

E-COMMERCE PADA UTAMA MOTOR JEMBER

Laporan Tugas Akhir



sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md)

di Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknologi Informasi

Oleh

Derysanti Cahya Purnamasari

NIM. E31151783

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2018**

E-COMMERCE PADA UTAMA MOTOR JEMBER

Laporan Tugas Akhir



sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md)

di Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknologi Informasi

Oleh

Derysanti Cahya Purnamasari

NIM. E31151783

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2018**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER

E-COMMERCE PADA UTAMA MOTOR JEMBER

Derysanti Cahya Purnamasari (E31151783)

Telah Diuji pada Tanggal 05 Juni 2018

Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat

HALAMAN PENGESAHAN

Ketua Penguji,

Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.Kom

NIP. 19860802 201504 2 002

Sekretaris Penguji,

Prawidya Destrianto, S.Kom, M.T
NIP. 19801212 200501 1 001

Anggota Penguji,

Syamsul Arifin, S.Kom, M.Cs
NIP. 19810615 200604 1 002

Dosen Pembimbing I

Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.Kom
NIP. 19860802 201504 2 002

Dosen Pembimbing II

Prawidya Destrianto, S.Kom, M.T
NIP. 19801212 200501 1 001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Derysanti Cahya Purnamasari

NIM : E31151783

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa segala pernyataan dalam laporan akhir saya yang berjudul “*E-COMMERCE PADA UTAMA MOTOR JEMBER*” merupakan gagasan dan hasil karya saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing, dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun pada perguruan tinggi mana pun.

Semua data dan informasi yang digunakan telah dinyatakan secara jelas dan dapat diperiksa kebenarannya. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam naskah dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir Laporan Akhir ini.

Jember, 05 Juni 2018

Derysanti Cahya Purnamasari
NIM E31151783

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, karya tulis ini saya persembahkan kepada:

- Orang tua saya tercinta Ayah Hadi Purnama dan Mama Pulung Setyowati Cahya Ningrum, terimakasih atas semua kasih sayang, cinta, pengorbanan, dukungan, semangat serta doa yang tidak pernah berhenti tercurahkan. Kupersembahkan ini untuk kalian, dari putri kesayangan semata wayang.
- Ibu Ratih Ayuninghemi, S.T, M.Kom dan Bapak Prawidya Destarianto, S.Kom,M.T, terimakasih telah memberikan banyak ilmu serta bimbingan dan semangatnya dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- Saudara dan teman-teman tanpa terkecuali karena telah meneman, dan saling berbagi memberi dukungan, semangat sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- Manajemen Informatika 2015 golongan D dan E karena telah meneman dan memberi dukungan.

----- TerimaKasih -----

Almamaterku Tercinta

HALAMAN MOTTO

"Berusaha dahulu menikmati hasil kemudian"

(Derysanti Cahya P)

“Dan ketahuilah, sesungguhnya kemenangan itu beriringan dengan kesabaran. Jalan keluar beriringan dengan kesukaran. Dan sesudah kesulitan pasti akan datang kemudahan.”

(HR. Tarmidzi)

E-commerce Pada Utama Motor Jember

Derysanti Cahya Purnamasari
Program Studi Manajemen Informatika
Jurusran Teknologi Informasi

ABSTRAK

E-commerce atau perdagangan elektronik merupakan penyebaran, pemasaran, pembelian, dan penjualan barang ataupun jasa melalui internet atau jaringan komputer. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pemicu berkembangnya *e-commerce*. Utama motor Jember memerlukan suatu sistem yang dapat menjadikannya lebih maju dan berkembang. Dengan *e-commerce* pada Utama Motor Jember penjualan tidak hanya akan semakin meningkat, akurasi data terjamin tetapi juga akan lebih tersebar luasnya Utama Motor Jember serta pihak toko dapat lebih mudah dalam melakukan penjualan produk, dan konsumen dimudahkan dalam melakukan pembelian produk dengan cara tidak harus datang ke toko.

Kata Kunci : *E-commerce*, Utama Motor

E-commerce On Utama Motor Jember

Derysanti Cahya Purnamasari
Program Studi Manajemen Informatika
Jurusran Teknologi Informasi

ABSTRACT

E-commerce or electronic commerce is the dissemination, marketing, purchasing, and sale of goods or services through the internet or computer network. The development of an increasingly advanced internet is one of the factors that trigger the development of e-commerce. Utama Motor Jember requires a system that can make it more advanced and developing. With e-commerce on Utama Motor Jember sales will not only be increasing, the accuracy of data is guaranteed but also will be more widespread Utama Motor Jember and the store can be easier in making product sales, and consumers eased in purchasing products by not necessarily come to the store.

Keywoard: *E-commerce, Utama Motor*

RINGKASAN

E-COMMERCE PADA UTAMA MOTOR JEMBER, Derysanti Cahya Purnamasari, NIM E31151783, Tahun 2018, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.Kom (Pembimbing I) dan Prawidya Destarianto, S.Kom, M.T (Pembimbing II).

E-Commerce merupakan penyebaran, pemasaran, pembelian, dan penjualan barang ataupun jasa melalui internet atau jaringan komputer. Komponen pada perdagangan diaplikasikan dalam *e-commerce* seperti pemasaran, layanan produk, serta cara pembayaran. Saat ini proses penjualan di Utama Motor masih menggunakan cara manual yaitu, pelanggan masih harus datang ke toko untuk melakukan pembelian produk. Dan para pelanggan yang berasal dari luar kota melakukan panggilan melalui telepon untuk menanyakan produk. Selain itu, data produk Utama Motor ini masih tidak tertata. Dengan adanya *E-Commerce* maka dapat menjadi solusi dari berbagai kekurangan yang ada, yaitu para pelanggan yang berasal dari Jember ataupun luar kota tidak perlu datang ke toko untuk melakukan pembelian produk serta data pada Utama Motor akan lebih tertata dengan *database* yang terstruktur. *E-Commerce* juga dapat menjadi sarana promosi Utama Motor Jember supaya dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

PRAKATA

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan karya tulis ilmiah berjudul “*E-COMMERCE PADA UTAMA MOTOR JEMBER*” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ir. Nanang Dwi Wahyono, MM, selaku Direktur Pilitenik Negeri Jember.
2. Wahyu Kurnia Dewanto S.Kom, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi,
3. Dwi Putro Sarwo S, S.Kom, M.Kom, Ketua Program Studi Manajemen Informatika,
4. Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.Kom, selaku Pembimbing I,
5. Prawidya Destarianto, S.Kom, M.T, selaku Pembimbing II,
6. Rekan-rekanku dan semua pihak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan ini.

Laporan Karya Tulis Ilmiah ini masih kurang sempurna, mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan dimasa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat

Jember, 05 Juni 2018

Derysanti Cahya Purnamasari



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Derysanti Cahya Purnamasari
NIM : E31151783
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember, Hak Bebas Royalti NonEksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas Karya Ilmiah berupa **Laporan Tugas Akhir** saya yang berjudul:

E-COMMERCE PADA UTAMA MOTOR JEMBER

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember berhak menyimpan, mengalihkan media atau format, megelola dalam bentuk Pangkalan Data (DataBase), mendistribusikan karya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Politeknik Negeri Jember, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas Pelanggaran Hak Cipta dalam Karya Ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jember
Pada Tanggal: 05 Juni 2018
Yang Menyatakan,

Nama : Derysanti Cahya P
NIM : E31151783

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	x
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>E-Commerce</i>	5

2.1.1 Pengertian <i>E-Commerce</i>	5
2.1.2 Penggolongan <i>E-Commerce</i>	6
2.1.3 Manfaat <i>E-Commerce</i>	7
2.2 <i>World Wide Web</i>	8
2.3 Utama Motor Jember	9
2.4 Sistem Yang Berkembang.....	9
2.5 Sistem Penjualan Dengan <i>E-Commerce</i>	11
2.6 <i>MySQL</i>	12
2.7 <i>PHP</i>	14
2.8 <i>Code Igniter</i>	16
2.8.1 <i>Framework</i>	16
2.8.2 Pemodelan MVC.....	17
2.9 Karya Tulis Ilmiah terdahulu	18
2.9.1 <i>Spor Sektorunde E-ticaret</i>	18
2.9.2 <i>E-Commerce Of Freshwater Aquarium Fishes</i> <i>Potential Disseminator Of Exotic Species in Brazil</i>	19
2.10 <i>State Of The Art</i>	19
BAB 3. METODE KEGIATAN	22
3.1 Waktu Dan Tempat	22
3.2 Alat Dan Bahan	22
3.3 Metode Penelitian	23
3.4 Pelaksanaan Penelitian	28
3.5 Langkah-langkah Penelitian.....	28
3.6 Kebutuhan Sistem	30
3.7 Struktur Tabel	31
3.8 <i>Table Relationship Database</i>	37
3.9 <i>Flowchart</i> Program	38
3.9.1 <i>Flowchart Input Data Produk</i>	38
3.9.2 <i>Flowchart</i> Pembelian Produk.....	39

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 <i>Product Backlog</i>	41
4.2 <i>Sprint Backlog</i>	44
4.3 <i>Sprint Backlog</i>	46
4.4 <i>Sprint Review</i>	62
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>Start Of the Art</i>	19
Tabel 3.1 Product Backlog.....	25
Tabel 3.2 Sprint Backlog.....	26
Tabel 3.3 Tabel Users	32
Tabel 3.4 Tabel Grup	32
Tabel 3.5 Tabel Kategori.....	33
Tabel 3.6 Tabel Produk	33
Tabel 3.7 Tabel Transaksi Jual.....	34
Tabel 3.8 Tabel Troli.....	34
Tabel 3.9 Tabel Sub Kategori	35
Tabel 3.10 Tabel Transaksi Jual Detail.....	35
Tabel 3.11 Tabel Kota.....	36
Tabel 4.1 Fitur Product Backlog	41
Tabel 4.2 Sprint Planning.....	44
Tabel 4.3 Daftar Sprint Backlog	47
Tabel 4.4 Sprint Review.....	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Sistem Berkembang	9
2.2 Sistem Berkembang 2	10
2.3 Sistem <i>E-Commerce</i>	11
2.4 MVC.....	17
3.1 Scrum	24
3.2 Pelaksanaan Penelitian	28
3.3 <i>Table Relationship Database</i>	37
3.4 <i>Flowchart</i> Input Data	38
3.5 <i>Flowchart</i> Pembelian Produk	39
4.1 <i>Use Case Diagram</i>	44
4.2 Halaman Utama.....	64
4.3 <i>Login</i>	65
4.4 Registrasi.....	67
4.5 Kategori	67
4.6 Detail Tampilan Produk	67
4.7 Troli.....	68
4.8 Halaman Pembayaran.....	68
4.9 Pesanan.....	69
4.10 Detail Pesanan	69
4.11 Halaman Admin Menu Produk	70
4.12 Sub-Kategori	71
4.13 Kategori Admin.....	71
4.14 Penjualan Produk	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Data Produk Utama Motor Jember.....	76
2. Gambar Produk Utama Motor Jember.....	86
3. User Guide.....	92

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

E-commerce atau perdagangan elektronik merupakan penyebaran, pemasaran, pembelian, dan penjualan barang ataupun jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada pada perdagangan diaplikasikan dalam *e-commerce* seperti pemasaran, layanan produk, serta cara pembayaran. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pemicu berkembangnya *e-commerce*.

Utama Motor Jember yang bertempat di Jalan Sumatra No.120 A merupakan usaha toko yang bergerak dibidang penjualan produk suku cadang, aksesoris motor terutama aksesoris *motorcross* dan *roadrace*. Berbagai macam suku cadang motor tersedia, diantaranya adalah aksesoris *motorcross* dan *roadrace* seperti *apparel*, *eungine*, *mx bike*, *racing part*, dan *touring*. Di kota Jember sendiri masih sedikit toko yang menyediakan perlengkapan dan aksesoris terutama untuk *motorcross* dan *roadrace*. Produk-produk tersebut selama ini dijual langsung di toko Utama Motor Jember kepada masyarakat luas. Proses penjualan produk-produk yang masih menggunakan cara manual, yaitu konsumen melakukan pembelian produk dengan cara datang langsung ke toko Utama Motor Jember. Selain itu adanya masalah lain yaitu, masih banyak masyarakat baik di area Jember atau kota lain yang belum mengetahui secara jelas mengenai Utama Motor Jember yang menyediakan berbagai suku cadang terutama suku cadang *motorcross* dan *roadrace* dengan berbagai macam aksesorisnya. Tidak hanya itu, konsumen dari luar kota yang telah menjadi pelanggan Utama Motor Jember sebagai tempat pembelian produk juga masih sering mengalami kendala, seperti susahnya mengetahui detail-detail produk, kurangnya kepuasan dalam mengetahui kondisi produk, dan kurang leluasa dalam melakukan pemilihan produk. Dan data penjualan produk-produk pada

toko tidak tertata secara baik, dan disamping itu kurangnya akurasi di dalam penjualan produk juga menjadi masalah pada Utama Motor Jember.

Utama motor Jember memerlukan suatu sistem yang dapat memperkenalkan toko kepada masyarakat luas dan dengan sistem yang dapat lebih mempermudah pihaknya dalam melakukan penjualan produk-produk, dan juga memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi dengan cara tidak harus datang ke toko. Selain itu perlu sistem yang dapat memperbaiki penjualan supaya lebih akurat dan produk-produk yang dijual juga dapat terkelola secara baik.

Oleh sebab itu dikarenakan berbagai macam masalah pada Utama Motor Jember, seperti banyaknya masyarakat yang belum mengerti adanya toko ini yang menyediakan suku cadang motor terutama bagi pecinta *roadrace* dan *motorcross*, toko ini menjual aksesoris serta perlengkapan secara lengkap, proses penjualan yang masih manual, kurangnya akurasi dalam penjualan dan kurangnya pengelolaan data penjualan maka diperlukan suatu sistem yang diharapkan dapat memudahkan pihak toko dan pihak pembeli. Sistem yang juga dapat digunakan sebagai salah satu sarana promosi, supaya Utama Motor Jember lebih dikenal dan diketahui masyarakat Jember dan kota lain terutam bagai kalangan pecinta *roadrace* dan *motorcross*. Dimana sistem ini nantinya juga diharapkan dapat menjadikan penjualan produk pada Utama Motor Jember menjadi lebih akurat dan terkelola secara baik sehingga lebih meningkat dan berkembang. Dengan demikian pihak konsumen pun juga lebih dapat melakukan pembelian produk dengan cara yang mudah aman dan praktis. Jika pihak konsumen lebih puas dalam melakukan perbelanjaannya maka jumlah konsumen juga akan bertambah, hal ini dapat menjadikan Utama Motor Jember mendapatkan banyak keuntungan pula.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana menentukan analisis kebutuhan pada Utama Motor Jember ?

- b. Bagaimana cara merancang suatu sistem yang dapat mempermudah konsumen melakukan pembelian produk pada Utama Motor serta dapat memudahkan pihak Utama Motor Jember dalam memasarkan dan menjual produk ?
- c. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem yaitu *e-commerce* yang dapat mempermudah pembelian produk oleh konsumen serta memudahkan pihak Utama Motor Jember dalam memasarkan dan menjual produk ?
- d. Bagaimana hasil *testing e-commerce* pada Utama Motor Jember?

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam perancangan pembuatan *e-commerce* pada Utama Motor Jember ini perlu di definisikan batasan masalah mengenai sejauh mana sistem ini akan dikerjakan. Beberapa batasan masalah tersebut adalah :

- a. Sistem yang akan dibangun ini untuk Utama Motor Jember berupa *e-commerce* yang didalamnya menyediakan informasi tentang produk, yang terdiri dari kategori, nama produk, harga dan gambar produk. Dengan demikian pihak konsumen dapat dengan leluasa dalam melakukan pemilihan produk yang akan dibeli.
- b. Proses yang terdapat pada sistem ini yaitu pendaftaran bagi *user*, selanjutnya proses *log in*, ketika *user* telah melakukan *login* maka *user* dapat melakukan pencarian serta pembelian produk.
- c. Untuk transaksi user dapat memilih dengan cara transfer atau dengan cara yang dapat lebih memanjakan pihak konsumen yaitu dengan cara *cod* (*cash on delivery*) bagi konsumen area Jember. Dengan mudahnya berbelanja nantinya konsumen akan terus melakukan pembelian produk di Utama Motor Jember.

1.4 TUJUAN

Tugas akhir ini memiliki tujuan sebagai berikut :

Membuat *e-commerce* berbasis website untuk proses penjualan produk-produk pada Utama Motor Jember.

1.5 MANFAAT

Dalam pembuatan tugas akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Konsumen dapat melakukan pembelian secara *online*, dengan demikian Utama Motor Jember lebih dikenal masyarakat luas.
- b. Dapat mempermudah pihak pemilik Utama Motor Jember dalam memasarkan produk yang dijual.
- c. Pembeli dapat lebih mudah dalam melakukan pembelian produk yang diinginkan.
- d. Dengan sistem ini pihak konsumen melakukan pembelian pada Utama Motor Jember dengan cara mudah dan aman hingga proses pembayaran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *E-commerce*

2.1.1 Pengertian *E-commerce*

Menurut E. Turban, David K, J. Lee, T. Liang, D. Turban (2012:38). Perdagangan elektronik (*electronic commerce* atau *e-commerce*) mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet. Beberapa orang memandang istilah perdagangan *e-commerce* hanya untuk menjelaskan transaksi yang dapat dilakukan antar mitra bisnis. Jika definisi ini digunakan beberapa orang menyadari bahwa istilah *e-commerce* sangat sempit. Sehingga, banyak yang menggunakan istilah e-bussines sebagai istilah penggantinya. Bisnis elektronik (*electronic bussines* atau *e-bussines*) mengarah pada definisi *e-commerce* yang lebih luas, tidak adanya pembelian dan penjualan barang saja. Tetapi juga layanan pelanggan, kolaborasi dengan mitra bisnis.

Definisi *e-commerce* dari beberapa perspektif menurut Kalakota dan Whinston yaitu :

a. Perspektif komunikasi

E-commerce merupakan pengiriman produk, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan computer atau sarana elektronik lainnya.

b. Perspektif proses bisnis

E-commerce merupakan aplikasi teknologi menuju otomasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.

c. Persepektif layanan

E-commerce merupakan salah satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen dan manajemen dalam memangkas *service cost* ketika meinginkan mutu barang dan kecepatan layanan.

d. Persepektif *online*

E-commerce berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di internet dan jasa *online* lainnya.

