

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE PENJUALAN BAJU
PADA DISTROE PA'JOE PALEMBANG**

SKRIPSI

OLEH :

ALI ARIFIN

11540011



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN FATAH PALEMBANG**

2017

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Program Studi Sistem Informasi

OLEH

ALI ARIFIN

NIM. 11540011



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN FATAH PALEMBANG

2017

HALAMAN PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE PENJUALAN BAJU
PADA DISTROE PA'JOE PALEMBANG**


Oleh :

ALI ARIFIN

11540011

**Telah dipertahankan didepan pengujian sidang skripsi
Pada tanggal 16 Februari 2017
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer (S.Kom) dalam bidang Sistem Informasi**


Pembimbing I


Ruliansyah, M.Kom
NIP:197511222006041003

Pembimbing II


Evi Fadilah, M.Kom
NIDN: 0215108502

**Mengetahui,
Kepala Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri
Raden Fatah Palembang**


Ruliansyah, ST, M.Kom
NIP:197511222006041003

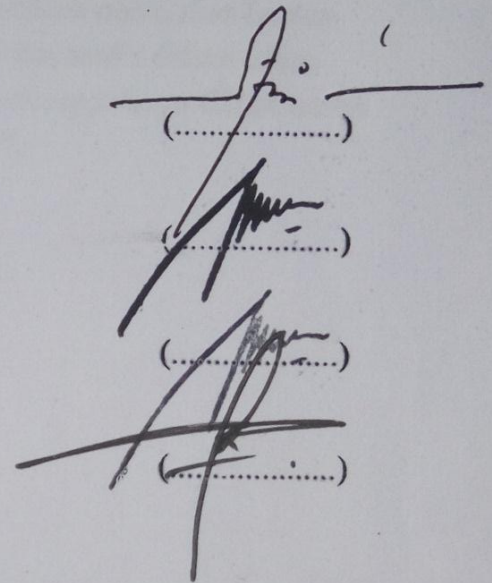
PERSETUJUAN TIM

PENGUJI SKIRPSI

Judul Skripsi : Rancang Bangun E-Commerce Penjualan Baju Pada Distro Pa' Joe Palembang
Nama : Ali Arifin
NIM : 11540011
Program : Sarjana (S1) Sistem Informasi

Telah disetujui oleh tim penguji sidang skripsi,

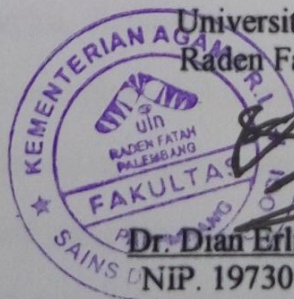
1. Ketua : Dr. Kusnadi, MA
NIP: 1971081920031002
2. Sekretaris : Rusmala Santi, M. Kom
NIP: 19791125201403002
3. Penguji I : Rusmala Santi, M. Kom
NIP: 19791125201403002
4. Penguji II : Fernando, M. Kom
NIDN. 0214118701

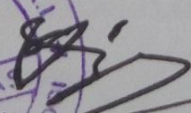


Diuji di Palembang pada tanggal 16 Februari 2017

Waktu : 11.00 – 11.30 WIB
Hasil : B / 3.16
Predikat : Amat Baik

Dekan,
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri
Raden Fatah Palembang




Dr. Dian Erlina, S. Pd, M. Hum
NIP. 19730102 199903 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, serta istiqomah dalam menghadapi cobaan guna untuk menggapai asa demi meraih impian.

Persembahan

“Dan seandainya semua pohon yang ada di bumi dijadikan pena, dan lautan dijadikan tinta, ditambah lagi tujuh lautan sesudah itu, maka belum akan habislah kalimat-kalimat Allah yang akan dituliskan, sesungguhnya Allah maha Perkasa lagi Maha Bijaksana”.

(QS. Lukman: 27)

Alhamdulillahirrabil' alamin

Sebuah langkah telah usai...

Satu cita telah tergapai

Namun...

Itu bukan akhir dari sebuah perjalanan...

Melainkan awal dari satu perjuangan...

Setulus hatimu ibu, secercah keringatmu ayah dan kecintaanmu adikku serta kehangatanmu istriku

Doamu hadirkan keridhaan untukku, petuahmu tuntunkan jalanku

Pelukmu berkahi hidupku, diantara perjuangan dan tetesan doa malam mu

Dan seabait doa telah merangkul diriku, menuju hari depan yang cerah

Kini diriku telah selesai dalam studi sarjana

Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah,

Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang termulia, Ibu... Ayah...

Mungkin tak dapat selalu terucap, namun hati ini selalu bicara,

sungguh ku sayang kalian semua....

Yang terkasih Adikku tercinta yang sekarang lanjut kuliah, Semangat yaa...!

Dan yang telah memberi motivasi tinggi sehingga terbitnya buku ini, Istriku..

Terima kasih ku ucapkan, pada bapak dan ibuk dosen Sistem Informasi

Untuk Bapak Ruliansyah, M.Kom dan Ibu Evi Fadilah, M.Kom yang lebih kurang selama 1 Tahun lebih telah menjadi pembimbing skripsiku...

Untuk Cinta yang tiada terkira untuk Murabbiku yang tak bosan-bosannya menanyai skripsiku dan memberikan semangat serta motivasi agar terselesaikan segera.

Untuk Group Youth Generations yang sebagian besar telah membersamai dalam dakwah dalam ikatan aqidah serta terbangunnya cinta ukhuwah di antara kita, ku ucapkan jazakallah khairu jaza yang telah terjalin selama ini.

Teruntuk juga team ADK'11, Jazakallah. Tiada mata yang indah tanpa kalian, sungguh kalian penyejuk kalam hati ini yang telah “**MENYESATKANKU**” kejalan kebaikan, dijalan penuh cahaya, dijalan dimana hidayah ku temukan. Cinta telah mengalir di antara kita, cinta Kepada Rabb, Cinta Kepada Rasul, Serta Cinta pada Agama Islam ini.

Dan semua yang tak bisa ku sebut satu per satu, yang pernah ada atau pun hanya singgah dalam hidup ku, yang pasti kalian bermakna dalam hidupku...

JAZAKALLAH KHAIRU JAZA'

LEMBAR PERNYATAAN

Yang betanda tangan di bawah ini :

Nama : Ali Arifin
NIM : 11540011
Jurusan : Sistem Informasi
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Rancang Bangun E-Commerce Penjualan Baju Pada Distroe
Pa'Joe Palembang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat hasil karya sendiri bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Palembang, 24 Oktober 2018

Penulis,

Ali Arifin
NIM 11540011

ABSTRAK

Penggunaan internet yang menjurus pada dunia bisnis mulai memanfaatkan internet sebagai media penjualan dan pembelian. Distroe Pa'Joe Palembang merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pakaian, yang mana pembelian produk dari konsumen dilakukan dengan langsung datang ke distroe pa'joe palembang. Untuk memberikan solusi maka dibuatlah *e-commerce* yang mana konsumen dapat melakukan pembelian produk dengan mudah tanpa harus datang ke distro, serta perusahaan lebih mudah memberikan informasi kepada konsumen yang nanti berpengaruh bagi daya jual. Dalam pengembangan *e-commerce* ini penulis menggunakan metode *waterfall*, adapun untuk perancangan menggunakan permodelan DFD dan ERD, sedangkan dalam membuat web, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai media basis data.

Kata kunci : *E-commerce, Waterfall, PHP, MySQL*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji serta rasa syukur senantiasa dipanjatkan pada Sang Pencipta alam semesta Allah Azza Wa Jalla, yang telah memberikan kenikmatan yang tak bisa didustakan, baik nikmat sehat, nikmat kesahatan maupun nikmat umur yang mana pada saat ini penulis bisa menyelesaikan skripsi yang merupakan saah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

Sholawat teriringkan salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, sebaik-baik suri tauladan dalam kehidupan ini yang kita semua berharap mendapatkan syafaat-Nya.

Laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan serta doa dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Kedua Orangtuaku atas segala inspirasi, motivasi serta dukungan moril maupun materil
2. Ela Siskalina, S.Si, Istriku tercinta, yang telah getar membahana supaya buku ini terbit.
3. Bapak Prof. DR. M.Sirozi, MA selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang
4. Bapak DR. Kusnadi, MA., selaku Dekan Fakultas dan Komunikasi.
5. Ibu Dr. Dian Erlina,S.Pd., M. Hum, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
6. Bapak Ruliansyah, M.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi dan Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbingku dalam pembuatan tugas akhir ini.

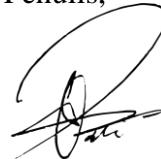
7. Bapak Darussalam, M.Sc, Yang sempat menjadi pembimbing II skripsiku.
8. Ibu Evi Fadhilah, M. Kom, selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberi gagasan dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
9. Bapak Supajarki, M.Si, selaku Manager Distroe Pa'Joe Palembang, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis sudah berusaha untuk memberikan yang terbaik, namun masih ada kekurangan. Penulis juga berharap agar tugas akhir ini memberikan manfaat bagi pembaca dan bisa menjadikan bahan referensi dalam mengembangkan penulisan ini.

Dan semoga Allah Azza Wa Jalla membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya pada kita semua, Aamiin.

Palembang, 24 Oktober 2018

Penulis,



Ali Arifin

NIM 11540011

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metologi Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metodologi Pengembangan Sistem	5
1.6.3 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Ayat Al-Qur'an Tentang Bisnis	10
2.2 <i>E-Commerce</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>E-Commerce</i>	12
2.2.2 Jenis-jenis <i>E-Commerce</i>	13
2.2.3 Manfaat <i>E-Commerce</i>	15
2.2.4 Keuntungan dan Kerugian <i>E-Commerce</i>	17
2.2.5 Kelemahan <i>E-Commerce</i>	18
2.2.6 Faktor-faktor Kunci Sukses dalam Membangun <i>E-Commerce</i>	22
2.2.7 Proses Kerja <i>E-Commerce</i>	22
2.3 Pengembangan Sistem.....	23
2.3.1 Pengertian <i>Waterfall</i>	23
2.3.2 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	27
2.4 Tinjauan Pustaka	32

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum Distroe Pa' Joe Palembang.....	36
3.1.1 Sejarah Distroe Pa' Joe Palembang.....	36
3.1.2 Visi dan Misi Distroe Pa' Joe Palembang	37
3.1.3 Struktur Organisasi.....	38
3.1.4 Job dan Deskripsi	38
3.2 Permodelan.....	39
3.2.1 Analisis Sistem Yang Berjalan.....	39
3.2.2 Analisis Permasalahan.....	42
3.2.3 Analisis Pemecahan Masalah	42
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.2.4.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
3.2.4.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	43

3.2.5 Analisis Sistem yang diusulkan.....	43
3.3 Desain Sistem.....	43
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	44
3.3.1.1 Peran Aktor <i>Use Case Diagram</i>	45
3.3.1.2 Skenario <i>Use Case Diagram</i>	46
3.3.2 <i>Activity Diagram</i>	54
3.3.3 <i>Class Diagram</i>	61
3.3.4 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	62
3.3.5 Rancangan <i>Database</i>	62
3.3.6 Perancangan Antar Muka	69
BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI	
4.1 Kontruksi.....	82
4.1.1 Implementasi Interface	82
4.1.2 Pengujian	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Ilustrasi <i>Waterfall</i>	7
Gambar 2.1 Proses <i>E-Commerce</i>	23
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pa'Joe Palembang	38
Gambar 3.2 Flowchart Yang Sedang Berjalan	41
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Distroe Pa'Joe Palembang	44
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Admin	55
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Manager	56
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Pembelian Produk.....	57
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran	58
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	59
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Retur Produk.....	60
Gambar 3.10 <i>Class Diagram</i> Distroe Pa'Joe Palembang	61
Gambar 3.11 ERD Distroe Pa'Joe Palembang.....	62
Gambar 3.12 Desain Halaman Utama.....	69
Gambar 3.13 Desain Tampilan Produk.....	70
Gambar 3.14 Desain Tampilan Detail Produk	71
Gambar 3.15 Desain Tampilan Cara Pembelian	72
Gambar 3.16 Desain Tampilan Hubungi Kami.....	72
Gambar 3.17 Desain Tampilan Keranjang Belanja.....	73
Gambar 3.18 Tampilan Menu Daftar dan Login.....	74
Gambar 3.19 Tampilan Halaman Konsumen	74
Gambar 3.20 Tampilan Profil Konsumen	75
Gambar 3.21 Tampilan Halaman Daftar Pesanan.....	75
Gambar 3.22 Tampilan Halaman Detail Pesanan	76
Gambar 3.23 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	77

Gambar 3.24 Tampilan Retur Produk	77
Gambar 3.25 Halaman <i>Login Admin</i>	78
Gambar 3.26 Tampilan Menu Utama Admin	79
Gambar 3.27 Desain Tampilan Tambah Data Produk	79
Gambar 3.28 Desain Tampil Kategori Produk.....	80
Gambar 3.29 Tampilan Pemesanan produk	81
Gambar 4.1 Halaman Utama <i>E-Commerce</i> Distro Pa'Joe Palembang	83
Gambar 4.2 Halaman Kategori Produk Distroe Pa'joe Palembang	84
Gambar 4.3 Halaman Detail Produk Distroe Pa'Joe Palembang	85
Gambar 4.4 Halaman Cara Pembelian di Distroe Pa'Joe Palembang	86
Gambar 4.5 Halaman Hubungi Kami.....	87
Gambar 4.6 Halaman Keranjang Belanja.....	87
Gambar 4.7 Halaman Daftar dan Login Konsumen.....	88
Gambar 4.8 Halaman Member Konsumen.....	89
Gambar 4.9 Halaman Profil Konsumen	89
Gambar 4.10 Halaman Data Pemesanan Konsumen.....	90
Gambar 4.11 Halaman Detail Pesanan.....	91
Gambar 4.12 Halaman Konfirmasi Pembayaran	92
Gambar 4.13 Halaman Retur Produk	93`
Gambar 4.14 Halaman Login Admin.....	94
Gambar 4.15 Halaman Beranda Admin	94
Gambar 4.16 Halaman Menu Kelola Produk.....	95
Gambar 4.17 Halaman Menu Kategori Produk.....	96
Gambar 4.18 Halaman Menu Ongkos Kirim	96
Gambar 4.19 Halaman Menu Data Konsumen	97
Gambar 4.20 Halaman Menu Data Pemesanan.....	97
Gambar 4.21 Halaman Detail Pemesanan.....	98
Gambar 4.22 Halaman Laporan Penjualan	98

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	28
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	30
Tabel 2.3 Simbol- simbol <i>Class Diagram</i>	31
Tabel 2.4 Tinjauan Pustaka	33
Tabel 3.1 Peran Aktor <i>Use Case Diagram</i>	45
Tabel 3.2 Skenario Pemilihan Produk.....	46
Tabel 3.3 Skenario Pembayaran.....	47
Tabel 3.4 Skenario Konfirmasi Pembayaran	48
Tabel 3.5 Skenario Retur Produk	49
Tabel 3.6 Skenario <i>Login</i> Admin dan Manager	50
Tabel 3.7 Skenario Data Produk	51
Tabel 3.8 Skenario Kategori Produk	52
Tabel 3.9 Skenario Data Order.....	53
Tabel 3.10 Skenario Laporan	54
Tabel 3.11 Tabel <i>Users</i>	63
Tabel 3.12 Tabel Kostumer	63
Tabel 3.13 Tabel Produk	64
Tabel 3.14 Tabel Kategori.....	65
Tabel 3.15 Tabel Orders.....	66
Tabel 3.16 Tabel Order Temp (Keranjang Belanja)	66
Tabel 3.17 Tabel Kota	67
Tabel 3.18 Tabel Hubungi	68
Tabel 3.19 Tabel Testimoni	68
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Halaman Pembelian Konsumen	99
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Halaman Admin	100

Tabel 4.3 Tabel Pengujian Halaman Manager	102
---	-----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I.....	105
Lampiran II.....	107
Lampiran III.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya internet merupakan suatu fenomena yang menarik perhatian dalam perkembangan dunia teknologi yang terjadi saat ini, karena internet merupakan contoh jaringan terbesar yang berhubungan dengan jutaan komputer yang terbesar di seluruh penjuru dunia dan tak terikat pada suatu organisasipun. Siapa saja dapat bergabung pada internet dengan menggunakan jaringan ini semua organisasi dapat melakukan pertukaran informasi secara eksternal. Dan salah satu aspek yang perlu ditunjang adalah pada dunia bisnis.

E-commerce adalah salah satu implementasi dari bisnis *online* yang merupakan aktivitas dari penjualan dan pembelian produk serta jasa yang ditawarkan melalui jaringan. Adanya *e-commerce* yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadi kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan penjualan yang efisien dalam penjualan suatu produk barang ataupun jasa.

Distroe Pa'joe Palembang adalah sebuah distro yang menjual pakaian yang beralamat di Jalan Angkatan 66. Distroe Pa'Joe Palembang ini menawarkan suatu produk yang bermutu dengan kualitas baik. Saat ini dalam penjualan produk, sasaran pangsa pasar cenderung pada anak muda dan sebagian kecil orang dewasa. Mekanisme penjualan yang dipakai distroe pa'joe saat ini masih menggunakan cara tradisional, yaitu pembeli langsung datang untuk melihat dan membeli produk, masalah ini dirasa sangat menghambat perkembangan distroe , oleh karena itu

penulis mengambil skripsi dengan judul **“Rancang Bangun *E-Commerce* Penjualan Baju Pada Distroe Pa’Joe Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *E-commerce* Penjualan Baju Pada Distroe Pa’Joe Palembang.
2. Bagaimana mengimplementasikan *E-Commerce* Penjualan Baju Pada Distroe Pa’Joe Palembang.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah ini tidak meluas dari permasalahan yang penulis angkat tidak menyimpang dan fokus pada ruang lingkup permasalahan. Maka perlu batasan masalah sebagai berikut :

1. *E-commerce* yang dibuat hanya sebatas penjualan baju pada distroe pa’joe palembang.
2. *E-commerce* yang dibuat belum membahas tentang keamanan.
3. Pembayaran transaksi ditransfer ke rekening yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tujuan dan manfaat yaitu :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi tujuan dari penggarapan skripsi ini adalah untuk membangun e-commerce penjualan baju pada distroe pa’joe palembang.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi penulis lembaga terkait. Adapun manfaat itu adalah :

1. Untuk Penulis

Dapat bebrbagi pengetahuan dan pengalaman berdasarkan perbandingan teoritis yang berhubungan dengan e-commerce serta membuka pola pikir baru sebagai pelengkap teori yang dialami dibangku kuliah.

2. Untuk Distroe Pa'Joe Palembang

Diharapkan dapat mempermudah dalam menjual ataupun memasarkan produk-produk distroe pa'joe palembang sehingga dapat meningkatkan omset.

