

**LAPORAN TUGAS PRAKTEK**  
**PEMBUATAN WEB *E-COMMERCE* SUMMER 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 jangkuan 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 penilitan yang dilakukan adalah kalitatif dekriptif dengan metode data analisis sprial yang dikemukakan oleh cresswell. Proses dari analisis spiral adalah data managing, reading and memoing, describing classifying and interpreting, dan representing adn visualizing, Hasil dari data analisis berupa sistem baru yang kemudian dilanjutkan ke proses membangun website e-commerce, mendesain layout website ecommerce, input data website ecommerce dan terakhir menampilkan hasil dari proses yang tadi dilakukan.

Kata kunci : E-Commerce, Website, Online Marketing

# DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	2
BAB I LANDASAN TEORI.....	4
1.1 E-commerce .....	4
1.2 HTML.....	4
1.3 CSS.....	5
1.4 Javascript .....	5
BAB II IMPLEMENTASI DAN ANALISA .....	6
2.1 Analisis Umum .....	6
2.2 Analisa Data.....	6
2.3 Cara Menjalankan Program .....	6
2.4 Analisis Implementasi Program.....	8
2.5 Implementasi Program.....	8
BAB III PENUTUP .....	16
Kesimpulan.....	16

# **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).

## **1.2 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.

### 1.3 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 <font>, 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.

### 1.4 Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman komputer dinamis. Java Script ringan dan paling sering digunakan sebagai bagian dari halaman web, implementasi yang memungkinkan script sisi klien untuk berinteraksi dengan pengguna dan membuat halaman dinamis. Itu adalah bahasa pemrograman yang diinterpretasikan dengan kemampuan berorientasi objek.

## BAB II IMPLEMENTASI DAN ANALISA

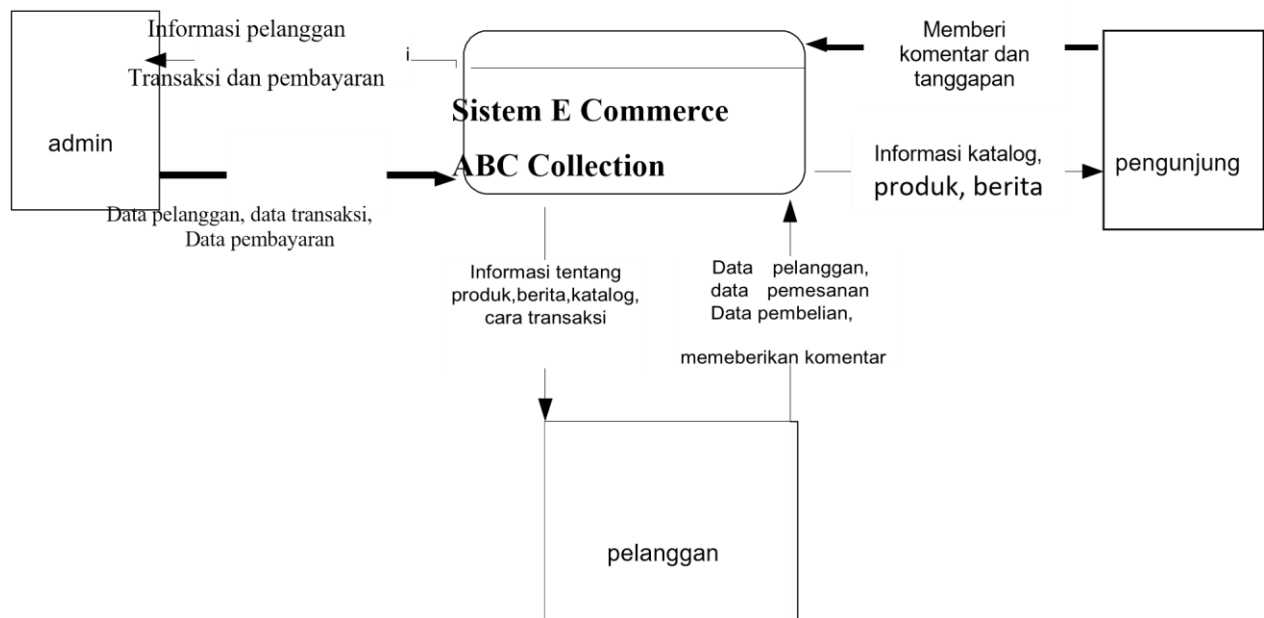
### 2.1 Analisis Umum

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.