2.1.2 Penggolongan *E-commerce*

Menurut E. Turban, David K, J. Lee, T. Liang, D. Turban (2012, pp42-43), *e-commerce* dapat dilakukan berbagai pihak. Berikut ini jenis umum dari transaksi *e-commerce* :

a. Bisnis ke bisnis (*bussines-to-bussines* atau B2B)

Dalam transaksi b2b, baik penjual maupun pembeli adalah organisasi bisnis.

b. Perdagangan kolaborasi (*collaborative e-commerce*)

Dalam *c-commerce* para mitra bisnis membeli atau menjual secara elektronik. Kolaborasi semacam ini seringkali terjadi antara dan dalam mitra bisnis di sepanjang rantai pasokan.

c. Bisnis ke konsumen (*bussines-to-consumer* atau B2C)

Dalam B2C, penjual adalah perusahaan dan pembeli adalah perorangan. B2C disebut juga *e-tailing*.

d. Konsumen-ke-konsumen (*consumen-to-consumen* atau C2C)

Dalam C2C, seorang menjual produk ke orang lain. Dan dapat juga digunakan sebagai “*customer-to-customer*” yaitu pelanggan ke pelanggan. Kedua istilah ini dapat dianggap sama, dan keduanya akan digunakan untuk menjelaskan orang – orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.

e. Konsumen-ke-bisnis (*consumen-to-bussines* atau C2B)

Dalam C2B, konsumen memberitahukan kebutuhan atas produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk menyediakan produk atau jasa tersebut ke konsumen.

f. Perdagangan intrabisnis (*intraorganisasional*)

Dalam situasi ini perusahaan menggunakan *e-commerce* secara internal untuk memperbaiki operasinya. Kondisi khusus dalam hal ini disebut juga sebagai *e-commerce* B2E (*business-to-its-employees*).

g. Pemerintah-ke-warga (*government-to-citizen* atau G2C)

Dalam kondisi ini sebuah entitas (unit) pemerintah menyediakan layanan ke para warganya melalui teknologi *e-commerce*. Unit-unit pemerintah dapat melakukan bisnis dengan berbagai unit pemerintah lainnya serta dengan berbagai perusahaan (G2B).

h. Perdagangan *mobile* (*mobile commerce* atau *m-commerce*)

Ketika *e-commerce* dilakukan dalam lingkungan nirkabel, seperti dengan menggunakan telepon seluler untuk mengakses internet dan berbelanja, maka hal ini disebut *m-commerce*.

2.1.3 Manfaat *E-commerce*

Manfaat yang dapat diperoleh dari *e-commerce* bagi organisasi menurut Suyanto adalah :

- a. Memperluas *market place* hingga ke pasar nasional dan internasional.
- b. Menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
- c. Memungkinkan pengurangan *inventory* dan *overhead* dengan menyederhanakan *supply chain* dan *management tipe “pull”*.
- d. Mengurangi waktu antara *outlay* modal dan penerimaan produk dan jasa.
- e. Mendukung upaya-upaya *business process reengineering*.
- f. Memperkecil biaya telekomunikasi internet lebih murah dibanding VAN.
- g. Akses informasi lebih cepat.

Selain mempunyai manfaat bagi perusahaan, menurut Suyanto *e-commerce* juga mempunyai manfaat bagi konsumen, yaitu :

- a. Memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi.
- b. Memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.
- c. Pengiriman menjadi sangat cepat.
- d. Pelanggan bisa menerima informasi yang relevan secara detail dalam hitungan detik, bukan lagi hari atau minggu.

- e. Memberi tempat bagi para pelanggan lain di *electronic community* dan bertukar pikiran serta pengalaman.
- f. Memudahkan persaingan yang ada pada akhirnya akan menghasilkan diskon secara substansial.

Menurut E. Turban, David K, J. Lee, T. Liang, D. Turban (2012, p67), kelebihan *e-commerce* dibagi menjadi 3 yaitu :

- a. Ketersediaan pasar nasional dan internasional bagi perusahaan.
- b. Penurunan biaya pemrosesan, distribusi dan penarikan informasi bagi perusahaan.
- c. Akses ke sejumlah besar produk dan jasa, 24 jam sehari bagi pelanggan.

2.2 World Wide Web

World Wide Web atau web adalah salah satu pelayanan paling populer yang disediakan oleh internet yang menyediakan akses lebih dari 6 miliar halaman web yang diciptakan oleh bahasa pemrograman yang disebut HTML, dan dapat mengandung teks, grafik, audio, dan video serta objek-objek lain seperti *hyperlink* yang memungkinkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

Beberapa komponen jika dilihat dari proses kerjanya :

1. Protocol

Media yang distrandarkan untuk dapat mengakses komputer jaringan. WWW memiliki standar protocol yang bernama *HTTP* (*Hypertext Transfer Protocol*).

2. Address

Alamat yang berkaitan dengan penamaan sebuah computer yang sering disebut nomor IP, akan tetapi dengan perkembangan jaman dibentuklah metode baru bernama *domain name*, sehingga IP tersebut digantikan dengan sebuah alamat yang dinamakan *URL* (*Uniform Resource Language*).

3. HTML

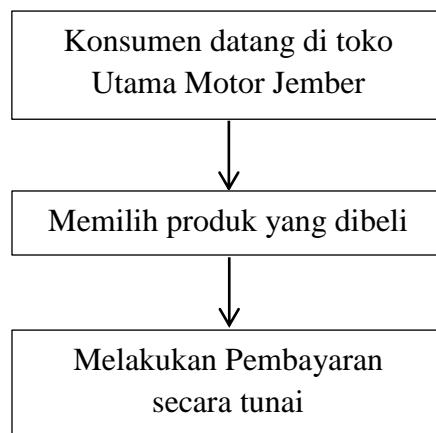
Salah satu bahasa *script* yang dapat menghasilkan halaman *website* sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap komputer pengakses atau *client*.

2.3 Utama Motor Jember

Utama Motor Jember merupakan usaha toko yang bergerak dibidang penjualan produk suku cadang dan aksesoris motor, terutama *motorcross* dan *roadrace*. Utama Motor Jember milik Hj. Hardiyah telah berdiri sejak tahun 2001 bertempat di Jalan Sumatra No.120 A Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Di toko ini menyediakan segala perlengkapan dan suku cadang motor, terutama untuk *motorcross* dan *roadrace* ada banyak perlengkapan seperti *apparel*, *engine*, *mx bike*, *racing part* dan *touring*.

2.4 Sistem Yang Berkembang Pada Utama Motor Jember

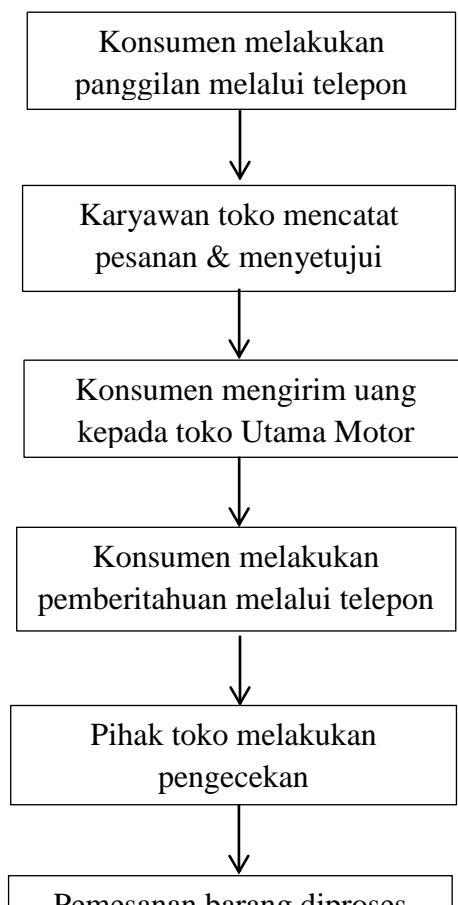
Sistem penjualan pada Utama Motor Jember yang selama ini berlangsung yaitu dengan cara konsumen datang ke toko untuk melakukan pembelian dan pembayaran produk di tempat, dan ada pula konsumen yang dari luar kota Jember yang melakukan pembelian yaitu dengan cara konsumen menelepon dan melakukan pembayaran di awal, ketika uang pembayaran produk telah dikirim, baru pihak toko akan memproses pemesanan konsumen. Gambaran sistem yang saat ini berkembang pada Utama Motor Jember dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini :



Gambar 2.1 Sistem Berkembang

Gambar diatas adalah diagram proses berjalannya sistem penjualan pada Utama Motor Jember yang selama ini terjadi. Dimana pihak konsumen datang langsung ke toko Utama Motor Jember untuk melakukan pembeliannya, lalu memilih-milih produk yang akan dibeli, selanjutnya membayar produk yang dibeli secara tunai di tempat.

Gambaran sistem yang saat ini berkembang pada Utama Motor Jember dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut ini :



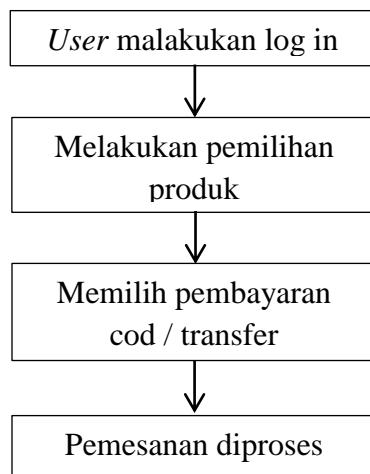
Gambar 2.2 Sistem Berkembang

Gambar diatas merupakan diagram proses berjalannya sistem penjualan pada Utama Motor Jember yang selama ini berlangsung jika ada konsumen dari luar kota yang akan membeli produk pada Utama Motor Jember. Konsumen melakukan panggilan melalui telepon lalu pihak toko mencatat dan menyetujui,

konsumen melakukan pengiriman uang, ketika selesai konsumen akan menelepon toko kembali untuk memberitahukan bahwa sudah melakukan pengiriman uang, selanjutnya pihak toko akan mengecek kebenaran pengiriman uang, jika sudah dipastikan uang terkirim maka pesanan konsumen baru akan di proses.

2.5 Sistem Penjualan Dengan *E-commerce* Pada Utama Motor Jember

Sistem penjualan yang akan dirancang yaitu *e-commerce* pada Utama Motor Jember. Dengan sistem ini seluruh konsumen sebagai *user* dengan mudah dalam melakukan pembelian produk di Utama Motor Jember. Gambaran sistem dengan *E-Commerce* Pada Utama Motor Jember dapat dilihat pada gambar 2.3 berikut ini:



Gambar 2.3 Sistem dengan *E-Commerce*

Gambar diatas merupakan diagram proses sistem dengan *E-commerce* pada Utama Motor Jember.

E-commerce pada Utama Motor Jember yang dirancang juga sebagai salah satu sarana dalam promosi dan memasarkan produk. Dengan adanya *e-commerce* manfaat yang paling utama yaitu tidak hanya masyarakat Jember saja, tetapi juga masyarakat luas akan dapat mengetahui adanya toko ini. Masyarakat dapat mengakses dengan mudah, dan dapat melihat berbagai macam produk yang dipasarkan, dan dapat dengan mudah pula dapat memilih serta membelinya tanpa harus datang ke toko. Dengan begitu para konsumen dapat melakukan pembelian

dengan cara yang mudah dan praktis karena dapat dilakukan dimana saja. Dari pihak Utama Motor Jember tentu juga akan lebih mudah dalam mengelola data produk, serta data penjualan juga akan lebih akurat. Jadi dengan adanya *E-commerce* pada Utama Motor Jember ini penjualan produk akan semakin meningkat. Karena konsumen juga dimudahkan dalam pembayaran dapat dengan transfer atau *cod (cash on delivery)*.

2.6. Pengertian MySQL

MySQL adalah *Relational Database Management System (RDBMS)* yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *GPL (General Public License)*. Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem *database (DBMS)* dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh *user* maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam *query* data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query* MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari *PostgreSQL* dan lima kali lebih cepat dibandingkan *Interbase*.

Keunggulan MySQL antara lain:

- a. Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, *FreeBSD*, *Mac Os X Server*, *Solaris*, *Amiga*, dan masih banyak lagi.
- b. *Open Source*.MySQL didistribusikan secara *open source*, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara cuma-cuma.

- c. “*Multiuser*”, MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
- d. “*Performance tuning*”, MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL persatuan waktu.
- e. Jenis Kolom MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.
- f. Perintah dan fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*).
- g. Keamanan MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti *level subnetmask*, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
- h. Skalabilitas dan pembatasan MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 miliar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
- i. Konektivitas MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, *Unix soket (UNIX)*, atau *Named Pipes (NT)*.
- j. Lokalisasi MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
- k. Antar Muka MySQL memiliki *interface* (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi *API (Application Programming Interface)*.

1. Klien dan Peralatan MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.
- m. Struktur tabel MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan basis data lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

2.7 PHP

PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan *web* dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari. PHP merupakan bahasa *scripting server – side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, *server* yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan. Adapun pengertian lain PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasiskan kode – kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML”.

Menurut *Kustiyaningsih*, “PHP (atau resminya PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah skrip bersifat *server – side* yang ditambahkan ke dalam HTML”. Pada prinsipnya *server* akan bekerja apabila ada permintaan dari *client*. Dalam hal ini *client* menggunakan kode-kode PHP untuk mengirimkan permintaan ke *server*. Sistem kerja dari PHP diawali dengan permintaan yang berasal dari halaman *website* oleh *browser*. Berdasarkan URL atau alamat *website* dalam jaringan internet, *browser* akan menemukan sebuah alamat dari *webserver*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *webserver*. Selanjutnya *webserver* akan mencarikan berkas yang diminta dan menampilkan isinya di *browser*. *Browser* yang mendapatkan

isinya segera menerjemahkan kode HTML dan menampilkannya. Pada prinsipnya sama dengan memanggil kode HTML, namun pada saat permintaan dikirim ke *web-server*, *web-server* akan memeriksa tipe *file* yang diminta *user*. Jika tipe *file* yang diminta adalah PHP, maka akan memeriksa isi *script* dari halaman PHP tersebut. Apabila dalam *file* tersebut tidak mengandung *script* PHP, permintaan *user* akan langsung ditampilkan ke *browser*, namun jika dalam *file* tersebut mengandung *script* PHP, maka proses akan dilanjutkan ke modul PHP sebagai mesin yang menerjemahkan *script-script* PHP dan mengolah *script* tersebut, sehingga dapat dikonversikan ke kode-kode HTML lalu ditampilkan ke *browser user*.

Keunggulan dari PHP antara lain :

- a. PHP mudah dibuat dan dijalankan, maksudnya PHP dapat berjalan dalam Web Server dan dalam Sistem Operasi yang berbeda pula.
- b. PHP adalah *software open-source* yang gratis dan bebas didistribusikan kembali di bawah lisensi GPL (*GNU Public License*). User dapat mendownload kode-kode PHP tanpa harus mengeluarkan uang atau khawatir dituntut oleh pihak pencipta PHP.
- c. PHP bisa dioperasikan pada platform Linux ataupun Windows.
- d. PHP sangat efisien, karena PHP hanya memerlukan *resource system* yang sangat sedikit dibanding dengan bahasa pemograman lain.
- e. Ada banyak *Web Server* yang mendukung PHP, seperti Apache, PWS, IIS, dan lain-lain.
- f. PHP juga didukung oleh banyak *database*, seperti MySQL, PostgreSQL, Interbase, SQL, dan lain-lain.
- g. Bahasa pemograman PHP sintaknya sederhana, singkat dan mudah untuk dipahami.
- h. HTML-*embedded*, artinya PHP adalah bahasa yang dapat ditulis dengan menempelkan pada sintak-sintak HTML.

2.8 Code Igniter

CodeIgniter adalah aplikasi open source yang berupa *framework* dengan model *MVC* (*Model*, *View*, *Controller*) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. *CodeIgniter* memudahkan *developer* untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal. Dengan menggunakan *framework*, tidak perlu membuat program dari awal, tetapi sudah memberikan *library* fungsi-fungsi yang sudah diorganisasi untuk dapat membuat suatu program dengan cepat. Hanya perlu memasukan data yang akan diproses dan bagaimana menampilkannya. *CodeIgniter* merupakan *framework* yang memiliki dokumentasi yang jelas dan lengkap, yang memudahkan pengembang untuk mempelajari dengan mudah. Pendekatan dari CI sangatlah mudah, dari membuat sekadar tulisan sampai dengan yang kompleks dapat didekati dengan mudah. Tidak seperti *framework* yang lain, untuk mendapatkan tulisan *Hello World* di *browser* saja, harus menggunakan beberapa tahap. CI cukup dengan satu file dan satu prosedur atau *method*. *Framework* CI telah dibahas juga dalam forum di IBM dan Oracle untuk pengembang aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan PHP. Seperti telah diketahui, IBM dan Oracle telah memiliki kerjasama dengan Zend, yang mengembangkan PHP, dengan produk yang dikenal dengan ZendCore for IBM DB2 dan Informix, dan perusahaan tersebut untuk memudahkan pengembang aplikasi Oracle. Pengembang tidak harus direpotkan atau sulit memasang PHP agar bisa mengakses *database-database* tersebut.

2.8.1 Framework

Framework secara sederhana dapat diartikan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programer, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal.

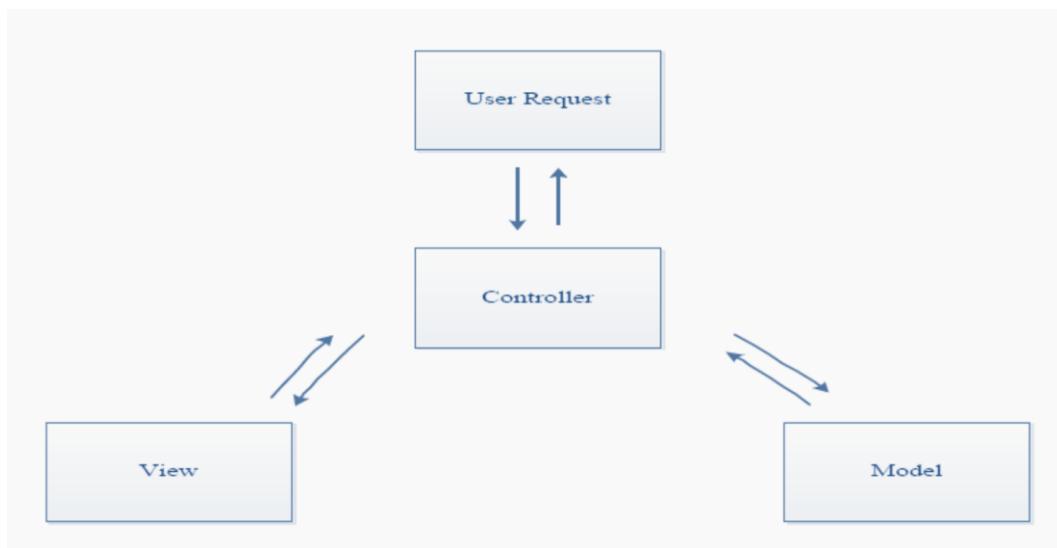
Ada beberapa alasan mengapa menggunakan *Framework*:

- a. Mempercepat dan mempermudah pembangunan sebuah aplikasi web.