3. Untuk UIN Raden Fatah Palembang

Agar dapat menambah bacaan ilmiah bagi mahasiswa/i serta membangun pola pikir agar terbangun nya sebuah ide untuk dapat mengembangkan *e-commerce* dimasa depan.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas distroe pa'joe palembang maka perlu metode penelitian yang akan digunakan antara lain :

a. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi yang sangat menunjang dalam proses penelitian.

b. Observasi

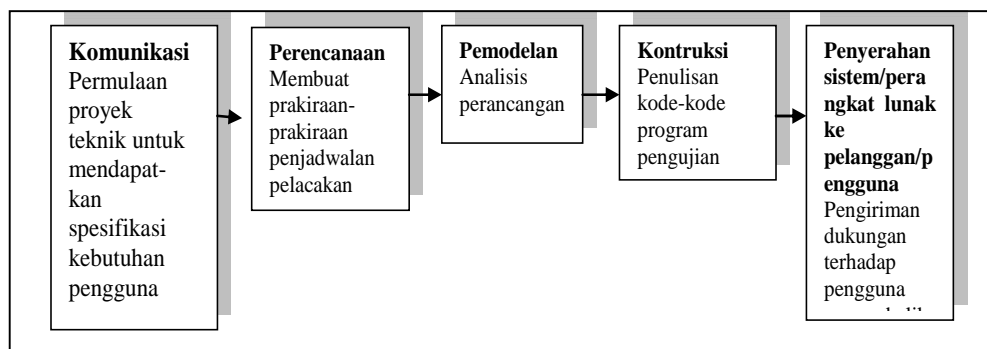
Melakukan pengamatan langsung di distroe pa'joe palembang. Metode ini mampu menghasilkan gambaran yang lebih baik.

c. Studi Kepustakaan

Untuk mencari bahan reprensi yang berkaitan ataupun mendukung dalam menyelesaikan permasalahan yang dibahas melalui jurnal, buku ataupun media internet.

1.6 Metode Pengembangan Sistem

Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi dengan kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.



(Sumber : Roger S, Pressman, 2012 : 46.)

Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan juga sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat landasan teori keilmuan yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dari analisis yang telah dilakukan, mulai dari latar belakang, struktur organisasi, analisi sistem yang berjalan, identifikasi masalah, usulan pemecahan masalah serta desain rancangan yang akan dibangun.

BAB IV PEMBAHASAN DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang pembahasan yang telah dibuat dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penggarapan skripsi yang berisi kesimpulan berdasarkan analisa dan desain yang telah dirancang serta berisi saran secara keseluruhan agar dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ayat Al-Qur'an Tentang Berniaga

Dalam dunia bisnis atau jual beli sudah tentu mempunyai dasar dan hukum, apalagi kita selaku umat Islam sudah menjadi ketentuan bahwasanya Al-Qur'an adalah sumber hukum pertama dalam Islam. Di dalam Al-Qur'an banyak sekali kandungan-kandungan yang menjelaskan tentang prinsip kehidupan apalagi mengenai kehidupan sehari-hari seperti masalah bisnis.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ

تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”. (QS. An-Nisa : 29).

Sehubungan dengan hal tersebut Ibnu Katsir berkata dalam tafsir ayat ini, “dari ayat yang mulia ini, asy-syafi’i berhujjah jual beli tidak sah kecuali dengan *qabbul* (sikap menerima). Karena kabul adalah petunjuk nyata suka sama suka, berbeda dengan *mu’aathath* (penjualan secara tukar menukar tanpa ijab qabul) yang terkadang tidak menunjukkan adanya suka sama suka. Dalam hal ini Malik,

Abu Hanifah dan Ahmad berbeda pendapat dengan jumhur ulama, bahwa mereka melihat bahwa perkataan merupakan tanda suka sama suka, begitupula dengan perbuatan, pada sebagian kondisi secara pasti menunjukkan keridhoan, sehingga mereka menilai sah jual beli *mu'aathath*. Mujahid berkata, “Kecuali perniagaan yang mengandung suka sama suka”, menjual atau membeli antara satu orang dengan lainnya. (begitu juga Ibnu Jarir meriwayatkan). (Tafsir Ibnu Katsir, 2002 : 281).

Dari dalil-dalil diatas dapat didefenisikan bahwa transaksi jual beli yang tidak bertatap muka langsung diperbolehkan dalam Agama Islam berdasarkan pendapat Imam Malik, Imam Abu Hanifah dan Imam Ahmad yang menyatakan bahwa perbuatan pada sebagian kondisi secara pasti menunjukkan keridhoan tanpa harus pelafalan akad dalam transaksi jual beli.

2.2 E-Commerce

E-commerce merupakan aktivitas pembelian, penjualan, pemasaran, dan layanan atas produk dan jasa yang ditawarkan melalui jaringan komputer. Definisi lain dari e-commerce adalah kegiatan komunikasi komersil bisnis dan manajemennya yang dilaksanakan menggunakan metode-metode elektronik seperti halnya *electronic data interchange* dan *automated data-collection system* (Sanjaya Wisnu, *dkk* 2009 : 36).

Electronic Commerce adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan (Ahmadi, Candra, *dkk*, 2013:7).

Dari definisi diatas dapat diketahui bahwa e-commerce adalah sistem pemasaran yang mencakup distribusi, penjualan ataupun pembelian produk yang dilakukan dalam sistem elektronika seperti internet atau jaringan komputer. *E-commerce* dan kegiatan yang terkait melalui internet dapat menjadi penggerak untuk memperbaiki ekonomi dan mempercepat integrasi dengan kegiatan produksi global.

2.2.1 Jenis-Jenis E-Commerce

E-commerce dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Adapun Jenis-jenis transaksi *e-commerce*, Ahmadi (2011) diantaranya sebagai berikut:

a. Collaborative Commerce (C-Commerce)

Yaitu kerjasama secara elektronik antara rekan bisnis. Kerjasama ini biasanya terjadi antara rekan yang berada pada jalur penyediaan barang (*supply chain*).

b. Business to Business (B2B)

E-Commerce tipe ini meliputi transaksi antar organisasi yang dilakukan di *elektronic market*.

c. Bussines to Consumer (B2C)

Business-to-Consumer yaitu penjual adalah suatu organisasi dan pembeli adalah individu.

d. Consumer to Bussines (C2B)

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

e. *Customer to Customer (C2C)*

C2C yaitu konsumen menjual secara langsung ke konsumen lain atau mengiklankan jasa pribadi di internet. Dalam C2C seorang menjual produk atau jasa ke orang lain. Dapat juga disebut sebagai pelanggan ke pelanggan, yaitu orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.

2.2.2. Manfaat *E-Commerce*

Manfaat yang dirasakan perusahaan khususnya untuk kepentingan pelanggan memperlihatkan bahwa *e-commerce* dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Organisasi
 - a. Memperluas pasar hingga mencakup pasar nasional dan pasar global, sehingga pelaku bisnis bisa menjangkau lebih banyak pelanggan, memilih pemasok terbaik, dan menjalin relasi dengan mitra bisnis yang dinilai paling cocok.
 - b. Menekan biaya, menyusun, memproses Menekan biaya menyusun, memproses, mendistribusikan, menyimpan, dan mengakses informasi berbasis kertas.
 - c. Memungkinkan perusahaan mewujudkan bisnis yang sangat terspesialisasi.
2. Konsumen
 - a. Memungkinkan konsumen berbelanja atau melakukan transaksi lainnya setiap saat
 - b. Memungkinkan konsumen dalam mendapatkan produk dan

jasa yang lebih murah, karena konsumen bisa berbelanja di banyak tempat dan melakukan

3. Masyarakat Luas
 - a. Memungkinkan lebih banyak orang bekerja di rumah.
 - b. Memungkinkan beberapa jenis barang dijual dengan harga murah.


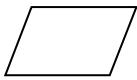

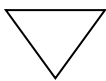
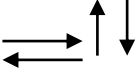
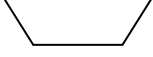
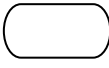
2.3 Bagan Alir (*Flowchart*)

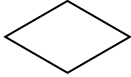
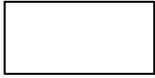

Flowchart adalah diagram yang menggunakan simbol dan garis untuk menggambarkan urutan proses suatu algoritma (Putra dan Maryanto, 2014).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bagan alir (*flowchart*) adalah diagram alat bantu yang terdiri dari simbol yang menggambarkan suatu proses atau prosedur dari algoritma.

Flowchart suatu bagan yang menggambarkan arus logika dari data yang akan diproses dalam suatu program dari awal sampai akhir. Bagan alir program merupakan alat yang berguna bagi *programer* untuk mempersiapkan program yang rumit. bagan alir terdiri simbol simbol yang mewakili fungsi fungsi langkah program dan garis alir menunjukkan urutan dari simbol simbol yang akan dikerjakan. (Jogiyanto, 662:2000).

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
	<p>Penghubung</p> <p>Simbol untuk keluar/masuk atau proses dalam lembar atau halaman lain.</p>
	<p>Input Output</p> <p>Simbol yang menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.</p>
	<p>Dokumen</p> <p>Simbol yang menyatakan <i>input</i> berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau ouput dicetak di kertas.</p>
	<p>On Line Storage</p> <p>Simbol yang menunjukkan bahwa data di dalam simbol ini akan di simpan.</p>
	<p>Simbol Garis Alir</p> <p>Digunakan untuk menunjukkan arah selanjutnya yang akan dituju dari simbol-simbol dan <i>flowchart</i>.</p>
	<p>Simbol Manual</p> <p>Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.</p>
	<p>Terminal</p> <p>Simbol yang menunjukkan untuk permulaan atau akhir suatu sistem.</p>

	<p>Kondisi</p> <p>Simbol keputusan yang menunjukkan kondisi.</p>
	<p>Proses</p> <p>Simbol yang menunjukkan pengolahan dilakukan oleh komputer.</p>
	<p>Penghubung</p> <p>Simbol untuk keluar/masuk prosedur atau proses dalam lembar atau halaman yang masih sama.</p>

Sumber : (Jogiyanto, 663:2000)

2.4 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

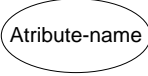
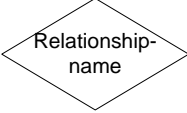
Model yang aktual disebut *Entity Relationship Diagram (ERD)* karena model ini menjelaskan data dalam konteks entitas dan hubungan yang digambarkan oleh data tersebut. ERD merupakan model data data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data konteks entitas dan hubungan yang dideskripsikan oleh data (Whitten, 281:2004).

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.

Berikut symbol-syimbol yang digunakan dalam ERD:

Tabel 2.2 Elemen-elemen dari ERD

	IDEF1X	Chen	Information Engineering
Entitas : Orang, tempat, atau benda	ENTITY-NAME	ENTITY-NAME	ENTITY-NAME

<p>Memiliki nama tunggal ditulis dengan huruf besar berisi lebih dari 1 instance</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;">Identifier</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>
<p>Attribute : Properti dari entitas harus digunakan oleh minimal 1 proses bisnis dipecah dalam detail</p>	<p>ENTITY-NAME</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin-top: 10px;">Attribute- name Attribute-name</div>	<div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p>Atribute-name</p> </div>	<p>ENTITY-NAME</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin-top: 10px;">Attibute- name Attibute- name</div>
<p>Relationship : Menunjukkan hubungan antar 2 entitas Dideskripsikan dengan kata kerja Memiliki modalitas Memiliki kardinalitas</p>	<p style="text-align: center;">———Relationship-name———</p>	<div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p>Relationship-name</p> </div>	<p style="text-align: center;">———Relationship-name———</p>

Sumber : (Hanif, 124:2007)

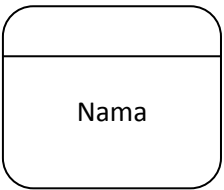
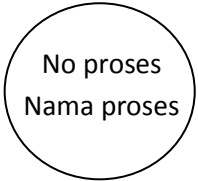
2.5 Data Flow Diagram (DFD)



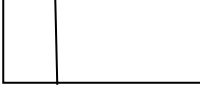
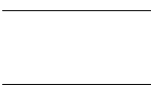
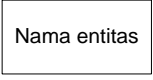
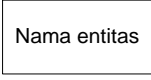
Data Flow Diagram (DFD) atau diagram aliran data adalah alat yang menggambarkan aliran data melalui sistem kerja atau pengolahan yang dilakukan oleh sistem tersebut (Whitten, 326:2004). Ada 4 elemen yang menyusun suatu DFD (Hanif, 106:2007), yaitu:

- a. Proses
- b. *Data Flow*
- c. *Data Store*
- d. *External Entity*

Masing-masing elemen akan diberi lambang tertentu untuk membedakan satu dengan yang lain. Ada beberapa metode untuk menggambarkan elemen-elemen tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut :

Tabel 2.3 Elemen-elemen DFD

Elemen Data Flow Diagram	Field Tipikal yang biasa digunakan	Simbol Gene And Sarson	Simbol De Marco and Jourdan
Setiap Proses Memiliki: Nomor Nama Deskripsi proses Satu/lebih output data flow Satu/lebih input data flow	Label (Nama) Type(Proses) Deskripsi Nomor proses		

Setiap Data Flow memiliki : Nama Deskripsi Satu/lebih koneksi ke suatu proses	Label Type Deskripsi Alias Komposisi (Deskripsi dari elemen-elemen data)		
Setiap Data store memiliki: Nomor Nama Deskripsi Satu/lebih input data flow Satu/lebih output data flow	Label (nama) Type Deskripsi Alias Komposisi Catatan		
Setiap entitas eksternal memiliki Nama Deskripsi	Label Tipe Deskripsi Alias Deskripsi entitas		

Sumber : (Hanif, 107:2007)

2.6 Basis Data

Basis data merupakan kumpulan terorganisasi dari data-data yang berhubungan sedekimian rupa sehingga mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh pengguna (Nugroho, 5:2004). Basis data adalah media untuk

menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat (Rosa dan Shalahuddin, 43:2013). Basis data adalah himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat (Fathansyah, 2:2012).

DBMS (*Database Management System*) atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai Sistem Manajemen Basis Data adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan menampilkan data (Rosa dan Shalahuddin, 44:2013).

Pengelolaan basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah Perangkat Lunak (Sistem) yang khusus. Perangkat lunak inilah (DBMS atau *Database Management System*) yang akan menentukan bagaimana data diorganisasi, disimpan, diubah dan diambil kembali (Fathansyah, 15:2012).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan sedekimian rupa sehingga mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh pengguna agar dapat dimanfaatkan kembali. Sedangkan DBMS adalah perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk mengolah basis data.

2.7 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak yang tergolong sebagai *DBMS (Database Management System)*. Perangkat lunak ini bermanfaat untuk mengelola data dengan cara yang sangat fleksibel dan cepat (Kadir 10:2010).

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi *user* serta menggunakan perintah standar *SQL (Structured Query Language)*. *MySQL* memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* dan *Shareware*. *MySQL* yang biasa digunakan adalah *MySQL Free Software* yang berada dibawah lisensi *GNU / GPL (General Public License)* (Putra dan Maryanto, 2014).

2.8 XAMPP

XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya *PHP* dan *MYSQL* (Nugroho, 1:2013).

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahawa *XAMPP* adalah program yang menyediakan paket perangkat lunak kedalam satu buah paket diantaranya *Apache*, *PHP*, *MySQL* dan *phpMyAdmin*.

2.8.1 Apache

Apache adalah sebuah aplikasi *web server* yang merupakan salah satu projek dari *The Apache Software Foundation*. Aplikasi *web server apache* bisa digunakan bukan hanya di *Windows*, tetapi juga di *Linux* dan *Mac*. *Web Server* dibutuhkan karena untuk *server side script* seperti *PHP*, pemeriksaan baru akan tampil jika menggunakan *web server* (Hidayatullah dan Kawistara, 125:2014).

2.8.2 phpMyAdmin

phpMyAdmin adalah *tool open source* yang ditulis dalam bahasa *PHP* untuk administrasi *MySQL* berbasis *World Wide Web* (Hidayatullah dan Kawistara, 184:2014).

2.9 *PHP*

PHP adalah singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. *PHP* merupakan salah satu bahasa pemrograman web yang mendukung server-side. *PHP* diciptakan oleh Rasmus Lerdorf dan dikembangkan dengan menggunakan bahasa C. Dengan menggunakan *PHP* diharapkan dalam pengembangan *web* lebih interaktif, seperti contoh ketika pengguna ingin membuat sebuah penghitung pengunjung halaman *web* (Martono, 2013).

2.10 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian adalah satu set aktifitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan. Aktifitas pengujian terdiri dari satu set atau sekumpulan langkah dimana dapat menempatkan desain kasus uji yang spesifik dan metode pengujian. Pengujian memiliki beberapa pendekatan sebagai berikut ::

a. *Whitebox*

Yaitu menguji perangkat lunak dari segi desain dan kode program, apakah mampu menghasilkan fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran yang sesuai dengan spesifikasi kebutuhan. Pengujian kotak putih dilakukan dengan memeriksa logik dari kode program. Pembuatan kasus uji bisa mengikuti standar pengujian dari standar pemrograman seharusnya.

b. *Blackbox*

Yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui

apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

2.11 *BlackBox Testing*

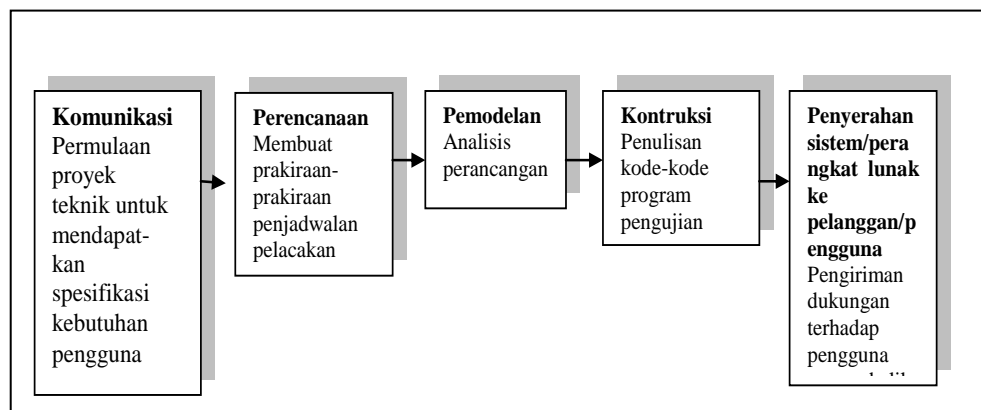
Menurut Pressman dalam buku terjemahan yang berjudul Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi, black box testing (pengujian kotak hitam juga disebut pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, teknik pengujian kotak hitam memungkinkan anda untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program. Pengujian kotak hitam bukan teknik alternative untuk kotak putih. Sebaiknya, ini merupakan pendekatan pelengkap yang mungkin dilakukan untuk mengungkapkan kelas kesalahan yang berbeda dari yang diungkap oleh metode kotak putih. Pengujian kotak hitam berupaya untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut : (1) fungsi yang salah atau hilang, (2) kesalahan antar muka, (3) kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal, (4) kesalahan perilaku atau kinerja dan, (5) kesalahan inisialisasi dan penghentian (Roger S Pressman, 597:2012).

2.12 Konsep Dasar Pengembangan Metode *Waterfall*

Membutuhkan beberapa saat hingga spesifikasi kebutuhan untuk suatu permasalahan dapat dipahami dengan baik saat pekerjaan mengalir secara linier dari komunikasi hingga ke penyerahan sistem/perangkat lunak ke pelanggan/pengguna. Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis

dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi dengan kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. (Pressman, 2012:46).

Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan, pemodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem/perangkat lunak ke para konsumen/pengguna, yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012:46). Seperti terlihat pada Gambar 2.1:



Sumber: (Roger S, Pressman, 2012:46)

Gambar 2.1 Model *Waterfaall*

Berikut adalah penjelasan tahapan dalam metode air terjun (*Waterfall*):

a. Komunikasi

Pengembangannya dimulai dari pengumpulan semua kebutuhan-kebutuhan elemen-elemen sistem. Hal ini menjadi sangat penting karena perangkat lunak akan berkomunikasi dengan perangkat keras, data, manusia dan bahkan dengan perangkat lainnya. Tahap ini sangat menekankan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkat sistem dengan mendefinisikan konsep sistem beserta *interface* yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitarnya.

b. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan lanjutan dari tahap komunikasi, pada tahap ini akan menghasilkan data yang berhubungan kegiatan perencanaan yang akan dilakukan dalam pembuatan *software*.

c. Pemodelan

Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding dengan tujuan untuk menjadikan lebih paham akan gambaran besarnya seperti apa nantinya tampilannya, dimana perancangan yang dibuat menggunakan DFD. Pada tahap ini berfokus pada rancangan sistem dan rancangan interface untuk memenuhi kebutuhan perangkat lunak.

d. Konstruksi

Tahap ini sering disebut juga sebagai tahap implementasi perangkat lunak atau *coding*. Dengan kata lain, pada tahap ini dilakukan implementasi hasil rancangan ke dalam baris-baris kode program yang dapat dimengerti oleh mesin (komputer). Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan pengujian yang

sangat dibutuhkan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dalam kode program komputer yang dihasilkan sebelumnya untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. Penyerahan perangkat lunak ke konsumen/pengguna (*deployment*).

Tahap ini ditandai oleh penyerahan perangkat lunak kepada pemesannya yang kemudian dioperasikan oleh *user*. Dalam masa operasional sehari-hari, suatu perangkat lunak mungkin saja mengalami kesalahan atau kegagalan dalam menjalankan fungsi-fungsinya (*error* atau *bugs*). Atau, pemilik bisa saja meminta peningkatan kemampuan (jumlah atau kualitas) perangkat lunaknya pada pengembangnya. Dengan demikian, kedua faktor ini menyebabkan perlunya perangkat lunak dipelihara dari waktu ke waktu.

Dari kenyataannya yang terjadi sangat jarang model *waterfall* dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut :

- a. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.
- b. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan. Pelanggan sering kali butuh contoh untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
- c. Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model air terjun tapi model ini telah menjadi dasar dari model-model lain yang dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak (Rosa As dan M Shalahudin, 2014:30).

2.13 Tinjauan Pustaka

Sebagai bahan perbandingan dalam penelitian membangun *e-commerce* ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Rara Sri Artati Rejeki (2011) dalam sebuah jurnal dengan judul Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada “Distro Smith” Berbasis *E-Commerce*. Dalam jurnal tersebut peneliti menggunakan metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) yang merupakan metode klasik yang digunakan untuk membangun, memelihara dan menggunakan sistem informasi. pada penelitian tersebut mempunyai empat entitas yaitu admin, kustomer, bagian gudang dan manager yang mempunyai peranan masing-masing dalam sistem tersebut.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Irmawati, *dkk* (2011) dengan judul Pemanfaatan *E-Commerce* dalam Dunia Bisnis. Dalam penelitian ini membahas mengenai pengimplementasian teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk-produk adalah dengan menggunakan *e-commerce* untuk memasarkan produk barang atau jasa dalam bentuk fisik ataupun. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya layanan *e-commerce* ini maka pelanggan dapat mengakses serta melakukan pesanan dari berbagai tempat.

Dalam penelitian lain oleh Jajat Sudrajat yang berjudul Penerapan *E-Commerce* dalam Menunjang Penjualan Produk. Peneliti menggunakan metode *Waterfall*, peneliti membahas data pelanggan, data buku tamu, data provinsi, data barang, data kategori barang, serta laporan penjualan. Hasil dari penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya, yaitu membantu penjual dalam mempromosikan barangnya secara *online*, memberikan laporan informasi tentang

semua data seperti koleksi barang, kategori barang, propinsi, pelanggan dan transaksi.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Novita Mariana (2011) dengan judul *E-Commerce* Sentra Kluster IKM Sepatu di Kota Semarang sebagai Media Promosi dan Komunikasi *On-Line*. Peneliti menggunakan metode *Prototype*. Bahasan dalam penelitian ini yaitu halaman info yang berisi info produksi dan info pemesanan, pada halaman produk konsumen dapat mengakses *check out*, *transaction results*, *your account*. Hasil dari penelitian ini yaitu dengan adanya perancangan web e-commerce untuk sentra kluster IKM di Kota Semarang, diharapkan bisa meningkatkan penjualan sepatu dan sandal berbahan dasar kulit bagi industri kecil menengah agar mencapai jangkauan lokasi promosi yang lebih luas.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah disebutkan sebelumnya maka penulis membangun *E-Commerce* Penjualan Baju Pada Distroe Pa'Joe Palembang yang mampu memberikan kemudahan bertransaksi tanpa.

Tabel 2.4 Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan *E-Commerce*

Nama	Judul	Metode	Isi
Rara Sri Artati Rejeki, <i>dkk</i> (2011)	Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada “Distro Smith” Berbasis <i>E-Commerce</i>	<i>SDLC (System Depelovment Life Cycle)</i>	Pada penelitian tersebut mempunyai empay entitas yaitu admin, kustomer, bagian gudang dan manager yang mempunyai peranan masing-masing dalam sistem tersebut
Irmawati, Dewi, <i>dkk</i> (2011)	Pemanfaatan <i>E-Commerce</i> dalam Dunia Bisnis		Dalam penelitian ini membahas mengenai pengimplementasian teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk-produk adalah dengan menggunakan <i>e-commerce</i> untuk memasarkan produk barang atau jasa dalam bentuk fisik ataupun. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya layanan <i>e-commerce</i> ini maka pelanggan dapat mengakses serta melakukan pesanan dari berbagai tempat.
Sudrajat, Jajat, <i>dkk</i>	Penerapan <i>E-Commerce</i> Dalam Menunjang Keputusan	<i>Waterfall</i>	Peneliti menggunakan metode <i>Waterfall</i> , peneliti membahas data pelanggan, data buku tamu, data provinsi, data barang, data kategori barang, serta laporan penjualan. Hasil dari penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya, yaitu membantu penjual dalam mempromosikan barangnya secara

			<i>online</i> , memberikan laporan informasi tentang semua data seperti koleksi barang, kategori barang, propinsi, pelanggan dan transaksi.
Mariana, Novita, <i>dkk</i> (2011)	<i>E-Commerce</i> Sentra Kluster IKM Sepatu di Kota Semarang sebagai Media Promosi dan Komunikasi <i>On-Line</i>	<i>Prototype</i>	Hasil dari penelitian ini yaitu dengan adanya perancangan web e-commerce untuk sentra kluster IKM di Kota Semarang, diharapkan bisa meningkatkan penjualan spatu dan sandal berbahan dasar kulit bagi industri kecil menengah agar mencapai jangkauan lokasi promosi yang lebih luas.
Ali Arifin (2017)	Rancang Bangun <i>E-Commerce</i> Penjualan Baju Pada Distroe Pa'Joe Palembang	<i>Waterfall</i>	Penelitian ini akan membangun <i>E-Commerce</i> Penjualan Baju Pada Distroe Pa'Joe Palembang yang mampu menjangkau seluruh wilayah Palembang khususnya tanpa harus datang ke distro.

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

3.1 Gambaran Umum Distro Pa'Joe Palembang

3.1.1 Sejarah Distro Pa'Joe Palembang

Merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan pakaian, pada awalnya Distro Pa'joe bernama Anten2 Palembang yang dibentuk oleh Febriyadi dan kawan-kawan pada tanggal 11 maret 2011, berdirinya Anten2 Palembang ini dengan konsep oleh-oleh khas Palembang dengan tagline **“Pertama Kaos Reglan di Palembang”**.

Setelah tiga bulan berjalan anten2 mulai memproduksi beberapa desain kaos dan melakukan berbagai promosi di semua kalangan, mulai dari media sosial, sampai membuka bazar dengan tujuan memperkenalkan oleh-oleh khas Palembang. Setelah tiga bulan berikutnya anten2 mengalami produksi yang tidak sesuai dengan permintaan manajemen anten2. Setelah saat itu manajemen Anten2 mulai kendor untuk promosi dan mulai mencari kesibukan masing-masing sehingga akhirnya Anten2 bubar.

Setelah satu tahun kemudian Supajarki, S.E.I yang merupakan salah satu dari pengelola dari anten2 Palembang pada saat itu melihat sebuah peluang yang jauh lebih besar pada anten2 Palembang ini sehingga beliau meminta izin ke manajemen untuk memakai nama anten2 Palembang ini untuk dikembangkan lagi, sehingga pada tanggal 06 Mei 2012 secara resmi anten2 Palembang beralih tangan ke saudara Supajarki, S.E.I. Kurang lebih dari satu tahun berjalannya anten2

palembang ditangan supajarki alias oki ini membuat nama anten2 palembang mulai banyak dikenal oleh masyarakat luas melalui berbagai promosi yang telah dilakukannya seperti dikomunitas pengusaha muda TDA (Tangan Diatas), Dinas Perdagangan Kota Palembang, dll.

Pada awal tahun 2013 Anten2 Palembang ini membutuhkan sebuah terobosan baru serta desain terbaru, maka saudara supajarki ini merekrut saudara Mahendra Garif seorang mahasiswa dari Universitas Sriwijaya Fakultas Teknik untuk membantu dalam desain produk terbaru Anten2 dan pada tahun ini juga anten2 menyewa sebuah outlet untuk dijadikan sebagai distro sebagai media pemasaran di Jl. Angkatan 66 Palembang (Depan Rocket Chicken).

Seiring berjalannya waktu, Mahendra Gary sulit untuk menemukan ide dalam pendesainan kaos anten2 ini, sehingga antara supajarki dan mahendra ini sepakat untuk mengubah Nama Anten2 Palembang menjadi Pa'Joe Palembang yang artinya Palembang Jayoe ini diambil dari Nama Supajarki pada tanggal 03 desember 2013. Sehingga setelah satu tahun berjalan pa'joe palembang tetap pada konsep kaos reglan Palembangnya serta mengembangkan unit usaha baru yaitu konveksi di jalan letnan hadin Km. 3,5 palembang pada tanggal 07 Januari 2015 yang bergerak pada jasa serta menerima order serta memproduksi seperti, kaos, kemeja, jaket, sweater, jas, seragam, almamater, pin, mug, topi, tas, dll. Untuk produk yang terjual sendiri itu rata-rata bekisaran dengan 12-20 pcs perharinya.

3.1.2 Visi dan Misi Distro Pa'Joe Palembang

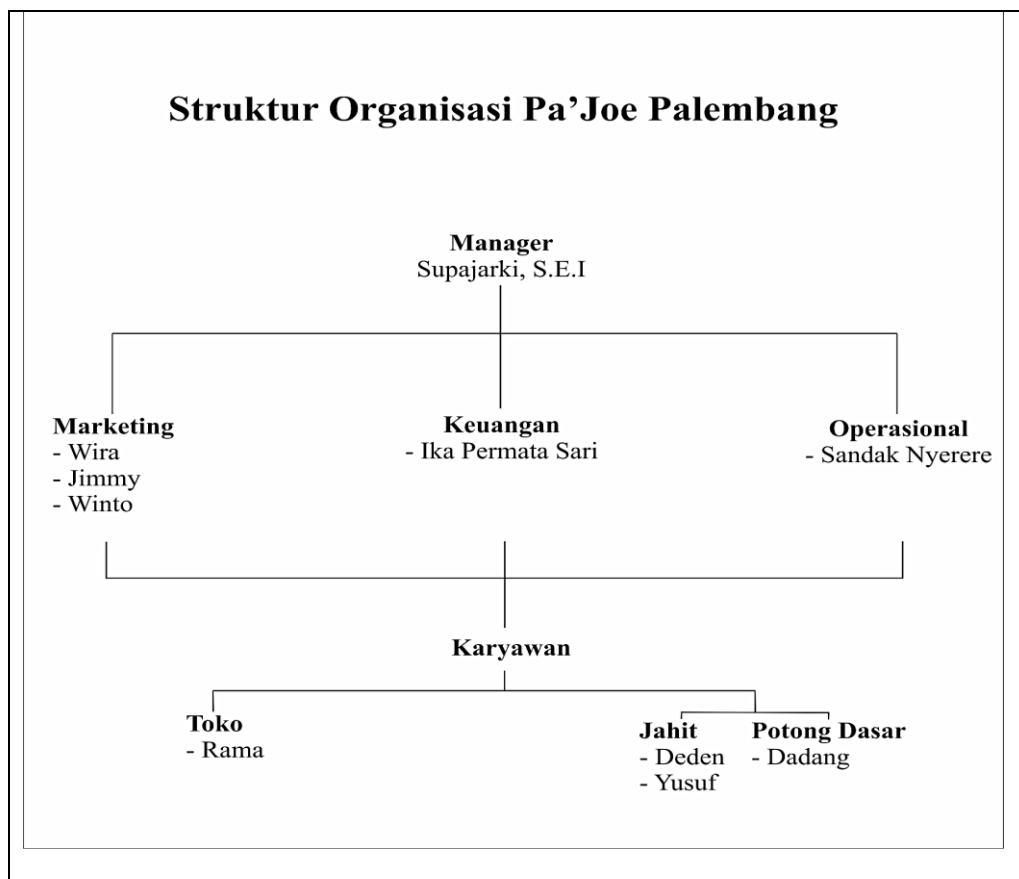
1. Visi

Visi Distroe Pa'joe Palembang adalah distroenya wong kito yang menjadi pusat produksi dan distro penjualan oleh-oleh khas Palembang.

2. Misi

Misi kami adalah "Cepat, kualitas hebat, serta harga bersahabat".

3.1.3 Struktur Organisasi



(Sumber : Pa'Joe Palembang)

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pa'Joe Palembang

3.1.4 Job dan Deskripsi

Untuk mengetahui pembagian tugas dan tanggung jawab di Distroe Pa'Joe Palembang adapun tugas dan tanggung jawab dari masing-masing sesuai jabatan sebagai berikut:

a. Manager

Memegang penuh kendali dan bertanggung jawab dalam menentukan dan mengambil kebijakan perusahaan serta mengawasi semua kegiatan di Distroe Pa'Joe Palembang.

b. Operasional

Mengelola dan bertanggung jawab terhadap persediaan produk pada gudang dan mengontrol kerja para karyawan

c. Divisi Marketing

Bertugas dan bertanggungjawab dalam semua kegiatan yang berkaitan dengan Pemasaran.

d. Divisi Keuangan

Mengelola dan bertanggungjawab terhadap semua operasional keuangan perusahaan.

e. Karyawan

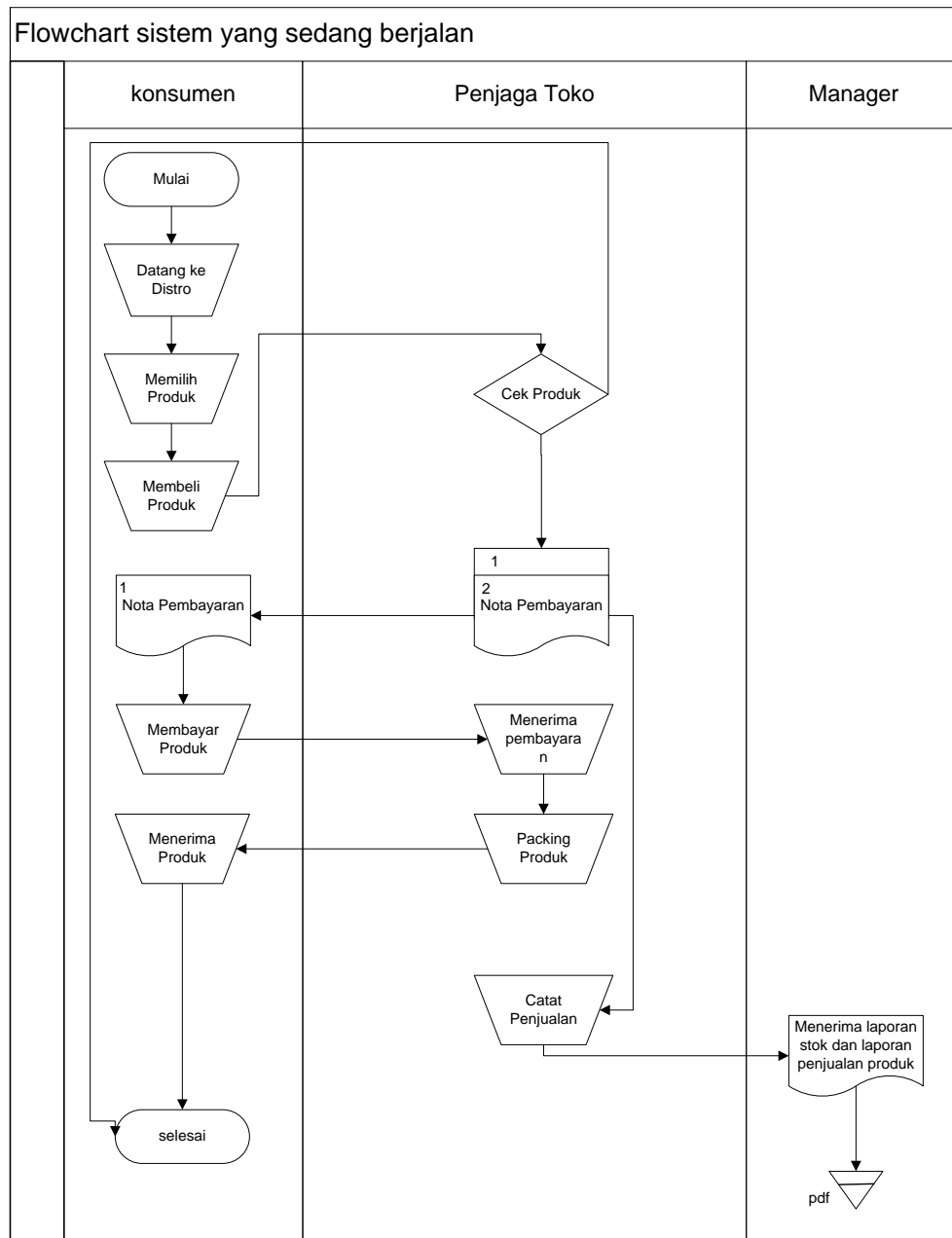
Bertanggung jawab terhadap toko dan dan produksi pakaian.

3.2 Analisis Perangkat Lunak

3.2.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini berjalan. Analisa sistem yang sedang berjalan ini bertujuan

untuk mengetahui tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa yang dikerjakan. Berikut akan terlihat jelas dalam *flowchart* pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 *Flowchart* sistem yang sedang berjalan

Pada gambar 3.2 dijelaskan bahwa sistem yang sedang berjalan yaitu konsumen membeli produk dengan langsung mendatangi distro dan penjaga toko mencatat produk yang terjual untuk dilaporkan kepada manager.

3.2.1.1 Analisis Masalah

Setelah melakukan analisa terhadap sistem yang berjalan, permasalahan yang ada bahwa belum adanya media penjualan yang komunikatif dan informatif untuk menjelaskan detail produk yang ada di distro pa'joe Palembang.

