

PENGANTAR INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
PEMBUATAN WEBSITE ONE PIECE MERCH

(Dosen: Tiawan, M. Kom)

LAPORAN TUGAS PROYEK

Untuk memenuhi tugas proyek sebagai prasyarat menyelesaikan mata kuliah
pengantar interaksi manusia dan komputer



disusun oleh

Muhammad Dwiki Yudhistira

201904012

PRODI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
POLITEKNIK ENJINERING INDORAMA
PURWAKARTA
GENAP 2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya kami bisa menyelesaikan tugas mata kuliah pengantar interaksi manusia dan komputer. laporan ini diajukan guna memenuhi tugas mata kuliah pengantar interaksi manusia dan komputer.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga laporan ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Semoga makalah ini memberikan informasi bagi pembaca, mahasiswa dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Purwakarta, 08 mei 2020

Muhammad Dwiki Yudhistira

ABSTRAK

Pengguna internet dan penggemar one piece saat ini semakin meningkat karena internet dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Peluang bisnis dengan memanfaatkan internet pun semakin meningkat, terutama untuk promosi barang dan jasa. Oleh karena itu penulis mengangkat tema penjualan barang secara online karena memudahkan dalam memperkenalkan barang yang dijual kepada masyarakat dengan jangkauan luas dan tanpa batasan waktu, selain itu keuntungan yang didapat yaitu dapat menekan biaya promosi. Web penjualan merchandise one piece yang dirancang menyediakan fasilitas pemesanan merchandise one piece dengan cara pengunjung website memilih produk lalu membeli nya. Pengunjung dapat memilih merchandise one piece yang diinginkan dan melakukan transaksi.

Kata Kunci — E-Commerce, Penjualan Merchandise

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	1
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	3
2.1 Internet dan <i>Website</i>	3
2.2 Bahasa Pemrograman	3
BAB 3 PEMBAHASAN IMPLEMENTASI	5
3.1 Tahapan Analisis	5
3.2 Tampilan <i>Website</i>	5
BAB 4 PENUTUP.....	10
4.1 Kesimpulan.....	10
4.2 Saran.....	10
DAFTAR PUSTAKA	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan navigasi bar	5
Gambar 3.2 Tampilan banner.....	6
Gambar 3.3 Tampilan menu karakter.....	6
Gambar 3.4 Tampilan menu shop	7
Gambar 3.5 Tampilan menu tentang.....	7
Gambar 3.6 Tampilan menu footer	8
Gambar 3.7 Tampilan login	8
Gambar 3.8 Tampilan description.....	9

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini internet telah berkembang sangat pesat karena internet memiliki banyak manfaat, internet dapat digunakan sebagai media komunikasi seperti email dan chatting, dapat juga dimanfaatkan sebagai media dalam memperluas pengetahuan karena banyak informasi yang disediakan di internet, saat ini internet sudah banyak dimanfaatkan oleh pebisnis sebagai media promosi dan transaksi secara online seperti web e-commerce.

Web e-commerce memiliki banyak kelebihan dan kemudahan dibandingkan dengan transaksi belanja secara konvensional. Belanja secara online memudahkan bagi para pembeli karena transaksi dapat dilakukan dengan tidak mengenal waktu dan tempat, terlebih lagi bagi para pembeli yang sibuk sehingga tidak sempat belanja secara langsung datang ke toko. Dengan media online, promosi dapat dilakukan dengan mudah karena tinggal memperbaharui konten web kapan saja dan dimana saja, sementara untuk dalam pemasaran secara konvensional membutuhkan waktu dan biaya yang lebih besar, karena harus mendesain dan mencetak brosur sebagai media promosi dan pemasarannya pun terbatas waktu dan tempat.

Selain itu kelebihan transaksi secara online yaitu pembeli dapat secara langsung dan cepat dalam mencari barang yang diinginkan sebelum melanjutkan ke transaksi pembelian. Oleh karena itu penulis membuat web ecommerce untuk penjualan barang berupa *One Piece Merchandise*.