- b. Relatif memudahkan dalam proses maintenance karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah *framework* (dengan syarat programmer mengikuti pola standar yang ada).
- c. Umumnya *framework* menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga kita tidak perlu membangun dari awal (misalnya validasi, ORM, pagination, multiple database, scaffolding, pengaturan session, error handling, dll).
- d. Lebih bebas dalam pengembangan jika dibandingkan CMS.

2.8.2 Pemodelan MVC (*Model View Controller*)

Model View Controller merupakan suatu konsep yang cukup populer dalam pembangunan aplikasi web, berasal pada bahasa pemrograman *Small Talk*, MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, *user interface*, dan bagian yang menjadi kontrol aplikasi. Gambar pemodelan MVC dapat dilihat pada gambar 2.4 berikut ini:



Gambar 2.4 MVC

Terdapat 3 jenis komponen yang membangun suatu MVC pattern dalam suatu aplikasi yaitu :

- a. *View*, merupakan bagian yang menangani *presentation logic*. Pada suatu aplikasi web bagian ini biasanya berupa file template HTML, yang diatur oleh

controller. View berfungsi untuk menerima dan merepresentasikan data kepada user. Bagian ini tidak memiliki akses langsung terhadap bagian model.

b. *Model*, biasanya berhubungan langsung dengan *database* untuk memanipulasi *data (insert, update, delete, search)*, menangani validasi dari bagian *controller*, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian *view*.

c. *Controller*, merupakan bagian yang mengatur hubungan antara bagian model dan bagian *view*, *controller* berfungsi untuk menerima *request* dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi.

Dan CI adalah salah satu *framework* pemrograman PHP yang dapat mengimplementasikan teknik pemrograman MVC.

2.9 Karya Tulis Ilmiah Terdahulu

2.9.1 Spor sektöründe e-ticaret

(Bilal ÇOBAN , Sebahattin DEVECİGOĞLU , Yunus Emre KARAKAYA)

In today's world, especially in the information age in the field of management rapid and radical changes are taking place. The internet phenomenon occurring as a result of the development of globalization and information technology has revealed such concepts as "New Economy" and "Knowledge Economy" in parallel to the services all over the world. Electronic commerce (e-commerce) emerging by this conceptual affections is growing very rapidly today. This rapid growth in e-commerce is reflected also in the sports sector. As the days passed in the sports sector, widespread electronic commerce is affecting the traditional sales and marketing methods and providing different convenience to consumers. With the globalizing economy, institutions and organizations operating in the sports sector need to learn e-commerce by learning its method to increase their ability to compete among themselves. This study have examined what electronic commerce means in the sports sector and positive and negative sides with descriptive method and the primary and secondary sources directly or indirectly related to electronic commerce has been evaluated. The results obtained have been shown with the conceptual table.

2.9.2 E-commerce of freshwater aquarium fishes: potential disseminator of exotic species in Brazil

(André Lincoln Barroso de Magalhães and Claudia Maria Jacobi)

The availability of freshwater aquarium fish species for sale was surveyed from July to June in Brazilian electronic commerce and the Orkut website. São Paulo was the leading state regarding virtual shops, auctions on Arremate/Mercado Livre, and hobbyists on Orkut, with 52, 44 and 46%, respectively. The Southeast and South regions led the offer of pest species such as C. carpio, C. auratus and P. reticulata. Among the 207 species for sale, 14 species considered potential pests were identified, contrasting with only one page that warned about the dangers of aquarium dumping. The easy access to fish (especially the potential pest species) through e-commerce and Orkut, together with the low total price (unitary value + shipping and handling ranging from US\$ 17.67 to 30.39), and fast interstate delivery (two-four days on average) confirm the widespread e-commerce accessibility and its high dispersal potential via postal services and home hobbyists trade. It is imperative to enforce the use of warnings or alert messages in e-commerce about the dangers of biological invasions.

2.10 State Of The Art

Berdasarkan isi dari kedua karya tulis diatas maka Tugas akhir yang berjudul “E-commerce Pada Utama Motor Jember” ini memiliki persamaan dan perbedaan yang dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut :

Tabel 2.1 *State Of The Art*

Penulis	Derysanti Purnamasari	Cahya	Bilal Sebahattin DEVECÇOĞLU, Yunus Emre KARAKAYA	ÇOBAN, DEVECÇOĞLU, Emre KARAKAYA	André Lincoln de Magalhães, Claudia Maria Jacobi
Judul	E-commerce	Pada	Spor sektöründe e-	E-commerce	of

Tabel 2.1 *State Of The Art* (lanjutan)

	Utama Motor Jember	<i>ticaret</i>	<i>freshwater aquarium fishes: potential disseminator of exotic species in Brazil</i>
Topik	E-commerce	<i>E-commerce</i>	<i>E-commerce</i>
Objek	Utama Motor Jember	<i>Sport</i>	<i>freshwater aquarium fishes</i>
Metode	Scrum	-	-
Bahasa	PHP	-	-
Pemrograman			
Tahun	2018	2014	2013
Perancangan	Framework CI	-	-
Manfaat	Konsumen dapat melakukan pembelian secara online, dengan demikian Utama Motor Jember lebih dikenal masyarakat luas.	<i>É obrigação do comércio eletrônico por em execução o uso de no Brasil.</i> <i>avisos mensagens alerta sobre os perigos das invasões biológicas. uso de avisos ou With the globalizing economy, institutions and perigos das organizações invasões mudah operating in the biológicas melakukan pembelian sports sector need produk yang to learn e-commerce diinginkan.</i>	<i>potencial dispersor de espécies exóticas</i> <i>ou É obrigação de do comércio eletrônico por alerta sobre os das em execução o uso de avisos ou mensagens de alerta sobre os das invasões biológicas. uso de avisos ou With the globalizing economy, institutions and perigos das organizações invasões mudah operating in the biológicas melakukan pembelian sports sector need produk yang to learn e-commerce diinginkan.</i>

Tabel 2.1 *State Of The Art* (lanjutan)

Dengan sistem ini <i>learning it's method</i> pihak konsumen <i>to increase their</i> melakukan pembelian <i>ability to compete</i> pada Utama Motor <i>among themselves</i> Jember dengan cara mudah dan aman hingga proses pembayaran.

BAB 3. METODE KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat

Pembuatan laporan tugas akhir yang berjudul *E-commerce* Pada Utama Motor Jember dilaksanakan selama 2 bulan, yaitu dimulai April 2018 – Mei 2018 yang bertempat di Politeknik Negeri Jember.

3.2 Alat dan Bahan

Alat-alat yang digunakan dalam pembuatan *e-commerce* pada Utama Motor Jember yaitu:

a. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan adalah satu buah unit komputer

- 1) Laptop Lenovo *Thinkpad* L412 dengan spesifikasi sebagai berikut :

Processor intel core i3

RAM 2048MB

Lenovo 14” inch

DVD/RW

Mouse

Keyboard

b. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) *Sistem Operasi Windows 8*
- 2) *Microsoft Office 2010*
- 3) *Adobe Dreamweaver*
- 4) *Aplikasi XAMPP*
- 5) *Brackets*

Bahan yang digunakan dalam pembuatan *e-commerce* pada Utama Motor Jember yaitu data-data dari toko itu sendiri, terutama data penjualan serta data produk dalam toko.

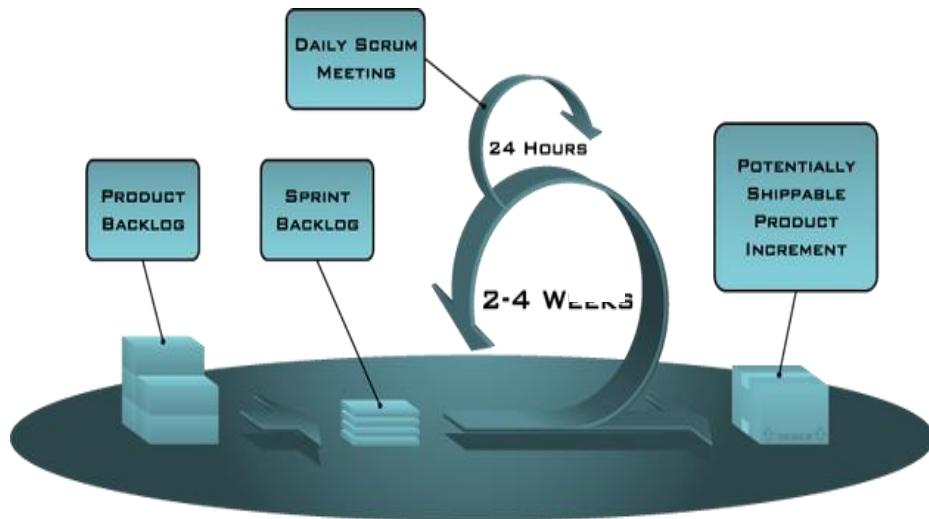
3.3 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan untuk *e-commerce* pada Utama Motor Jember ini yaitu metode *Scrum*. *Scrum* merupakan suatu kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan dan mengelola produk kompleks. Dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah kompleks yang senantiasa berubah, dan disaat yang bersamaan pula menghasilkan produk dengan nilai tinggi secara kreatif dan produktif.

Kerangka kerja scrum terdiri dari tim *Scrum*, yang didalamnya terdapat *master scrum*, *product owner*, dan tim pengembang. Berikut ini merupakan tim scrum :

1. *Master scrum* : Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.Kom
2. *Product owner* : Derysanti Cahya Purnamasari
3. Tim pengembang : Derysanti Cahya Purnamasari

Dan Utama Motor Jember sebagai *user* yaitu pemakai sistem yang akan dibuat ini nantinya. Tahapan-tahapan dalam scrum dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini :



Gambar 3.1 Scrum

Penjelasan tahapan-tahapan :

a. *Product backlog*

Sebuah visi dari produk yang dibuat oleh *product owner* di tuliskan ke dalam *product backlog*. *Product backlog* memuat daftar dari poin yang akan dibuat oleh tim yang didasari oleh prioritas kebutuhan yang dinilai berdasarkan kebutuhan *customer*. *Product backlog* disusun sepanjang waktu pengerjaanya proyek, dengan penambahan, pengurangan, dan perubahan prioritas yang berkesinambungan. *Product backlog* dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini :

Tabel 3.1 *Product Backlog*

No	Product Backlog	Deskripsi
1.	<i>Login</i>	Berisi <i>form</i> bagi <i>user</i> atau <i>admin</i> agar dapat mengakses sistem
2	Menu utama	Berisi tampilan produk secara keseluruhan
3	Kategori	Berisi kategori tiap-tiap produk
4	Halaman Detail produk	Detail informasi produk, seperti harga, gambar, keterangan.
5	Fitur Keranjang	Berisi produk yang akan dibeli oleh <i>user</i>
6	Halaman pembayaran	Disediakan bagi <i>user</i> dalam pembayaran dapat dilakukan melalui transfer atau cod (<i>cash on delivery</i>).

b. *Sprint backlog*

Melalakukan perancangan sprint untuk memilih *product backlog* mana yang lebih dahulu dikerjakan agar produk segera terselesaikan dan dapat segera rilis. *Sprint backlog* dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.2 *Sprint Backlog*

<i>Sprint Goal</i>	<i>Sprint Backlog</i>		<i>Definition Of Done Testing Manual</i>
PBI	Task		
	To Do	In Process	Done
Menu Utama	<p><i>Layout</i> menu utama berisi produk-produk yang dijual (bukan detail produk).</p> <p>Ada fitur kategori, chat, dan home</p>		
Halaman Detail Produk	<p><i>Layout</i> detail informasi mengenai produk, seperti harga, gambar, merk, keterangan, ukuran, kecocokan, dll</p>		
Kategori	<p><i>Layout</i> perkategori seperti <i>motorcross</i>, <i>roadrace</i>, <i>apparel</i> <i>roadrace</i>, <i>apparel</i> <i>motorcross</i>, <i>engine</i>.</p>		

Tabel 3.2 *Sprint Backlog* (lanjutan)

Fitur keranjang Pembelian	<i>Layout</i> keranjang pembelian yang berisi produk yang akan dipilih dan akan dibeli oleh <i>user</i>		
---------------------------	---	--	--

c. *Sprint*

Merupakan satu runtutan pekerjaan di dalam *scrum*. *Sprint* memiliki durasi dan diakhiri pada waktu yang spesifik tanpa memperhatikan status dari pekerjaan yang dilakukan, baik selesai atau tidak. Pada durasi waktu yang ditentukan tersebut, dilakukan pengembangan produk yang terdapat dalam proyek.

d. *Daily Scrum*

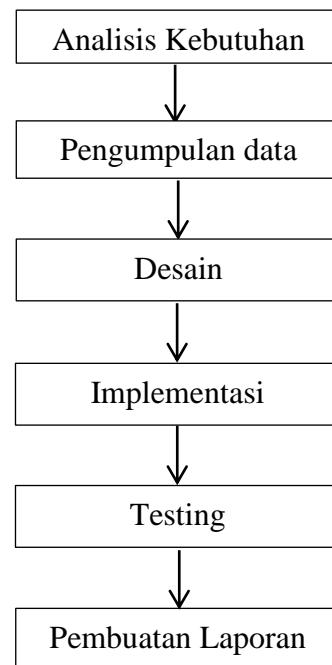
Merupakan kegiatan yang dilakukan harian dengan tujuan penyelesaian suatu *sprint goal* atau suatu fitur. Setiap hari adanya laporan suatu hasil yang di dapat pada tidap harinya, serta mengevaluasi tahap yang selanjutnya atau apa saja yang akan dikerjakan atau diselesaikan.

e. *Working increment of the software*

Merupakan penggerjaan *increment-increment* dari *software* yang dikerjakan. *Increment-increment* ini dihasilkan dari penggerjaan tim pengembang. Jadi pada tahap ini *increment* harus dikerjakan secara tuntas hingga selesai pada akhir *sprint*.

3.4 Pelaksanaan Penelitian

Gambaran pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut ini :



Gambar 3.2 Pelaksanaan Penelitian

3.5 Langkah-Langkah Penelitian

1. Analisa Kebutuhan

Dalam melakukan penelitian yang pertama kali dilakukan yaitu analisis. Pada tahap ini dilakukan analisa mengenai apa saja yang dibutuhkan pihak Utama Motor Jember. Pengumpulan kebutuhan ini dilakukan dengan cara survey di toko Utama Motor Jember serta wawancara dengan pemilik Utama Motor Jember. Setelah itu menganalisi hasil dari survey dan wawancara dan menentukan kebutuhan sistem yang diingkan pihak Utama Motor Jember berdasarkan studi kasus yang terjadi. Yaitu sistem penjualan pada Utama Motor Jember kurang terkelola dengan baik, kurangnya akurasi dalam penjualan, kurang efektifnya penjualan, serta adanya

ketidakpuasan konsumen dari luar kota dalam melakukan pembelian. Maka perlu adanya suatu sistem yang dapat menjadi solusi dari berbagai masalah tersebut, yaitu dengan *e-commerce* pada Utama Motor Jember. Sistem ini berbasis *website*, yang didalamnya terdapat berbagai produk yang dijual di Utama Motor Jember secara detail seperti kategori produk, gambar, harga dan *user* dapat melakukan pembelian produk-produk tersebut.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut :

a. Survey

Yaitu melakukan pengamatan langsung di lokasi toko Utama Motor Jember, mengamati proses berjalannya penjualan di Utama Motor Jember, dimana konsumen melakukan pembelian secara langsung di tempat.

b. Wawancara

Melakukan wawancara kepada saudara Hardiyan sebagai pemilik toko Utama Motor Jember yang bertanggung jawab menyeleruh mengenai penjualan produk di toko tersebut. Serta melakukan wawancara singkat kepada konsumen yang melakukan pembelian produk pada Utama Motor Jember.

c. Studi Pustaka

Mencari berbagai macam informasi yang berkaitan dengan Utama Motor Jember serta pembuatan *e-commerce* melalui pencarian di internet.

3. Desain

Pada tahap ini dilakukan desain model *e-commerce* pada Utama Motor Jember. Merancang alur kerja sistem yang akan dibuat dengan menggunakan *flowchart* (diagram alir).

4. Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan proses pembangunan sistem dengan *e-commerce* pada Utama Motor Jember.

5. Testing

Pada tahap ini melakukan testing program yang telah dibuat pada tahap sebelumnya untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun telah sesuai dengan yang diharapkan.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini melakukan pembuatan laporan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan.

3.6 Kebutuhan Sistem

Merupakan tahap penjelasan secara jelas dan terperinci mengenai apa saja yang akan dibutuhkan oleh sistem. Yaitu adanya kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

Kebutuhan fungsional merupakan beberapa layanan sistem yang harus tersedia, bagaimana sistem bereaksi pada masukan tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Berikut ini merupakan kebutuhan fungsional sistem yang akan dibuat :

1. Adanya multi hak akses, yaitu hak akses masyarakat atau konsumen sebagai *user* dan hak akses pemilik toko sebagai *admin*.
2. Membuat hak akses pada *login* sebagai *user* dan *admin*.
3. *Admin* dapat memasukkan produk-produk yang dijual.
4. *Admin* dapat memasukkan data-data produk seperti gambar, keterangan dan harga.
5. *Admin* dapat melakukan perubahan data pada produk.
6. *Admin* juga dapat melakukan penghapusan produk.
7. *User* dapat melihat produk, beserta detail produknya seperti gambar, harga dan penjelasan tentang produk.
8. *User* dapat melakukan pembelian pada produk yang diinginkan.

9. *User* dapat memilih pembayaran produk yang dibeli,yaitu transfer atau *cod (cash on delivery)*.

Kebutuhan non-fungsional merupakan batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan pengembangan proses. Serta kebutuhan yang diluar sistem. Berikut ini kebutuhan non-fungsional :

1. Sistem ini hanya digunakan oleh Utama Motor Jember
2. Sistem akan dapat digunakan jika *user* melakukan registrasi terlebih dahulu
3. Selain sistem membutuhkan keamanan, sistem juga memerlukan perawatan seperti pemeliharaan yang dapat meningkatkan kinerja sistem, atau pemeliharaan yang bertujuan menangani masalah-masalah pada sistem.

3.7 Struktur Tabel

Struktur pembuatan table basis data pada *e-commerce* yang sebagai berikut :

- a. Tabel Users

Tabel *user* ini digunakan untuk menyimpan data pengguna pada E-Commerce Pada Utama Motor Jember, yaitu ada user sebagai pelanggan atau customer dan juga sebagai admin. Adanya pengisian *username* dan *password* bagi pengguna yaitu sebagai pintu dalam melakukan *login*.