3.2.1.2 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan analisis suatu kebutuhan sistem yang diperlukan dan yang digunakan dalam pembuatan sistem ini, yang terdiri dari dua bagian yaitu:

1. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat keras komputer tidak akan berfungsi tanpa adanya perangkat lunak (*software*), dimana perangkat lunak digunakan untuk mendukung sistem operasi. Adapun perangkat lunak yang diperlukan yaitu:

- a. Sistem operasi *Windows 10 Enterprise*
- b. *Macromedia Dreamweaver*,
- c. *MySql*,
- d. *Uc Browser*,
- e. *Xampp*
- f. *Microsoft Office Visio 2013*

2. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) mempunyai peranan penting dalam pembuatan program maupun pengolahan data, karena untuk dapat mengimplementasikan sistem informasi yang telah dirancang, maka diperlukan perangkat keras yang sesuai dengan sistem informasi yang diusulkan. Adapun perangkat keras yang diperlukan yaitu:

- a. Laptop Toshiba Sattelite C640

3.2.1.3 Analisis Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan dilakukan untuk memberikan gambaran aliran data yang ada pada program sistem informasi yang akan dibangun. Tahapan-tahapan yang ada yaitu dengan mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem. Adapun sebagai alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan atau memodelkan sistem secara umum yang akan dibangun yaitu menggunakan DFD.

3.3 Desain Sistem

Desain sistem yang akan dibangun menggunakan *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*. Berikut desain yang dimaksud:

3.3.1 *Data Flow Diagram (DFD)*

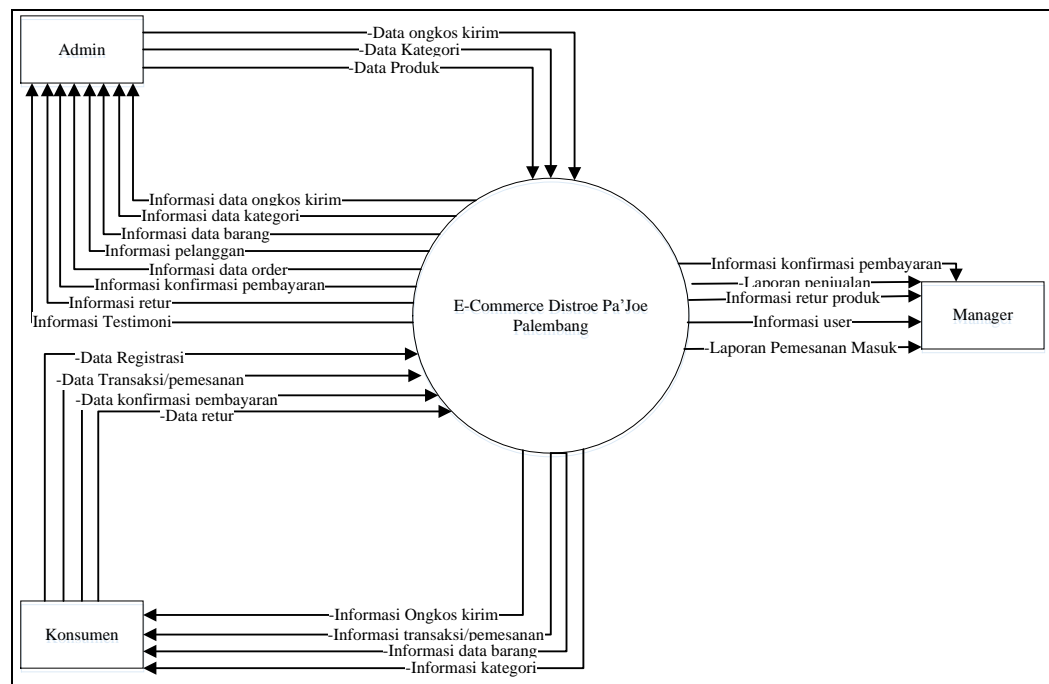
Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. *Data Flow Diagram* ini terbagi atas diagram konteks, diagram level 1, diagram level 2, dan seterusnya.

Ada beberapa tahapan atau level dalam DFD agar didalam memahami proses pada suatu sistem informasi atau perangkat lunak yang dibangun menjadi

lebih mudah, antar satu level ke level yang lain akan saling berkaitan mulai dari tahapan yang memperlihatkan proses-proses utama yang terjadi dalam sistem, atau yang disebut dengan DFD Level 0 sampai dengan tahap berikutnya.

3.3.1.1 Desain Diagram Konteks

Diagram konteks menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks menunjukkan semua entitas luar yang menerima informasi dari atau memberikan informasi ke sistem, berikut adalah diagram konteks *E-Commerce* Penjualan Baju Pada Distroe Pa'Joe Palembang sistem yang akan diusulkan:

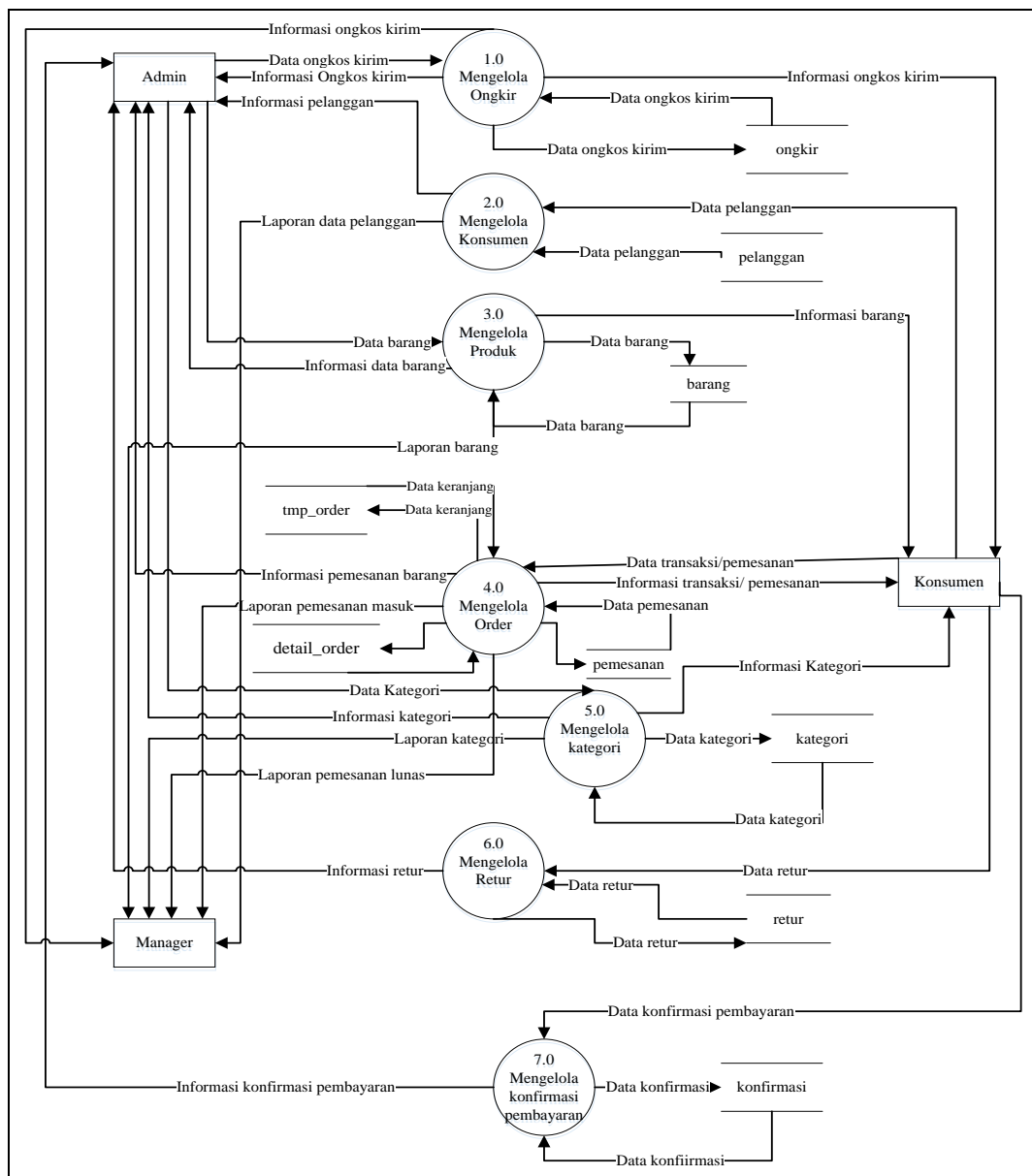


Gambar 3.3 Diagram Konteks

Dalam diagram konteks pada gambar 3.3 terdapat tiga entitas yang menunjang proses –proses yang terdapat pada *E-Commerce* Penjualan Baju Pada Distroe Pa'Joe Palembang yaitu Admin sebagai pengelola web, Manager sebagai pemilik distro dan Konsumen sebagai pembeli.

3.3.1.2 Desain Digram *Level 1*

Diagram Level 1 memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi atau proses yang ada disistem. Diagram Level 1 menampilkan secara mendetail proses-proses yang ada di distro pa'joe Palembang.



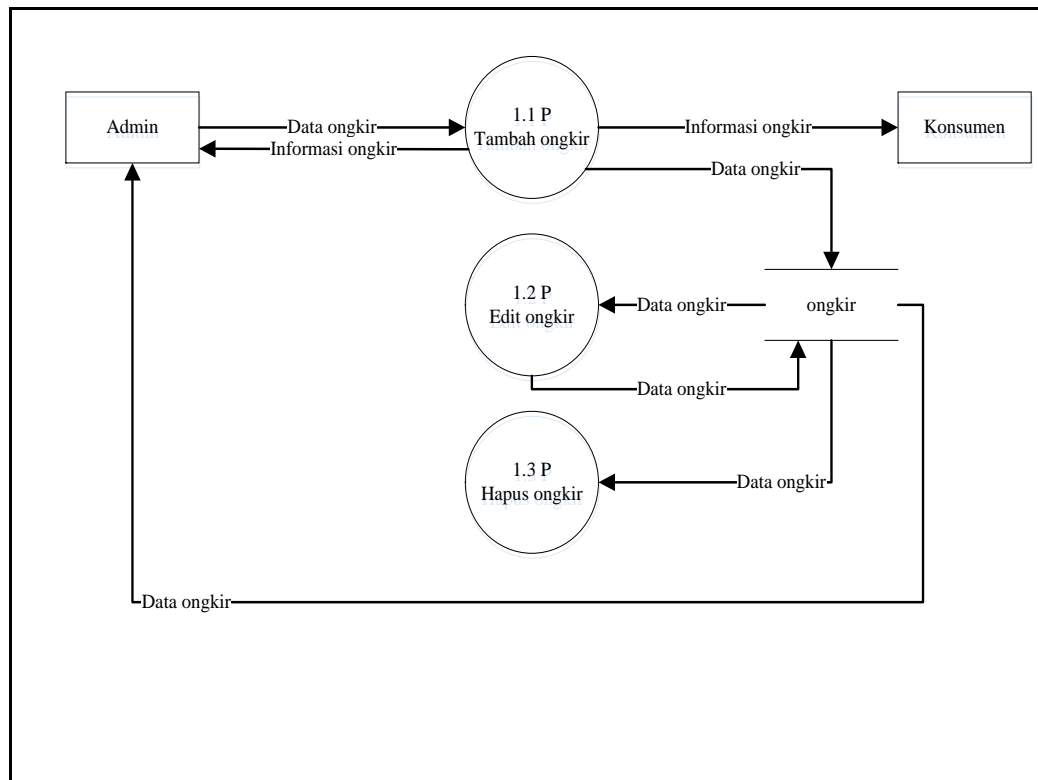
Gambar 3.4 Diagram *Level 1*

Pada gambar 3.4 diagram level 1 dijelaskan bahwa terdapat tujuh proses. Proses tersebut terdiri dari mengelola ongkir, mengelolah konsumen, mengelolah produk, mengelolah order, mengelolah retur, dan mengelolah konfirmasi pembayaran.

3.3.1.3 Desain Diagram *Level 2*

Diagram ini untuk mendetailkan setiap proses yang terjadi pada diagram *Level 2 e-commerce* penjualan baju pada distroe pa'joe :

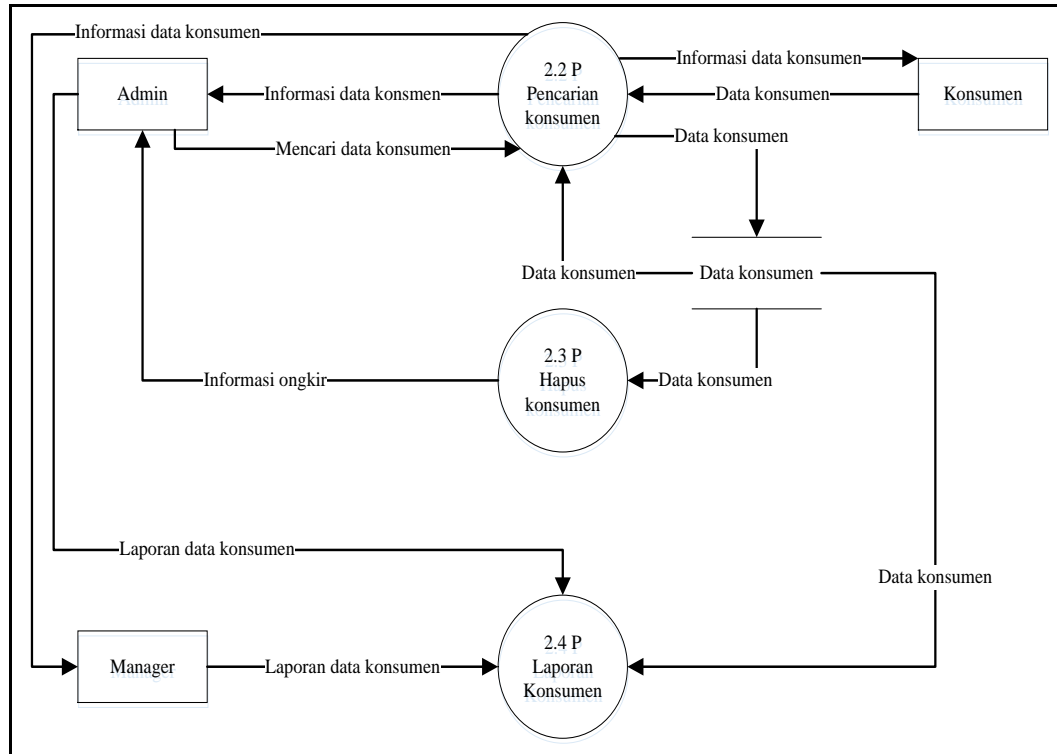
1. Diagram *Level 2* Proses 1.0



Gambar 3.5 Diagram *level 2* proses 1.0 (Mengelola Ongkir)

Pada gambar 3.5 dalam proses ongkos kirim terdapat tiga proses yaitu tambah ongkir, edit ongkir, hapus ongkir yang dilakukan oleh Admin. Dan satu proses yang dilakukan konsumen yaitu mengetahui total ongkir sesuai kota.

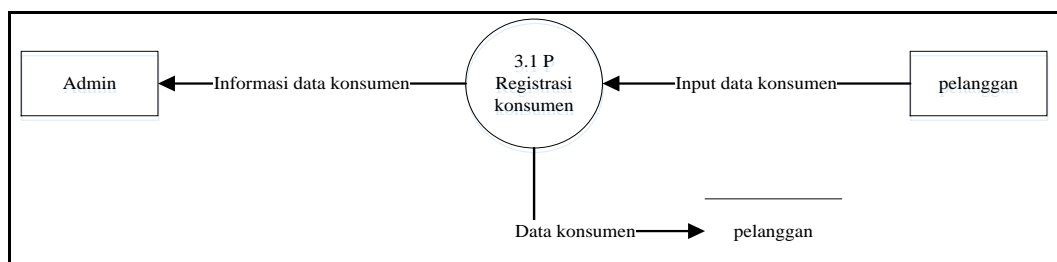
2. Diagram *Level 2* Proses 2.0



Gambar 3.6 Diagram *level 2* proses 2.0 (Mengelola Konsumen)

Pada gambar 3.6 dalam proses mengelola konsumen terdapat tiga proses yaitu pencarian konsumen, hapus konsumen, detail konsumen yang dilakukan oleh Admin. Dan proses yang dilakukan manager adalah melihat orderan konsumen .

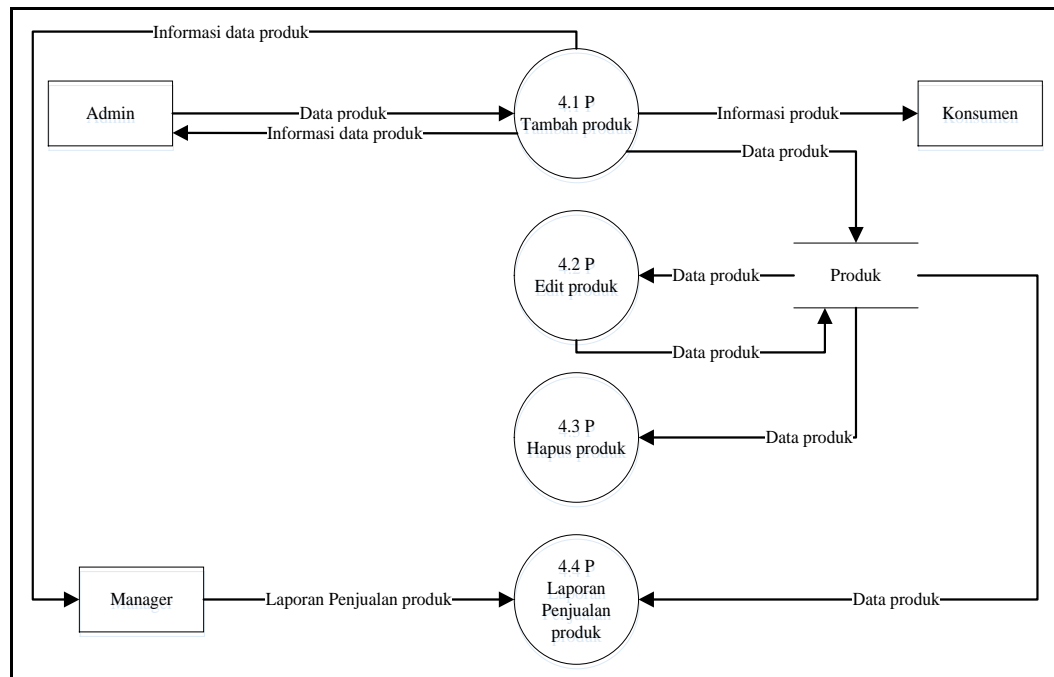
3. Diagram *Level 2* Proses 3.0



Gambar 3.7 Diagram *level 2* proses 3.0 (Registrasi Konsumen)

Pada gambar 3.7 dalam proses registrasi konsumen ini langsung melakukan pendaftaran yang nanti datanya terekap dapat dilihat pada halaman admin.

