

LAPORAN TUGAS PRAKTEK
PEMBUATAN WEB *E-COMMERCE* ABC ONLINE SHOPPING
BERBASIS WEB



Disusun Oleh

Kelompok 8 :

- 1. Retsu Kinaryoshi Putri Pramadi (A11.2019.11770)**
- 2. Mohammad Trimohaimintasyid (A11.2019.11259)**
- 3. Niko Arman (A11.2019.11789)**

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
NOVEMBER
2020

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin banyak perusahaan dagang dan jasa yang mulai menggunakan sistem e-commerce sebagai media penjualan online. Penggunaan e-commerce, informasi perusahaan bisa lebih cepat tersampaikan ke pelanggan dan jangkauan pemasaran lebih luas, sehingga diharapkan bisa meningkatkan penjualan. Penelitian ini mengadopsi aplikasi open source prestashop sebagai media pembuatan website e-commerce karena memiliki fitur lengkap dan banyak modul yang tersedia secara gratis. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kualitatif deskriptif dengan metode data analisis spiral yang dikemukakan oleh Cresswell. Proses dari analisis spiral adalah data managing, reading and memoing, describing classifying and interpreting, dan representing and visualizing. Hasil dari data analisis berupa sistem baru yang kemudian dilanjutkan ke proses membangun website e-commerce, mendesain layout website e-commerce, input data website ecommerce dan terakhir menampilkan hasil dari proses yang tadi dilakukan.

Kata kunci : E-Commerce, Website, Online Marketing

BAB I

LANDASAN TEORI

1.1 E-commerce

E – Commerce atau yang disebut Internet Commerce pada dasarnya mempunyai makna yang sama, yang berarti suatu cara bagi seorang konsumen membeli barang yang diinginkan secara online melalui jaringan internet. E – Commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran / penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik. (Munawar, 2009).

Sedangkan Onno W. Purbo dan Aang Wahyudi yang mengutip pendapatnya David Baum menyebutkan bahwa : “E - Commerce is a dynamic set of technologies, applications, and business processes that link enterprises, consumers, and communities through electronic transaction and the electronic exchange of goods, services, and information”. Bahwa E - Commerce merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik. (Munawar, 2009).

E – Commerce dapat diartikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet, dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan “get and deliver”.(Afrina dan Robert, 2008) Bryan A. Garner juga menyatakan bahwa “E – Commerce the practice of buying and selling goods and services through online consumer services on the internet. The e, shortened from electronic, has become a popular prefix for other terms associated with electronic transaction”. Dapat dikatakan bahwa pengertian ecommerce yang dimaksud adalah pembelian dan penjualan barang dan jasa dengan menggunakan jasa komputer online di internet. (Munawar, 2009).

2.1 HTML

HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa pendeskripsi halaman yang menciptakan dokumen-dokumen hypertext atau hypermedia (Nugroho, 2004). HTML memasukkan kode-kode pengendali dalam sebuah dokumen pada berbagai poin yang dapat dispesifikasikan, yang dapat menciptakan hubungan (hyperlink) dengan bagian lain dari dokumen tersebut atau dengan dokumen lain yang berada di World Wide Web. Sebuah halaman web minimal mempunyai empat buah tag, yaitu. :

- a. `<html>` Sebagai tanda awal dokumen HTML.
- b. `<head>` Sebagai informasi page header. Di dalam tag ini bisa diletakkan tag-tag seperti `TITLE`, `BASE`, `LINK`, `SCRIPT`, `STYLE`, dan `META`.
- c. `<title>` Sebagai title atau judul halaman. Kalimat yang terletak di dalam tag ini akan muncul pada bagian paling atas browser (pada title bar).
- d. `<body>` Sebagai isi yang tampak pada halaman web, yang dapat berupa teks, grafik, dan lain – lain.

3.1 CSS

CSS adalah bahasa Cascading Style Sheet dan biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan visualnya di situs.

CSS dibuat dan dikembangkan oleh W3C (World Wide Web Consortium) pada tahun 1996 untuk alasan yang sederhana. Dulu HTML tidak dilengkapi dengan tags yang berfungsi untuk memformat halaman. Anda hanya perlu menulis markup untuk situs.