Tabel basis data *users* dapat di dilihat pada tabel 3.3 berikut ini :

Tabel 3.3 *users*

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Id_user	int	10	Auto Increment
username	varchar	25	Not null value
password	varchar	25	Not null value
email	varchar	50	-
notlep	int	11	-
alamat	text	-	-
kota	text	-	-
Id_grup	tinyint	1	-

b. Tabel Grup

Tabel grup digunakan grup yang digunakan untuk pembeda users. Tabel basis data grup dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini :

Tabel 3.4 grup

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Id_pelanggan	varchar	10	Primary key
username	varchar	20	-

c. Tabel Kategori

Tabel kategori digunakan untuk membedakan jenis-jenis kategori dari produk. Tabel basis data dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini :

Tabel 3.5 Kategori

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Id_kategori	int	10	Primary key
Nama Kategori	varchar	10	-

d. Tabel Produk

Tabel produk digunakan untuk menyimpan data-data produk. Tabel basis data produk dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini :

Tabel 3.6 produk

Field	Tipe data	Length	Keterangan
Id_produk	int	10	Primary Key
Id_Kategori	int	11	-
Id_subkat	int	11	-
Nama_produk	varchar	50	-
Harga_produk	int	9	-
Stok	int	3	-
Gambar_produk	text	-	-
deskripsi	text	-	-
Berat	double	10	-

e. Tabel Transaksi Jual

Tabel basis data transaksi jual dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini :

Tabel 3.7 transaksi jual

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Id_transaksi	int	10	Auto increment
tanggal	datetime	-	-
Batas_tanggal	datetime	-	-
status	enum	-	-
Id_user	int	11	-
Kodeunik	text	-	-
Kota	bigint	20	-
alamat	text	-	-
notlep	varchar	15	-
Jenis_bayar	int	11	-
paket	text	-	-
Totalbayar	int	11	-

f. Tabel Troli

Tabel troli berfungsi sebagai penyimpanan produk yang akan dibeli oleh *user*. Tabel basis data troli dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini :

Tabel 3.8 troli

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Id_troli	bigint	20	-
produk	int	11	-
qty	int	11	-
user	int	11	-
tanggal	datetime	-	-

g. Sub Kategori

Tabel sub kategori sebagai penyimpanan kategori berikutnya. Tabel basis data sub kategori dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut ini :

Tabel 3.9 sub kategori

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Id_subkat	int	11	-
Nama_subkat	varchar	11	-

h. Transaksi Jual Detail

Tabel transaksi jual detail sebagai penyimpanan detail transaksi. Tabel basis data transaksi jual detail dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut ini :

Tabel 3.10 transaksi jual detail

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Id_transjudet	int	10	-
Id_transjual	int	10	-
Id_produk	int	10	-
Nama_produk	varchar	50	-
Qty	int	3	-
harga	int	9	-
option	text	-	-

i. Kota

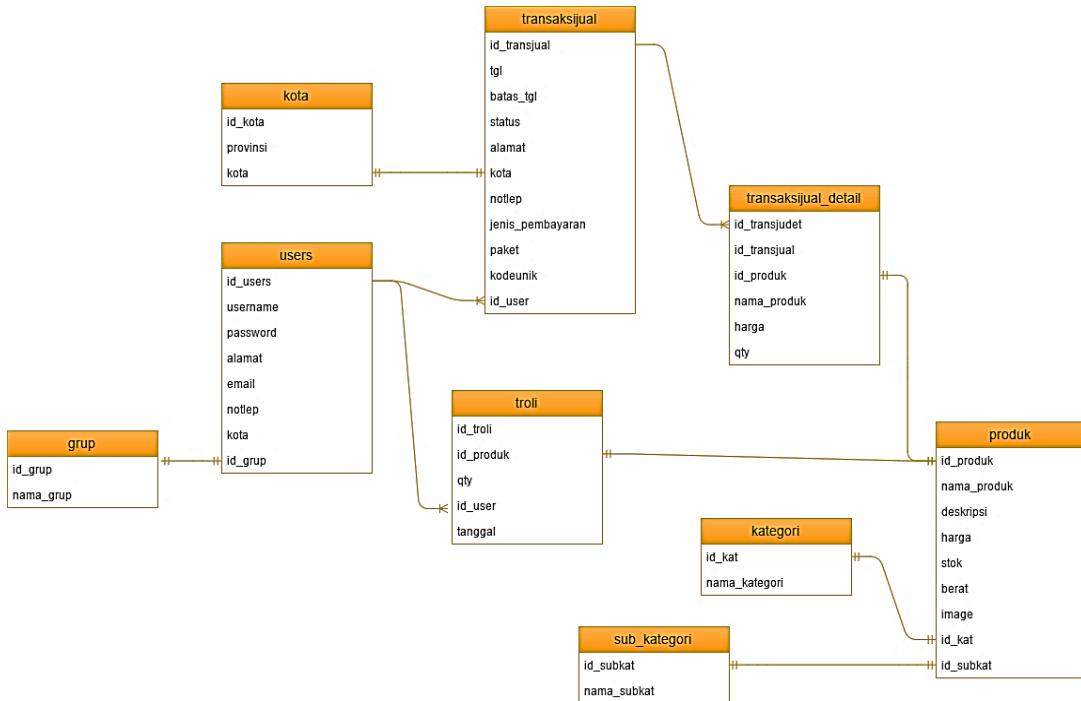
Tabel kota sebagai penyimpanan daftar kota serta provinsi. Tabel basis data kota dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut ini :

Tabel 3.11 kota

Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Id_kota	int	11	-
kota	varchar	50	-
provinsi	int	11	-

3.8 Table Relationship Database

Dari rancangan tabel *database* yang ada yaitu, tabel *users*, grup, kategori, sub kategori, produk, transaksi jual, transaksi jual detail, kota dan troli berikut ini merupakan *table relationship database* dapat dilihat pada gambar 3.3:



Gambar 3.3 Table Relationship Diagram

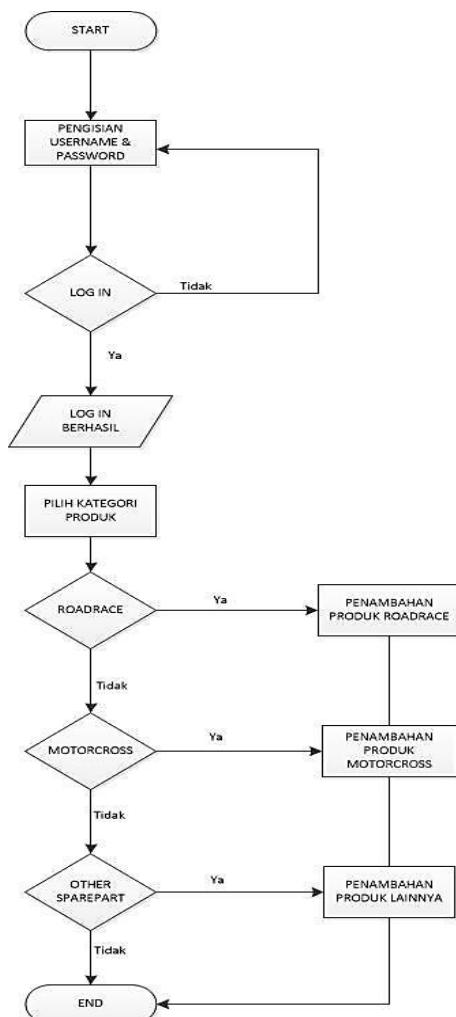
Id_transaksi yaitu id pada tabel transaksi jual, id_transaksi_detail yang merupakan id pada transaksi jual detail, id_kat yaitu id pada tabel kategori, dan id_subkat merupakan id dari tabel sub_kategori. Relasi pada tabel grup dan tabel users adalah 1 to 1, dimana satu users memiliki satu id_grup, relasi pada tabel users dan troli 1 to many, dimana satu users dapat memiliki beberapa troli, dengan relasi tabel troli dan produk 1 to 1, satu troli memiliki satu id produk, relasi produk dan kategori 1 to 1 begitu juga relasi produk dengan subkategori, satu produk memiliki satu id kategori serta sub kategori, relasi tabel produk dengan tabel transjual_detail 1 to 1, dimana satu transjual_detail berisi satu produk, sedangkan relasi tabel transjual dengan transjual_detail 1 to many, dalam satu transaksijual dapat berisi beberapa transjual_detail, relasi tabel users dan tabel transjual 1 to many, satu users dapat melakukan banyak transaksijual, dan relasi tabel transjual dan kota 1 to 1, dalam satu transjual dapat berisikan satu kota.

3.9 Flowchart Program

Flowchart program merupakan penggambaran secara grafik mengenai langkah-langkah atau prosedur dari sistem yang akan dibuat yaitu *E-commerce Pada Utama Motor Jember*.

3.9.1 Flowchart Input Data Produk

Flowchart input data produk yang dilakukan oleh *admin* dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut ini :



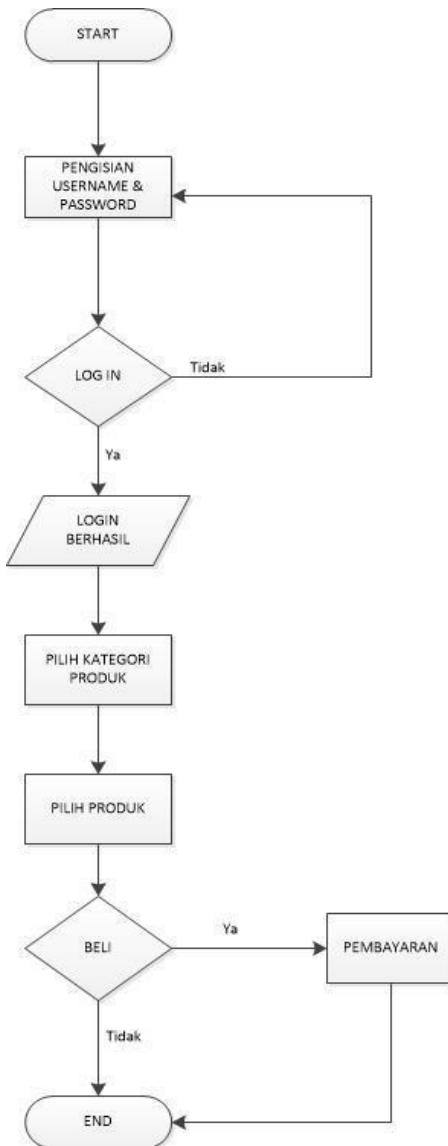
Gambar 3.4 *Flowchart Input Data*

Pada *flowchart* diatas menjelaskan langkah-langkah atau prosedur *input* data produk bagi *admin*. Proses yang yaitu melakukan pengisian

username dan *password admin*, selanjutnya jika telah berhasil *login* maka *admin* dapat melakukan *input* data produk, dimana memilih kategori terlebih dahulu lalu memasukkan data produk. Ketika data telah dimasukkan maka selesai.

3.9.2 Flowchart Pembelian Produk

Flowchart pembelian produk yang dilakukan oleh *user* dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut ini :



Gambar 3.5 Flowchart Pembelian Produk

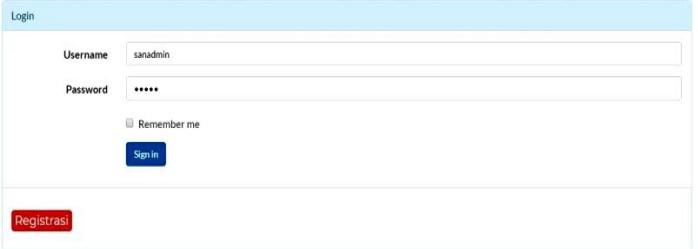
Flowchart diatas merupakan langkah-langkah ataupun prosedur pembelian produk yang dilakukan oleh pelanggan sebagai *user*. Dimana pelanggan melakukan pengisian *username* dan *password* terlebih dahulu untuk dapat *login*. Ketika telah berhasil melakukan *login* maka *user* dapat melakukan pemilihan kategori, pemilihan produk, dan pembelian produk.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

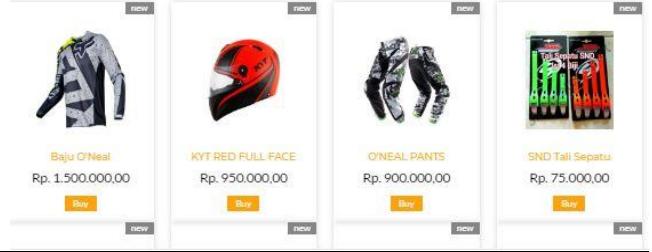
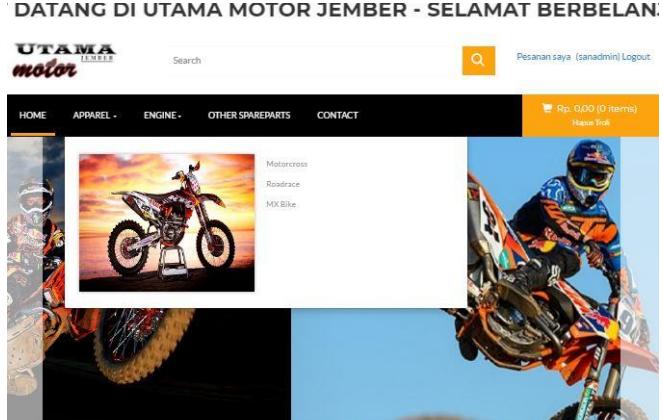
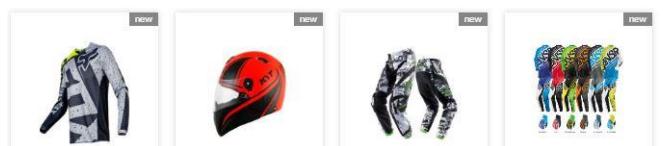
4.1 Product Backlog

Langkah pertama dengan menggunakan metode Scrum ini yaitu menentukan fitur pada E-Commerce Pada Utama Motor Jember berdasarkan prioritasnya. Daftar fitur-fitur tersebut dapat dilihat pada tabel pada gambar 4.1 berikut ini :

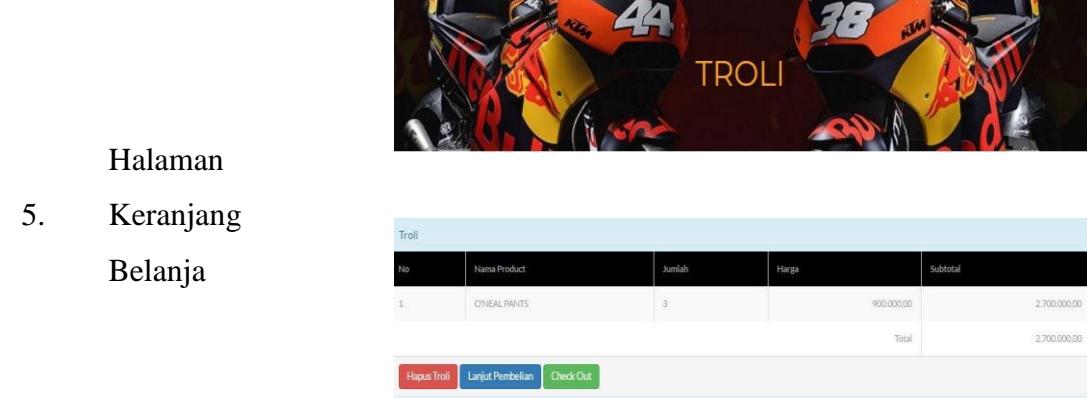
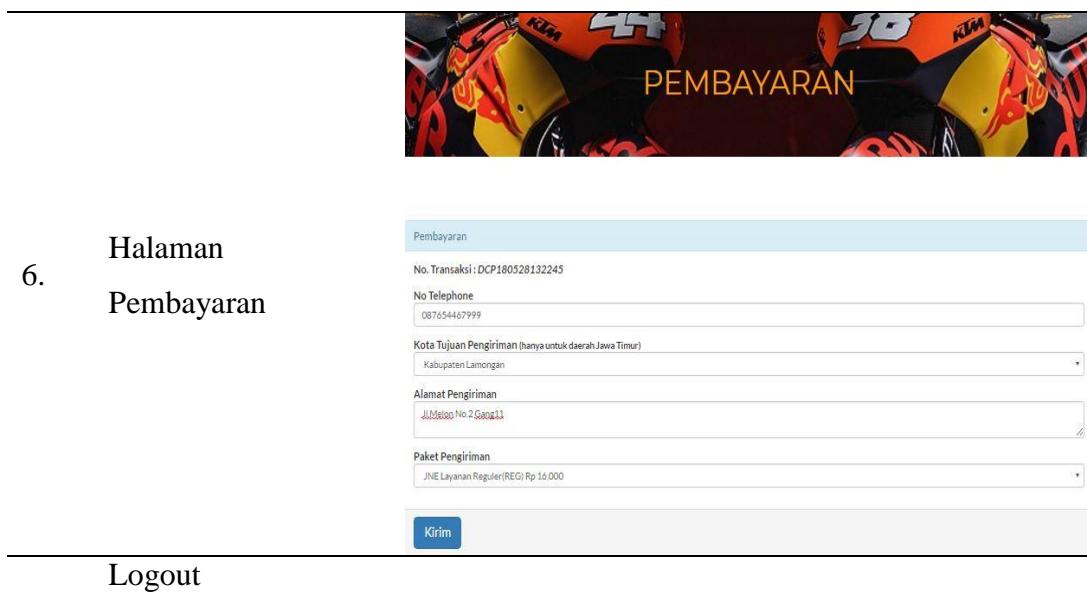
Tabel 4.1 Fitur *Product Backlog*

NO. FITUR	Gambar Fitur
1. Login	 

Tabel 4.1 *Fitur Product Backlog*(lanjutan)

		
2.	Halaman Utama	
3.	Kategori	 

Tabel 4.1 *Fitur Product Backlog* (lanjutan)

		
4.	Halaman Detail Produk	
5.	Halaman Keranjang Belanja	
6.	Halaman Pembayaran	
		

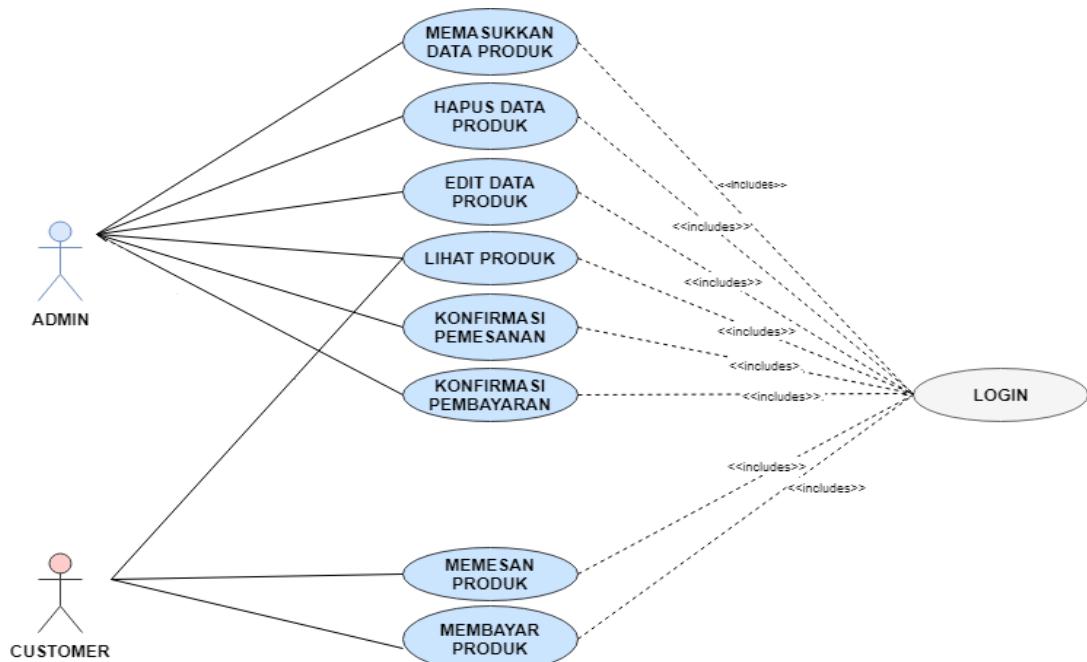
4.2 Sprint Planning

Langkah selanjutnya dengan menggunakan metode Scrum yaitu sprint planning, jika tahapan awal product backlog telah dilakukan maka selanjutnya diadakan meeting pada setiap awal sprint untuk mengevaluasi product backlog, mengenai bagaimana rencana, tujuan serta misi tiap fitur yang sesuai dengan keinginan Product Owner. Pada bagian ini setiap anggota tim akan menentukan berapa lama pengerjaan pada tiap fitur. Dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini :

Tabel 4.2 *Sprint Planning*

No.	Lama Sprint	Jumlah Hari Kerja
1.	2 Bulan	60 Hari

Untuk menggambarkan jalannya proses sistem dapat dilihat rancangan alur kerja sistem yang dimodelkan dengan menggunakan permodelan UML sehingga dapat dilihat bagaimana *E-Commerce* Pada Utama Motor Jember dibuat. Dapat dilihat pada *use case diagram* pada gambar 4.1 berikut ini ;



Gambar 4.1 *Use Case Diagram*

Pada gambar 4.1 Use Case Diagram terdapat 2 *actor* yaitu *admin* dan *customer* serta terdapat 9 sub-sistem yaitu memasukkan data produk, hapus data produk, edit data produk, lihat produk, konfirmasi pemesanan konfirmasi pembayaran, memesan produk, dan membayar produk. Sub-sistem tersebut *include* pada *login*, dimana *login* menjadi tahapan awal yang harus dilakukan sebelum ke sub-sistem tersebut.

