

**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**PEMROGRAMAN WEB**  
**PEMBUATAN APLIKASI WEBSITE E-COMMERCE**  
**“CLOTHMERK”**  
**Kelompok 3**



Disusun Oleh:  
Reza Kurnia Setiawan (19051397021)  
Gagas Samudra (19051397022)  
Tania Nastika Putri Mosha (19051397026)  
D4 MANAJEMEN INFORMATIKA A 2019

<https://github.com/rezakurniasetiawan/Website-ECommerce-CRUD-dengan-menggunakan-PHP-dan-MySQL->  
<https://youtu.be/RQphufC7Wgw>

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**  
**FAKULTAS TEKNIK JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**PROGRAM STUDI D4 MANAJEMEN INFORMATIKA**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini sangat canggih. Khususnya internet yang masih digunakan oleh setiap pengguna. Teknologi tersebut sudah mejadi salah satu media informasi yang dapat digunakan secara efektif dan efisien. Kapan dan dimana saja internet bisa diperoleh dengan mudah tanpa harus mendatangi langsung sumber informasi yang bersangkutan.

Internet adalah salah satu teknologi yang semakin mudah digunakan, tidak sedikit orang memanfaatkannya. Salah satunya menggunakan website, dapat mempermudah si pengguna dalam mencari informasi. Apalagi saat ini orang berlomba-lomba membuka usaha bisnis secara online. Dengan menggunakan website, calon pembeli akan mudah melihat produk dari layar handphone atau komputer. Calon pembeli dapat menghemat waktu karena tidak perlu datang menemui si penjual.

Penjualan bersifat konvensional dibatasi pada pertemuan tempat penjualan di toko yang kurang efektif terutama masalah waktu yang menghambat omsetnya penjualan. Hal tersebut dengan adanya aplikasi E-Commerce ini bisa mempersingkat waktu dan jauh lebih efisien.

Oleh karena itu, dengan akses menggunakan website bisa diperoleh dengan mudah. Salah satu contoh jual beli secara online, yaitu pembelian baju. Baju sangatlah penting bagi semua orang, baik kalangan muda maupun tua. Terutama fashion saat ini yang paling diutamakan bagi orang-orang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat sebuah aplikasi website e-commerce “ClothMerk” sebagai penjualan produk yang mudah dijangkau dan lebih efektif?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembuatan aplikasi ini memiliki topik permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan bahasa pemrograman HTML,PHP,MySQL.
2. Sistem penjualannya menggunakan sistem online
3. Pembuatan aplikasi ini berjudul Clothmerk

4. Sistem ini menggunakan pembayaran transfer bank dengan memasukkan rekening bank
5. Produk berisi kategori, Wanita, pria, anak-anak, accessories, dan sepatu

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Website**

Internet merupakan sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat untuk tujuan khusus dan saling berhubungan dan juga bisa diakses secara luas dan melalui halaman depan atau (*home page*) menggunakan browser. Pada umumnya website dikelompokkan menjadi beberapa kategori yaitu berdasarkan server atau konten. Website dibedakan ke dalam jenis yaitu web *static* dan *dynamic*. Oleh karena itu, banyak online shop yang memanfaatkan website. Salah satunya website “ClothMerk”. Website ini berisikan sandang yang berkategori pria, wanita, anak-anak, accessories, dan sepatu. Dengan memanfaatkan website ini akan mudah dijangkau dan menghemat waktu.

#### **2.2 Database**

Database adalah kumpulan data atau file yang saling terhubung, berelasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut dan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu dalam komputer sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna.

#### **2.3 PHP**

PHP atau *Hypertext Pre-Processor* adalah bahasa scripting server-side, Yang digunakan untuk mengembangkan situs web dinamis atau yang sering digunakan untuk membuat aplikasi. PHP adalah bahasa pemrograman umum yang dapat disematkan ke dalam kode HTML, atau dapat dikombinasikan dengan berbagai sistem manajemen konten web, dan kerangka kerja web.