Tags, seperti ``, diperkenalkan di HTML versi 3.2, dan ketika itu menyebabkan banyak masalah bagi developer. Karena website memiliki berbagai font, warna background, dan style, maka untuk menulis kembali (rewrite) kode memerlukan proses yang sangat panjang dan sulit. Oleh sebab itu, W3C membuat CSS untuk menyelesaikan masalah ini.

HTML dan CSS memiliki keterikatan yang erat. Karena HTML adalah bahasa markup (fondasi situs) dan CSS memperbaiki style (untuk semua aspek yang terkait dengan tampilan website), maka kedua bahasa pemrograman ini harus berjalan beriringan.

BAB II

IMPLEMENTASI DAN ANALISA

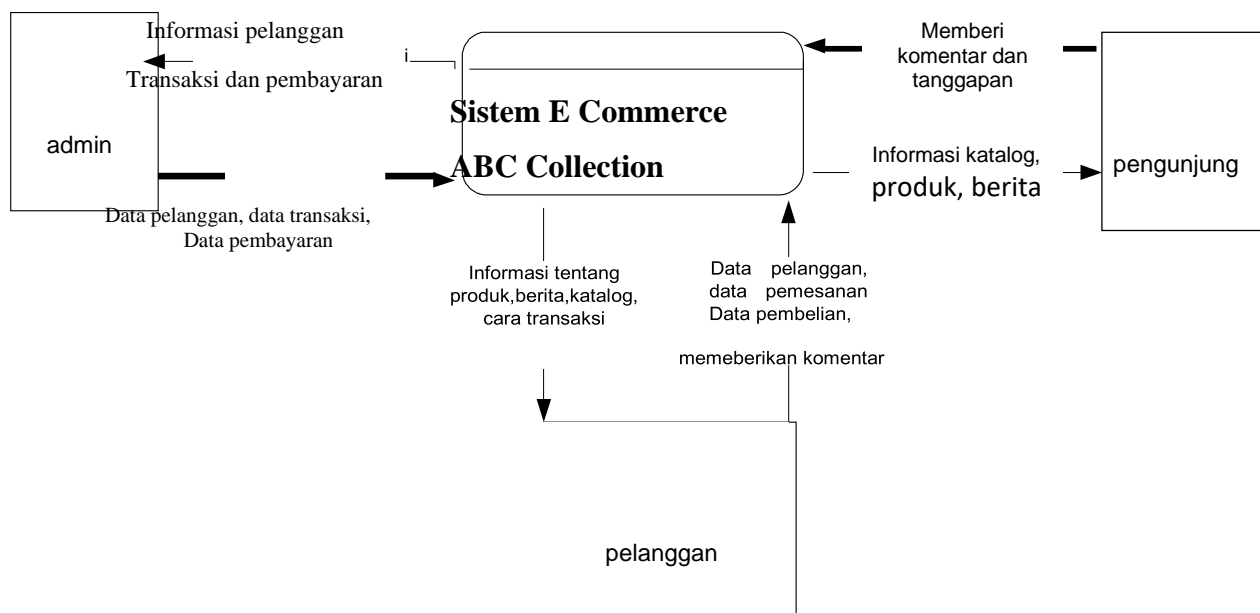
2.1 Analisis Umum

Untuk mencapai tujuan dari suatu website yang dibuat, dibutuhkan tiga faktor atau alat yang sangat penting dan dapat meningkatkan kinerja dari sebuah website sehingga tujuan dari website dapat tercapai. Tiga faktor itu meliputi : Sumber daya manusia, perangkat keras dan perangkat lunak. Sumber daya manusia adalah merupakan orang yang menjalankan suatu program atau orang yang membuat suatu aplikasi tersebut, biasanya juga dikenal dengan sebutan *programmer*.

Perangkat keras adalah keseluruhan dari piranti yang secara fisik berbentuk keras yang meliputi keseluruhan bagian dari komputer, sedangkan perangkat lunak adalah sekumpulan instruksi yang dibuat untuk membuat aplikasi untuk menjalankan perangkat keras.