### 2.3 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 :

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

## 2.4 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.

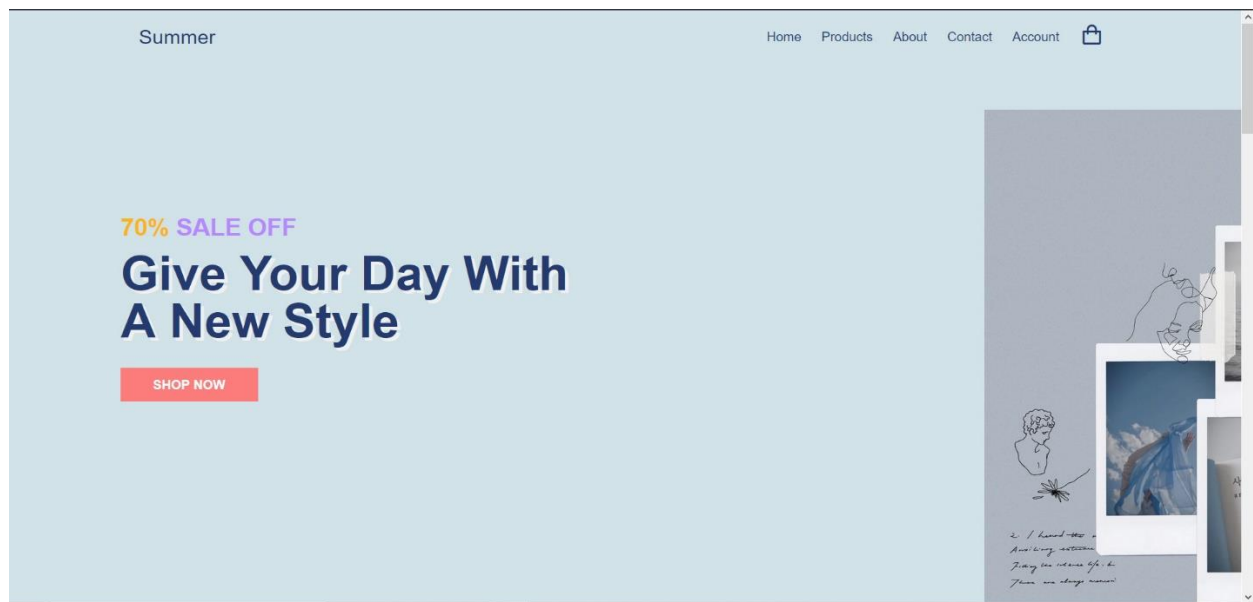
Kekurangan :

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

## 2.5 Implementasi Program

– Halaman menu utama

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







Featured Products



EFG Racinghell  
★★★★☆  
IDR 200K



Deus Ex Machina SEE  
YOU T-shirt  
★★★★☆  
IDR 400K



Hooligans Snc Art  
★★★★☆  
IDR 215K



Thanksinsomnia Flower  
Die  
★★★★☆  
IDR 300K



70% SALE OFF

# Thanksinsomnia Betty Boop

[SHOP NOW](#)

Belanja produk pakaian di toko ini sangat memuaskan. Baik dari produk yang dikirimkan atau pengiriman yang sangat cepat juga sangat memuaskan.



Nadya Ananda



Belanja produk pakaian di toko ini sangat memuaskan. Baik dari produk yang dikirimkan atau pengiriman yang sangat cepat juga sangat memuaskan.



Nadya Ananda



Belanja produk pakaian di toko ini sangat memuaskan. Baik dari produk yang dikirimkan atau pengiriman yang sangat cepat juga sangat memuaskan.