Berikut ini penjelasan actor pada *use case*:

a. Admin

Hak akses sebagai admin merupakan pemilik toko Utama Motor Jember, dimana admin dapat melakukan penambahan data produk yang dijual, edit data produk, hapus data produk, konfirmasi pemesanan serta konfirmasi pembayaran.

1) Memasukkan Data Produk

Pada sub-sistem memasukkan data produk dapat melakukan input data produk yang dijual serta harga, keterangan, stok dan gambar produk yang dilakukan oleh admin.

2) Edit Data Produk

Sub-sistem edit data produk dapat melakukan update atau perubahan data pada produk yang telah diinputkan dan sub-sistem ini dapat dilakukan oleh admin.

3) Hapus Data produk

Sub-sistem hapus data produk yang dapat dilakukan oleh admin yaitu menghapus data produk.

4) Lihat Produk

Pada sub-sistem lihat produk ini dapat dilakukan oleh admin ataupun customer, admin dapat melihat produk di halaman utama dari apa yang sudah admin inputkan dari halaman admin.

5) Konfirmasi Pemesanan

Sub-sistem konfirmasi pemesanan hanya dapat dilakukan oleh *admin*.

6) Konfirmasi Pembayaran

Sub-sistem konfirmasi pembayaran hanya dapat dilakukan oleh *admin*.

b. *Customer*

Hak akses sebagai *costumer (user)* dapat melihat produk serta dapat melakukan pemilihan produk, pembelian produk, hingga pemilihan pembayaran produk. Pembayaran yang dilakukan dapat dilakukan dengan cara transfer ataupun *COD (cash on delivery)* di area Jember.

1) Lihat produk

Pada sub-sistem lihat produk ini dapat dilakukan oleh admin ataupun customer, customer dapat melihat seluruh produk yang tersedia pada halaman utama.

2) Memesan Produk

Sub-sistem memesan produk dapat dilakukan *customer (user)* setelah melakukan pemilihan produk yang telah dilihat.

3) Membayar Produk

Sub-sistem membayar produk dapat dilakukan *customer (user)*.

4.3 Sprint Backlog

Merupakan satu runtutan pekerjaan di dalam *scrum*. *Sprint* memiliki durasi dan diakhiri pada waktu yang spesifik tanpa memperhatikan status dari pekerjaan yang dilakukan, baik selesai atau tidak. Pada durasi waktu yang ditentukan tersebut, dilakukan pengembangan produk yang terdapat dalam proyek. *Sprint backlog* dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Sprint Backlog

Tanggal	Sprint Goal PBI	Sprint Backlog
3-4-2018	Halaman Utama	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Tampilan halaman utama <p><i>Task In Progres:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Membuat halaman utama <p><i>Task Done:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Tampilan <i>header</i> halaman utama
4-4-2018		<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Melanjutkan pembuatan halaman utama -Penambahan tampilan kategori <p><i>Task In progress:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Pembuatan halaman utama <p><i>Task Done:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Pembuatan header halaman utama dengan penambahan dropdown untuk kategori
5-4-2018		<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Melanjutkan pembuatan halaman utama -Penambahan template untuk halaman utama <p><i>Task In progress:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -halaman utama dengan menggunakan template. <p><i>Task Done:</i></p>

		- <i>Layout header</i> halaman utama dengan <i>new template</i> .
6-4-2018	<i>LOGIN</i>	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Melanjutkan halaman utama dengan menggunakan template. -Tambahkan slide image pada layout halaman utama. -Footer pada halaman utama. <p><i>Task In progress:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Menambahkan layer slide image pada halaman utama. -Membuat footer pada halaman utama. <p><i>Task Done:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Layer slide pada halaman utama. -Membuat footer pada halaman utama.
7-4-2018	Kategori	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Melanjutkan halaman utama. -Halaman untuk kategori. <p><i>Task In progress:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Pembuatan halaman untuk kategori. <p><i>Task Done:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Halaman kategori.
8-4-2018		<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Tambahkan tampilan fitur <i>login</i> pada header.

-Desain database untuk *login* admin dan user.

Task In progress:

- Menambahkan *button* untuk *login* pada halaman utama.
- Penambahan tampilan fitur *login* pada header.
- Desain database untuk *login* admin dan *users(customer)*.

Task Done:

- Tampilan fitur *login*.
- Tabel database users.

9-4-2018

Task To Do:

- Halaman untuk registrasi

Task In progress:

- Membuat tampilan untuk registrasi

Task Done:

- Form registrasi

10-4-2018

Task To Do:

- Membuat halaman admin.
- Desain database produk dan kategori.

Task In progress:

- Halaman admin input produk, kategori.
- Pembuatan database produk, kategori.

	<p><i>Task Done:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Tampilan halaman admin input produk, dan input kategori.-Pembuatan database produk, dan kategori.
11-4-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Melanjutkan halaman admin.-Tambahkan sub kategori.
	<p><i>Task In progress:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Menambahkan sub kategori pada navbar halaman admin.-Membuat form sub kategori
	<p><i>Task Done:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Sub kategori pada halaman admin.
12-4-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Melanjutan pembuatan halaman admin.-CRUD kategori dan sub kategori.
	<p><i>Task In progress:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Menambahkan edit dan hapus untuk kategori dan sub kategori.
	<p><i>Task Done:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Testing CRUD kategori dan sub kategori.
13-4-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Melanjutan pembuatan halaman admin.-CRUD produk

Task In progress:

- Menambahkan edit dan hapus untuk produk.

Task Done:

- Testing CRUD produk berhasil.

14-4-2018

Task To Do:

- Melanjutkan halaman admin.

Task In progress:

- Perbaikan tampilan form-form yang ada pada halaman admin.

Task Done:

- Tampilan baru form pada halaman admin
- Testing CRUD kategori, subkategori, lalu produk berhasil.

15-4-2018

Task To Do:

- Merevisi tampilan registrasi *login* untuk user.

Task In progress:

- Mengubah tampilan registrasi.

Task Done:

- Tampilan registrasi yang telah diperbarui ada pada halaman utama.

16-4-2018 Troli

Task To Do:

- Tampilan untuk troli
- Koding untuk produk masuk troli.

Task In progress:

- Mempelajari proses add to cart atau troli

Task Done:

- Tampilan untuk troli

17-4-2018*Task To Do:*

- Melanjutkan pembuatan troli.

Task In progress:

- Mempelajari proses add to cart atau troli.

Task Done:

- Tampilan untuk troli.

18-4-2018*Task To Do:*

- Melanjutkan pembuatan troli.

Task In progress:

- Pembuatan add to troli untuk produk yang dipilih.

Task Done:

- Coding add to troli.
- Produk berhasil masuk troli.

19-4-2018*Task To Do:*

- Melanjutkan halaman admin
- Tambahkan menu pada navbar untuk data penjualan produk.

Task In progress:

-
- Tambah menu penjualan.
 - Pembuatan tampilan menu penjualan.

Task Done:

- Form penjualan

20-4-2018

Task To Do:

- Melanjutkan di halaman admin.

Task In progress:

- Menambahkan kolom status, dan aksi pada form penjualan .

Task Done:

- Update form penjualan.

21-4-2018

Task To Do:

- Desain database penjualan produk.

Task In progress:

- Penambahan tabel transaksi pada database.

Task Done:

- Tambah tabel transaksi.

22-4-2018

Task To Do:

- Melanjutkan desain database penjual produk.

Task In progress:

- Mempelajari alur transaksi penjualan produk.
-

	<i>Task Done:</i>				
23-4-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Melanjutkan desain database transaksi penjualan produk. 				
	<i>Task In progress:</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> -Penambahan tabel transaksi pada database 				
	<i>Task Done:</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> -Tambah tabel detail transaksi pada database. 				
24-4-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Menu penjualan halaman admin 				
	<i>Task In progress:</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> -Penambahan button untuk aksi dari status penjualan. -Coding aksi status 				
	<i>Task Done:</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> -Tambah button detail. 				
25-4-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Tampilan dari button detail 				
	<i>Task In progress:</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> -Tampilan detail pesanan produk -Coding untuk detail pesanan produk 				
	<i>Task Done:</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> -Form detail pesanan produk 				
26-4-2018	<table border="0"> <tr> <td style="width: 30%;">Halaman detail</td> <td style="width: 70%;"><i>Task To Do:</i></td> </tr> <tr> <td>produk</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> -Halaman detail produk di halaman utama. </td> </tr> </table>	Halaman detail	<i>Task To Do:</i>	produk	<ul style="list-style-type: none"> -Halaman detail produk di halaman utama.
Halaman detail	<i>Task To Do:</i>				
produk	<ul style="list-style-type: none"> -Halaman detail produk di halaman utama. 				

-
- Tampilan halaman detail produk.
 - Tambahkan kuantitas jumlah pembelian produk.

Task In progress:

- Tampilan halaman detail produk.

Task Done:

27-4-2018

Task To Do:

- Melanjutkan halaman detail produk

Task In progress:

- Tampilan halaman detail produk.
- Mempelajari coding penambahan jumlah pesanan produk.

Task Done:

1-5-2018

Task To Do:

- Halaman detail produk.
- Desain database tambahan troli.

Task In progress:

- Mempelajari troli dengan tambahan kuantitas produk.

Task Done:

2-5-2018

Task To Do:

- Halaman detail produk.
- Desain database tambahan troli.

Task In progress:

-
- Mempelajari troli dengan tambahan kuantitas produk.

Task Done:

3-5-2018

Task To Do:

- Halaman detail produk.
- Desain database tambahan troli.

Task In progress:

- Mempelajari troli dengan tambahan kuantitas produk.

Task Done:

4-5-2018

Task To Do:

- Halaman detail produk.
- Desain database tambahan troli.

Task In progress:

- Desain database troli
- Coding troli.
- Coding detail produk

Task Done:

- Tambah tabel troli pada database.
- Halaman detail produk.

5-5-2018

Task To Do:

- Halaman detail produk.
- Testing detail produk ke troli.

Task In progress:

-
- Testing detail produk ke troli.

Task Done:

- Testing detail produk ke troli berhasil.

6-5-2018	Halaman Pembayaran	<i>Task To Do:</i> -Tampilan halaman Pembayaran.
----------	-----------------------	---

Task In progress:

- Membuat tampilan halaman Pembayaran.

Task Done:

- Form halaman pembayaran.

7-5-2018	<i>Task To Do:</i> -Tabel database transaksi
----------	---

Task In progress:

- Penambahan field pada tabel transaksi

Task Done:

- Add field kodeunik, alamat, notlepas, jenis pembayaran, paket.

8-5-2018	<i>Task To Do:</i> -Ongkir pembayaran.
----------	---

Task In progress:

- Mempelajari ongkir pembayaran

Task Done:

9-5-2018	<i>Task To Do:</i> -Ongkir pembayaran. -Pengambilan harga ongkir
----------	--

Task In progress:

- Mempelajari ongkir pembayaran
- Pengambilan harga ongkir melalui rajaongkir.com

Task Done:

- API ongkir
-

10-5-2018

Task To Do:

- Halaman pembayaran.
- Button Checkout

Task In progress:

- Coding button checkout ke pembayaran.

Task Done:

- Form Pembayaran
-

11-5-2018

Task To Do:

- Database untuk ongkir.

Task In progress:

- Pembuatan database yang digunakan untuk pengambilan harga ongkir.

Task Done:

- Tambah table kota pada database
-

15-5-2018

Task To Do:

- Halaman pesanan *user (customer)*.
 - Tampilan keseluruhan harga pembayaran.
-

Task In progress:

-Membuat tampilan halaman pesanan.

Task Done:

-Form halaman pesanan.

16-5-2018

Task To Do:

-Halaman pesanan *user (customer)*.

-Tampilan keseluruhan harga pembayaran.

Task In progress:

-Coding total pembayaran.

Task Done:

-Total pembayaran keseluruhan.

17-5-2018

Task To Do:

-Menu contact pada halaman utama.

Task In progress:

-Membuat desain tampilan informasi contact.

Task Done:

-Menu contact pada halaman utama.

18-5-2018

Task To Do:

-Informasi pada pesanan detail.

Task In progress:

-Menampilkan kode transaksi pada informasi pesanan detail.

Task Done:

	<ul style="list-style-type: none">-Pesanan detail dengan informasi kode transaksi.
19-5-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Menambahkan status bayar pada halaman admin.
	<p><i>Task In progress:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Menambahkan aksi button paid pada menu penjualan halaman admin.
	<p><i>Task Done:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Update form penjualan.
20-5-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Stok otomatis berkurang saat ada pembelian produk.
	<p><i>Task In progress:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Mempelajari coding update stok.
	<p><i>Task Done:</i></p>
21-5-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Stok otomatis berkurang saat ada pembelian produk.
	<p><i>Task In progress:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Mempelajari coding update stok.
	<p><i>Task Done:</i></p>
22-5-2018	<p><i>Task To Do:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Merapikan halaman utama.

Task In progress:

-Edit coding ukuran menampilkan produk.

Task Done:

-Update tampilan halaman utama

23-5-2018

Task To Do:

-Testing input data produk di halaman *admin*.

-Testing penjualan.

Task In progress:

-Memasukkan produk baru.

Task Done:

-Testing input data produk berhasil.

-Testing penjualan berhasil.

24-5-2018

Task To Do:

-Revisi registrasi *user*

-Revisi alamat pengiriman.

Task In progress:

-Menambahkan inputan pada *form* registrasi.

-Menambahkan *field* notelp, alamat, dan kota pada tabel *users*.

Task Done:

-Update *form* registrasi

25-5-2018

Task To Do:

-Revisi alamat pengiriman.

Task In progress:

- Menambahkan *field* alamat, notlep, dan kota pada tabel transaksi.

Task Done:

- Update halaman pembayaran.