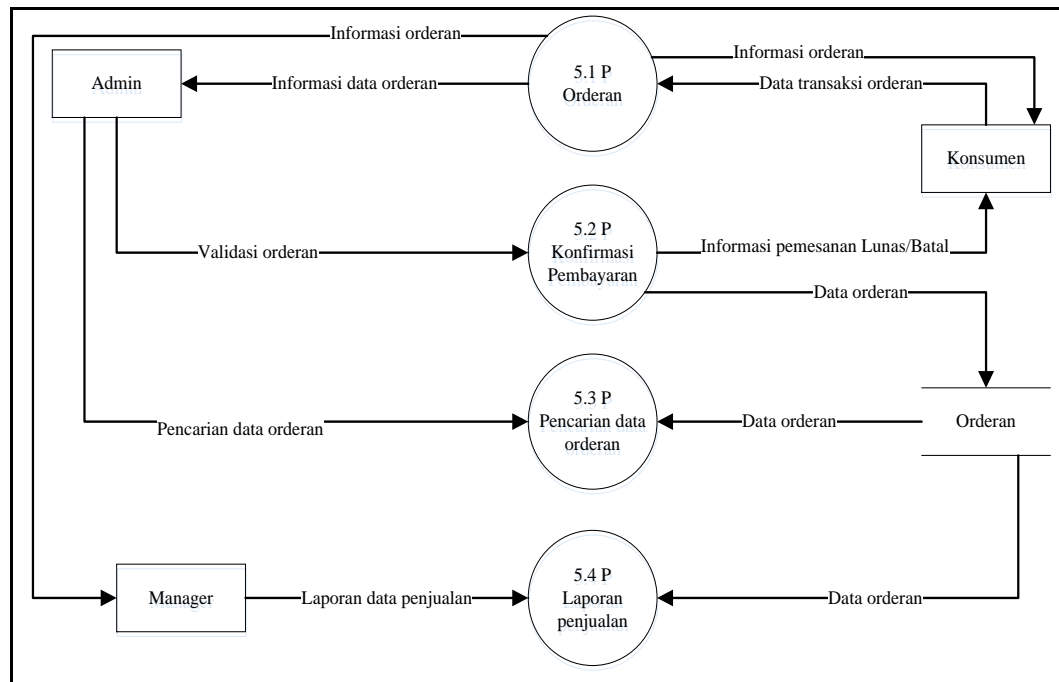
4. Diagram *Level 2* Proses 4.0



Gambar 3.8 Diagram *level 2* proses 4.0 (Mengelola Produk)

Pada gambar 3.8 dalam proses mengelola produk ini terdapat tiga proses yaitu tambah produk, edit produk, hapus produk yang dilakukan oleh Admin. Dan satu proses yang dilakukan manager yaitu lihat laporan penjualan.

5. Diagram *Level 2* Proses 5.0

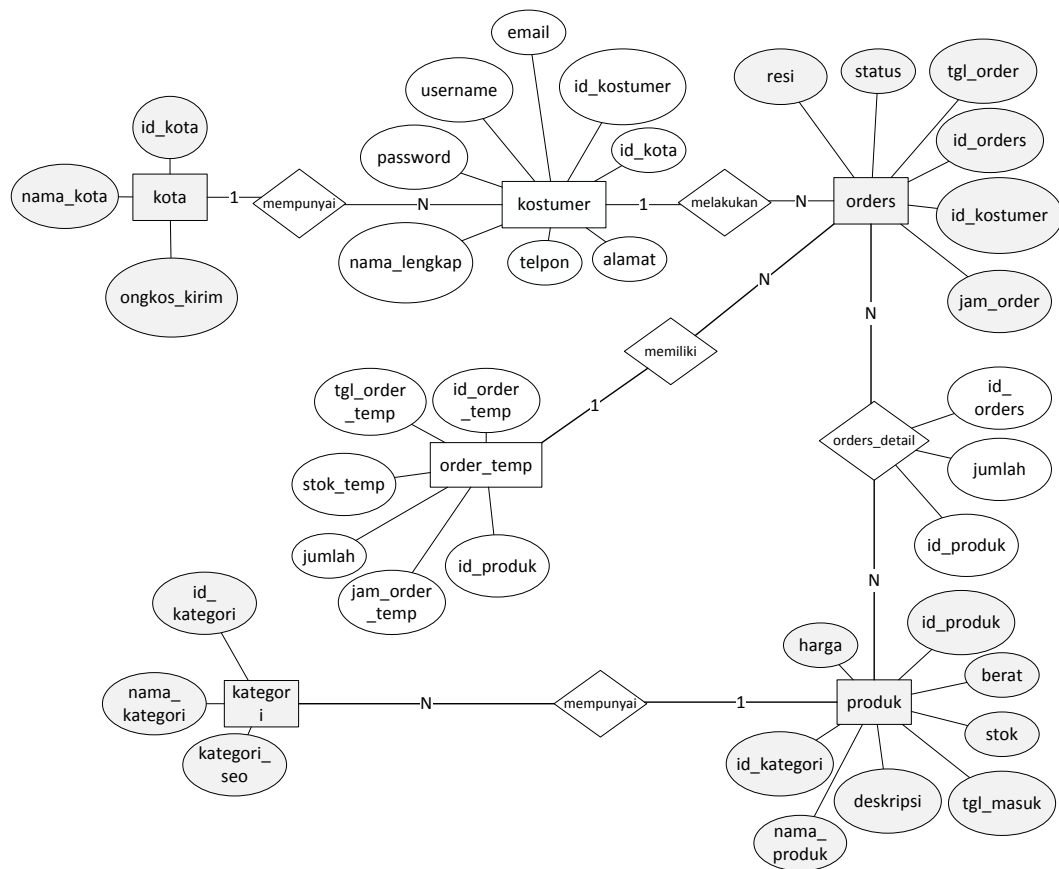


Gambar 3.9 Diagram *Level 2* Proses 5.0 (Mengelolah Transaksi)

Pada gambar 3.9 dalam proses mengelola penggajian terdapat tiga proses yaitu pemesanan, konfirmasi pembayaran, laporan transaksi penjualan yang dilakukan oleh Admin. Dan satu proses yang dilakukan pimpinan yaitu lihat laporan penjualan.

3.3.2 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. Berikut ini adalah gambar ERD Rancang Bangun *E-Commerce* Pada Distroe Pa'Joe Palembang:



Gambar 3.10 Entity Relationship Diagram

3.4 Desain Basis Data

Melakukan perancangan *database* sebagai tempat penyimpanan hasil proses yang ada pada sistem yang akan dirancang, *database* sistem dengan tabel-tabelnya sebagai berikut:

1. Desain Tabel User

Tabel User digunakan untuk menyimpan data dari user. Tabel user mempunyai delapan field yaitu *username*, *password*, *nama_lengkap*, *email*, *no_telpon*, *level*, *blokir* dan *foto*. Dengan *username* sebagai *primary key*.

Nama Tabel : users

Primary Key : *username*

Foreign Key : -

Tabel 3.1 Users

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
username	varchar(50)	<i>Primary Key</i>
password	varchar(50)	
nama_lengkap	varchar(100)	
email	varchar(100)	
no_telpon	varchar(20)	
level	varchar(20)	
blokir	enum(Y,N)	
foto	varchar(100)	

2. Desain Tabel Kustomer

Tabel Pegawai digunakan untuk menyimpan data konsumen. Tabel kustomer mempunyai tujuh field yaitu *id_kustomer*, *password*, *nama_lengkap*, *alamat*, *email*, *telpon*, *id_kota*. Dengan *idpegawai* sebagai *primary key*.

Nama Tabel : kustomer

Primary Key : *id_kustomer*

Foreign Key : *id_kota*

Tabel 3.2 Kustomer

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
<i>id_kustomer</i>	int(5)	<i>Primary Key</i>
<i>password</i>	varchar(50)	
<i>nama_lengkap</i>	varchar(100)	

alamat	Text	
email	varchar(100)	
telpon	varchar(20)	
id_kota	int(5)	

3. Desain Tabel Produk

Tabel Produk digunakan untuk menyimpan data produk. Tabel Produk mempunyai sebelas field yaitu *id_produk*, *id_kategori*, *nama_produk*, *deskripsi produk*, *harga*, *stok*, *berat*, *tgl_masuk*, *gambar*, *dibeli* dan *diskon*. Dengan *id_produk* sebagai *primary key* dan *id_kategori* sebagai *foreign key*.

Nama Tabel : Produk

Primary Key : *id_produk*

Foreign Key : *id_kategori*

Tabel 3.3 Produk

Nama Field	Type Data	Keterangan
<i>id_produk</i>	int(5)	<i>Primary Key</i>
<i>id_kategori</i>	int(5)	<i>Foreign Key</i>
<i>nama_produk</i>	varchar(100)	
<i>deskripsi</i>	Text	
<i>harga</i>	int(20)	
<i>stok</i>	int(5)	
<i>berat</i>	decimal(5,2)	
<i>tgl_masuk</i>	Date	
<i>gambar</i>	varchar(100)	
<i>dibeli</i>	int(5)	
<i>diskon</i>	int(5)	

4. Desain Tabel Kategori

Tabel Kategori digunakan untuk menyimpan semua data kategori produk. Tabel Kategori mempunyai tiga field yaitu *id_kategori*, *nama_kategori*, *kategori_seo*, dan *keterangan*. Dengan *id_kategori* sebagai *primary key*.

Nama Tabel : kategori

Primary Key : *id_kategori*

Foreign Key : -

Tabel 3.4 Kategori

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
<i>id_kategori</i>	int(5)	<i>Primary Key</i>
<i>nama_kategori</i>	varchar(100)	
<i>kategori_seo</i>	varchar(100)	

5. Desain Tabel Orders

Tabel Orders digunakan untuk menyimpan data produk yang dipesan dalam setiap transaksi yang dilakukan dilakukan konsumen. Tabel Orders mempunyai enam field yaitu *id_orders*, *status_order*, *tgl_order*, *jam_order*, *id_kustomer*, dan *resi*. Dengan *id_orders* sebagai *primary key* dan *id_kustomer* sebagai *foreign key*.

Nama Tabel : orders

Primary Key : *id_orders*

Foreign Key : *id_kustomer*

Tabel 3.5 Orders

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
<i>id_orders</i>	int(5)	<i>Primary Key</i>
<i>id_kustomer</i>	int(5)	<i>Foreign Key</i>
status_order	varchar(50)	
tgl_order	date	
jam_order	time	
resi	varchar(50)	

6. Desain Tabel Order_Temp (Keranjang Belanja)

Tabel Keranjang Belanja digunakan untuk menyimpan sementara waktu semua daftar pesanan produk yang dibeli oleh konsumen. Tabel Keranjang Belanja mempunyai lima field yaitu *id_order_temp*, *id_produk*, jumlah, *tgl_order_temp*, *jam_order_temp*, dan *stok_temp*. Dengan *id_order_temp* sebagai *primary key* dan *id_produk* sebagai *foreign key*.

Nama Tabel : order_temp

Primary Key : *id_order_temp*

Foreign Key : *id_produk*

Tabel 3.6 Order Temp

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
<i>id_order_temp</i>	int(5)	<i>Primary Key</i>
<i>id_produk</i>	int(5)	<i>Foreign Key</i>
jumlah	int(11)	
tgl_order_temp	date	
jam_order_temp	time	
tanggal	int(5)	

7. Desain Tabel Kota

Tabel Kota digunakan untuk menyimpan nama-nama kota yang ada, tujuannya untuk menyimpan ongkos kirim produk. Tabel Kota mempunyai tiga field yaitu *id_kota*, *nama_kota*, dan *ongkos_kirim*. Dengan *id_kota* sebagai *primary key*.

Nama Tabel : kota

Primary Key : *id_kota*

Foreign Key : -

Tabel 3.7 Kota

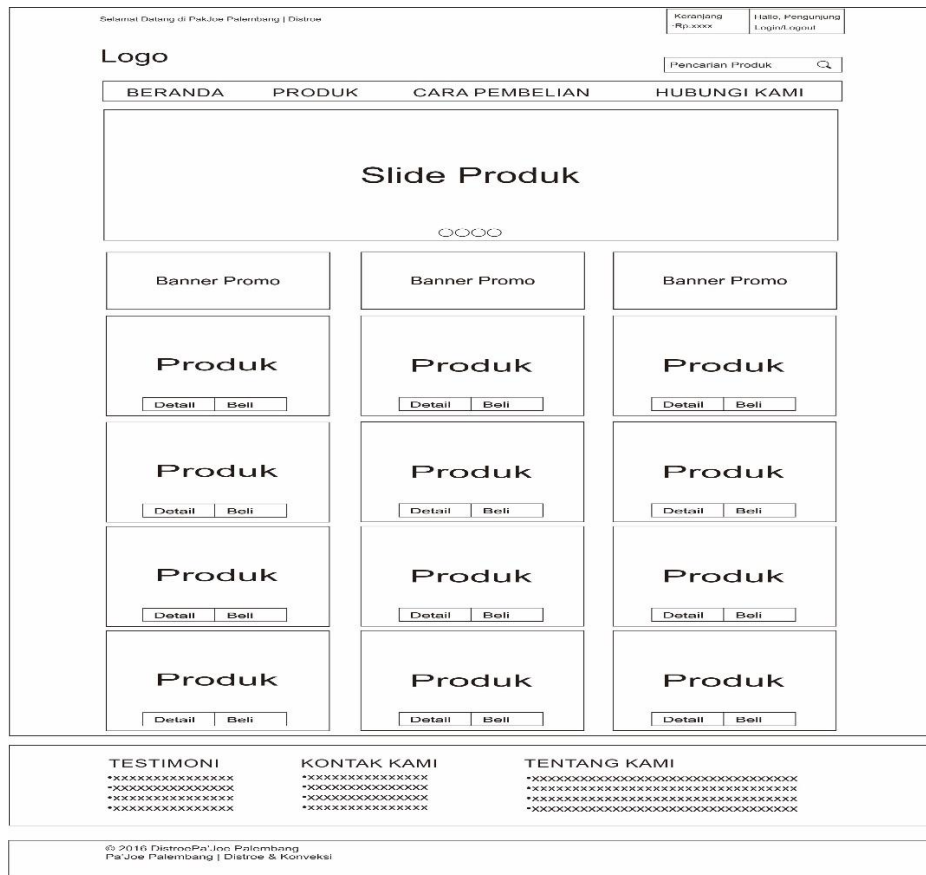
Nama Field	Tipe Data	Keterangan
<i>id_kota</i>	int(5)	<i>Primary Key</i>
<i>nama_kota</i>	varchar(100)	
<i>ongkos_kirim</i>	int(10)	
<i>tgl_order_temp</i>	date	
<i>jam_order_temp</i>	time	
<i>tanggal</i>	int(5)	

3.5 Desain Antarmuka

Perancangan antarmuka atau *interface* bertujuan untuk memberikan gambaran tentang aplikasi yang akan dibangun sehingga akan mempermudah dalam mengimplementasikan serta akan memudahkan dalam pembuatan aplikasi.

1. Rancangan Halaman Utama

Tampilan halaman utama terdapat menu-menu yang dapat diakses serta terdapat pencarian untuk mencari produk. Perancangan tampilan halaman utama website ini dapat dilihat pada gambar 3.11:

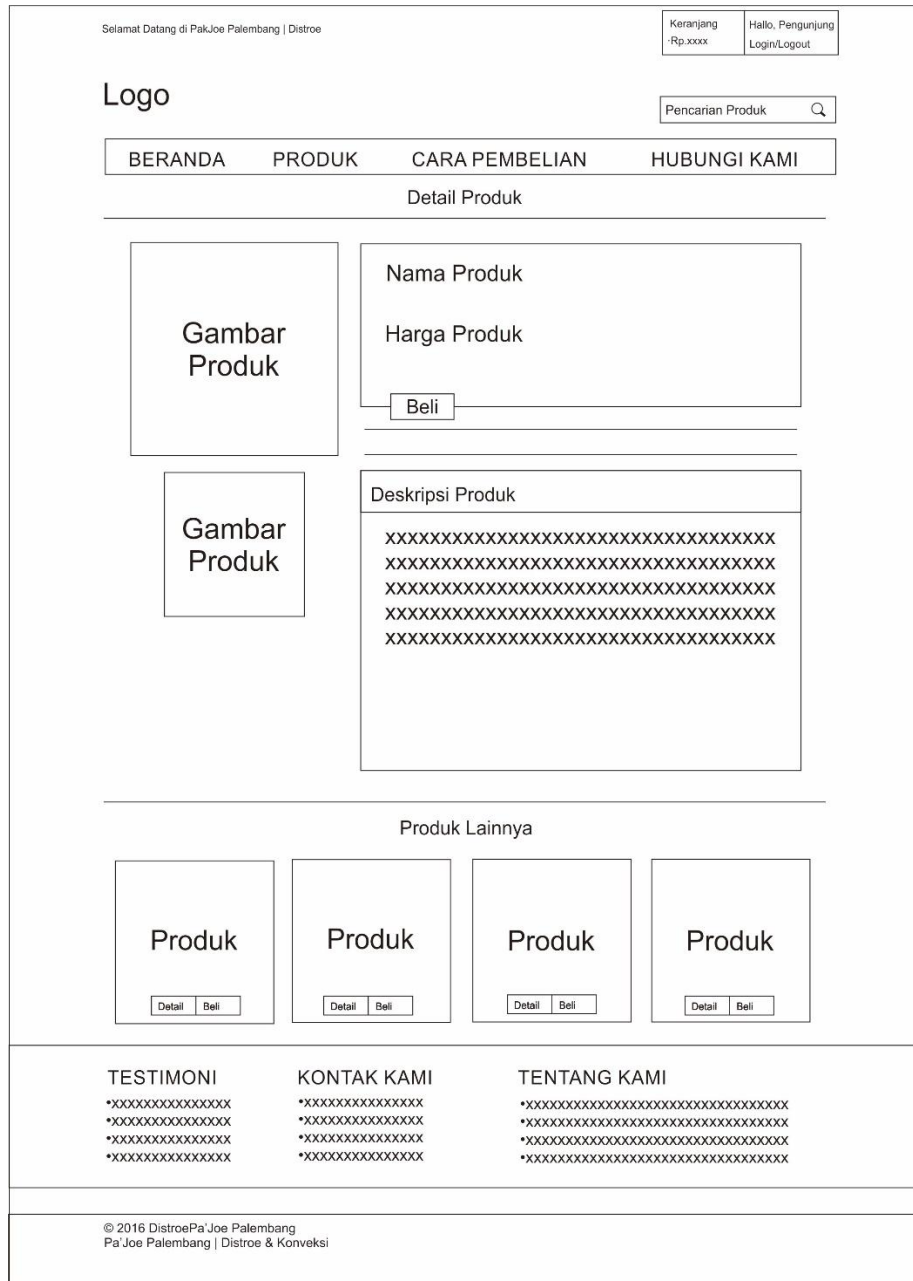


Gambar 3.11 Rancangan Halaman Utama

2. Rancangan Halaman Tampilan Produk

Perancangan tampilan produk yang merupakan salah satu menu produk distroe pa'joe palembang. Rancangan tampilan produk ini dapat dilihat pada gambar 3.12:

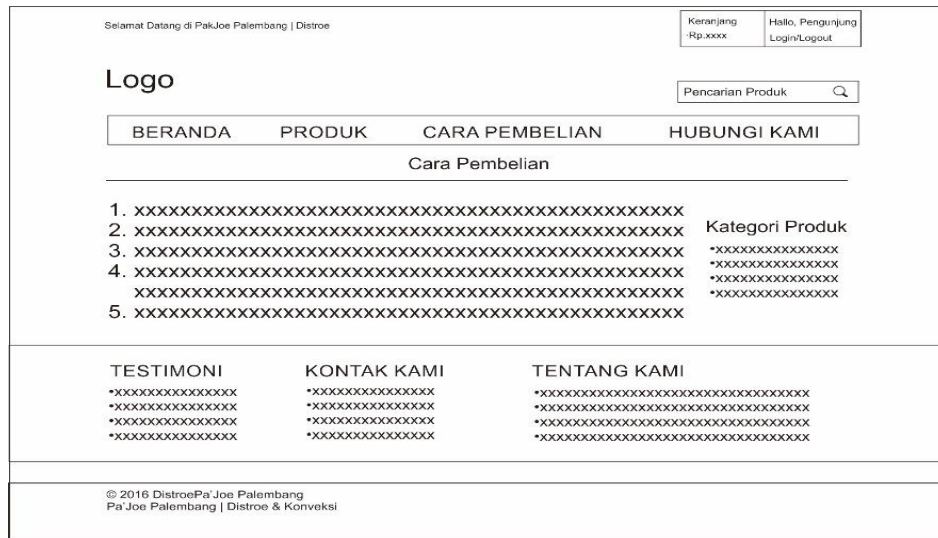
kategori produk, melihat dengan urutan harga produk. Rancangan tampilan detail produk ini dapat dilihat pada gambar 3.13:



Gambar 3.13 Rancangan Halaman Detail Produk

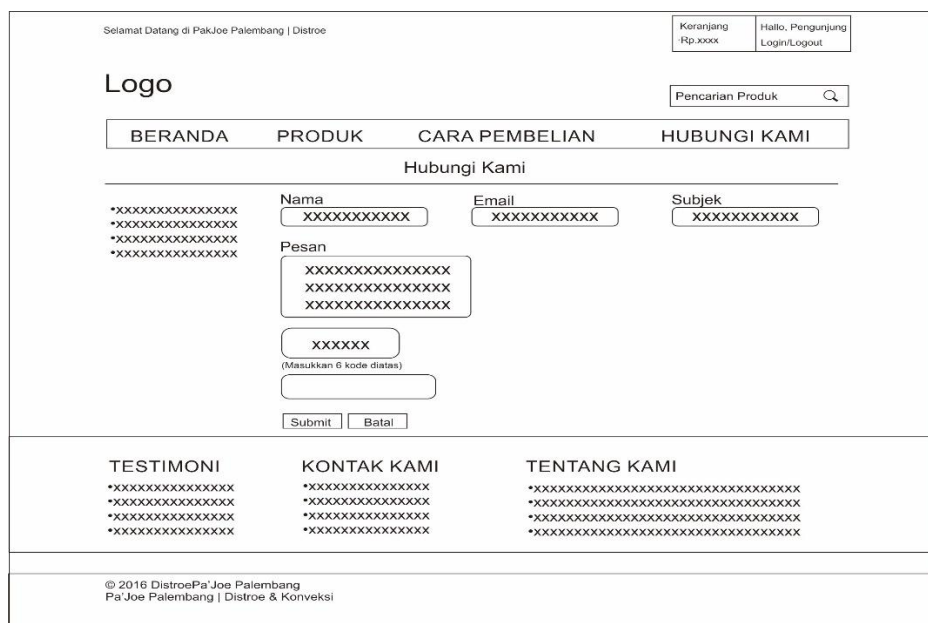
4. Rancangan Halaman Cara Pembelian

Perancangan tampilan cara pembelian merupakan menu yang menerangkan petunjuk untuk melakukan pembelian produk. Rancangan tampilan *login* ini dapat dilihat pada gambar 3.14:



Gambar 3.14 Rancangan Halaman Cara Pembelian

5. Rancangan Halaman Hubungi Kami



Gambar 3.15 Rancangan Halaman Hubungi Kami

6. Rancangan Halaman Keranjang Belanja

Perancangan tampilan keranjang belanja ini digunakan untuk melihat data produk yang telah kita pilih untuk dilakukan pembayaran. Perancangan ini dapat dilihat pada :

Selamat Datang di Pa'Joe Palembang | Distroe

Keranjang Rp. xxxx Hallo, Pengunjung Login/Logout

Logo Pencarian Produk

BERANDA PRODUK CARA PEMBELIAN HUBUNGI KAMI

Keranjang Belanja

Item	Harga	Banyak	Total
Gambar Produk Nama Produk	xxxxxxx	xxx	xxxxxxxxxxx
TOTAL			Rp. xxxxxx

Lanjut Belanja Update Keranjang Bayar

TESTIMONI KONTAK KAMI TENTANG KAMI

© 2016 Distroe Pa'Joe Palembang
Pa'Joe Palembang | Distroe & Konveksi

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Keranjang Belanja

7. Rancangan Halaman Daftar / Login Konsumen

Untuk masuk kedalam menu *member* konsumen ini diminta untuk memasukkan *username* dan *password* sesuai dengan data yang telah tersedia, jika sudah terdaftar sebagai konsumen lama. Sedangkan untuk konsumen baru, diharapkan untuk melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Rancangan tampilan *login* ini dapat dilihat pada gambar 3.17:

Gambar 3.17 Rancangan Halaman Daftar / Login Konsumen

8. Rancangan Halaman Konsumen

Rancangan halaman konsumen terdapat menu-menu yang dapat diakses. Perancangan tampilan halaman konsumen ini dapat dilihat pada gambar 3.18:

Gambar 3.18 Rancangan Halaman Konsumen

9. Rancangan Halaman Daftar Pesanan

Rancangan halaman daftar pesanan ini digunakan untuk melihat pesanan konsumen yang telah dipesan oleh konsumen.

Selamat Datang di PakJoe Palembang | Distroe

Keranjang Rp. xxxx | Halo, XXXXXXXX

Logo

Pencarian Produk

BERANDA PRODUK CARA PEMBELIAN HUBUNGI KAMI

Halaman Konsumen

My Akun

- Profil Saya
- Daftar Pesanan
- Konfirmasi Pembayaran
- Retur Produk

Bank Pembayaran

Logo Bank

No Rekening
XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX

Daftar Pesanan Anda

No Order	Tanggal Order	Jam	Status	No Resi JNE
xxx	xxxx-xx-xx	xx:xx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXX

TESTIMONI
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

KONTAK KAMI
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

TENTANG KAMI
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

© 2016 DistroePa'Joe Palembang
Pa Joe Palembang | Distroe & Konveksi

Gambar 3.19 Rancangan Halaman Daftar Pesanan

10. Rancangan Halaman Detail Pesanan

Rancangan tampilan halaman detail pesanan digunakan untuk melihat keseluruhan pesanan konsumen. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.20 :

Selamat Datang di PakJoe Palembang | Distroe

Keranjang Rp. xxxx Hallo, XXXXXXXX

Logo

Pencarian Produk

BERANDA PRODUK CARA PEMBELIAN HUBUNGI KAMI

Halaman Konsumen

My Akun		Detail Pesanan Anda			
• Profil Saya		Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan	Sub Total
• Daftar Pesanan		xxxxxxxxxx	xx	Rp. xxxxxxxx	Rp. xxxxx
• Konfirmasi Pembayaran					
• Retur Produk				Total	Rp. xxxxxx
Bank Pembayaran				Ongkos kirim	Rp. xxxxxx
				Grand Total	Rp. xxxxxx

Logo Bank No Rekening xxxxxxxxxxxx

TESTIMONI	KONTAK KAMI	TENTANG KAMI
•xxxxxxxxxxxxxxxx	•xxxxxxxxxxxxxxxx	•xx
•xxxxxxxxxxxxxxxx	•xxxxxxxxxxxxxxxx	•xx
•xxxxxxxxxxxxxxxx	•xxxxxxxxxxxxxxxx	•xx
•xxxxxxxxxxxxxxxx	•xxxxxxxxxxxxxxxx	•xx

© 2016 DistroePa'Joe Palembang
Pa'Joe Palembang | Distroe & Konveksi

Gambar 3.20 Tampilan Halaman Detail Pesanan

11. Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Tampilan desain rancangan proses konfirmasi pembayaran setelah konsumen melakukan transaksi pembayaran produk yang dipesan. Rancangan desain tampilan halaman konfirmasi pembayaran ini dapat dilihat pada gambar 3.21

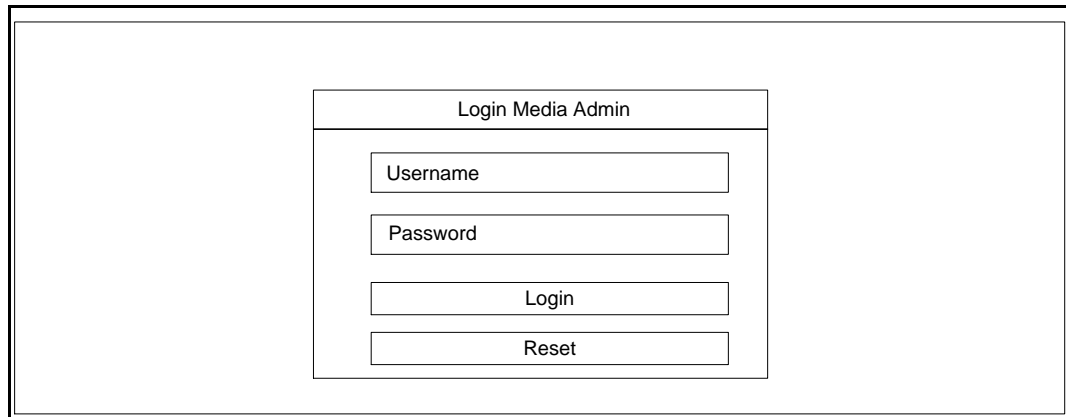
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran

12. Rancangan Halaman Retur Produk

Rancangan tampilan retur produk ini digunakan untuk mengembalikan produk yang telah dipesan apabila produk yang dipesan mengalami kecacatan atau kerusakan. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.22.

Gambar 3.22 Rancangan Halaman Retur Produk

13. Rancangan Halaman Login

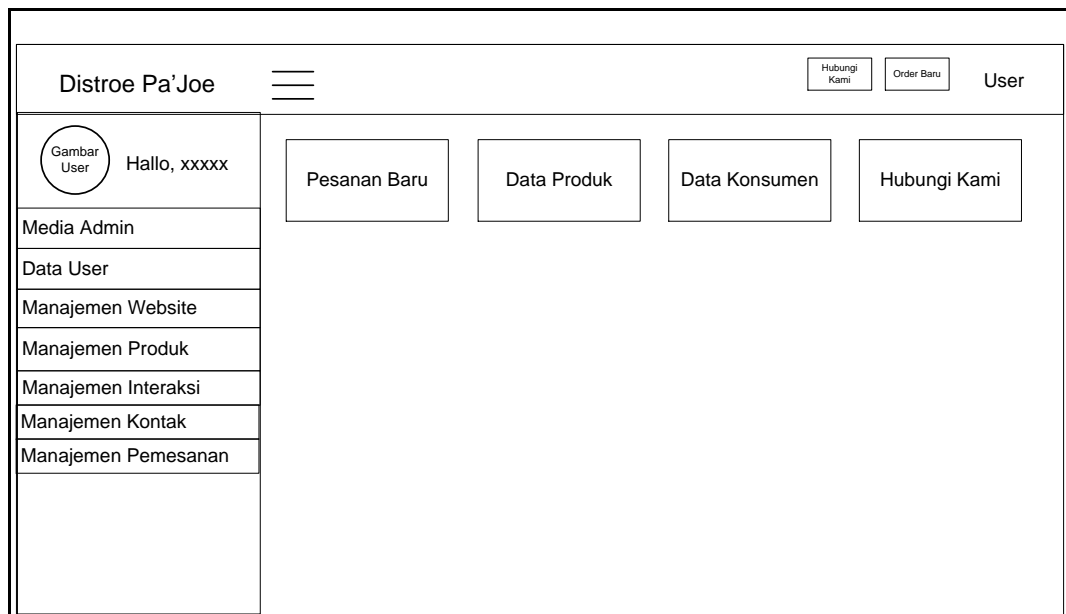


The image shows a login form titled "Login Media Admin". It contains four input fields: "Username", "Password", "Login", and "Reset". The "Login" and "Reset" fields are buttons.


Login Media Admin	
Username	
Password	
Login	
Reset	

Gambar 3.23 Rancangan Halaman Login

14. Rancangan Halaman Dashboard Admin



The image shows an admin dashboard for "Distroe Pa' Joe". It features a header with a logo, a navigation menu, and a main content area with several buttons.

Distroe Pa' Joe		Hubungi Kami	Order Baru	User
 Hallo, xxxxx	Pesanan Baru	Data Produk	Data Konsumen	Hubungi Kami
Media Admin				
Data User				
Manajemen Website				
Manajemen Produk				
Manajemen Interaksi				
Manajemen Kontak				
Manajemen Pemesanan				

Gambar 3.24 Rancangan Halaman Dashboard Admin

15. Rancangan Halaman Tambah Data Produk

Distroe Pa' Joe
Hubungi Kami
Order Baru
User

Gambar User

Hallo, xxxxx

Media Admin

Data User

Manajemen Website

Manajemen Produk

Manajemen Interaksi

Manajemen Kontak

Manajemen Pemesanan

Tambah Produk

No	Nama Produk	Berat	Harga	Diskon	Stok	Tanggal Masuk	Aksi
1	xxxxxxxxxxxxx	xx	xxxxxxx	xx	xx	xxxxxxxxxx	E H
2	xxxxxxxxxxxxx	xx	xxxxxxx	xx	xx	xxxxxxxxxx	E H
3	xxxxxxxxxxxxx	xx	xxxxxxx	xx	xx	xxxxxxxxxx	E H
4	xxxxxxxxxxxxx	xx	xxxxxxx	xx	xx	xxxxxxxxxx	E H
5	xxxxxxxxxxxxx	xx	xxxxxxx	xx	xx	xxxxxxxxxx	E H

Gambar 3.25 Rancangan Halaman Tambah Data Produk

16. Rancangan Halaman Tambah / Edit Kategori

Distroe Pa' Joe
Logout

Gambar User

Hallo, xxxx

Media Admin

Data User

Manajemen Website

Manajemen Produk

Manajemen Interaksi

Manajemen Kontak

Manajemen Pemesanan

Keterangan xxxxx

Tambah Kategori

xx ▼ Tampilkan Search

No.	Nama Kategori	Aksi
xx	xxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxx	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="DELETE"/>
xx	xxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxx	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="DELETE"/>
xx	xxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxx	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="DELETE"/>
xx	xxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxx	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="DELETE"/>

Previous | X | Next

Gambar 3.26 Rancangan Halaman Tambah / Edit Kategori

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Setelah melewati tahap-tahap analisis yang dilakukan pada bab sebelumnya, maka hasil yang diperoleh adalah *e-commerce* penjualan baju pada distro pa'joe Palembang. Setelah *e-commerce* ini dianalisis dan didesain, selanjutnya akan diimplementasikan. Implementasi dilakukan sebagai tolak ukur/pengujian dari hasil program yang dibuat untuk pengembangan selanjutnya.

Berikut implementasi dari *e-commerce* penjualan baju pada distro pa'joe Palembang:

1. Halaman *Login*

Halaman *login* pertama kali ditampilkan pada saat admin ataupun manager ingin masuk kehalaman admin ataupun manager.



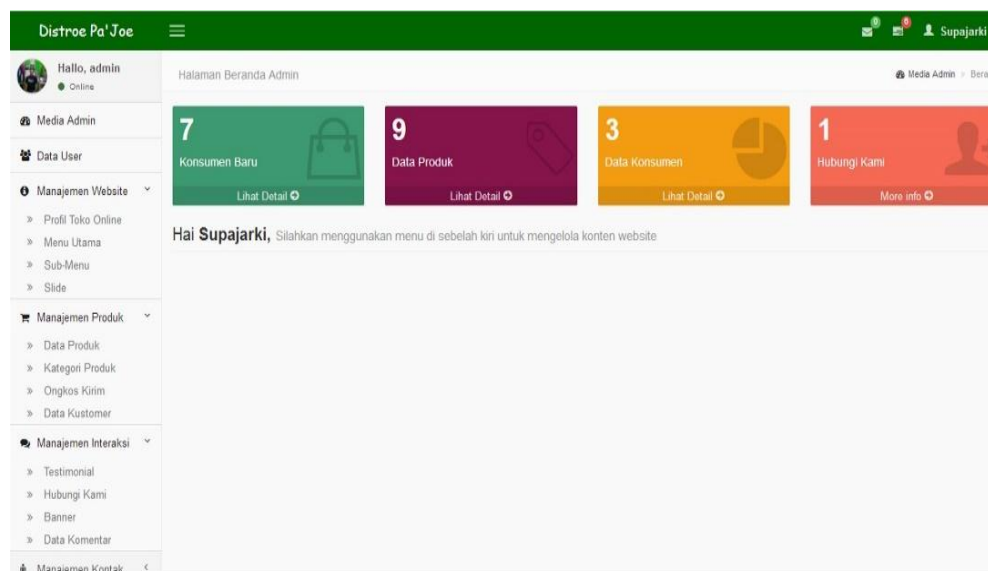
The image shows a login form titled "Login Media Admin". It features a green header bar with the title in white text. Below the header, there is a light gray background area containing two white input fields. The first field is labeled "Username" and the second is labeled "Password". Below these fields, there are two green buttons with white text: "Login" and "Reset".

Gambar 4.1 Halaman Login

Pada gambar 4.1 di atas menampilkan halaman login yang terdiri dari *username* dan *password* yang diperlukan untuk masuk ke dalam sistem.

2. Halaman *Dashboard* Admin

Halaman *dashboard* admin merupakan halaman yang ditampilkan pertama kali pada saat admin berhasil login.



Gambar 4.2 Halaman Dashboard Admin

Pada halaman *dashboard* admin seperti gambar di atas menjelaskan bagaimana media admin berjalan, serta seperti apa admin menggunakan setiap menu-menu yang ada, dan ini merupakan tampilan halaman utama atau menu beranda yang terdapat pada media admin dari Distroe Pa' Joe Palembang.

3. Halaman Kelola Produk

Halaman Kelola Produk menjelaskan jika admin meng-klik menu data produk, maka akan memuat daftar produk Distroe Pa' Joe Palembang. Terdapat beberapa menu yaitu menambah data produk yang baru, edit produk dan hapus produk.

No.	Nama Produk	Berat (Kg)	Harga	Diskon (%)	Stok	Tgl. Masuk	Aksi
1	New Jacket kulit Ariel	1.00	125.000	3	5	31 Agustus 2016	Edit Delete
2	Kaos Polo Turn Back Crime (TBC) Polisi	0.50	50.000	0	8	31 Agustus 2016	Edit Delete
3	kaos polo shirt pria Modasport	0.50	378.000	50	87	31 Agustus 2016	Edit Delete
4	Ready Kemeja Pria Murah Cotton	0.30	75.000	0	12	31 Agustus 2016	Edit Delete
5	kemeja puth polos/kerja /formal	0.50	120.000	10	15	31 Agustus 2016	Edit Delete
6	Celana Cardinal Murah Bahan Tebal Hitam	1.00	80.000	5	16	31 Agustus 2016	Edit Delete
7	Celana Formal Pria Bahan alus dan adem	5.00	70.000	0	7	31 Agustus 2016	Edit Delete
8	Celana Cargo Panjang Hitam	1.00	69.000	0	30	31 Agustus 2016	Edit Delete
9	black hawk tactical army cargo	0.60	140.000	0	28	31 Agustus 2016	Edit Delete

Gambar 4.3 Halaman Kelola Produk

4. Halaman Kategori Produk

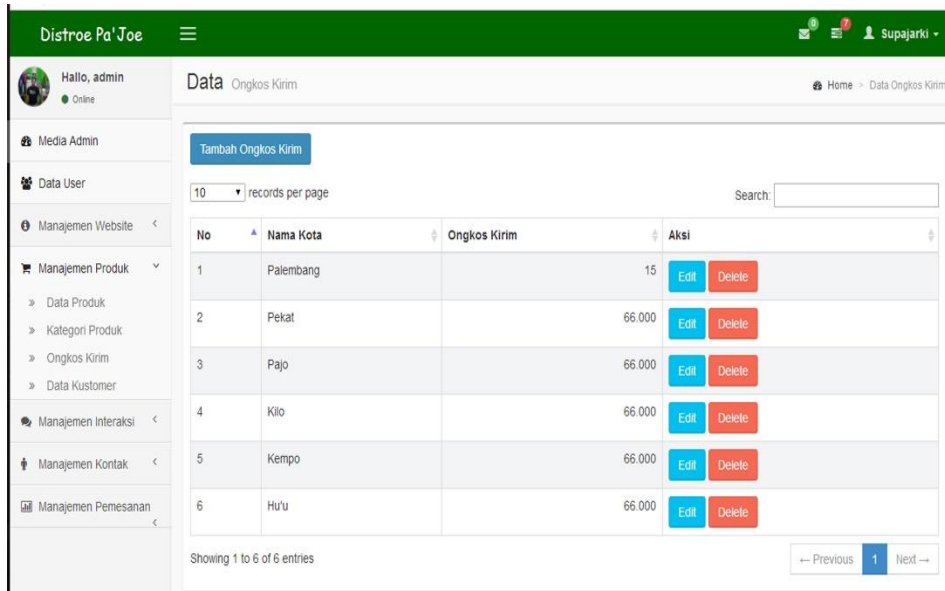
Halaman kategori produk ini memuat daftar kategori produk yang mengklasifikasikan daftar produk tertentu. Pada halaman menu ini admin dapat menambah, mengedit serta menghapus data kategori produk.