Nadya Ananda



#### EXTRAS

[Brands](#)  
[Gift Certificates](#)  
[Affiliate](#)  
[Specials](#)  
[Site Map](#)

#### INFORMATION

[About Us](#)  
[Privacy Policy](#)  
[Terms & Conditions](#)  
[Contact Us](#)  
[Site Map](#)

#### MY ACCOUNT

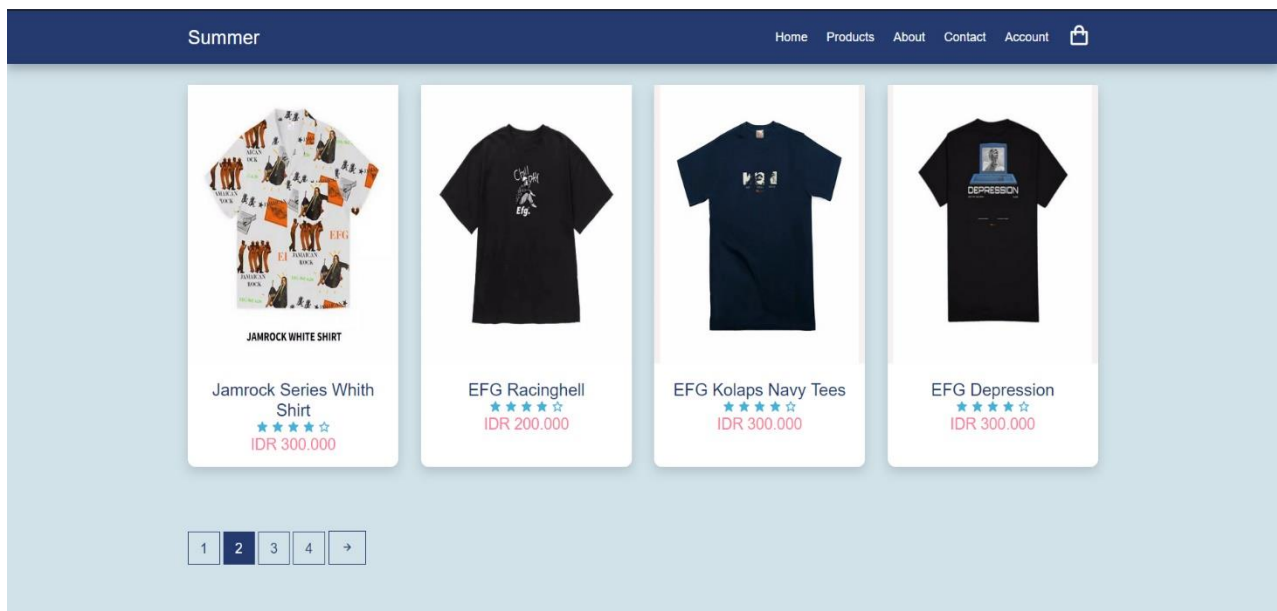
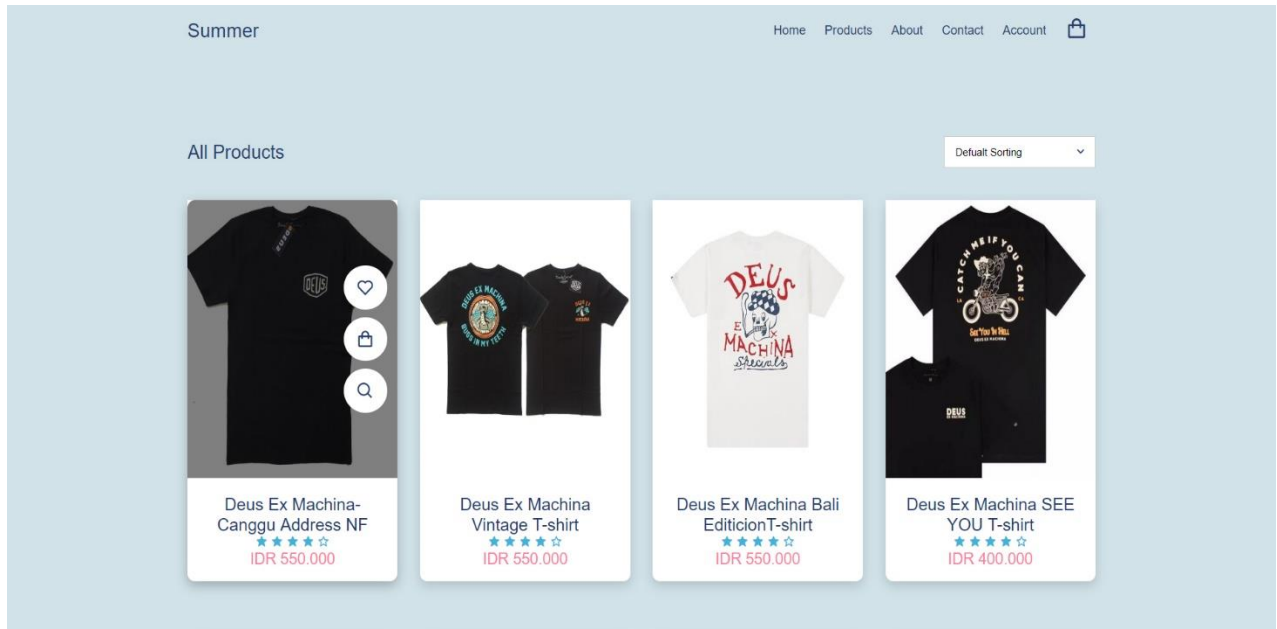
[My Account](#)  
[Order History](#)  
[Wish List](#)  
[Newsletter](#)  
[Returns](#)