2.2 Analisa Data

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari penelitian, observasi ataupun wawancara, maka data tersebut dapat dijadikan referensi dalam pembuatan website e-commerce. Berdasarkan hasil data yang terkumpul kemudian dapat dijadikan analisa sistem dan kemudian dilakukan proses pembuatan website e-commerce.



3.2 Cara Menjalankan Program

Aplikasi e-commerce penjualan batik ini terbagi menjadi tiga kategori, yaitu administrator, pelanggan (user) dan pengunjung. Administrator adalah pengontrol website, admin mempunyai hak akses penuh kedalam website ini termasuk mengubah data produk atau menghapusnya serta mengubah menu-menu yang ada dalam website. Untuk masuk dalam menu administrator harus mengetikkan destination folder URL address-nya, yaitu dengan menambahkan `./admin/index.php`. dalam mengetikkan URL ini dilakukan secara manual dikarenakan untuk lebih mengamankan posisi administrator dengan tidak menampilkan secara langsung form administrator login dalam halaman *website*. Pelanggan adalah pengunjung yang sudah mendaftarkan diri dalam *website* ini. Pelanggan dapat melakukan login dan memulai transaksi pembelian. Sedangkan pengunjung adalah orang yang hanya melihat-lihat isi *website* ini saja atau pengunjung yang baru mengakses halaman website ini dan belum mendaftarkan diri menjadi pelanggan.

Level Pengguna dan Hak Otoritas Akses terbagi menjadi 3 level yaitu :

a. Admin :

1. Insert atau Memasukan data produk atau koleksi, data propinsi, data ongkos kirim, data berita.
2. Update atau Merubah data produk atau koleksi, data konfirmasi, data propinsi, data ongkos kirim, data berita.
3. Delete atau Menghapus data produk atau koleksi, data propinsi, data ongkos kirim, data berita.
4. View atau Menampilkan data buku tamu, data pelanggan atau *user*, data pesanan, data koleksi, data propinsi, data ongkos kirim, data berita, data konfirmasi.
5. Search atau Mencari data pelanggan atau *user*, data pesanan, data koleksi, data ongkos kirim, data berita, data konfirmasi, data propinsi.

b. Pelanggan atau *User* :

1. Melakukan transaksi pembelian ataupun pemesanan di *website e-commerce* ini
2. Meng-*update* data diri *user* sesuai identitas pelanggan atau *user* tersebut
3. Melakukan konfirmasi pembayaran kepada admin
4. Mengisikan komentar di buku tamu

c. Pengunjung :

1. Hanya dapat melihat-lihat halaman web saja, tidak dapat melakukan transaksi
2. Mengisikan komentar di buku tamu

Analisis Implementasi Program

Kelebihan :

- Mempermudah instansi dalam melakukan penjualan barang produksi.
- Halaman admin Sudah tersedia untuk mengubah dan meng-update data, pesanan, produk, informasi.
- Tersedia halaman untuk pendaftaran anggota.