26-5-2018	<i>DONE</i>
-----------	-------------

4.4 Sprint Review

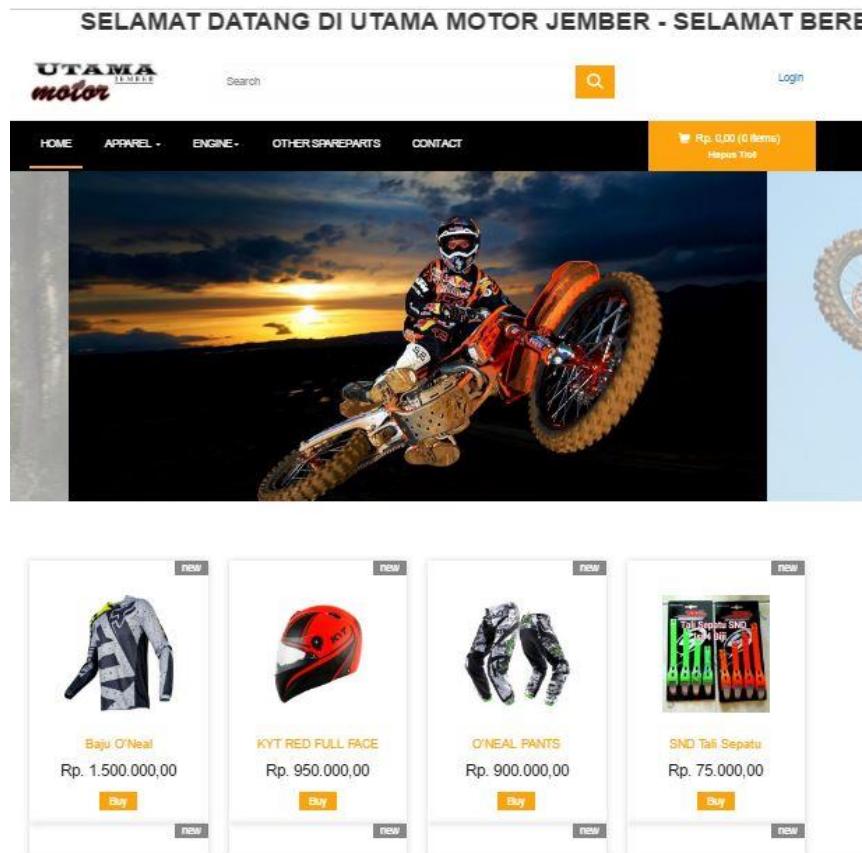
Pada sprint review dilakukannya pengecekan untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang direncakan pada awal *product backlog* dapat terselesaikan dan dapat bekerja dengan baik, untuk itu perlu dilakukan *testing* pada seluruh fitur yang telah dibuat. Hasil testing fitur-fitur dalam *E-Commerce* pada Utama Motor Jember dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4 *Sprint Review*

No.	Testing Fitur	Penguji	Hasil testing
1.	<i>Login (customer)</i>	Pemilik Utama Motor	Berhasil
2.	Halaman Utama	Pemilik Utama Motor	Berhasil
3.	Kategori	Pemilik Utama Motor	Berhasil
4.	Halaman detail produk	Pemilik Utama Motor	Berhasil
5.	Halaman troli	Pemilik Utama Motor	Berhasil
6.	Halaman pembayaran	Pemilik Utama	Berhasil

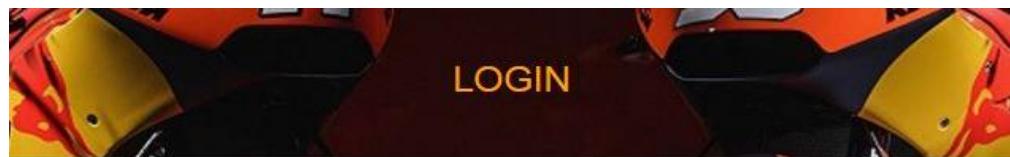
<hr/> Motor <hr/>			
<i>Logout</i>			
7.	<i>Login</i> (admin)	Pemilik Utama	Berhasil
		Motor	
8.	Halaman Kategori	Pemilik Utama	Berhasil
		Motor	
9.	Halaman Sub-Kategori	Pemilik Utama	Berhasil
		Motor	
10	Halaman Produk	Pemilik Utama	Berhasil
		Motor	
11	Halaman Penjualan	Pemilik Utama	Berhasil
		Motor	

Setelah dilakukannya *testing* dan seluruh fitur berhasil maka *E-Commerce Pada Utama Motor Jember* dapat dinyatakan siap *release*. Berikut ini dokumentasi *testing E-Commerce Pada Utama Motor Jember* dapat dilihat pada gambar 4.2 merupakan tampilan awal halaman utama *E-Commerce Pada Utama Motor Jember* :



Gambar 4.2 Halaman Utama

Untuk selanjutnya user diharuskan *login* terlebih dahulu. Berikut ini tampilan *login* dapat dilihat pada gambar 4.3 :



Login

Username

Password

Remember me



Gambar 4.3 *Login*

Jika belum mempunyai akun, maka *user(customer)* dapat melakukan registrasi terlebih dahulu. Tampilan regitrasи dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini:



REGISTRATION

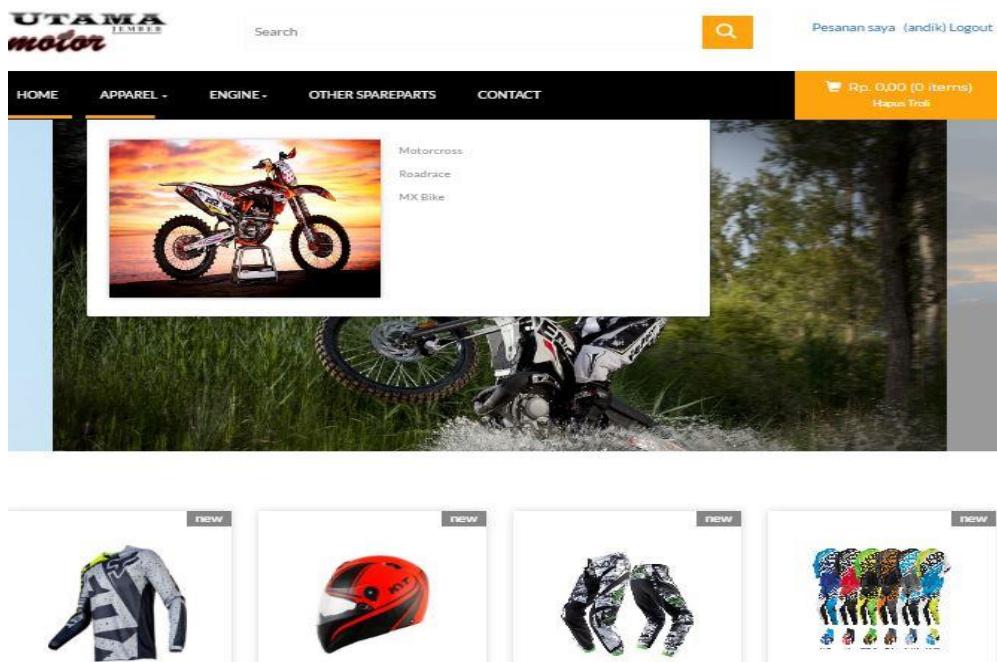
Registration

Username	<input style="width: 80%; border: 1px solid #ccc; height: 25px;" type="text"/>
Email	<input style="width: 80%; border: 1px solid #ccc; height: 25px;" type="text"/>
No.Telp / WA	<input style="width: 80%; border: 1px solid #ccc; height: 25px;" type="text"/>
Alamat Lengkap	<input style="width: 80%; border: 1px solid #ccc; height: 25px;" type="text"/>
Kota	--Pilih Kota--
Password	<input style="width: 80%; border: 1px solid #ccc; height: 25px;" type="password"/>
Grup	--Pilih--
<input style="background-color: #008000; color: white; border: none; padding: 5px; width: 100px; height: 30px; border-radius: 5px; font-weight: bold; font-size: 10px;" type="button" value="Simpan"/>	
<input style="background-color: #FFA500; color: black; border: none; padding: 5px; width: 150px; height: 30px; border-radius: 5px; font-weight: bold; font-size: 10px;" type="button" value="Kembali ke Login"/>	



Gambar 4.4 Registrasi

Setelah melakukan registrasi, maka dapat melakukan *login* dan dapat masuk kembali pada halaman utama dimana *user* dapat melihat produk, dan halaman kategori produk. Kategori dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini:



gambar 4.5 Kategori

Selanjutnya *user* melakukan pemilihan produk yang akan dibeli. Berikut ini tampilan halaman detail produk dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut ini:



Gambar 4.6 Detail tampilan produk

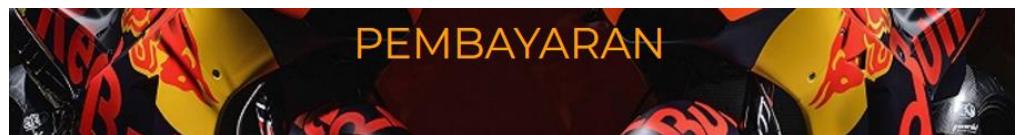
Setelah memasukkan kuantitas jumlah produk yang diinginkan dapat langsung tambahkan produk ke troli dan melanjutkan ke halaman troli maka dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini:



Troli				
No	Nama Product	Jumlah	Harga	Subtotal
1	O'NEAL SET	1	300.000,00	300.000,00
				Total 300.000,00
Hapus Troli		Lanjut Pembelian		Check Out

Gambar 4.7 Troli

Jika produk yang akan dibeli telah ada pada troli maka dapat melanjutkan ke halaman pembayaran seperti gambar 4.8 berikut ini:



Pembayaran	
No. Transaksi : DCP180531094901	
No Telephone	08578881246
Kota Tujuan Pengiriman (hanya untuk daerah Jawa Timur)	Kabupaten Jember
Alamat Pengiriman	Jl.Sumatra
Jenis Pembayaran	<input type="radio"/> Transfer <input type="radio"/> Transfer <input checked="" type="radio"/> COD <input type="radio"/> COD
	Kirim

Gambar 4.8 Halaman Pembayaran

Selanjutnya user dapat melihat pesanannya pada halaman utama di button pesanan seperti pada gambar 4.9 berikut ini:



Pesanan saya				
No	ID	Tanggal	Status	Aksi
1	21	2018-05-31 09:54:33	unpaid	<button>Details</button> <button>Cancel</button>

Gambar 4.9 Pesanan

User dapat melakukan cancel pembelian produk jika belum melakukan transfer dan juga dapat melihat detail pesanannya seperti gambar 4.10 berikut ini:



Pesanan Detail

Pesanan Info				
ID : 21				
Kode Transaksi : DCP180531094901				
Date : 2018-05-31 09:54:33				
Status : unpaid				
No. Telp : 08578881246				
Alamat Pengiriman : Jl.Sumatra				
No	Nama Produk	Qty	Harga	Subtotal
1	O'NEAL SET	1	300.000,00	300.000,00
		Total		300.000,00
		Total+Ongkir		300.000,00

Gambar 4.10 Detail Pesanan

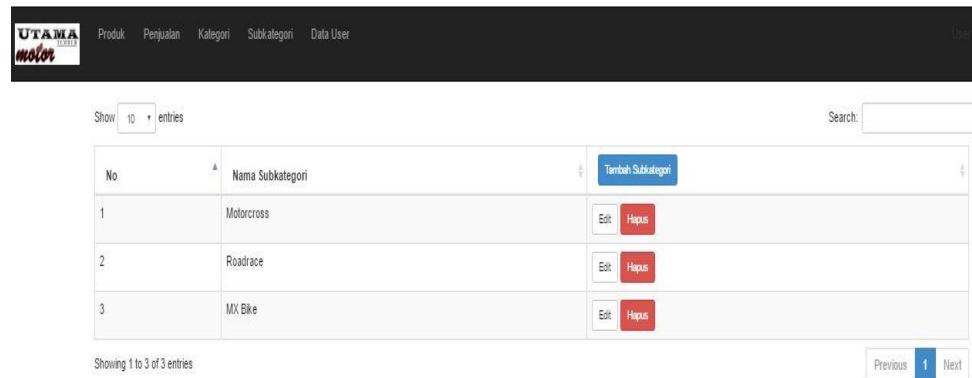
Selanjutnya melakukan *login* dengan hak akses sebagai *admin* halaman pertama merupakan menu produk. Tampilan halaman *admin* dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut ini:

WELCOME TO PAGE ADMIN UTAMA MOTOR JEMBER								
 Produk Penjualan Kategori Subkategori Data User								
Show <input type="button" value="10"/> entries Search: <input type="text"/>								
No	Kategori	Subkategori	Nama Produk	Image	Harga	Stok	Tambah Produk	
1	Apparel	Roadrace	Baju O'Neal		1500000	5	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
2	Apparel	Roadrace	KYT RED FULL FACE		950000	10	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
3	Apparel	Roadrace	O'NEAL PANTS		900000	25	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
4	Apparel	MX Bike	SND Tali Sepatu		75000	29	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
5	Engine	Motorcross	KARBULATOR		1500000	300	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
6	Apparel	Roadrace	O'NEAL SET		300000	49	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
7	Apparel	MX Bike	Celana On GREY		95000	50	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
8	Apparel	Motorcross	FOX Pants Cross		80000	70	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.11 Halaman Admin Menu Produk

Dalam halaman admin terdapat menu dimana admin dapat melakukan *input*, edit, ataupun hapus seperti kategori, sub kategori, dan produk. Tampilan menu sub kategori dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut ini:

WELCOME TO PAGE ADMIN UTAMA MOTOR JEMBER



The screenshot shows a table with the following data:

No	Nama Subkategori	
1	Motorcross	Edit Hapus
2	Roadrace	Edit Hapus
3	MX Bike	Edit Hapus

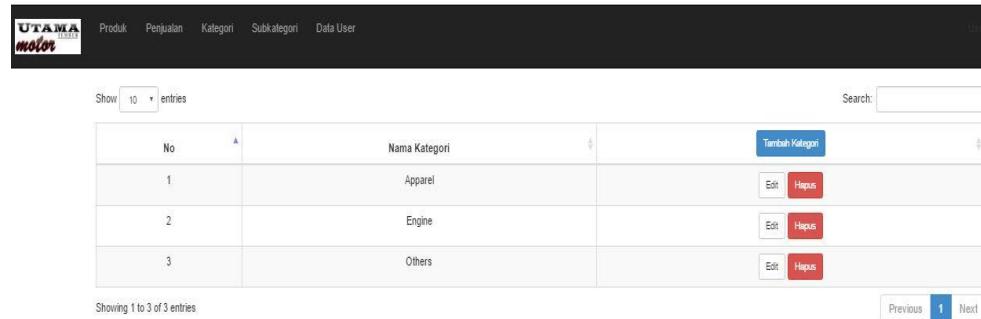
Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous **1** Next

Gambar 4.12 Sub-Kategori

Selanjutnya tampilan menu kategori dapat dilihat pada gambar 4.13 berikut ini:

WELCOME TO PAGE ADMIN UTAMA MOTOR JEMBER



The screenshot shows a table with the following data:

No	Nama Kategori	
1	Apparel	Edit Hapus
2	Engine	Edit Hapus
3	Others	Edit Hapus

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous **1** Next

Gambar 4.13 Kategori Admin

Selanjutnya admin dapat mengelola penjualan produk melalui menu penjualan dan dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut ini :

ID	Nama User	Tanggal	Batas Waktu	Status	Aksi
DCP180522091258	ayah	2018-05-22 09:13:23	2018-05-23 09:13:23	unpaid	[Detail] [Paid]
DCP180522091348	ayah	2018-05-22 09:14:01	2018-05-23 09:14:01	unpaid	[Detail] [Paid]
DCP180523190616	ecipus	2018-05-23 19:06:55	2018-05-24 19:06:55	unpaid	[Detail] [Paid]
DCP180524040151	ecipus	2018-05-24 04:03:05	2018-05-25 04:03:05	paid	[Detail]
DCP180524040732	ayah	2018-05-24 04:08:11	2018-05-25 04:08:11	paid	[Detail]
DCP180526184707	ayah	2018-05-26 18:47:27	2018-05-27 18:47:27	unpaid	[Detail] [Paid]
DCP180527223036	ayah	2018-05-27 22:32:41	2018-05-28 22:32:41	unpaid	[Detail] [Paid]
DCP180527225716	ecipus	2018-05-27 22:57:37	2018-05-28 22:57:37	unpaid	[Detail] [Paid]
DCP180529105617	bubupus	2018-05-29 10:56:34	2018-05-30 10:56:34	unpaid	[Detail] [Paid]
DCP180531094901	andik	2018-05-31 09:54:33	2018-06-01 09:54:33	unpaid	[Detail] [Paid]

Showing 11 to 20 of 20 entries

Previous | 1 | 2 | Next

Gambar 4.14 Penjualan Produk

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembuatan *E-Commerce* berbasis website Pada Utama Motor Jember dapat mempermudah proses penjualan produk dimana pembeli tidak perlu datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian produk dengan sistem yang mudah digunakan yang juga dapat menjadi sarana dalam pemasaran produk karena dengan *E-Commerce* maka Utama Motor Jember akan lebih dikenal masyarakat luas. Dengan adanya *E-Commerce* ini data produk yang dijual pihak Utama Motor kini menggunakan *database* yang menjadikan data produk lebih terstruktur, dan juga memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam melakukan pembelian produk di Utama Motor yaitu para pelanggan tidak perlu harus datang ke toko. Dari *testing* yang telah dilakukan oleh *product owner* dan pemilik Utama Motor Jember *E-Commerce* dinyatakan berhasil dan akan diimplementasikan. Jadi Utama Motor Jember dapat melakukan penjualan produk-produk melalui *E-Commerce* Pada Utama Motor Jember berbasis *website*.

5.2 Saran

Diharapkan adanya penyempurnaan ataupun adanya pengembangan *E-Commerce* Pada Utama Motor Jember, yaitu adanya tambahan fitur *chatbox* yang dapat menjadi penghubung antara pembeli dengan admin supaya dapat berkomunikasi melalui chat dengan sistem 24 jam on admin, tambahkan pula untuk pengiriman produk dapat melalui beberapa ekspedisi. Saat ini untuk pengiriman produk hanya melalui ekspedisi JNE, dapat ditambahkan ekspedisi lain seperti JNT, TIKI, POS Indonesia, atau *go-send*. Tambahkan pula fitur layanan servis, berisi pendaftaran servis, jadi member bisa mendapatkan nomer antrian servis melalui *website E-Commerce* Pada Utama Motor Jember tidak perlu harus mengantre atau menunggu lama di toko untuk mendapatkan giliran.

DAFTAR PUSTAKA

Coban Bilal, Devecioglu Sebahattin, Karaya Yunus Emre, 2014 *Spor sektöründe e-ticaret,Firat Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu.*

Dewi Laksmiati, 2014 Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Suku Cadang berbasis Online Pada Bengkel Bintang Terang Motor Tangerang, AMIK BSI Tangerang.

De Magelhaes Andre Lincoln Barasso, Jacobi Claudia Maria, 2013 *E-commerce Of Freshwater Aquarium Fishes, Universidade Federal de Minas Gerais. BeloHorizonte, Minas Gerais, Brazil.*

Eliza Ginting, 2012 Aplikasi Penjualan Berbasis Ecommerce Menggunakan Joomla Pada Mutiara Fashion, Fakultas Teknik Universitas Widyatama Bandung.

Rennior, 2012 Perancangan Program Jasa Perbaikan Kendaraan Dan Penjualan Suku Cadang Pada Bengkel Fajar Motor, Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer BSI Bekasi.