1.2 Tujuan

Tujuan pembuatan tugas ini adalah membuat sebuah website dengan menggunakan *Hypertext Markup Language* (HTML), *Cascading Style Sheet* (CSS) dan *Bootstrap*. Berbagai materi yang telah dipelajari pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer serta dalam pembuatan Website ini memperhatikan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX)

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat disini adalah membuat sebuah Website Portofolio dengan menggunakan *Hypertext Markup Language* (HTML), *Cascading Style Sheet* (CSS) dan *Bootstrap*. Serta memperhatikan Desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang akan digunakan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas akan dibatasi sampai dengan pembuatan website dengan menggunakan Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style Sheet (CSS) dan Bootstrap. Dan beberapa bagian dari website yang telah dibuat akan dijelaskan secara singkat. Website ini adalah sebuah website yang memberi Informasi mengenai One Piece.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Internet dan Website

“Internet adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia”^[1]. *Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*^[2].

2.2 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman dikenal juga dengan nama Bahasa komputer atau Bahasa pemrograman komputer. Bahasa pemrograman adalah kumpulan sintaks yang berfungsi untuk memerintahkan perangkat lunak pada komputer. Secara singkat, bahasa ini dipakai untuk membuat program komputer menggunakan aturan logika komputer.

Perkembangan teknologi pada saat ini mendorong banyak orang untuk mempelajari berbagai jenis bahasa pemrograman. Salah satu tujuannya adalah untuk membuat website^[3].

A. Hypertext Markup Language

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan bahasa standard yang digunakan untuk menampilkan halaman web^[2].

B. Cascading Style Sheet

Sebuah website bisa terdiri dari berpuluh-puluh bahkan beratus-ratus halaman. Jika setiap mengubah halaman website tersebut harus mengubah formatnya satu per satu maka akan sangat merepotkan. Namun, menggunakan CSS (*Cascading Style Sheet*) kita bisa menyimpan format dan menggunakannya kapan pun dan dimanapun kita inginkan.

C. Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang sumber terbuka dan bebas untuk merancang situs web dan aplikasi web. Kerangka kerja ini berisi templat desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional *JavaScript*^[2].

D. Javasricpt

JavaScript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi dan dinamis. JavaScript populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah web populer seperti Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode *JavaScript* dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag script^[2].

BAB 3

PEMBAHASAN IMPLEMENTASI

3.1 Tahapan Analisis

Tahapan analisis ini diperlukan untuk dalam perancangan web e-commerce penjualan merchandise one piece meliputi:

A. Halaman *Website*

Pada *website* ini kami hanya menggunakan 1 halaman untuk semua menu. Halaman ini dapat diakses oleh semua pengunjung, halaman ini sama dengan halaman home atau beranda pada *website* ini. Pada halaman beranda ini terdapat beberapa menu seperti: karakter, shop, tentang, dan login. Dan juga terdapat sebuah banner yang dibawah nya bermotifkan gelombang yang berhubungan dengan menu karakter.

B. Halaman login

Halaman ini diperuntukkan bagi pengunjung yang ingin login agar dapat masuk kedalam user yang terdaftar pada *website* ini, pada halaman ini harus menginput email dan password.

C. Halaman Produk

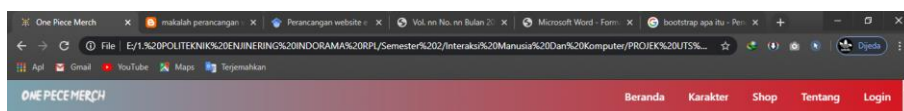
Halaman ini berisi deskripsi mengenai produk *merchandise* one piece, dan juga penginputan jumlah barang yang diinginkan untuk dibeli.

3.2 Tampilan *Website*

Berikut halaman web e-commerce penjualan merchandise one piece:

A. Halaman *Website* Navigasi bar

Berikut adalah tampilan dari halaman website untuk navigasi bar:

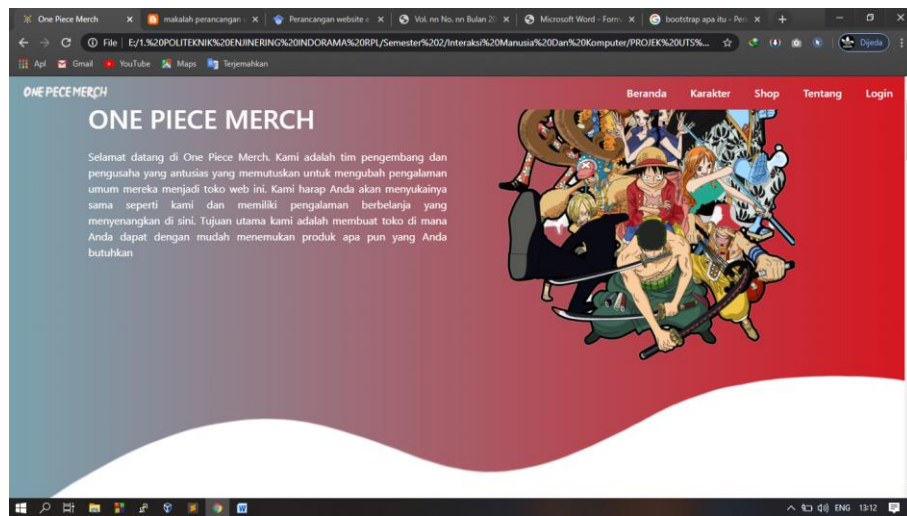


Gambar 3.1 Tampilan navigasi bar

Pada navigasi bar terdapat logo untuk website onepiece merch dan juga terdapat beberapa menu seperti beranda, karakter, shop, tentang, dan login. Pada navigasi bar ini jika di scroll akan tetap berada diatas.

B. Halaman *Website Banner*

Berikut adalah tampilan dari halaman website untuk banner:

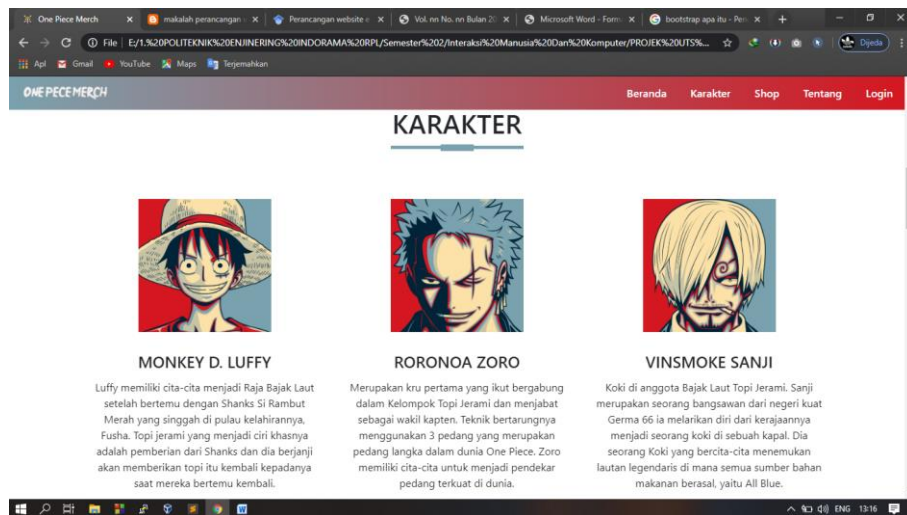


Gambar 3.2 Tampilan banner

Pada banner terdapat kalimat sambutan dari website onepiece merch dan juga terdapat sebuah gambar yang bertema kan one piece agar pengunjung tertarik dengan website ini. Dibawah nya terdapat sebuah motif gelombang sebagai penghubung dengan tampilan menu karakter.

C. Halaman *Website Karakter*

Berikut adalah tampilan dari halaman website untuk menu karakter:

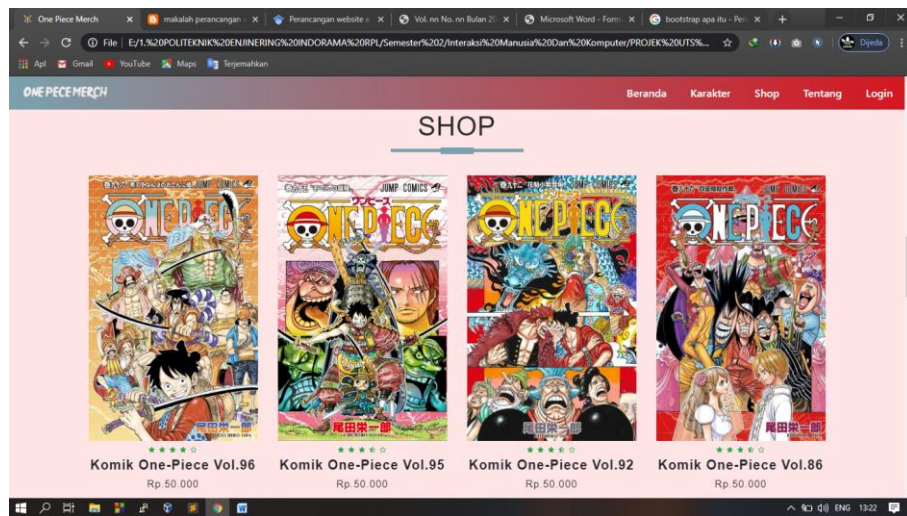


Gambar 3.3 Tampilan menu karakter

Pada menu karakter terdapat 3 karakter yang ditampilkan sebagai pengetahuan umum mengenai karakter one piece agar pengunjung yang tidak mengetahui dapat mengetahuinya.