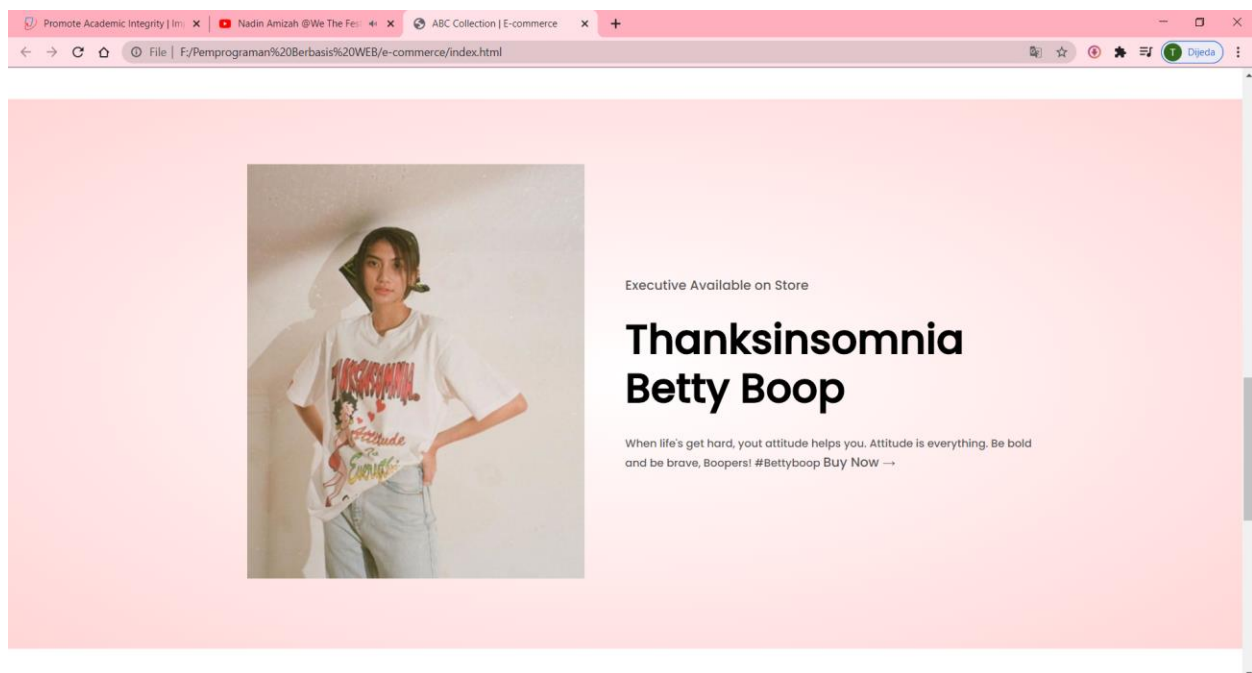
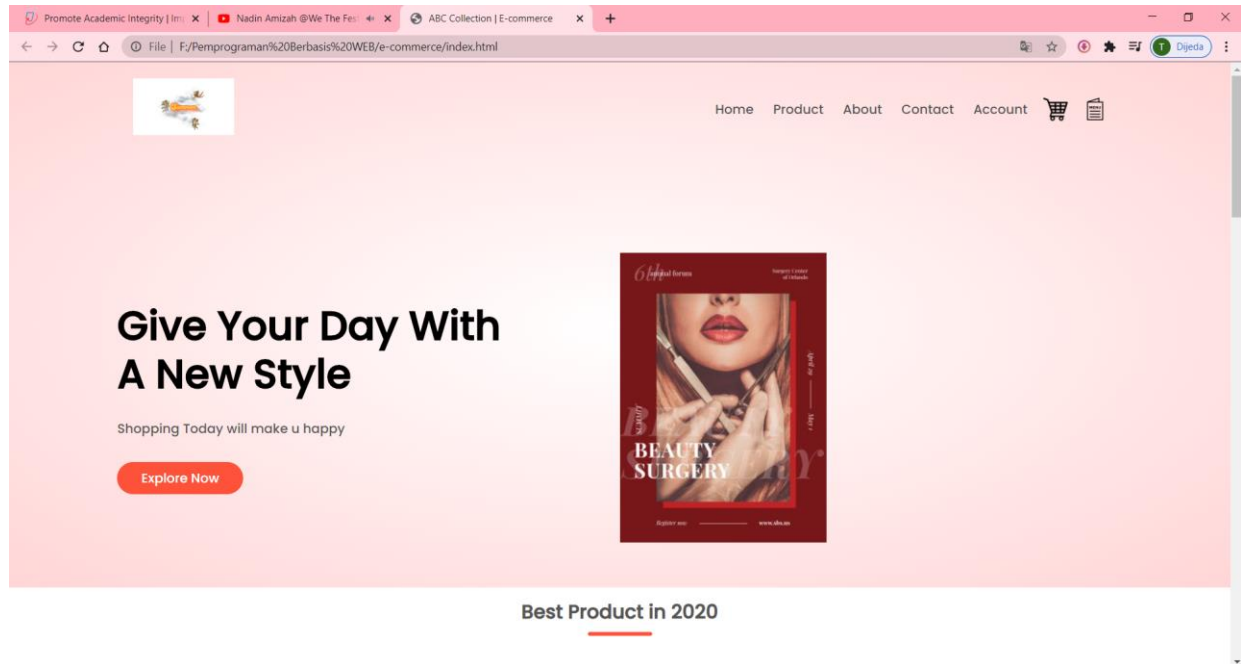
Kekurangan :

- Menambahkan jumlah barang belum bisa secara otomatis.
- Dalam satu transaksi tidak dapat menambahkan jenis *commit to user* barang yang sama.