Lena Adis, 2014 Pengertian PHP Dan MySQL Diambil dari :
(<http://ilmuti.org/wp-content/uploads/2014/05/Adis-Lena-Kusuma-ratna-Pengertian-PHP-dan-MySQL.pdf>)

Astria Firman, 2016 Sistem Informasi Perpustakaan *Online* Berbasis Web, Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik UNSRAT.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Produk Utama Motor Jember

Nama Produk	Jenis	Satuan	Harga Jual	Keterangan
CELANA CROSS LOKAL 29	CLO	PCS	165,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 30	CLO	PCS	165,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 31	CLO	PCS	165,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 32	CLO	PCS	165,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 33	CLO	PCS	165,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 34	CLO	PCS	165,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 35	CLO	PCS	165,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 36	CLO	PCS	175,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 37	CLO	PCS	175,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 38	CLO	PCS	200,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 32 RED	CLO	PCS	150,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 34 RED	CLO	PCS	150,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 36 RED	CLO	PCS	175,000.00	
ANAK CROSS LOKAL 31 BLUE	CLO	PCS	175,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 29 GREEN	CLO	PCS	175,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 32 ORANGE	CLO	PCS	150,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 34 ORANGE	CLO	PCS	175,000.00	
CELANA CODURA PRINTING PANJANG	CLO	PCS	250,000.00	
CELANA CODURA PENDEK	CLO	PCS	150,000.00	
CELANA CROS ANAK PRINTING	CLO	PCS	150,000.00	
CELANA CROSS LOKAL 40	CLO	PCS	200,000.00	
CELANA CONTIN CENTOUR	CLO	PCS	650,000.00	
CELANA PENDEK CROSS TEBAL KATUN	CLO	PCS	120,000.00	

CELANA CODURA PRINTING PANJANG	CLO	PCS	250,000.00
CELANA CODURA PENDEK	CLO	PCS	150,000.00
CELANA CROS ANAK PRINTING	CLO	PCS	150,000.00
CELANA CROSS LOKAL 40	CLO	PCS	200,000.00
CELANA CONTIN CENTOUR	CLO	PCS	650,000.00
CELANA PENDEK CROSS TEBAL KATUN	CLO	PCS	120,000.00
CELANA CROSS REPLICA 36	CLO	PCS	300,000.00
CELANA AXO CROSS	CLO	PCS	600,000.00
CELANA CROSS PENDEK	CLO	PCS	80,000.00
CELANA CROSS PRINTING	CLO	PCS	330,000.00
CELANA ADVENTURE	CLO	PCS	185,000.00
CELANA PENDEK IMPORT	CLO	PCS	250,000.00
CELANA PENDEK BRARD	CLO	PCS	150,000.00
CELANA ADVENTURE AHRS	CLO	PCS	750,000.00
CELANA CROSS ANAK	CLO	PCS	130,000.00
CELANA CONTIN DAYRIDE JINS	CLO	PCS	650,000.00
CELANA CROSS REPLICA 32 AA	CLO	PCS	350,000.00
CELANA CROSS REPLICA 34 AA	CLO	PCS	350,000.00
CELANA CROSS REPLICA 35 AA	CLO	PCS	350,000.00
CELANA CROSS REPLICA 36 AA	CLO	PCS	350,000.00
CELANA CROSS REPLICA 32	CLO	PCS	300,000.00
CELANA PENDEK KATUN ADV 36/XL	CLO	PCS	150,000.00
CELANA PENDEK KATUN ADV 34	CLO	PCS	150,000.00
CELANA PENDEK KATUN ADV 32	CLO	PCS	150,000.00

CDI BRT JUKEN3 R15 TURBO	ELTRC	PCS	1,000,000.00	
CDI BRT JUKEN3 N-MAX ABS DUAL	ELTRC	PCS	1,025,000.00	
CDI BRT KLX NEO DUALBAND	ELTRC	PCS	585,000.00	
CDI BRT KLX 150 POWERMAX 2BAND TR	ELTRC	SET	540,000.00	
CDI M.2000 BRT FU150	ELTRC	SET	360,000.00	
CDI M.2000 BRT SHOGUN	ELTRC	SET	360,000.00	
CDI M.2000 BRT BEAT	ELTRC	SET	360,000.00	
CDI M.2000 BRT MIO/JUPI-Z	ELTRC	SET	360,000.00	
CDI MIO TAKAYAMA	ELTRC	SET	88,000.00	
CDI REXTOR FU	ELTRC	SET	425,000.00	
CDI REXTOR KLX	ELTRC	SET	450,000.00	
CDI BRT I-MAX KLX 24 STEP	ELTRC	SET	1,100,000.00	
CDI BRT P.MAX FU 2013	ELTRC	SET	540,000.00	
CDI BRT DUAL BAND FU 2013	ELTRC	SET	625,000.00	
CDI BRT DUAL BAND FU 2013/2014 AHO	ELTRC	SET	650,000.00	
CDI BRT I-MAX FU 2011	ELTRC	SET	1,100,000.00	
CDI BRT I-MAX FU 2013	ELTRC	SET	1,100,000.00	
CDI BRT JUKEN2 R15 DUAL	ELTRC	SET	800,000.00	
CDI BRT BLADE/REVO ABSL	ELTRC	SET	500,000.00	
CDI BRT FIZR	ELTRC	SET	445,000.00	
CDI BRT VEGA-R AC	ELTRC	SET	465,000.00	
CDI BRT JUKEN CB150R	ELTRC	SET	800,000.00	
CDI BRT BEAT/SCOOPY POWER MAX	ELTRC	SET	635,000.00	
CDI BRT N150RR INVIO	ELTRC	SET	750,000.00	

Nama produk	Jenis	Satuan	Harga Jual	Keterangan
JARING HELM	BODY	PCS	10,000.00	
JARING HELM TEBAL	BODY	PCS	15,000.00	
HELM VOG X-TREAM DOBLE	BODY	PCS	165,000.00	
HELM O'NEAL SIERRA SUPERMOTO	BODY	PCS	2,550,000.00	
HELM ANSWER NTX-40	BODY	PCS	1,250,000.00	
HELM O'NEAL 13-5 SRS	BODY	PCS	1,500,000.00	
HELM THOR 18-QUADRANT	BODY	PCS	1,850,000.00	
HELM VOG XTREAM	BODY	PCS	145,000.00	
JARING HELM WARNA	BODY	PCS	12,000.00	
HELM CARGLOSS OPEN FACE MOTIP	BODY	PCS	380,000.00	
HELM CARGLOSS OPEN FACE POLOS	BODY	PCS	350,000.00	
PET HELM PVC PRINTING	BODY	PCS	65,000.00	
JARING HELM BAGUS	BODY	PCS	35,000.00	
HELM CARGLOSS POLOS	BODY	PCS	435,000.00	
JARING HELM IMPORT BLACK	APAREL	PCS	45,000.00	
JARING HELM IMPORT BLUE	APAREL	PCS	45,000.00	
JARING HELM IMPORT GREEN	APAREL	PCS	45,000.00	
JARING HELM IMPORT ORANGE	APAREL	PCS	45,000.00	
JARING HELM IMPORT RED	APAREL	PCS	45,000.00	
PEWANGI HELM MTR	BODY	PCS	10,000.00	
JARING HELM BESAR	BODY	PCS	15,000.00	
HELM SNAIL SUPERMOTO	BODY	PCS	600,000.00	
HELM O'NEAL 10 SERIES	BODY	PCS	3,230,000.00	

HELM AHRS CROSS L	CLO	PCS	500,000.00
HELM CROSS GM	CLO	PCS	450,000.00
HELM CARGLOSS	CLO	PCS	500,000.00
HELM NHK PRED 2	CLO	PCS	345,000.00
HELM CROSS ROCKSTAR	CLO	PCS	950,000.00
HELM ANSWER RDBK/BLOR XL	CLO	PCS	1,650,000.00
HELM ANSWER YS	CLO	PCS	1,650,000.00
HELM AHRS CROSS M	CLO	PCS	500,000.00
HELM O'NEAL 3-SERIES M	CLO	PCS	1,490,000.00
HELM O'NEAL 3-SERIES L	CLO	PCS	1,490,000.00
HELM O'NEAL 3-SERIES XL	CLO	PCS	1,490,000.00
HELM O'NEAL 3-SERIES XXL	CLO	PCS	1,490,000.00
HELM O'NEAL 7-SERIES L WHITE	CLO	PCS	2,550,000.00
HELM O'NEAL 7-SERIES L HI-VIS	CLO	PCS	2,550,000.00
HELM O'NEAL 7-SERIES M WHITE	CLO	PCS	2,550,000.00
HELM O'NEAL 7-SERIES M HI-VIS	CLO	PCS	2,550,000.00
HELM O'NEAL 7-SERIES S HI-VIS	CLO	PCS	2,550,000.00
HELM O'NEAL 7-SERIES XL WHITE	CLO	PCS	2,550,000.00
HELM O'NEAL 7-SERIES XL HI-VIS	CLO	PCS	2,550,000.00
HELM O'NEAL 7-SERIES XXL WHITE	CLO	PCS	2,550,000.00
HELM O'NEAL 7-SERIES XXL HI-VIS	CLO	PCS	2,550,000.00
HELM O'NEAL MTB/DN RL2-SERIES L	CLO	PCS	1,450,000.00
HELM O'NEAL MTB/DN RL2-SERIES M	CLO	PCS	1,450,000.00
HELM O'NEAL MTB/DN RL2-SERIES XL	CLO	PCS	1,450,000.00

Nama Produk	Jenis	Merek	Satuan	Harga Jual	Keterangan
TALI SEPATU SND	BODY		PCS	185,000.00	
SEPATU CROSS MX1 35	CLO		PASANG	300,000.00	
SEPATU CROSS MX1 36	CLO		PASANG	300,000.00	
SEPATU CROSS MX1 38	CLO		PASANG	300,000.00	
SEPATU CROSS FOX/ALP/TH 43	CLO		PASANG	300,000.00	
SEPATU CROSS MX1 34	CLO		PASANG	300,000.00	
SEPATU CROSS MX1 37	CLO		PASANG	300,000.00	
SEPATU CROSS MX1 32	CLO		PASANG	300,000.00	
SEPATU CROSS MX1 33	CLO		PASANG	300,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 10 BLACK	SEPATU	O'NEAL	PASANG	1,500,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 9 WHITE	CLO	O'NEAL	PASANG	1,500,000.00	
SEPATU ROAD RACE GP TECH 03 40 BLACK/RED	CLO	AHRS	PASANG	575,575.00	
SEPATU ROAD RACE GP TECH 03 41 WHITE/RED	CLO	AHRS	PASANG	575,575.00	
SEPATU CROSS MX1 38	CLO	AHRS	PASANG	300,000.00	
SEPATU GAERNIE PODIUM	CLO		PASANG	1,800,000.00	
SEPATU FOX BOMBER	CLO	AHRS	PASANG	2,850,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER 8/41 RED/BLK/YEL	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER 10/43 BLACK	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER 9/42 RED/BLK/YEL	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER 10/43 RED/BLK/YEL	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER 11/45 RED/BLK/YEL	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER 8/41 BLACK	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER 9/42 BLACK	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	

SEPATU FOX COMP5 SIZE 12 2016	CLO	AHRS	PASANG	3,500,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER HIVIZ/FLOW 7/39	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER HIVIZ/FLOW 8/41	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER WHITE 8/41	BODY	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER WHITE 9/42	BODY	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU AHRS NEW 45	BODY	AHRS	PASANG	1,100,000.00	
SEPATU CROSS 41 RNL	BODY		PASANG	500,000.00	
SEPATU CROSS 42 RNL	BODY		PASANG	500,000.00	
SEPATU CROSS 43 RNL	BODY		PASANG	500,000.00	
SEPATU CROSS 44 RNL	BODY		PASANG	500,000.00	
SEPATU CROSS 45 RNL	BODY		PASANG	500,000.00	
SEPATU CROSS 40 RNL	BODY		PASANG	500,000.00	
SEPATU CROSS 39 RNL	BODY		PASANG	500,000.00	
SEPATU CROSS 39 GORDONS	BODY		PASANG	650,000.00	
SEPATU CROSS 40 GORDONS	BODY		PASANG	650,000.00	
SEPATU CROSS 41 GORDONS	BODY		PASANG	650,000.00	
SEPATU CROSS 42 GORDONS	BODY		PASANG	650,000.00	
SEPATU CROSS 43 GORDONS	BODY		PASANG	650,000.00	
SEPATU CROSS 35 RNL	CLO		PASANG	450,000.00	
SEPATU CROSS 36 RNL	CLO		PASANG	450,000.00	
SEPATU CROSS 37 RNL	CLO		PASANG	450,000.00	
SEPATU CROSS 38 RNL	CLO		PASANG	450,000.00	
SEPATU CROSSFIRE 2013 44	CLO		PASANG	5,000,000.00	
SEPATU ACERBIS SHARK	CLO		PASANG	2,250,000.00	

SEPATU SND 45 NEW BL/Y/O	BODY		PASANG	1,800,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER HIVIZ/FLOW 9/42	BODY	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER HIVIZ/FLOW 10/43	BODY	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL RIDER RED/WH 7/39	BODY	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU SIDI CROSSFIRE 2 SRS 45	CLO		PASANG	6,500,000.00	
TALI SEPATU O'NEAL RIDER BLACK	BODY	O'NEAL	PASANG	180,000.00	
TALI SEPATU O'NEAL RIDER BL/R/W	BODY	O'NEAL	PASANG	180,000.00	
TALI SEPATU O'NEAL RIDER WHITE	BODY	O'NEAL	PASANG	180,000.00	
TALI SEPATU O'NEAL RIDER YELLOW	BODY	O'NEAL	PASANG	180,000.00	
SEPATU CROSS 45 GORDONS	BODY		PASANG	650,000.00	
TALI SEPATU O'NEAL ELEMENT BLACK	BODY	O'NEAL	PASANG	150,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 7 BLACK	CLO	O'NEAL	PASANG	1,600,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 8 BLACK	CLO	O'NEAL	PASANG	1,750,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 9 BLACK	CLO	O'NEAL	PASANG	1,750,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 11 BLACK	CLO	O'NEAL	PASANG	1,750,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 10 BLACK	CLO	O'NEAL	PASANG	1,750,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 7 WHITE	CLO	O'NEAL	PASANG	1,500,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 8 WHITE	CLO	O'NEAL	PASANG	1,500,000.00	
SEPATU O'NEAL ELEMENT 10 WHITE	CLO	O'NEAL	PASANG	1,500,000.00	
SEPATU T-REX 02 42 BLACK/BROWN	CLO	AHRS	PASANG	600,000.00	
SEPATU ROAD RACE GP TECH 03 41 BLACK/RED	CLO	AHRS	PASANG	550,000.00	
SEPATU ROAD RACE GP TECH 03 42 BLACK/RED	CLO	AHRS	PASANG	550,000.00	
SEPATU ROAD RACE GP TECH 03 43 BLACK/RED	CLO	AHRS	PASANG	600,000.00	

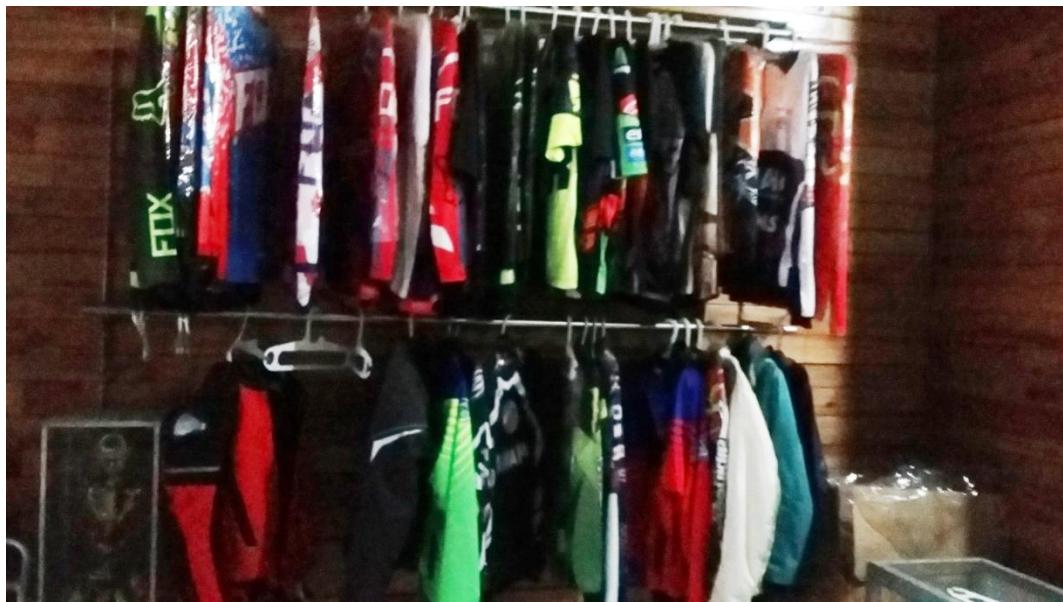
Nama Item	Jenis	Merek	Harga Jual	Keterangan
JERSEY SET THOR KIDS NON GLOVE 24	CLO	AHRS	1,335,000.00	
JERSEY THOR L THAILAND	CLO	THOR	125,000.00	
JERSEY THOR XL THAILAND	CLO	THOR	125,000.00	
JERSEY THOR XXL THAILAND	CLO	THOR	125,000.00	
JERSEY SET ALIAS	CLO	AHRS	2,150,000.00	
JERSEY SKYHARD RED L AHRS	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY SUNSTAR ORANGE M AHRS	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS YELLOW M	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY SET ALIAS NON GLOVE	CLO	AHRS	1,775,000.00	
JERSEY SET YOUTH ARDIANS NON GLOVE	CLO	AHRS	580,000.00	
JERSEY AHRS ORANGE M	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS ORANGE L	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS RED M	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS GREEN M	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS BLUE M	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS BLACK M	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS BLACK L	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS BLACK XL	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS BLACK XXL	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS GREEN XXL	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS ORANGE XL	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY AHRS RED XXL	CLO	AHRS	250,000.00	
JERSEY STRIP LINE WHITE M AHRS	CLO	AHRS	250,000.00	

JERSEY PENDEK KIDS PRINTING	CLO		75,000.00
JERSEY IMPORT DEWASA	CLO		150,000.00
JERSEY PENDEK DEWASA	CLO		85,000.00
JERSEY PRINTING LOKAL	CLO		85,000.00
JERSEY SET THOR	CLO		1,700,000.00
JERSEY SET ANAK	CLO		120,000.00
JERSEY SET FOX RADEON	CLO		2,155,000.00
JERSEY SET ANSWER	CLO		1,435,000.00
JERSEY SET REPLICA	CLO		485,000.00
JERSEY SET ANSWER + GLOVE	CLO		1,805,000.00
JERSEY SET ONE IND ATOM NON GLOVE	CLO		1,625,000.00
JERSEY SET ONE IND 2016	CLO		2,200,000.00
JERSEY SET ARDIANS NON GLOVE	CLO		1,500,000.00
JERSEY SET ANAK ARDIANS NON GLOVE	CLO		1,250,000.00
JERSEY ANAK PENDEK PRINTING	CLO		75,000.00
JERSEY LOKAL KW1 ALLSIZE	CLO		75,000.00
JERSEY LOKAL ALLSIZE	CLO		50,000.00
JERSEY ANAK PANJANG PRINTING	CLO		75,000.00
JERSEY ANAK PRINTING CELANA	CLO		125,000.00
JERSEY ANAK SET REPLICA	CLO		350,000.00
JERSEY IMPORT FOX L	CLO	FOX	175,000.00
JERSEY IMPORT FOX M	CLO	FOX	175,000.00
JERSEY IMPORT AA	CLO	FOX	175,000.00
JERSEY IMPORT MONSTER L	CLO	MONSTER	175,000.00