D. Halaman *Website Shop*

Berikut adalah tampilan dari halaman website untuk menu karakter:



Gambar 3.4 Tampilan menu shop

Pada menu *shop* terdapat beberapa produk yang dijual oleh website kami, yaitu diantaranya komik one piece dengan volume yang berbeda-beda tetapi dengan harga yang sama, dan juga beberapa produk pakaian yang bertemakan one piece.

E. Halaman *Website Tentang*

Berikut adalah tampilan dari halaman website untuk menu karakter:

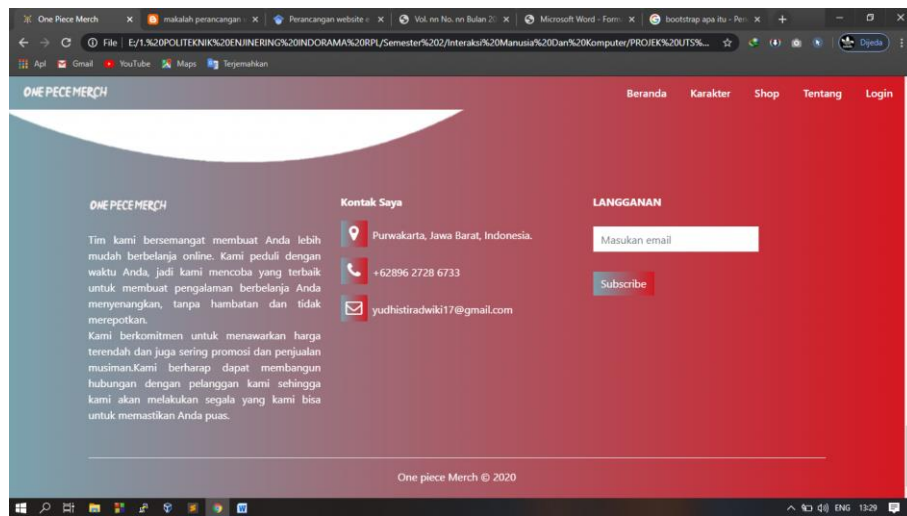


Gambar 3.5 Tampilan menu tentang

Pada menu tentang ini berisi mengenai kami sebagai penjual dan pemilik website agar pengunjung percaya kepada kami dan mengetahui tentang kami.

F. Halaman *Website Footer*

Berikut adalah tampilan dari halaman website untuk *footer*:

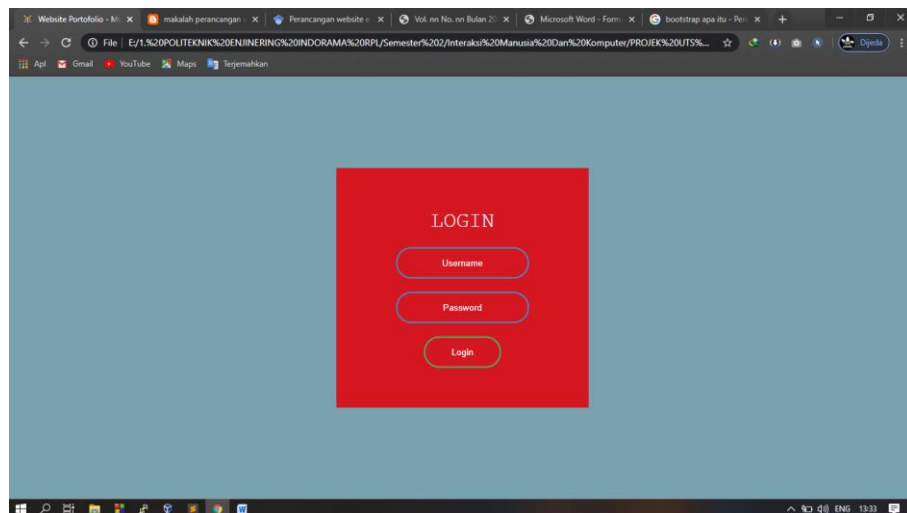


Gambar 3.6 Tampilan menu footer

Pada *footer* berisi mengenai kami sebagai penjual, kontak saya sebagai penjual, dan juga form langganan atau *subscribe* yang nanti jika pengunjung memasukkan email, maka pengunjung akan mendapatkan info terbaru yang ada pada website ini.