#### **2.4 MySQL**

MySQL adalah DBMS yang open source dengan dua bentuk lisensi yaitu *Free Software* dan *Shareware*. Jadi MySQL adalah database server yang gratis dengan lisensi GNU(*General Public License*) sehingga dapat dipakai untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada. SQL sendiri adalah bahasa yang dipakai dalam pengambilan data pada relational database atau database yang terstruktur. Jadi MySQL adalah database management system yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan database server.

## 2.5 DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah gambaran bagaimana data diproses oleh suatu sistem dari segi input dan output. DFD merupakan gambaran arus informasi dari input menuju sebuah output tertentu. DFD fokus pada arus informasi, asal dan tujuan data, hingga bagaimana data tersebut disimpan. DFD memiliki beberapa simbol yaitu Entitas, Proses, Aliran Data, dan Data Store. Entitas merupakan kesatuan yang memberikan input atau memberikan input atau menerima output dari sebuah sistem. Proses merupakan mesin atau komputer dari hasil suatu arus data. Aliran data merupakan arus data yang dapat berupa masukkan untuk sistem. Data Store merupakan simpanan dari data.

## 2.6 ERD (Entity Relationship Diagram)

Suatu bentuk diagram yang menjelaskan hubungan antar objek-objek data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD ini berfungsi sebagai bentuk pemodelan basis data untuk menyusun struktur data dan hubungan antar data, dan menggambarkan notasi, simbol, dan bagan. Relasi adalah hubungan antara beberapa entitas. Contoh simbol sebagai berikut:

1. Entitas merupakan gambaran suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam sebuah lingkungan. Atribut memiliki fungsi mendeskripsikan karakter entitas.

## 2.7. Xampp

Perangkat lunak yang menggunakan banyak sistem operasi dan kompilasi program. Server yang digunakan Apache, HTTP, MySQL, dan PHP. Xampp biasanya digunakan htdoc, phpMyAdmin, dan Control Panel.

## 2.8 Website E-Commerce

*Website* e-commerce merupakan sebuah program yang mengacu pada sistem jual beli. Akses ini menggunakan situs web di internet, transfer uang dan data untuk melakukan transaksi ini. *Website* ini dapat mempermudah pengguna untuk mengakses fitur belanja. Dengan adanya *website* ini, pengguna dapat menghemat waktu serta lebih efektif dan efisien tanpa perlu mengantri lagi. Salah satunya web kami yang bernama ClothMerk. Web ini didesain untuk mempermudah pemesanan salah satu kegunaannya bisa dilakukan pengecekan, dan perencanaan produk. Beda halnya dengan toko *offline* yang mana memiliki jam buka dan tutup.

**BAB III**  
**DESAIN DAN PERANCANGAN**

### 3.1 Analisis Dan Perancangan

#### 3.1.2 Struktur Database

Tabel 1.1 Tabel Produk

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan	Key
Id	int	11	id	Primary key
Gambar	varchar	5000	gambar	
Nama_produk	varchar	100	Nama produk	
Deskripsi_produk	varchar	100	Deskripsi produk	
harga	int	11	Harga	
Stok	int	11	stok	