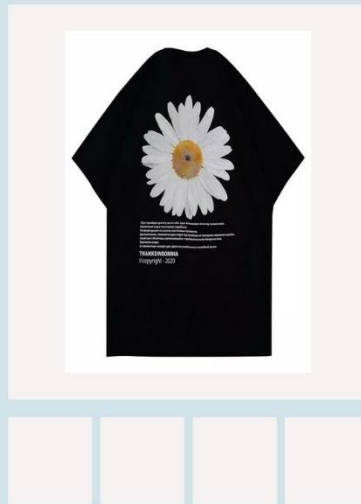
#### CONTACT US

Kelapa Gading, Ruko no24 Lt.5 , Jakarta Selatan, Indonesia  
[company@gmail.com](mailto:company@gmail.com)  
021 - 7625189  
Jakarta Selatan , Indonesia

– Halaman Admin Produk atau Koleksi

Halaman ini digunakan untuk menambah data atau menghapusnya serta dapat mengubah data jenis dan harga produk.






Home/T-shirt

## Thanksinsomnia Flower Die

IDR 350.000

Select Size 

1

[Add To Cart](#)

### PRODUCT DETAIL

Regular fit short sleeve t-shirt with Rubber Screenprinted material : cotton 24s, gramasi 170.

### Related Products

[View more](#)