Implementasi Program

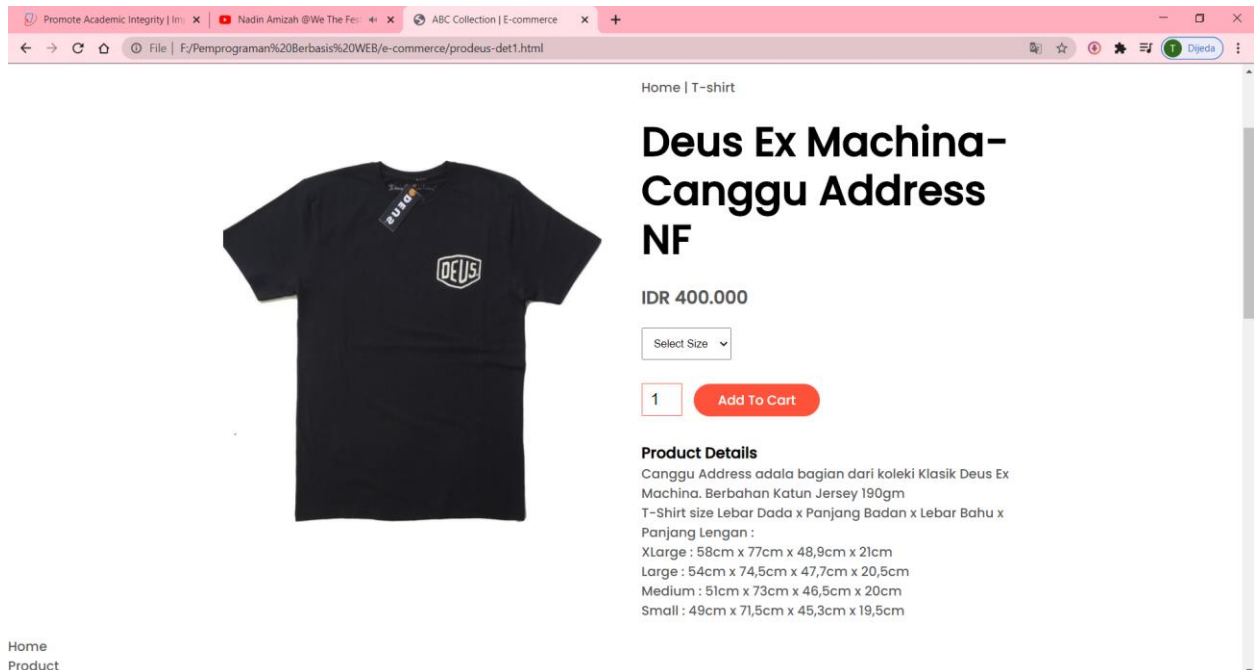
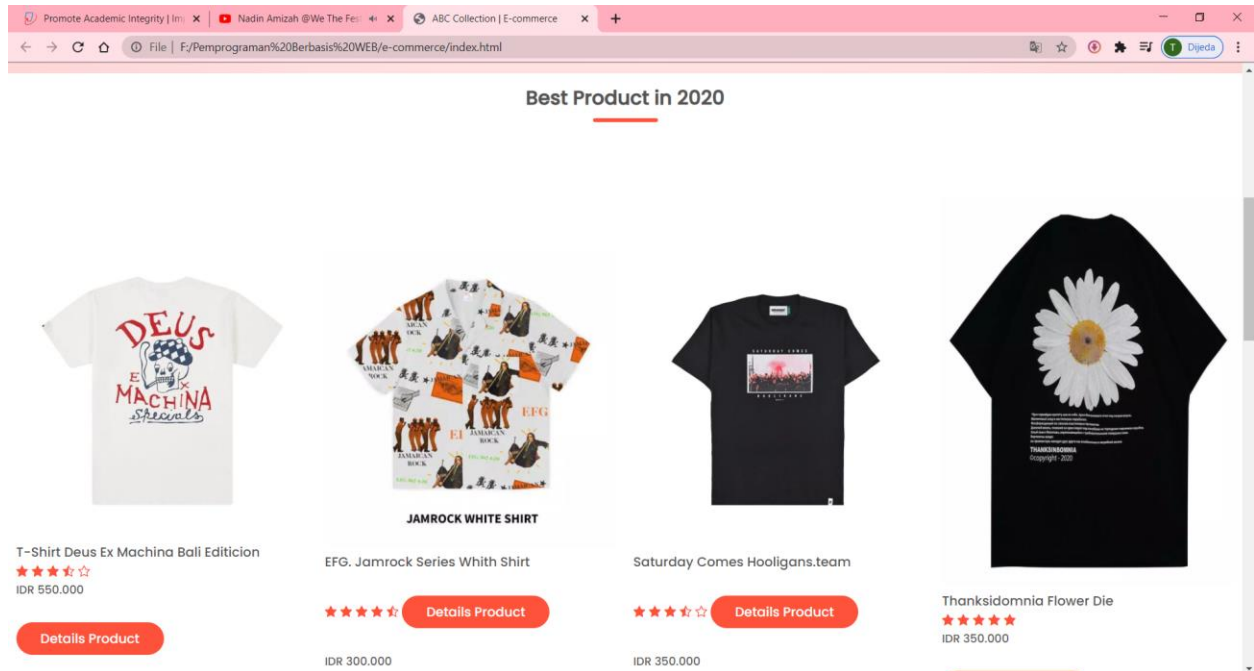
- Halaman menu utama