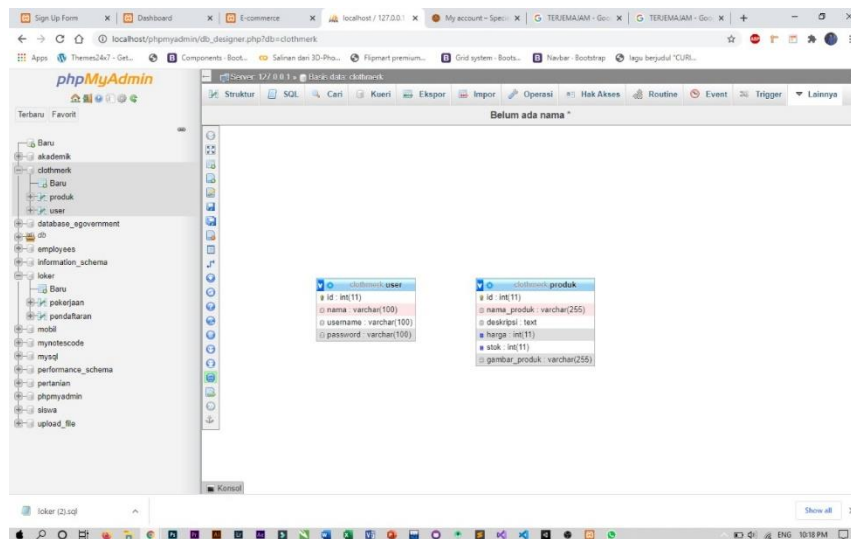
Tabel

produk berfungsi menyimpan data barang website *e-commerce*

Tabel 1.2 Tabel User

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan	Key
Id	Int	11	id	Primary key
Nama	Varchar	100	Nama	
Username	varchar	100	Username	
Password	varchar	100	Password	

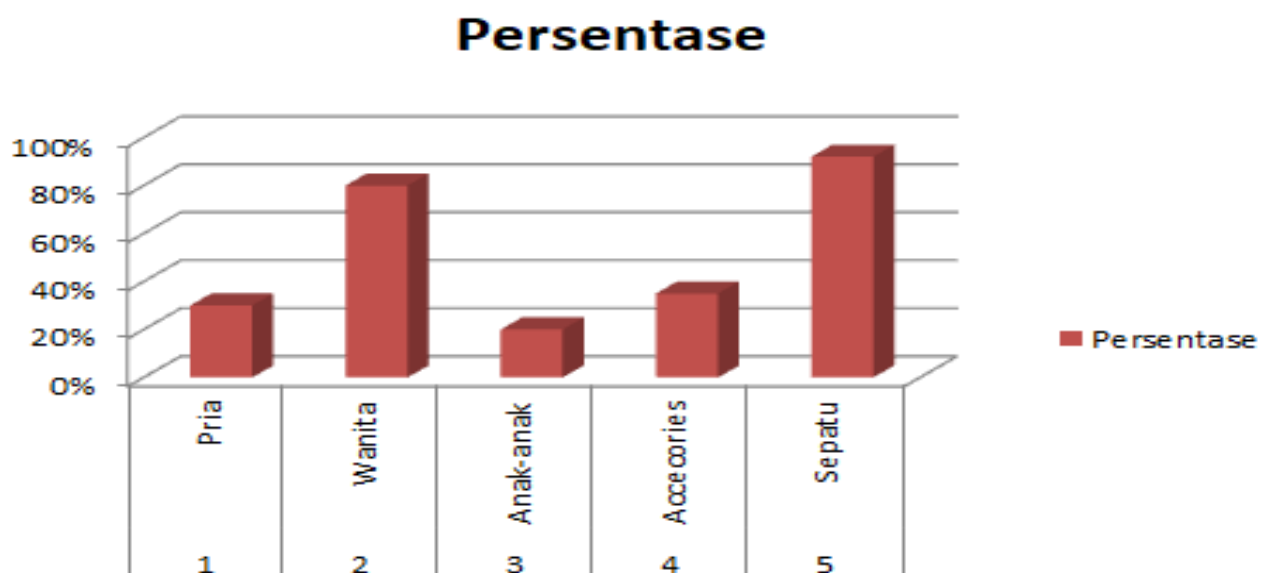
Tabel *user* berfungsi menyimpan data *username* dan *password* pengguna.



### 3.2. Grafik Analisa

Grafik dibawah ini merupakan grafik hasil presentase penjualan di *website* ClothMerk. Hasil persentase dibawah yang mendapatkan posisi terbanyak adalah kategori sepatu yaitu 92%.