Thanksinsomnia Elite  
★★★★☆  
IDR 180.000



Thanksinsomnia Tshirt  
★★★★☆  
IDR 150.000

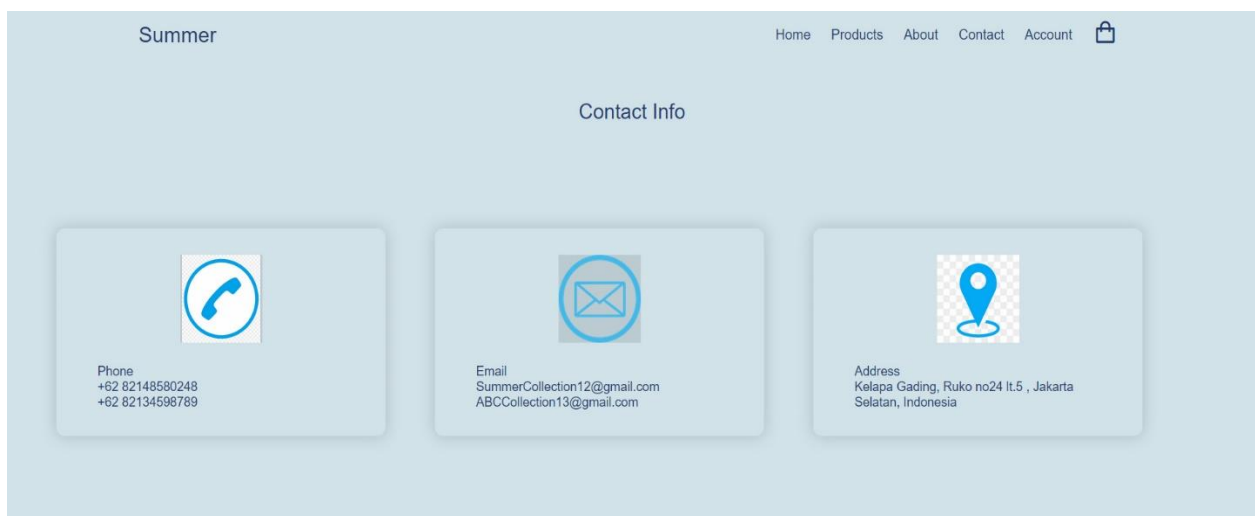
Belakang



Thanksinsomnia Marianne Black  
★★★★☆  
IDR 150.000

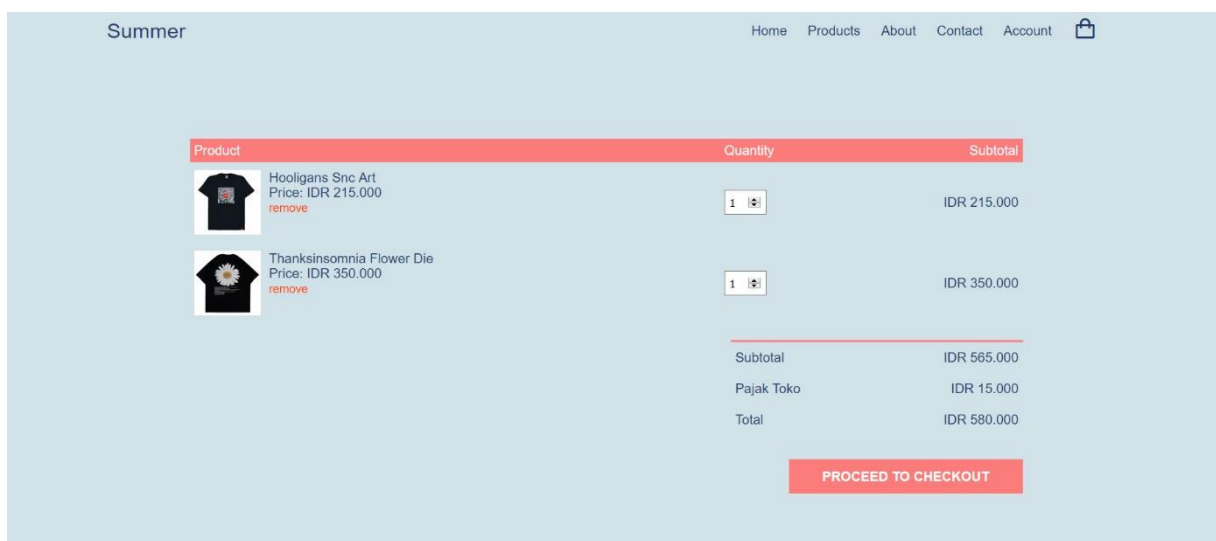
## - Halaman AboutUs dan ContactUs

Halaman ini di peruntukan untuk pelanggan mengetahui seputar website.




## - Halaman Cart dan Checkout

Untuk melihat mengecek barang yang sudah di pilih pelanggan, pelanggan dapat meng-klik Cart dan pelanggan bisa melanjutkan pembelian dengan “checkout”.



Summer

Home Products About Contact Account 

### Pesanan

Full Name :

Email :

Jenis Kelamin:

Alamat:

Nomor Handphone :

▼ VIA PENGIRIM  
JNT GOSEN JNE

BUY

– 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

The image shows a web form for user registration and login. It is divided into two main sections by a vertical line. The left section, titled 'DAFTAR' (Registration), contains four input fields: 'Nama Lengkap' (Full Name), 'E-mail', 'Password', and 'Re Password'. Below these fields is a 'SIGN UP' button. The right section, titled 'MASUK MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL' (Login using Social Media), contains three buttons: 'Masuk menggunakan Facebook' (Login using Facebook), 'Masuk menggunakan Twitter' (Login using Twitter), and 'Masuk menggunakan Google+' (Login using Google+). A small circular button labeled 'Atau' (Or) is positioned between the two sections, allowing users to switch between registration and login.

- Hosting web  
Web Ketika sudah online dapat di akses melalui situs ini :

<https://summ-ryy.000webhostapp.com/>

## **BAB III PENUTUP**

### **Kesimpulan**

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

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