No.	Nama Kategori	Aksi
1	Celana	Edit Delete
2	Jaket	Edit Delete
3	Baju Muslim	Edit Delete
4	Kemeja	Edit Delete
5	Kaos	Edit Delete
6	T-Shirt Keren	Edit Delete

Gambar 4.4 Halaman Kategori Produk

5. Halaman Ongkos Kirim

Halaman ongkos kirim memuat daftar kota tujuan untuk mengklasifikasikan pengirim produk yang telah dipesan oleh konsumen atau pembeli melalui kota tujuan konsumen.

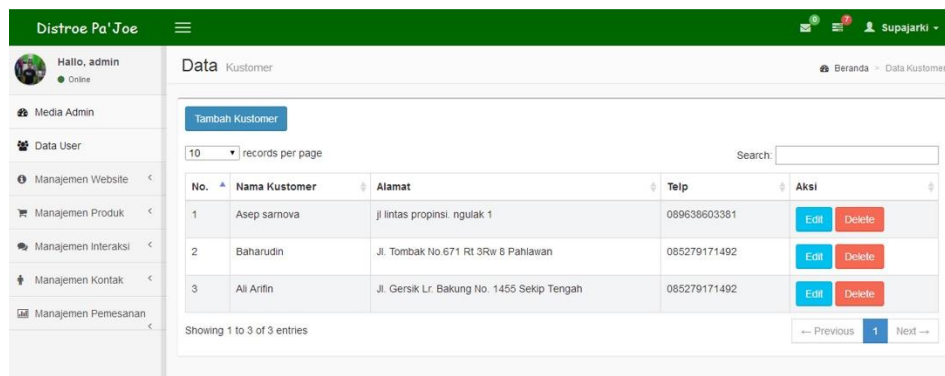


No	Nama Kota	Ongkos Kirim	Aksi
1	Palembang	15	Edit Delete
2	Pekat	66.000	Edit Delete
3	Pajo	66.000	Edit Delete
4	Kilo	66.000	Edit Delete
5	Kempo	66.000	Edit Delete
6	Hu'u	66.000	Edit Delete

Gambar 4.5 Halaman Ongkos Kirim

6. Halaman Informasi Pembeli

Halaman informasi pembeli ini menjelaskan bahwa bila menu data konsumen di-klik, maka akan menampilkan data konsumen yang telah terdaftar di sistem.



No.	Nama Kustomer	Alamat	Telp	Aksi
1	Asep sarnova	Jl lintas propinsi. ngulak 1	089638603381	Edit Delete
2	Baharudin	Jl. Tombak No 671 Rt 3/Rw 6 Pahlawan	085279171492	Edit Delete
3	Ali Arifin	Jl. Gersik Lr. Bakung No. 1455 Sekip Tengah	085279171492	Edit Delete

Gambar 4.6 Halaman Informasi Pembeli

7. Halaman Data Pemesanan Masuk

Halaman data pemesanan masuk ini menjelaskan bahwa pada menu ini menampilkan daftar nama pemesanan produk oleh konsumen.

No.	No. Order	Nama Kostumer	Tgl. Order	Jam Order	Status	Aksi
1	43	Ali Arifin	05 September 2016	09:53:30	Baru	Detail
2	42	Ali Arifin	02 September 2016	11:46:45	Lunas	Detail
3	41	Ali Arifin	02 September 2016	06:00:21	Baru	Detail
4	40	Ali Arifin	01 September 2016	22:24:47	Baru	Detail
5	39	Baharudin	01 September 2016	13:07:23	Baru	Detail
6	38	Baharudin	01 September 2016	12:49:50	Baru	Detail
7	37	Baharudin	01 September 2016	12:46:01	Baru	Detail
8	36	Asep sarnova	29 Agustus 2016	19:26:53	Baru	Detail
9	35	Baharudin	29 Agustus 2016	13:19:47	Lunas	Detail

Gambar 4.7 Halaman Data Pemesanan Masuk

8. Halaman Detail Pemesanan

Halaman detail pemesanan ditampilkan pada saat admin menekan menu detail, sehingga sistem akan menampilkan detail pesanan yang telah di pesan oleh konsumen.

Invoice #279

Date: 23-02-2017

From Administrator: Pa'Joe Palembang | Distroe
Jl. Angkasan 66 Palembang (Depan Rocket Chicken)
Phone: 082371560533
Email: supajarki@yahoo.com

To Ali Arifin
Jl. Gerak Lt. Bakung No. 1455 Sekip Tengah Palembang
Phone: 09950602510
Email: aliarifin15@gmail.com

Invoice #279
Status Order: Baru
Resi:
Submit

Nama Produk	Diskon	Jumlah	Berat (Kg)	Harga Satuan	Subtotal
Kaos Kapal Selam	0%	3	0.60	Rp. 80.000	Rp. 240.000

Payment Methods:

Ongkos Kirim : Rp. 16.200
Subtotal: Rp. 240.000
Total: Rp. 256.200

Pembayaran dapat dilakukan melalui transfer bank ke rekening kami:
- Mandiri No. Rek. : 900-000-9079-922 A.n. Supajarki

Hormat Kami,
Pa'Joe Palembang
Print

Gambar 4.8 Halaman Detail Pesanan

9. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Tampilan halaman konfirmasi pembayaran pada *admin* digunakan untuk menampilkan semua data konfirmasi pembayaran oleh konsumen yang membeli produk.

No.	No. Order	Email	Tanggal Bayar	Jumlah Bayar	Nama Rek Pengirim	Nama Bank Pengirim	Bukti Tranfer	Aksi
1	221	baharudin@gmail.com	2016-11-02	Rp. 1.334.000	Baharudin	BNI		Detail Delete
2	206	iwansya@gmail.com	2016-10-18	Rp. 169.000	Ali Arifin	BNI		Detail Delete
3	186	suskses@gmail.com	2016-10-17	Rp. 169.000	Ali Arifin	BNI		Detail Delete
4	95	aliarifin15@gmail.com	2016-09-22	Rp. 95.000	Ali Arifin	BNI Syariah		Detail Delete
5	0	bustanil35@gmail.com	2017-01-27	Rp. 337	Bustanil Arifin	BNI		Detail Delete

Gambar 4.9 Halaman Konfirmasi Pembayaran

10. Halaman Laporan

Halaman laporan ini apabila ingin melihat detail penjuala produk yang terjual, maka akan muncul transaksi pemesanan.

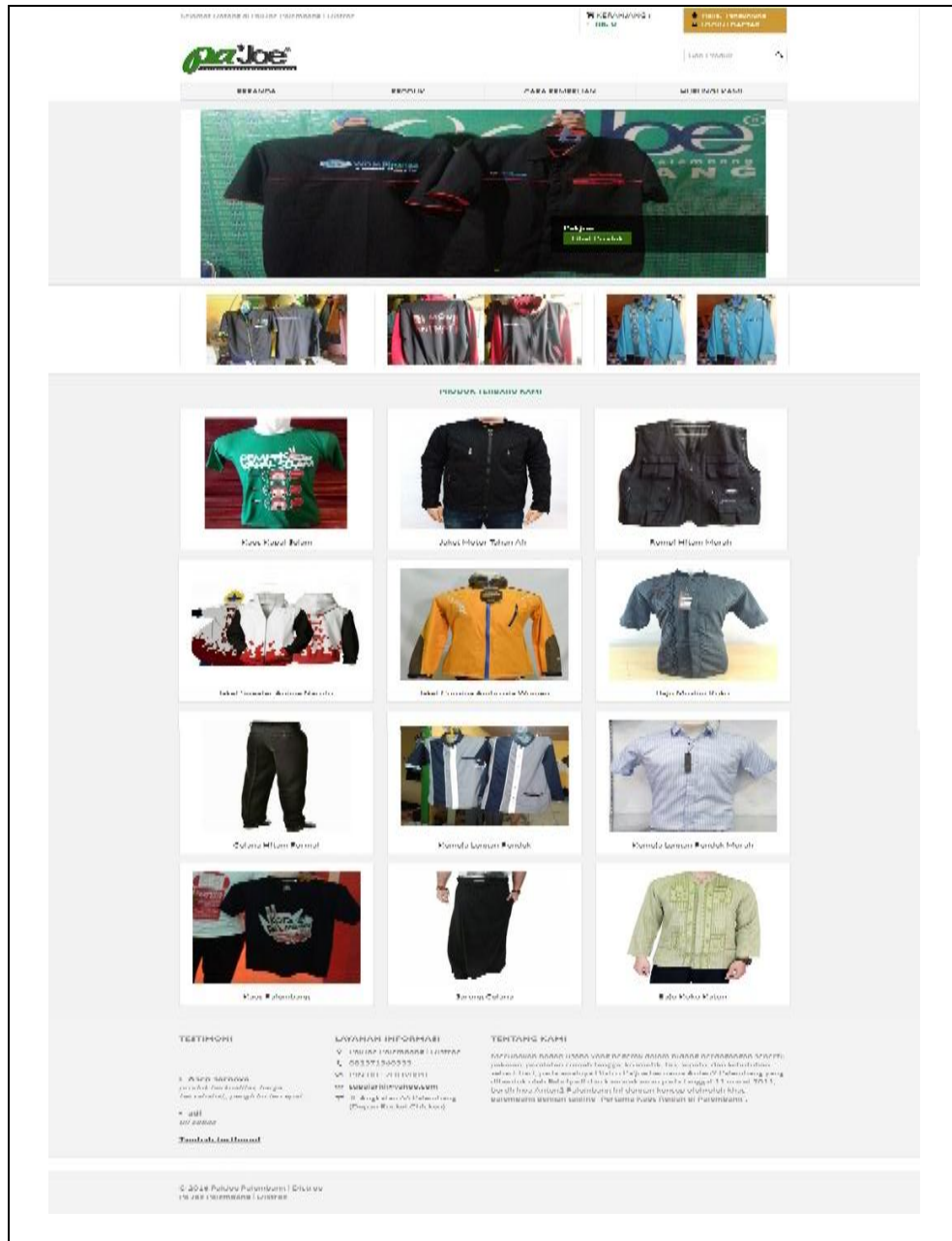
No	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Banyak	Harga	Sub Total
1	150	06-10-2016	Rompi Hitam Murah	1	80.000,-	80.000,-
2	154	14-10-2016	Kaos Kapal Selam	1	80.000,-	80.000,-
3	271	27-01-2017	Jaket Sweater Anime Naruto	3	125.000,-	375.000,-

Total keseluruhan : Rp. 535.000,-
 Jumlah yang terjual : 3 unit
 Jumlah keseluruhan yg terjual: 5 unit

Gambar 4.10 Halaman Laporan Penjualan

11. Halaman Utama *E-Commerce*

Halaman utama yang merupakan tampilan utama atau menu beranda yang terdapat beberapa menu yaitu, beranda, produk, cara pembelian, dan hubungi kami, login, dan daftar.



Gambar 4.11 Halaman Utama *E-Commerce*

12. Halaman Produk

Halaman produk berisi semua produk yang dijual pada Distroe Pa'Joe Palembang.

Selamat Datang di PakJoe Palembang | Distroe

KERANJANG : Rp. 0

Hallo, Pengunjung
LOGIN | DAFTAR

Cari Produk

BERANDA PRODUK CARA PEMBELIAN HUBUNGI KAMI

Semua Produk

Kategori Produk

- > Baju Koko (2)
- > Celana (2)
- > Jaket (3)
- > Kaos (3)
- > Kemeja (2)
- > Rompi (1)

Produk Terlaris

- Kaos Kapal Selam 80000
- Jaket Consina Ambrosia Women 325000
- Kaos Palembang 125000
- Baju Koko Katun 95000
- Jaket Sweater Anime Naruto 125000

Bank Pembayaran

900-000-9070-922
Supajarki

Kaos Kapal Selam
Jaket Motor Tahan Air
Rompi Hitam Murah
Jaket Sweater Anime Naruto
Jaket Consina Ambrosia Women
Baju Muslim Koko
Celana Hitam Formal
Kemeja Lengan Pendek
Kemeja Lengan Pendek Murah

First Prev 1 2 Next Last

TESTIMONI

Asep sarnova
produk berkualitas, harga bersahabat, pengirim tercepat....

[Tambah testimoni](#)

LAYANAN INFORMASI

PakJoe Palembang | Distroe
082371560533
PIN BB : 7DD2381F
supajarki@yahoo.com
Jl. Angkatan 66 Palembang (Depan Rocket Chicken)

TENTANG KAMI

Merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan seperti, pakaian, peralatan rumah tangga, kosmetik, tas, sepatu, dan kebutuhan sehari-hari, pada awalnya Distro Pa'Joe bernama Anten2 Palembang yang dibentuk oleh Febryadi dan kawan-kawan pada tanggal 11 maret 2011, berdirinya Anten2 Palembang ini dengan konsep oleh-oleh khas Palembang dengan tagline "Pertama Kaos Reglan di Palembang".

© 2016 PakJoe Palembang | Distroe
Pa Joe Palembang | Distroe

Gambar 4.12 Halaman Produk

13. Halaman Detail Produk

Halaman detail produk merupakan halaman yang menampilkan spesifikasi produk.

Selamat Datang di PakJoe Palembang | Distroe

KERANJANG :
Rp. 0



Halo, Pengunjung
LOGIN / DAFTAR

pa'Joe
Palembang

Cari Produk

BERANDA PRODUK CARA PEMBELIAN HUBUNGI KAMI

Detail Produk

“Kaos Kapal Selam”

Rp. 80.000,-

|| Berat ==>> 1.00 Kg


🔒 Stok ==>> 0 Pes

Stok Habis


Deskripsi Produk

Souvenir Khas Palembang.
Baju Kaos Kata & Gambar Icon Kota Palembang.
Baju Kaos Kata Khas Palembang
Terbuat Dari Bahan Berkualitas, Lembut, Tidak Gerah, Dan Sangat Nyaman Saat Dipakai.
Desain Trendi, Katakata Unik, Gambar Icon Khas Kota Palembang.
Keakuratan Gambar 100% Sama Dengan Produk Aslinya.
Ukuran M.
Diproduksi Dalam Jumlah Yang Sangat Sedikit.


PRODUK LAINNYA :




Baju Koko Katan



Sarung Celana



Kaos Aku Cinta Palembang
65.000



Kaos Kapal Selam

TESTIMONI

[Tambah testimoni](#)

LAYANAN INFORMASI

📍 PakJoe Palembang | Distroe
☎ 082371560533
📠 PIN BB : 7DD2381F
✉ supajarki@yahoo.com
📍 Jl. Angkatan 66 Palembang (Depan Rocket Chicken)

TENTANG KAMI

Merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan seperti, pakaian, peralatan rumah tangga, kosmetik, tas, sepatu, dan kebutuhan sehari-hari, pada awalnya Distro Pa'Joe bernama Anten2 Palembang yang dibentuk oleh Febriyadi dan kawan-kawan pada tanggal 11 maret 2011, berdirinya Anten2 Palembang ini dengan konsep oleh-oleh khas Palembang dengan tagline "Pertama Kaos Reglan di Palembang".

© 2016 PakJoe Palembang | Distroe
Pa'Joe Palembang | Distroe

Gambar 4.13 Halaman Detail Produk

14. Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja akan menampilkan daftar produk yang telah di pilih oleh konsumen untuk dilakukan pembayaran.

Selamat Ulang di Pa'Joe Palembang | Distroe



KERANJANG: Rp. 221.750

Halo, Ali Arifin

Can Produk

BERANDA PRODUK CARA PEMBELIAN HUBUNGI KAMI

Keranjang Belanja Anda

ITEM	HARGA	BANYAK	TOTAL
 Celana Hitam Formal	Rp. 115.500	1	Rp. 115.500
 Jaket Sweater Anime Naruto	Rp. 106.250	1	Rp. 106.250
Total			Rp. 221.750

[Lanjut Belanja](#) [Update Keranjang](#) [Bayar](#)

*) Apabila anda mengubah jumlah, setelah input data pada jumlah, tekan tombol **Update Keranjang**.
) Total harga diatas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat **Selesai Belanja.

TESTIMONI

• b.fjsha
bdksndskahcto

[Tambah testimoni](#)

LAYANAN INFORMASI

Pa'Joe Palembang | Distroe
 082371560533
 PIN BB : 7DD2381F
 supajark@yahoo.com
 Jl. Angkatan 66 Palembang
 (Depan Rocket Chicken)

TENTANG KAMI

Merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan seperti, pakaian, peralatan rumah tangga, kosmetik, tas, sepatu, dan kebutuhan sehari-hari, pada awalnya Distro Pa'Joe bernama Anten2 Palembang yang dibentuk oleh Febriyadi dan kawan-kawan pada tanggal 11 maret 2011, berdirinya Anten2 Palembang ini dengan konsep oleh-oleh khas Palembang dengan tagline "Pertama Kaos Regian di Palembang".

© 2016 Pa'Joe Palembang | Distroe
Pa'Joe Palembang | Distroe

Gambar 4.14 Halaman Keranjang Belanja

15. Halaman Daftar/Login Konsumen

Halaman daftar/login konsumen akan menampilkan menu registrasi konsumen untuk mengisi form pengisian data untuk menjadi member bagi konsumen baru dan pengisi email serta password bagi yang sudah terdaftar.

Selamat Datang di PaJoe Palembang | Distro

KERANJANG : Rp. 0

Hi, Pengunjung
 LOGIN | DAFTAR

Cari Produk

BERANDA PRODUK CARA PEMBELIAN HUBUNGI KAMI

Akun

LOGIN

Sudah Punya Akun ?

Email:

Password:

Login Reset

DAFTAR

Belum Punya Akun !

Nama Lengkap:

Email:

Password:

Alamat Lengkap:

No. Telp:

Kota:

*) Apabila tidak terdapat nama kota tujuan Anda, pilih **Lainnya**
 **) Ongkos kirim dihitung berdasarkan kota tujuan

8563be
 (Masukkan 6 kode diatas)

Daftar Batal

TESTIMONI

- Akip sarana produk berkualitas, harga bersahabat, pengiriman tercepat.....
- adi n/i cobaa
- b.gsha bukrndikahd,o

Tambah testimoni

LAYANAN INFORMASI

- PaJoe Palembang | Distro
- 08237156033
- PIN BB : 7DD3381F
- supaqis@yahoo.com
- Jl. Angkatan 66 Palembang (Depan Rocket Chicken)

TENTANG KAMI

Merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan seperti, pakaian, peralatan rumah tangga, kosmetik, tas, sepatu, dan kebutuhan sehari-hari, pada awalnya Distro PaJoe bersama Antena2 Palembang yang dibentuk oleh Febryadi dan karwan-karwan pada tanggal 11 maret 2011, berdirinya Antena2 Palembang ini dengan konsep oleh-oleh khas Palembang dengan tagline "Pertama Kaseh Regian di Palembang".