Gambar 1.3 Grafik Analisa

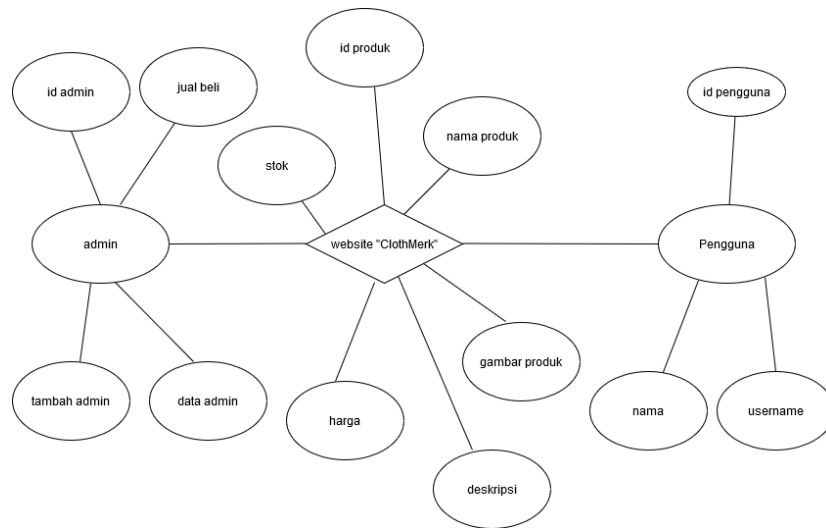


### 3.3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



*Entity Relationship Diagram* merupakan proses manajemen data pada *website ClothMerk* yang ditunjukkan pada gambar berikut:

Gambar 1.4 ERD



## IMPLEMENTASI

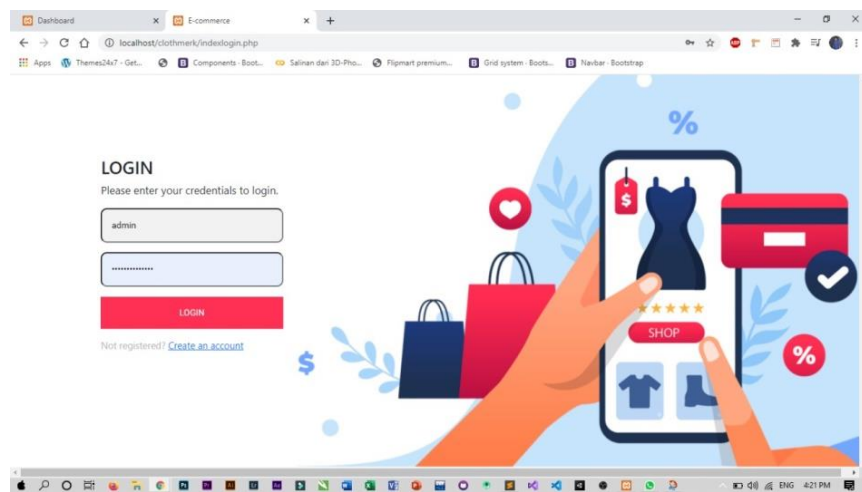
### 4.1 Implementasi sistem

Desain dan perancangan yang telah dibuat kemudian di realisasikan ke dalam pembuatan *website e-commerce*. Berikut adalah tampilan *website*.

#### 4.1.1 Halaman Login

Fitur ini dapat dipakai untuk mencatat segala yang berhubungan dengan pelanggan/pengguna. Seperti, riwayat pembelian, checkout, tagihan, dll.