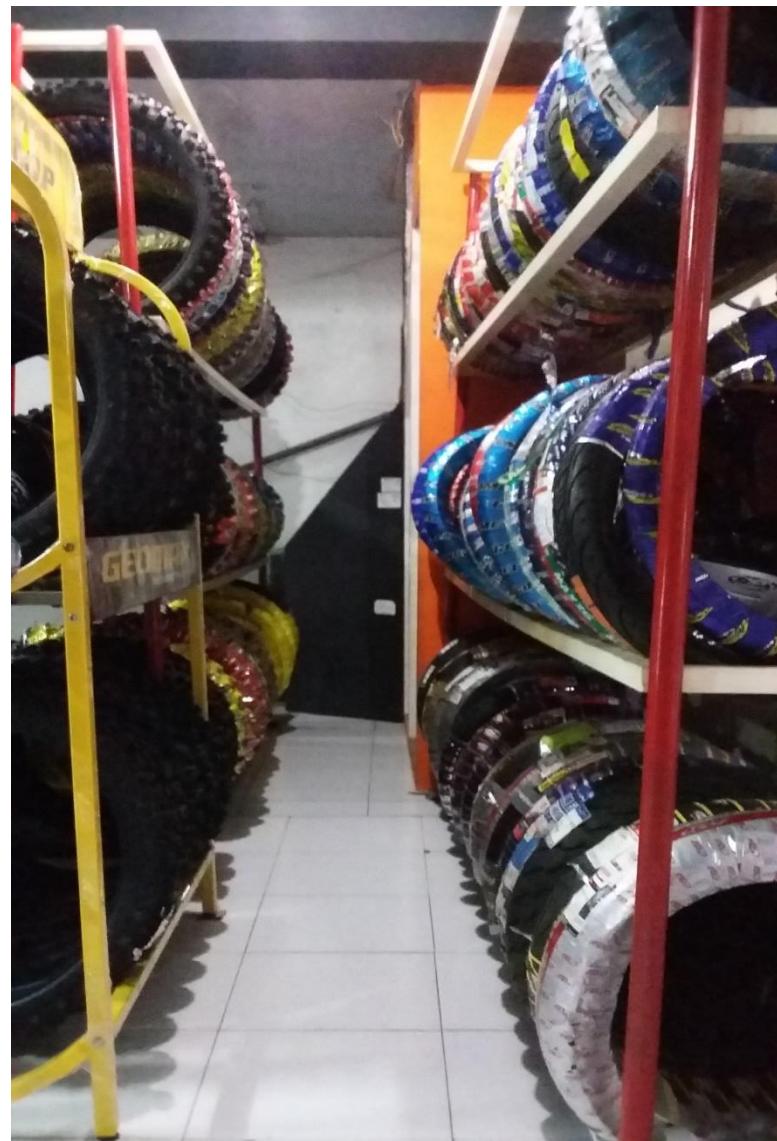
Lampiran 2. Gambar Produk Utama Motor Jember













Lampiran 3. User Guide

a. Instalasi

Instalasi perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah :

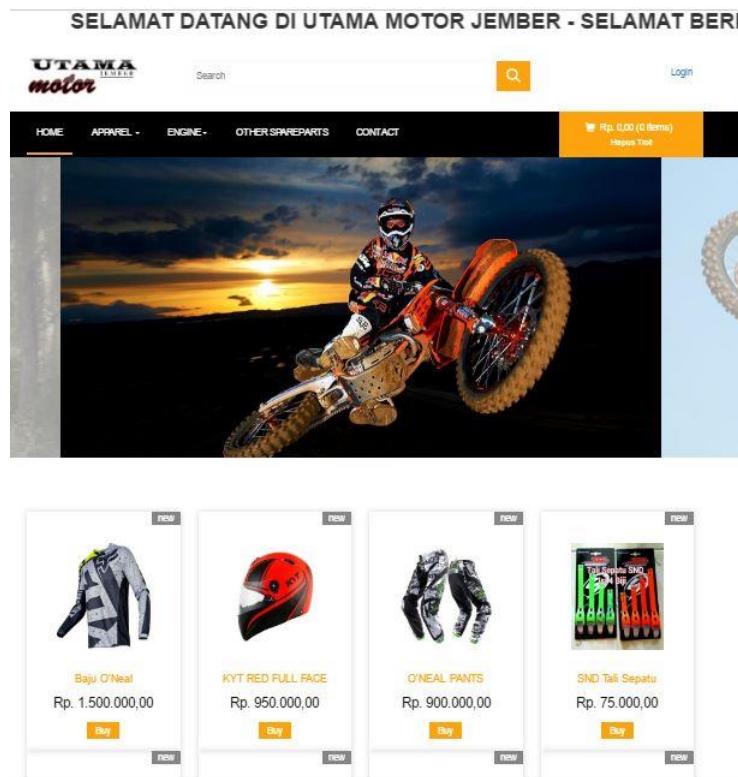
- 1) XAMPP
- 2) Bracket
- 3) Browser

b. Penggunaan

Dalam sistem ini terdapat 2 pengguna yaitu pemilik toko Utama Motor sebagai admin dan pembeli sebagai *user (member)*.

c. Pengoperasian sebagai pembeli.

- 1) Membuka *browser* untuk membuka *website E-Commerce* Pada Utama Motor Jember.



- 2) Jika belum mempunyai akun maka registrasi terlebih dahulu untuk dapat melakukan login.



Registration

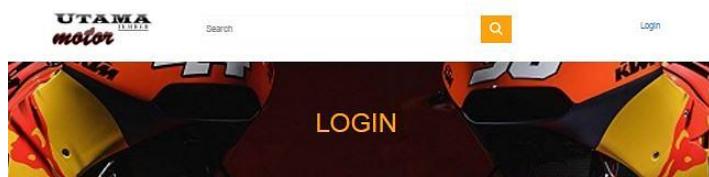
Username	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
No.Telp / WA	<input type="text"/>
Alamat Lengkap	<input type="text"/>
Kota	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
Grup	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	
Kembali ke Login	



Mengisi username, email, alamat lengkap, nomor telepon atau *whatsapp*, kota, password, dan grup sebagai member. Klik simpan maka dapat melanjutkan ke halaman login.

3) Ketika telah melakukan registrasi maka dapat melakukan login.

SELAMAT DATANG DI UTAMA MOTOR JEMBER - SELAMAT BER



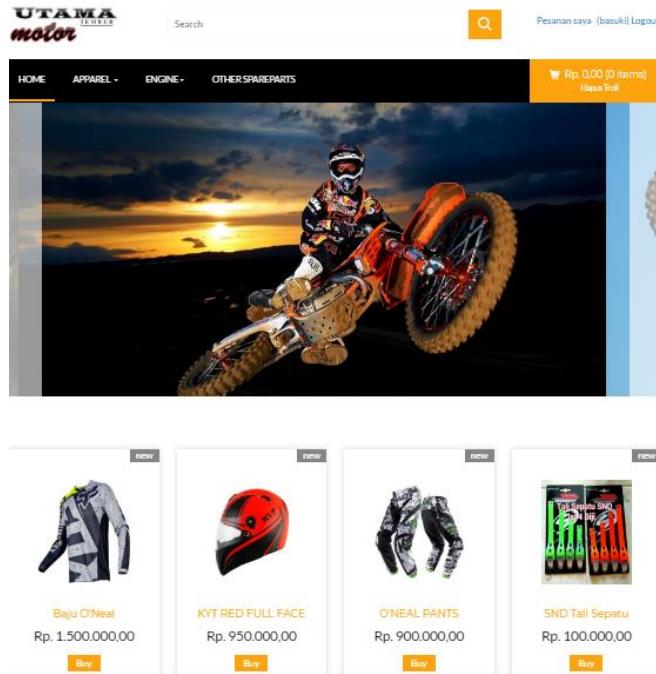
Login

Username	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
<input type="checkbox"/> Remember me:	<input type="button" value="Sign in"/>
Registrasi	

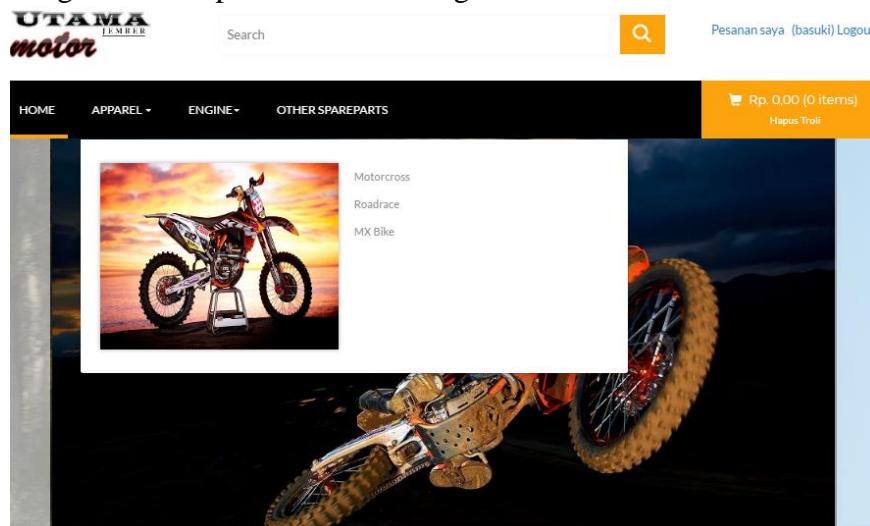


Memasukkan username dan password yang sebelumnya telah dibuat. Lalu klik Sign in.

- 4) Ketika telah berhasil login maka dapat melakukan pemilihan produk pada halaman utama.



- 5) Dalam pemilihan produk dapat dilihat pada halaman utama atau dengan melihat pada halaman kategori.



- 6) Ketika melakukan pemilihan produk, maka klik buy pada produk yang dipilih maka akan masuk pada halaman detail produk.

The screenshot shows a product page for a racing shirt. At the top, there's a navigation bar with the logo 'UTAMA motor', a search bar, and a login link 'Pesanan saya (basuki) Logout'. Below the header is a banner with the text 'TAMPIL PRODUK' and two motorcycle helmets. The main content area shows a blue and white racing shirt with a black collar. To the right of the shirt, the product details are listed: 'Baju O'Neal', 'Shirt O'Neal black green', 'Rp. 1.500.000,00', 'Kuantitas:', a quantity input field set to '2', and a yellow 'Tambah ke Troli' button.

Masukkan jumlah produk yang ingin dibeli. Lalu klik tambahkan troli.

- 7) Produk yang dipilih telah masuk pada troli belanja, jika ingin melanjutkan pembelian klik button berwarna biru, untuk hapus troli klik button merah, dan untuk melanjutkan klik button hijau.

The screenshot shows the shopping cart summary. At the top, it displays the word 'TROLI' between two motorcycle helmets. Below this is a table with the following data:

Troli				
No	Nama Product	Jumlah	Harga	Subtotal
1	Baju O'Neal	2	1.500.000,00	3.000.000,00
				Total 3.000.000,00

At the bottom of the table are three buttons: 'Hapus Troli' (red), 'Lanjut Pembelian' (blue), and 'Check Out' (green).

- 8) Selanjutnya masuk pada halaman untuk pembayaran.



Pembayaran

No. Transaksi: DCP180625075420

No Telephone
085855111129

Kota Tujuan Pengiriman (hanya untuk daerah Jawa Timur)
Kabupaten Blitar

Alamat Pengiriman
Jl.Banjaran 11

Jenis Pengiriman (JNE)
JNE Layanan Reguler(REG) Rp 40.000

Kirim

Jika produk yang dibeli akan dikirimkan kelain kota atau alamat, maka dapat mengedit pada masukan alamat, kota dan nomor telepon juga dapat diedit kembali. Untuk area Jember tidak dikenakan biaya transfer dan dapat melakukan pembayaran ditempat (*COD*). Untuk kota lain pengiriman melalui ekspedisi JNE, dimana telah muncul harga sesuai dengan kota tujuan yang dimasukkan. Ketika semua telah dilengkapi maka klik kirim untuk melanjutkan pesanan.

- 9) Masuk pada halaman pesanan, terdapat pembelian yang dilakukan beserta detail harganya hingga total pembayaran yang harus dilakukan. Untuk kepastian pembelian, silahkan klik send. Pada halaman pesanan dapat dilihat status jika telah dikonfirmasi oleh admin, ketika status telah terbayar atau *paid* maka pengiriman produk diproses menunggu untuk produk datang.



Pesanan saya				
No	ID	Tanggal	Status	Aksi
1	51	2018-06-25 07:56:47	unpaid	Details Cancel

The screenshot shows a website for 'UTAMA motor' (JEMBER). At the top, there is a navigation bar with the logo 'UTAMA motor JEMBER', a search bar, and links for 'Pesanan saya (masuk) Logout'. Below the header is a banner featuring a motorcycle with the number '44' and the word 'PESANAN DETAIL' overlaid. The main content area is titled 'Pesanan Detail' and contains a table of order information.

Pesanan Info				
No	Nama Produk	Qty	Harga	Subtotal
1	Baju O'Neal	2	1.500.000,00	3.000.000,00
			Total	3.000.000,00
			Total+Ongkir	3.040.000,00
			Total_Pembayaran	3.045.927,00

Pesanan Detail

Pesanan Info

ID: 51
Kode Transaksi: DCP180625075420
Date: 2018-06-25 07:56:47
Status: unpaid
No. Telp.: 08585511129
Alamat Pengiriman: Jl.Banjaran11

- 10) Produk yang tidak sampai ke tujuan setelah melewati batas estimasi pengiriman, pembeli dapat melihat pada menu utama untuk dapat menayakan pada pihak Utama Motor.



Informasi	Keterangan Toko
menyediakan berbagai perlengkapan	Alamat : Jl.Sumatra Jember
motorcross, roadrace, mx bike mulai dari	Facebook : utama motor jember
apparel engine dan accesories	Phone : 0853303009650
Home	
Apparel	
Engine	
Other	
Contact	

- d. Pengoperasian sebagai admin
- 1) Admin melakukan login
Masukkan *username* dan *password* admin. Lalu klik *sign in*.



This is a screenshot of the login form from the UTAMA motor website. It has a light blue header with the word 'Login'. Below it is a 'Username' field containing 'sanadmin' and a 'Password' field containing '*****'. There is a 'Remember me' checkbox followed by a 'Sign in' button.

[Registrasi](#)

- 2) Ketika telah masuk pada halaman admin terdapat 5 menu yaitu produk, penjualan, kategori, sub-kategori, dan data user (pembeli).

WELCOME TO PAGE ADMIN UTAMA MOTOR JEMBER

This screenshot shows a table of products managed by the admin. The table has columns for No, Kategori, Subkategori, Nama Produk, Image, Harga, Stok, and actions (Edit and Hapus). The data includes various items like apparel, engines, and accessories.

No	Kategori	Subkategori	Nama Produk	Image	Harga	Stok	Sembah Produk
1	Apparel	Roadrace	Baju O'Neal		1500000	47	Edit Hapus
2	Apparel	Roadrace	KYT RED FULL FACE		900000	63	Edit Hapus
3	Apparel	Roadrace	O'NEAL PANTS		900000	15	Edit Hapus
4	Engine	MX Bike	SND Tali Sepatu		100000	73	Edit Hapus
5	Engine	Motorcross	KARBULATOR		1500000	299	Edit Hapus
6	Apparel	Roadrace	O'NEAL SET		300000	44	Edit Hapus
7	Apparel	MX Bike	Celana On GREY		90000	50	Edit Hapus
8	Apparel	Motorcross	FOX Pants Cross		80000	66	Edit Hapus
9	Apparel	Motorcross	CROSSKARBULATOR		43	2	Edit Hapus

- 3) Menu produk untuk menampilkan, menambahkan, menghapus, dan mengedit data produk.

WELCOME TO PAGE ADMIN UTAMA MOTOR JEMBER

This screenshot shows another view of the product management table, identical to the one above. It lists the same items and provides edit and delete functions for each row.

No	Kategori	Subkategori	Nama Produk	Image	Harga	Stok	Sembah Produk
1	Apparel	Roadrace	Baju O'Neal		1500000	47	Edit Hapus
2	Apparel	Roadrace	KYT RED FULL FACE		900000	63	Edit Hapus
3	Apparel	Roadrace	O'NEAL PANTS		900000	15	Edit Hapus
4	Engine	MX Bike	SND Tali Sepatu		100000	73	Edit Hapus
5	Engine	Motorcross	KARBULATOR		1500000	299	Edit Hapus
6	Apparel	Roadrace	O'NEAL SET		300000	44	Edit Hapus
7	Apparel	MX Bike	Celana On GREY		90000	50	Edit Hapus
8	Apparel	Motorcross	FOX Pants Cross		80000	66	Edit Hapus
9	Apparel	Motorcross	CROSSKARBULATOR		43	2	Edit Hapus

WELCOME TO PAGE ADMIN UTAMA MOTOR JEMBER

Tambah Product Baru

Nama Produk	<input type="text"/>
Kategori	<input type="text"/> Apparel
Subkategori	<input type="text"/> Motorcross
Deskripsi	<input type="text"/>
Harga	<input type="text"/>
Stok	<input type="text"/>
Gambar	<input type="file"/> Choose File No file chosen
<input type="button" value="Simpan"/>	

- 4) Menu kategori untuk menampilkan, menambahkan, menghapus, dan mengedit data kategori.

No	Nama Kategori	
1	Apparel	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	Engine	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	Others	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 3 of 3 entries

- 5) Menu sub-kategori untuk menampilkan, menambahkan, menghapus, dan mengedit data sub-kategori.

No	Nama Subkategori	
1	Motorcross	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	Roadrace	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	MX Bike	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 3 of 3 entries

- 6) Menu penjualan berisi data transaksi para pembeli, serta sebagai konfirmasi dari admin.

ID	Nama User	Tanggal	Batas Waktu	Status	Aksi
DCP180005012310	bubupus	2018-05-05 01:23:30	2018-05-05 01:23:30	paid	<input type="button" value="Detail"/>
DCP180005080300	bubupus	2018-05-05 08:04:56	2018-05-05 08:04:56	paid	<input type="button" value="Detail"/>
DCP180005083257	bubupus	2018-05-05 08:33:10	2018-05-05 08:33:10	paid	<input type="button" value="Detail"/>
DCP180005083954	deryder	2018-05-05 08:41:44	2018-05-05 08:41:44	paid	<input type="button" value="Detail"/>
DCP1800212113832	bubupus	2018-05-21 21:38:44	2018-05-22 21:38:44	paid	<input type="button" value="Detail"/>
DCP180021234438	mama	2018-05-21 23:44:55	2018-05-22 23:44:55	paid	<input type="button" value="Detail"/>
DCP180023211657	bubupus	2018-05-23 21:17:16	2018-05-24 21:17:16	unpaid	<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Paid"/>
DCP180023212358	bubupus	2018-05-23 21:39:20	2018-05-24 21:39:20	paid	<input type="button" value="Detail"/>
DCP180023222907	bubupus	2018-05-23 22:29:40	2018-05-24 22:29:40	paid	<input type="button" value="Detail"/>
DCP180023224347	bubupus	2018-05-23 22:43:59	2018-05-24 22:43:59	unpaid	<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Paid"/>

Showing 1 to 10 of 19 entries

- 7) Menu data user berisi data pembeli dan pengiriman produk yang dibeli.

no	id_user	username	alamat	kota	NIDN
9	30	bubusus	BMP pc24	100	2147469547
8	30	bubusus	BMP pc24	100	2147469547
7	30	bubusus	BMP pc24	100	2147469547
6	29	mama	mergili	100	2147469547
5	30	bubusus	BMP pc24	100	2147469547
4	32	deryder	bumi mengi pc23	51	0812147469547
3	30	bubusus	BMP pc24	100	082147469547
2	30	bubusus	BMP pc24	100	082147469547
1	30	bubusus	BMP pc24	100	082147469547