© 2016 PaJoe Palembang | Distro
 PaJoe Palembang | Distro

Gambar 4.15 Halaman Daftar/Login

16. Halaman Konsumen

Halaman konsumen ditampilkan pada Pada halaman member konsumen muncul setelah *user* menginput *username* dan *password*. Pada halaman member konsumen terdapat menu profil saya, data pesanan, konfirmasi pembayaran dan retur produk.

Selamat Datang di PakJoe Palembang | Distroe

KERANJANG: Rp. 0

Halo, Al Arifin

Cari Produk

BERANDA PRODUK CARA PEMBELIAN HUBUNGI KAMI

Halaman Konsumen

Selamat Datang Di Distroe Pa'Joe Palembang

Merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan seperti, pakaian, peralatan rumah tangga, kosmetik, tas, sepatu, dan kebutuhan sehari-hari, pada awalnya Distro Pa'Joe bernama Anten2 Palembang yang dibentuk oleh Febriyadi dan kawan-kawan pada tanggal 11 maret 2011, berdirinya Anten2 Palembang ini dengan konsep oleh-oleh khas Palembang dengan tagline "Pertama Kaos Reglan di Palembang".

My Akun

- Profil Saya
- Daftar Pesanan
- Konfirmasi Pembayaran
- Retur Produk

Bank Pembayaran

900-000-9070-922
Supajarki

TESTIMONI

Asep sarnova
produk berkualitas, harga bersahabat, pengiriman tercepat....

TAMBAH TESTIMONI

LAYANAN INFORMASI

PakJoe Palembang | Distroe
082371560533
PIN BB : 7DD2381F
supajarki@yahoo.com
Jl. Angkatan 66 Palembang
(Depan Rocket Chicken)

TENTANG KAMI

Merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan seperti, pakaian, peralatan rumah tangga, kosmetik, tas, sepatu, dan kebutuhan sehari-hari, pada awalnya Distro Pa'Joe bernama Anten2 Palembang yang dibentuk oleh Febriyadi dan kawan-kawan pada tanggal 11 maret 2011, berdirinya Anten2 Palembang ini dengan konsep oleh-oleh khas Palembang dengan tagline "Pertama Kaos Reglan di Palembang".

© 2016 PakJoe Palembang | Distroe Pa'Joe Palembang | Distroe

Gambar 4.16 Halaman Konsumen

17. Halaman Data Pemesanan

Halaman data pemesanan menjelaskan tentang data pemesanan konsumen yang telah dipesan.

Selamat Datang di PakJoe Palembang | Distroe

KERANJANG: Rp. 0

Halo, Al Arifin

Cari Produk

BERANDA PRODUK CARA PEMBELIAN HUBUNGI KAMI

Halaman Konsumen

Data Pesanan Anda

No.Order	Tanggal Order	Jam	Status	No Resi JNE
247	2016-11-11	09:54:58	Lunas	1298419699P416
246	2016-11-11	09:52:51	Lunas	67841083FGHF31
245	2016-11-11	09:50:18	Lunas	01034386802716
244	2016-11-11	09:45:17	Lunas	CGK2C03829809616
243	2016-11-11	09:43:05	Lunas	CGK8P03176283116
242	2016-11-11	09:42:37	Baru	
241	2016-11-11	09:40:17	Baru	
240	2016-11-11	09:34:59	Baru	
209	2016-10-19	13:44:15	Baru	
208	2016-10-19	13:42:05	Baru	
205	2016-10-18	14:25:09	Baru	

TESTIMONI

h.fjhsa
produk berkualitas, harga bersahabat, pengiriman tercepat....

TAMBAH TESTIMONI

LAYANAN INFORMASI

PakJoe Palembang | Distroe
082371560533
PIN BB : 7DD2381F
supajarki@yahoo.com
Jl. Angkatan 66 Palembang
(Depan Rocket Chicken)

TENTANG KAMI

Merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan seperti, pakaian, peralatan rumah tangga, kosmetik, tas, sepatu, dan kebutuhan sehari-hari, pada awalnya Distro Pa'Joe bernama Anten2 Palembang yang dibentuk oleh Febriyadi dan kawan-kawan pada tanggal 11 maret 2011, berdirinya Anten2 Palembang ini dengan konsep oleh-oleh khas Palembang dengan tagline "Pertama Kaos Reglan di Palembang".

© 2016 PakJoe Palembang | Distroe Pa'Joe Palembang | Distroe


Gambar 4.17 Halaman Data Pemesanan

18. Halaman Detail Pesanan

Halaman detail pesanan akan ditampilkan pada saat konsumen mengklik menu detail dan akan menampilkan halaman detail pesanan yang telah dipesan oleh konsumen.

Selamat Datang di PakJoe Palembang | Distroe

KERANJANG :
Rp. 221.750
Halo, Ali Arifin



Cari Produk 🔍

BERANDA

PRODUK

CARA PEMBELIAN

HUBUNGI KAMI

Halaman Konsumen

Detail Pesanan Anda

My Akun

- [Profil Saya](#)
- [Daftar Pesanan](#)
- [Konfirmasi Pembayaran](#)
- [Retur Produk](#)

Nama Produk	Jumlah	Berat	Harga Satuan	Sub Total
Jaket Sweater Anime Naruto	1	0.60 Kg	Rp. 106.250	Rp. 106.250

Total :	Rp. 106.250
Total Ongkos Kirim :	Rp. 5.400
Total Bayar :	Rp. 111.650

TESTIMONI

- **Asep sarnova**
produk berkualitas, harga bersahabat, pengirim tercepat....
- **adi**
uji cobaa

[Tambah testimoni](#)

LAYANAN INFORMASI

📍 PakJoe Palembang | Distroe

☎ 082371560533

≈ PIN BB : 7DD2381F

✉ supajarki@yahoo.com

↑ Jl. Angkatan 66 Palembang
(Depan Rocket Chicken)

TENTANG KAMI

Merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan seperti, pakaian, peralatan rumah tangga, kosmetik, tas, sepatu, dan kebutuhan sehari-hari, pada awalnya Distro Pa'Joe bernama Anten2 Palembang yang dibentuk oleh Febriyadi dan kawan-kawan pada tanggal 11 maret 2011, berdirinya Anten2 Palembang ini dengan konsep oleh-oleh khas palembang dengan tagline "Pertama Kaos Reglan di Palembang".

© 2016 PakJoe Palembang | Distroe
Pa'Joe Palembang | Distroe

Gambar 4.18 Halaman Detail Pesanan

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan setelah implementasi selesai dilaksanakan, hal ini bertujuan untuk menemukan kesalahan dan kemudian memperbaikinya. Pengujian *E-commerce* Distro Pa'Joe Palembang ini menggunakan *Black-box*. Adapun pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

4.2.1 Pengujian Konsumen

Pengujian konsumen dilakukan oleh konsumen distro pa'joe yang terdiri dari memilih produk, daftar *member*, melakukan pembelian produk serta *logout*.

Tabel 4.1 Pengujian Konsumen

No	Fungsi yang di uji	Pertanyaan	Hasil pengujian
1.	Registrasi (Pendaftaran pelanggan baru)	Apakah proses registrasi pelanggan sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
2.	<i>Login</i> pelanggan	Apakah proses masuk ke halaman pelanggan sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
3.	Detail barang	Apakah proses melihat detil barang sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
4.	Beli barang	Apakah proses pembelian barang sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
5.	Lihat keranjang belanja	Apakah proses lihat keranjang belanja sudah dapat berfungsi	Sesuai

		dengan benar ?	
6.	Lanjutkan pemesanan	Apakah proses lanjutkan pemesanan belanja sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
7.	Menu tampil transaksi	Apakah menu tampil transaksi sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
8.	Cari data barang	Apakah proses pencarian data barang sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
9.	Menu konfirmasi pembayaran	Apakah proses konfirmasi pembayaran sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
10.	Menu retur	Apakah proses konfirmasi pembayaran sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
11.	<i>Logout</i>	Apakah proses keluar dari sistem sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai

4.2.2 Pengujian Admin

Pengujian admin dilakukan oleh admin yang terdiri dari *login*, menu manajemen website, menu manajemen produk, menu manajemen interaksi, menu manajemen kontak dan menu manajemen pemesanan serta *logout*.

Tabel 4.2 Pengujian Admin

No	Fungsi yang di uji	Pertanyaan	Hasil pengujian
1.	<i>Login</i>	Apakah proses untuk masuk dari sistem sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
2.	Menu tambah (data provinsi, data kategori, dan data barang)	Apakah menu tambah (data provinsi, data kategori, dan data barang) dapat difungsikan ?	Sesuai
3.	Menu edit data (<i>password</i> admin, data provinsi, data kategori, dan data barang)	Apakah menu edit data (<i>password</i> admin, data provinsi, data kategori, dan data barang) sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
4.	Menu delete (data provinsi, data kategori, konfirmasi transfer, data pelanggan dan data barang)	Apakah menu delete (data provinsi, data kategori, konfirmasi transfer, data pelanggan dan data barang) sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
5.	Konfirmasi status pembayaran	Apakah proses konfirmasi status pembayaran sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
7.	Lihat transaksi pemesanan	Apakah proses Lihat transaksi pemesanan sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
8.	Cari data pelanggan	Apakah proses pencarian data pelanggan sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
9.	<i>Filter</i> daftar data pemesanan	Apakah <i>Filter</i> daftar data pemesanan sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai

10.	Lihat bukti transfer	Apakah proses melihat bukti transfer sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
11.	<i>Logout</i>	Apakah proses untuk keluar dari sistem berfungsi dengan benar ?	Sesuai

4.2.3 Pengujian Manager

Pengujian sistem pimpinan dilakukan oleh manager distro yang terdiri dari *login*, menu manajemen pemesanan serta *logout*.

Tabel 4.3 Pengujian Manager

No	Kategori yang diuji	Pertanyaan	Hasil pengujian
1.	<i>Login owner (manager toko)</i>	Apakah proses untuk masuk dari sistem sebagai <i>owner</i> sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
2.	<i>Tools</i> lihat	Apakah menu <i>tools</i> lihat sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
3.	<i>Filter</i> data (data user, manajemen pemesanan)	Apakah menu filter data yang dimaksud pada halaman <i>owner</i> sudah berfungsi dengan benar ?	Sesuai
4.	Cetak (laporan penjualan)	Apakah proses cetak yang dimaksud sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai
9.	<i>Logout</i>	Apakah proses untuk keluar dari sistem sudah dapat berfungsi dengan benar ?	Sesuai

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil pembahasan yang ada pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. *E-Commerce* penjualan baju pada distroe pa'joe Palembang ini adalah sebagai sarana aktivitas pembelian, penjualan yang memudahkan pemasaran, dan layanan atas produk dan jasa yang ditawarkan melalui jaringan komputer.
2. *E-Commerce* penjualan baju pada distroe pa'joe Palembang memudahkan dalam pengklasifikasian produk. Selain itu, sistem ini dapat membantu proses pelaporan barang , yaitu laporan penjualan produk.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian terhadap *E-Commerce* Penjualan Baju Pada Distroe Pa'Joe Palembang, maka penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. *E-commerce* ini dapat dikembangkan lagi ke sistem android ataupun yang lainnya.
2. Pengembangan sistem dengan fitur yang lebih menarik seperti fitur COD, rekening virtual dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Candra dan Dadang Hermawan. *E-Business & E-Commerce*, Yogyakarta : Andi Offset, 2013
- Kadir, Abdul : *Pengenalan Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi Offset, 2003
- Nugroho, Adi. *E-Commece*. Bandung : Informatika, 2006
- Pressman, Roger S. Ph.D. *Rekayasa Perangkat Lunak Buku Satu, Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta : Andi, 2012
- Pudjo Widodo, Prabowo & Herlawati. *Menggunakan UML*. Bandung : Informatika, 2011
- S, Rosa A dan M. Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Informatika, 2014
- Sanjaya, Wisnu dan Ridwan Sanjaya. *Membangun Kerajaan Bisnis Online*, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2009
- Saputra, Agus dan Feni Agustin. *Membangun Sistem Aplikasi E-Commerce dan SMS*. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2012
- Sarwono, Jonathan dan K Prihartono, A.H. *Perdagangan Online: Cara Bisnis di Internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012

LAMPIRAN – LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Pembimbing

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG
NOMOR : LXVII TAHUN 2015

TENTANG

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI STRATA SATU (S.1)
BAGI MAHASISWA TINGKAT AKHIR FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengakhiri Program sarjana (S1) bagi Mahasiswa, maka perlu ditunjuk Tenaga ahli sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing kedua yang bertanggung jawab dalam rangka penyelesaian Skripsi Mahasiswa.
2. Bahwa untuk lancarnya tugas pokok itu, maka perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan (SKD) tersendiri. Dosen yang ditunjuk dan tercantum dalam SKD ini memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat : 1. Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang system Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama RI No.390 Tahun 1993 tentang Organisasi dan tata kerja Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang;
4. Keputusan Menteri Agama RI No. 404 tahun 1993 tentang statuta UIN Raden Fatah Palembang;
5. Keputusan Menteri Agama RI No.27 Tahun 1995 tentang Kurikulum Nasional Program Sarjana (S1) Institut Agama Islam Negeri;
6. Keputusan Menteri Agama RI No.232 Tahun 1991 yang telah disempurnakan dengan Keputusan Menteri Agama No. 298 Tahun 1993.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN

Pertama : Menunjuk sdr. : 1 Ruliansyah. M.Kom NIP : 19751122 200604 1 003
2 Darussalam. M.Sc NIDN : 021 502 8 501

Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua Skripsi Mahasiswa :

Nama : ALI ARIFIN
Nim/Jurusan : 11 54 0019 / SISTEM INFORMASI (SI)
Semester/Tahun : GENAP / 2014 – 2015
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Penjualan Baju Pada Distro Pa'Joe Palembang.

- Kedua : Berdasarkan masa studi tanggal 05 bulan Mei Tahun 2016.
Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku satu tahun sejak tanggal ditetapkan dan akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

DITETAPKAN DI : PALEMBANG
PADA TANGGAL : 05 – 05 – 2015



DR. KUSNADI, MA
NIP. 19710819 200003 1 002

TEBUSAN :

1. Rektor IAIN Raden Fatah Palembang ;
2. Ketua Jurusan KPI / BPI / Jurnalistik / Sistem Informasi ;
Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Raden Fatah Palembang ;
3. Mahasiswa yang bersangkutan.

2. Surat Penggantian Pembimbing

PENGGANTIAN PEMBIMBING SKRIPSI

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH
DAN KOMUNIKASI UIN RADEN FATAH PALEMBANG
NOMOR : 67 TAHUN 2016

TENTANG

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI STRATA SATU (S.1)
BAGI MAHASISWA TINGKAT AKHIR FAKULTAS DAKWAH
DAN KOMUNIKASI UIN RADEN FATAH PALEMBANG

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN RADEN FATAH
PALEMBANG

- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengakhiri Program sarjana (S1) bagi Mahasiswa, maka perlu ditunjuk Tenaga ahli sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing kedua yang bertanggung jawab dalam rangka penyelesaian Skripsi Mahasiswa.
2. Bahwa untuk lancarnya tugas pokok itu, maka perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan (SKD) tersendiri. Dosen yang ditunjuk dan tercantum dalam SKD ini memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat : 1. Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama RI No.390 Tahun 1993 tentang Organisasi dan tata kerja Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang;
4. Keputusan Menteri Agama RI No. 404 tahun 1993 tentang statuta IAIN Raden Fatah Palembang;
5. Keputusan Menteri Agama RI No.27 Tahun 1995 tentang Kurikulum Nasional Program Sarjana (S1) Institut Agama Islam Negeri;
6. Keputusan Menteri Agama RI No.232 Tahun 1991 yang telah disempurnakan dengan Keputusan Menteri Agama No. 298 Tahun 1993.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN

Pertama : Menunjuk sdr. : 1 Ruliansyah. M.Kom NIP : 19751122 200604 1 003
2 Evi Fadilah. M.Kom NIP : ---

Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua Skripsi Mahasiswa :

Nama : **ALI ARIFIN**
Nim/Jurusan : 11 54 0019 / SISTEM INFORMASI (SI)
Semester/Tahun : GENAP / 2015 - 2016
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Penjualan Baju Pada Distro Pa'joe Palembang.

- Kedua : Berdasarkan masa studi tanggal 17 bulan Mei Tahun 2017.
- Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku satu tahun sejak tanggal ditetapkan dan akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

DITETAPKAN DI PALEMBANG
PADA TANGGAL 17 - 05 - 2016
REKTOR UIN RADEN FATAH PALEMBANG
Dekan Fakultas dan Komunikasi



KUSNADI

TEMBUSAN :

3. Surat Pengantar Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. : (0711) 353360 website : www.radenfatah.ac.id

Nomor : In.03/V.1/TL.01/866/2015
Lampiran : 1 (satu) berkas
Hal : Izin Penelitian
an. Ali Arifin

Palembang, 03 Agustus 2015

Kepada Yth.
Manager Distro Pa'joe Palembang
di
Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan penulisan karya ilmiah berupa skripsi/makalah mahasiswa kami;

N a m a : Ali Arifin
Smt / Tahun : VIII / 2014-2015
NIM / Jurusan : 11540011 / Sistem Informasi (S I)
A l a m a t : Jl. Kebun Jeruk (RSPH Dompot Dhuafa) Pahlawan. Palembang.
J u d u l : **Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Penjualan Baju pada Distro PA'JOE Palembang**

Sehubungan dengan itu kami mengharapkan bantuan Bapak untuk dapat memberikan kesempatan memperoleh data yang berhubungan dengan kantor, lembaga keagamaan, pendidikan, perkumpulan, instansi, keadaan sosial, dan budaya masyarakat yang Bapak pimpin.

Demikianlah harapan kami atas segala bantuan serta perhatian Bapak kami haturkan terima kasih.

An. Rektor
Dekan,



Dr. Kusnadi, M.A
NIP. 19710819 200003 1 002

4. Surat Balasan Izin Penelitian

 **PA'JOE PALEMBANG**
Pertama Kaos Reglan Palembang

Rumah Produksi : Jl.Letnan Hadin - Palembang Hp.082371560533 Pin BB.7DD2381F
Melayani : Kemeja, Kaos, Seragam Angkatan, Jas Almamater, T-shirt, Jaket, Sweater.

Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Balasan Izin Penelitian

Palembang, 7 September 2015

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Uin Raden Fatah Palembang
Di-
Palembang

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Supajarki, S.E.I
Jabatan : Pemilik/Penanggung Jawab


Menerangkan bahwa,

Nama : Ali Arifin
Smt/Tahun : IX/2015-2016
NIM/Jurusan : 11540011/Sistem Informasi (S I)

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di Pa'Joe Palembang dengan permasalahan dan judul : "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Penjualan Baju Pada Distroe Pa'Joe Palembang".

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Hormat Kami,


(Supajarki, S.E.I)
Penanggungjawab

5. Distroe Pa'Joe Palembang



6. Owner Distroe Pa'Joe Palembang Bpk.Supajarki



7. Kondisi Distroe Pa'Joe Palembang



8. Produk Distroe Pa'Joe Palembang