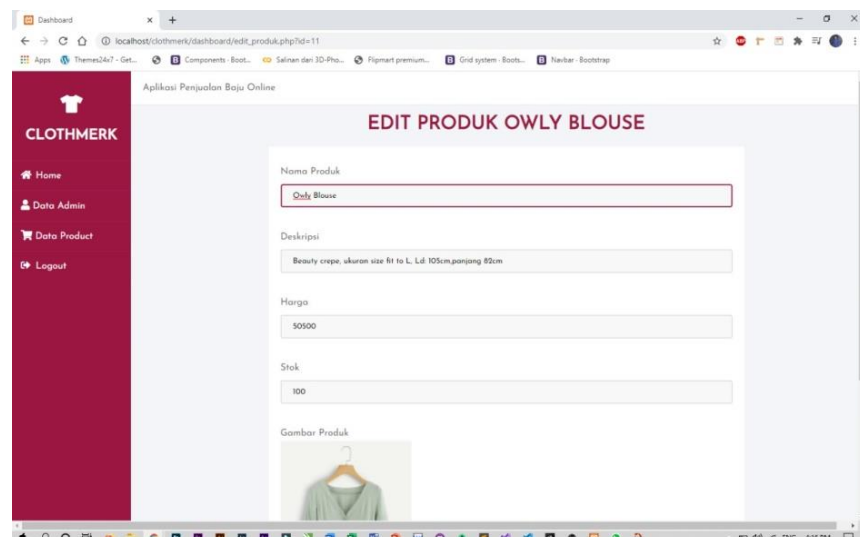
Gambar 1.4 Halaman Login



#### 4.1.2 Halaman Edit Produk

Untuk mengubah data produk apabila tidak sesuai/update data baru.

Gambar 1.5. Halaman Edit Produk



### 4.1.3. Halaman Tambah Produk

Tampilan ini berfungsi menambahkan/menginputkan sebuah produk baru di website ClothMerk tersebut.

Gambar 1.6 Halaman Tambah Produk

Tambah Produk

Nama Produk

Deskripsi

Harga

stok

Gambar Produk [Choose File](#) No file chosen

[Simpan Produk](#)

### 4.1.4 Halaman Data Produk

Tampilan ini berfungsi sebagai data-data produk yang tersimpan dan siap untuk dijual.

Gambar 1.7 Halaman Data Produk

Aplikasi Penjualan Baju Online

Data Produk

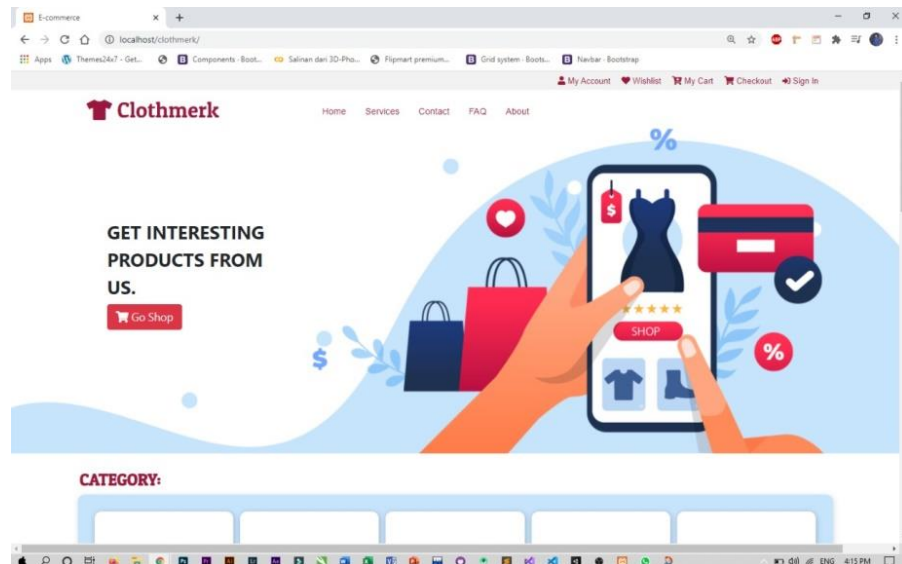
[+ Tambah Produk](#)

No	Produk	Deskripsi	Harga	Stok	Gambar	Action
1	Owly Blouse	Beauty crepe, ukuran size fit to L, Ld: 105cm, panjang 82cm	Rp 50.500	100		<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2	Puffy Blouse	Bahan Matt wolffis, panjang 60cm, Lebar baju 105cm, All size fit to L	Rp 85.000	715		<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

#### 4.1.5 Halaman Beranda

Tampilan ini merupakan akses pertama yang dilihat oleh pembeli. Halaman ini berisi informasi. Seperti, my account, wishlist, my cart, checkout, sign in.