G. Halaman *Login*

Berikut adalah tampilan dari halaman *login*:

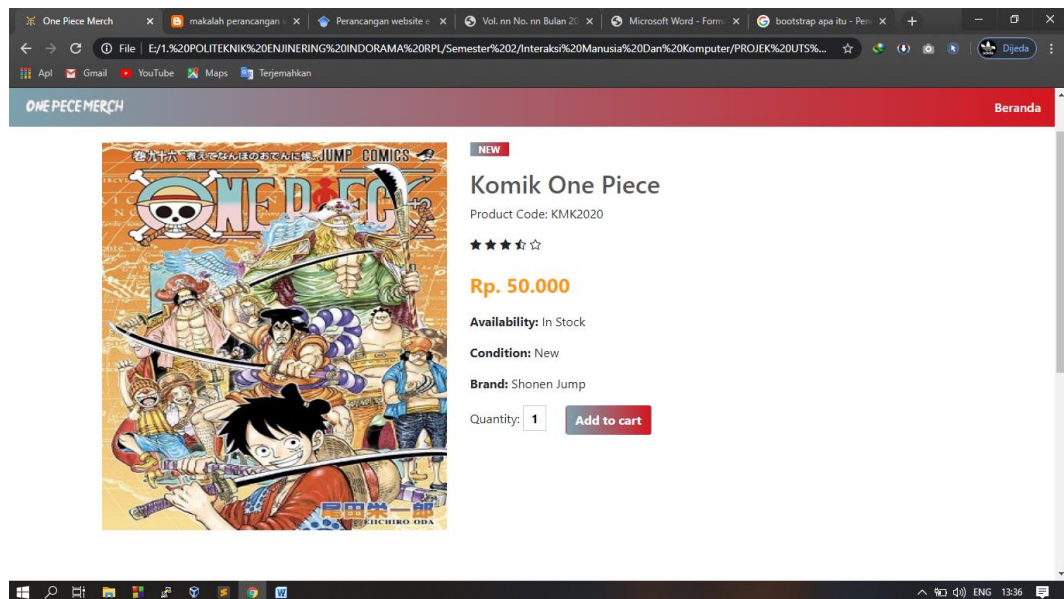


Gambar 3.7 Tampilan login

Pada halaman login ini berisi mengenai login box dengan berisi username dan password, agar pengunjung yang memiliki akun pada akun ini dapat lebih mudah membeli barang yang diinginkan.

H. Halaman *Description* Barang

Berikut adalah tampilan dari halaman *description* barang:



Gambar 3.8 Tampilan *description*

Pada halaman *description* ini berisi mengenai gambar produk yang dijual dan juga nama produk beserta harga dan ketersediaan dan juga kuantitas atau jumlah yang diinginkan oleh customer.

BAB 4

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berikut ini merupakan kesimpulan penulis dalam pembuatan web e-commerce penjualan merchandise one piece:

- A. Web e-commerce ini dirancang guna memudahkan masyarakat dalam mencari informasi jam tangan yang diinginkan, selain itu memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi pembelian merchandise dimana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke toko distro atau toko merchandise.
- B. Menjadikan proses belanja menjadi lebih menyenangkan karena tersedianya banyak pilihan produk.
- C. Menghasilkan laporan penjualan secara efektif dan efisien karena tidak lagi dilakukan secara manual.
- D. Memudahkan perusahaan dalam melakukan promosi dengan tidak mengenal waktu dan tempat, selain itu juga mengurangi biaya promosi bagi karena tidak mencetak brosur.

4.2 Saran

Dari tugas proyek ini saya penulis merasa banyak kekurangan yang harus diperbaiki kembali agar kelak bisa lebih baik. Oleh karena itu, koreksi dan saran sangat penting untuk kami, agar bisa menjadi baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binanto, Iwan. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: ANDI. 2010.
- [2] Hidayatullah, Priyanto dan Jauhari Khairul Kawistara. Pemrograman Web. Bandung :Informatika Bandung. 2014.
- [3] Nurdin, A., & Darwati, I. (2017). Perancangan Web E-Commerce Pada Penjualan Jam Tangan. Jurnal Teknik Komputer, 3(1), 74-79.