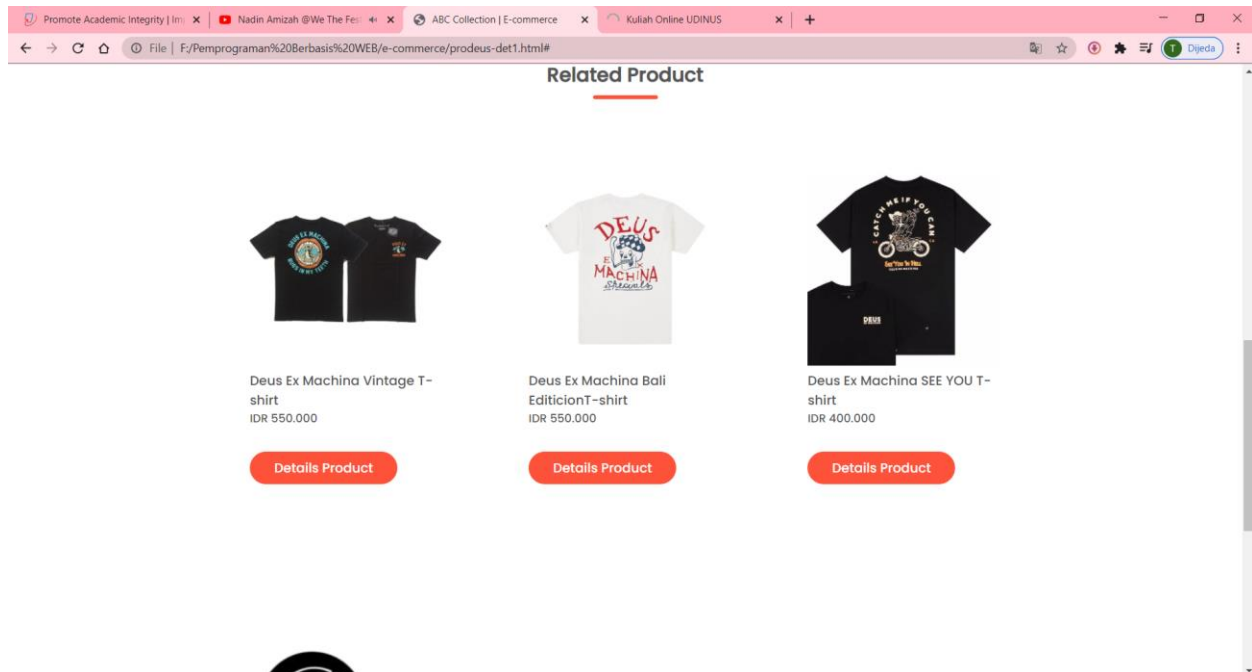
Desain dari pembuatan *website e-commerce* penjualan batik adalah sebagai berikut.