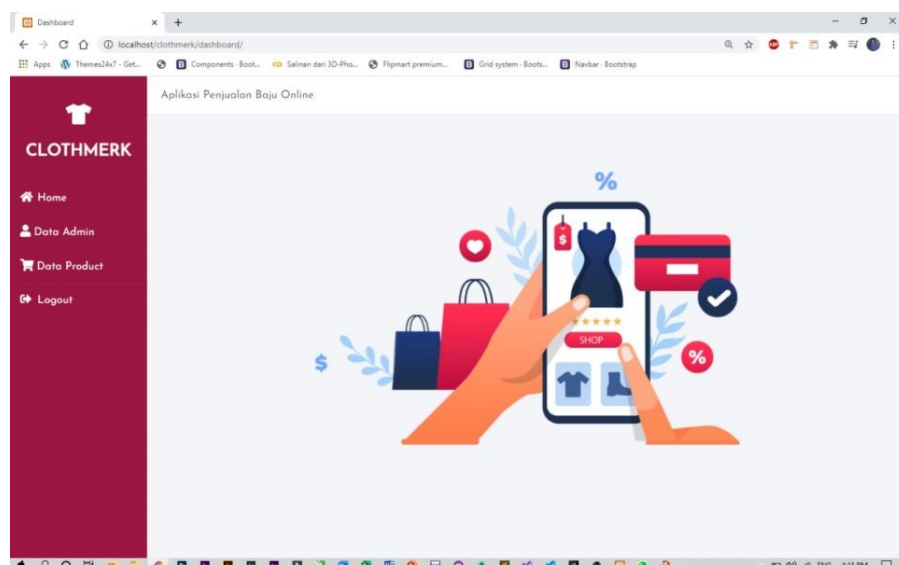
Gambar 1.8 Halaman Halaman Beranda



#### 4.1.6 Halaman Dashboard

Tampilan ini berisi informasi home, data admin, data produk, dan log out.

Gambar 1.9 Halaman Dashboard



## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Hasil Kerja**

Nama	Hasil Kerja
Reza Kurnia	<ul style="list-style-type: none"><li>- UI UX Web bagian depan</li><li>- Halaman Dabsboard</li><li>- Koneksi PHP ke MySQL</li><li>- Membuat CRUD (Create, Read, Update, dan Delete)</li><li>- PHP login admin dan user</li><li>- Database</li><li>- Laporan</li><li>- ERD</li></ul>
Gagas Samudra	Tampilan Account
Tania Nastika	<ul style="list-style-type: none"><li>- Halaman Login</li><li>- Halaman Register</li><li>- Laporan</li><li>- ERD</li></ul>

#### **Video Youtube :**

Menit 00.26 Sampai dengan 01.55 ( Reza Kurnia Setiawan)

Menit 02.00 Sampai dengan 06.17 ( Tania Nastika)

Menit 06.22 Sampai dengan 07.57 ( Gusti Gagas)

Menit 07.56 Sampai Selesai 23.06 ( Reza Kurnia Setiawan)

## **5.2 Kesimpulan**

Hasil Laporan diatas, bisa disimpulkan bahwa *website* ClothMerk dapat dibuat menggunakan pemrograman PHP dan MySQL. *Website* ini dibuat untuk mempermudah pengguna agar menghemat waktu dan lebih efisien.