– Halaman Admin Produk atau Koleksi

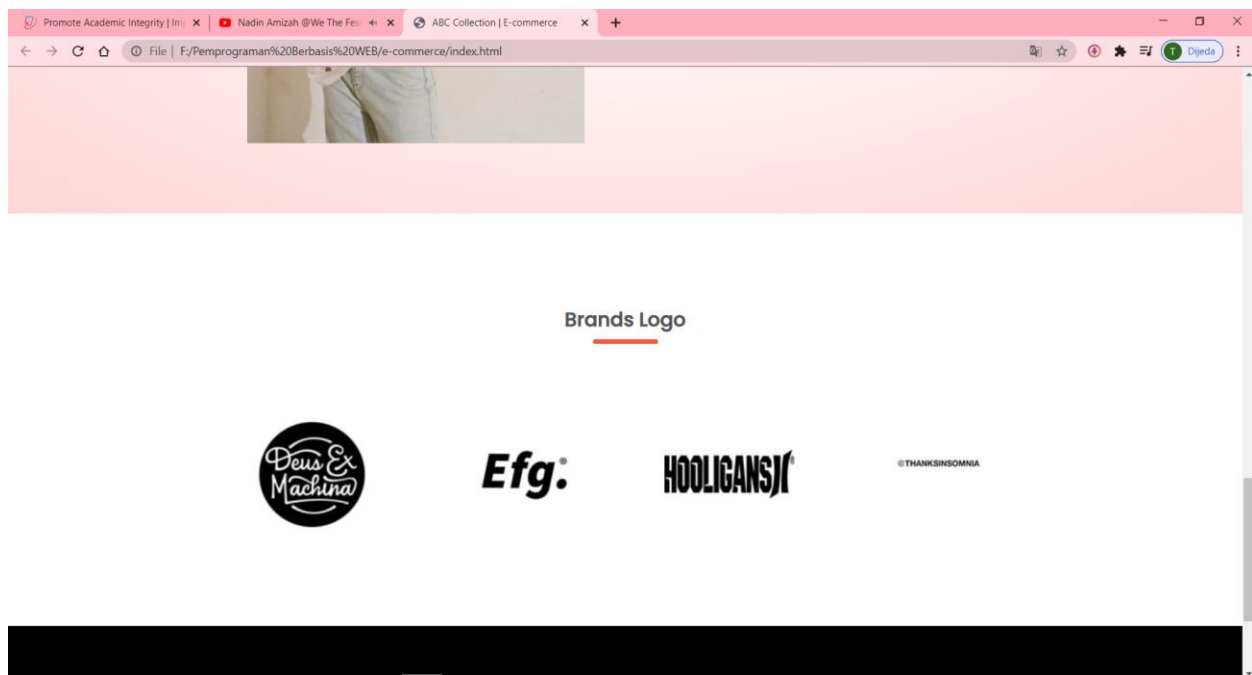
Halaman ini digunakan untuk menambah data atau menghapusnya serta dapat mengubah data jenis dan harga produk. Halaman ini hanya dapat di akses oleh admin saja.





– Halaman Pilihan Logo

Halaman ini di peruntukan untuk memudahkan pelanggan dan memberikan pilihan pada pelanggan untuk memilih lebih banyak brand pakaian yang bisa di pilih



– Halaman Login atau Register

Setelah memilih barang dan meng-klik “Add To Cart” customer di minta untuk memasukkan akun terlebih dahulu untuk melalui Langkah selanjutnya yaitu ‘pembayaran produk’. Customer dapat memilih dua pilihan Login atau Register (Sign Up).

LOGIN

Email

Password

LOG IN

ATAU

SIGN UP

ATAU

DAFTAR

Nama Lengkap

E-mail

Password

Re Password

SIGN UP

MASUK MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL

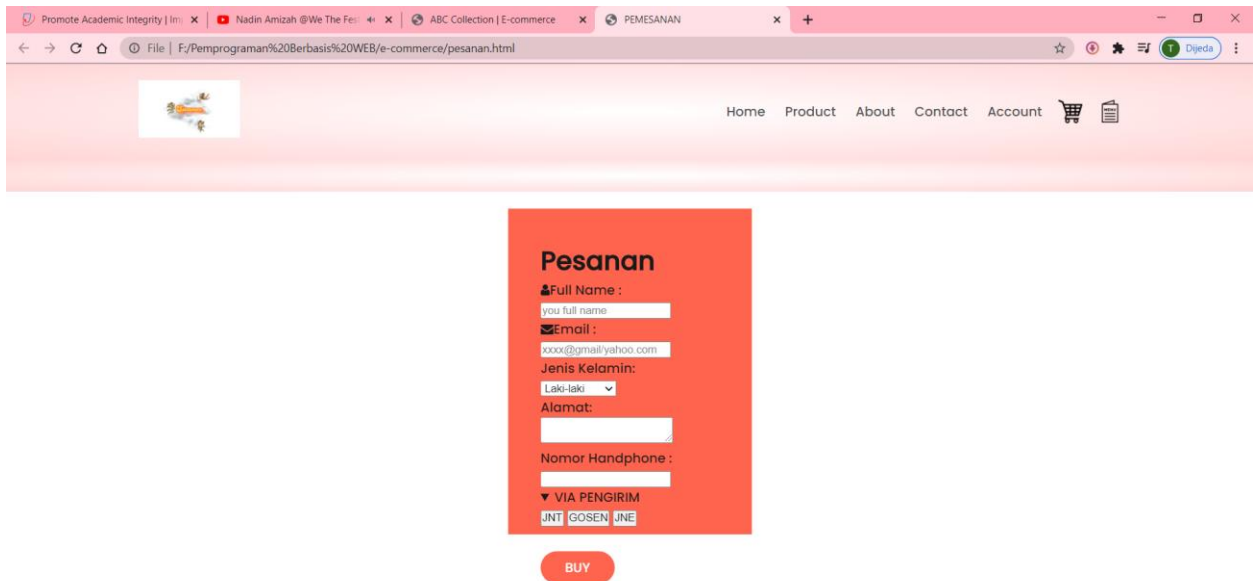
Masuk menggunakan Facebook

Masuk menggunakan Twitter

Masuk menggunakan Google+

– Halaman Pembayaran

Halaman Faq ini berisikan informasi tentang cara melakukan transaksi di *website* ini setelah melakukan login atau register akun, seperti cara pemesanan, pembayaran dan pengiriman barang serta cara retur barang.



The screenshot shows a web browser window with multiple tabs. The active tab is titled 'PEMESANAN'. The address bar shows the file path 'F:\Pemrograman%20Berbasis%20WEB\e-commerce\pesanan.html'. The website header is light red with a logo on the left and navigation links (Home, Product, About, Contact, Account) on the right, along with shopping cart and document icons. The main content area features a red-bordered box titled 'Pesanan' containing a form with the following fields:

- Full Name :
- Email :
- Jenis Kelamin:
- Alamat:
- Nomor Handphone :
- VIA PENGIRIM:

Below the form is a red 'BUY' button.

BAB III

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil, perancangan dan pembuatan Website E-Commerce Citra Komputer sebagai berikut:

1. Website E-Commerce ABC Shopping mampu memberikan informasi kepada pengunjung tentang produk Pakaian.
2. Dengan adanya Website E-Commerce ABC Shopping ini, daerah pemasaran menjadi lebih luas karena informasi macam-macam yang ada bisa diakses melalui internet.
3. Dengan adanya Pembangunan Website E-Commerce ABC Shopping ini kita bisa mendapatkan penghasilan yang lebih besar.
4. Dengan adanya Website ABC E-Commerce kita juga memanfaatkan teknologi masa kini, bahwa belanja tidak harus dating ke toko.