

**NASKAH PUBLIKASI**

**PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN PENJUALAN KONVEKSI**

Program Studi Teknik Informatika

Disusun oleh:

**ARIS ABDUL AJIS**

**5150411283**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
2019**

**NASKAH PUBLIKASI**

**PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN PENJUALAN KONVEKSI**

Disusun oleh:  
ARIS ABDUL AJIS  
5150411283

Pembimbing

**Adityo Permana Wibowo, S.Kom., M.Cs.**

Tanggal:.....

# PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN KONVEKSI

Aris Abdul Ajis<sup>1</sup>, Adityo Permana Wibowo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro

Universitas Teknologi Yogyakarta  
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta  
Email: [arisabdulajis026@gmail.com](mailto:arisabdulajis026@gmail.com)

## ABSTRAK

CV. Luciffer Inc merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang home industri konveksi. Perusahaan tersebut terletak di Jl. Palagan Tentara Pelajar, Tegal Rejo, Sariharjo, Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang sudah berbadan hukum melayani pembuatan kaos, jaket, baju kemeja, searagam, topi, sweater, baju bola, rompi, hoodie, varsity jaket, PDH, PDL, wearpack, kaos merah, dll. Untuk saat ini CV. Luciffer Inc sudah mempunyai blog sebagai media promosi akan tetapi masih statis hanya menawarkan produk yang dijual saja dengan menerapkan kontak perusahaan yang seadanya, tidak adanya transaksi langsung melalui website membuat kurangnya kepercayaan konsumen yang berada diluar daerah untuk melakukan pembelian secara continue. Untuk mengatasi permasalahan tersebut pelaku usaha harus mampu melakukan inovasi dengan melakukan perubahan transaksi dari konvensional ke dalam bentuk digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi e-commerce sebagai media promosi dan penjualan berbasis website pada CV. Luciffer Inc sehingga menghasilkan marketplace yang sederhana, ringan, namun handal dalam memenuhi kebutuhan penjual, dengan menggunakan aplikasi dan platform yang berbeda. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan sistem penjualan ini adalah HTML dan PHP serta untuk pengolahan basis data menggunakan MySQL web server. Model yang digunakan untuk membangun sistem adalah dengan menggunakan model waterfall.

**Kata kunci :** E-Commerce, Penjualan, Media Promosi.►

---

## 1.PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

CV. Luciffer Inc adalah perusahaan yang bergerak dibidang home industri konveksi. Perusahaan tersebut terletak di Jl. Palagan Tentara Pelajar, Tegal Rejo, Sariharjo, Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang sudah berbadan hukum melayani pembuatan kaos, jaket, baju kemeja, searagam, topi, sweater, baju bola, rompi, hoodie, varsity jaket, PDH, PDL, wearpack, kaos merah, dll. Untuk saat ini CV. Luciffer Inc sudah mempunyai sebuah blog sebagai media promosi akan tetapi masih statis hanya menawarkan produk yang dijual saja dengan mencantumkan kontak perusahaan yang seadanya,

tidak tercantumnya harga, pilihan warna produk serta transaksi pada blog CV. Luciffer Inc membuat kurangnya kepercayaan konsumen yang berada diluar daerah untuk melakukan pembelian secara continue.

E-Commerce merupakan salah satu metode baru dalam berbisnis melalui internet. E-Commerce dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat dan tidak akan menjadi kendala dalam melakukan transaksi. Calon pembeli dapat mengetahui info mengenai produk seperti harga, model, warna dan sebagainya. Masalah tersebut yang menarik diangkatnya menjadi topik dalam tugas akhir ini karena dengan dikembangkannya aplikasi e-commerce ini akan semakin meningkatnya kinerja perusahaan.

Menampilkan produk-produk yang dijual, menampilkan pilihan warna dan ukuran produk serta harga setiap produk yang dijual oleh CV. Luciffer Inc Kabupaten Sleman, Yogyakarta serta dapat memberikan fungsi transaksi (*Check Out*) penjualan barang dengan cepat dan mudah.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya pengembangan suatu aplikasi *e-commerce* sebagai media promosi dan penjualan yang dapat mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk yang diinginkan serta dapat melakukan transaksi dari mana saja secara *online*, dan bisa mempercepat kinerja pihak toko dalam mengelola data barang serta mempermudah dalam membuat laporan rekapitulasi. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan tidak ada lagi keraguan konsumen untuk berbelanja pada CV. Luciffer Inc karena tercantumnya harga pada setiap produk yang ditawarkan dan adanya fitur yang dikembangkan dengan menerapkan API RajaOnkir untuk menghitung ongkos kirim ke berbagai wilayah di Indonesia tentunya hal ini sangat mempermudah konsumen dengan menentukan ekspedisi pengiriman produk yang di beli.

### 1.2 Batasan Masalah

Adapun permasalahan yang didapat dari latar belakang yang telah dijelaskan, dan untuk memperjelas cakupan permasalahan dalam hal ini penulis memberikan batasan masalah dalam pembuatan website *e-commerce* ini, yaitu :

- a. Memberikan panduan cara membeli produk pada *website*.
- b. Penyajian informasi terkait produk terbaru dan produk yang dijual.
- c. Transaksi penjualan dapat dilakukan jika pembeli sudah menjadi member pada aplikasi *e-commerce* CV. Luciffer Inc.
- d. Pembelian/pemesanan akan diproses dan dikirimkan jika pelanggan telah melakukan pembayaran dan diverifikasi oleh admin CV. Luciffer Inc.
- e. Pembayaran hanya dapat dilakukan dengan transfer antar bank.
- f. Fitur chatting digunakan untuk menanyakan ketersediaan produk atau menanyakan perihal pembelian/pemesanan produk.

### 1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah pada sistem penjualan CV. Luciffer Inc serta menghasilkan sistem yang

dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pembelian/pemesanan produk dan transaksi pembelian produk yang dijual oleh CV. Luciffer Inc.

## 2. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

### 2.1 Kajian Hasil Penelitian

Pernah meneliti sebuah sistem informasi pakaian berbasis web toko sweet batam. Penelitian tersebut membahas bagaimana *e-commerce* berperan penting sebagai media penjualan dan promosi. Penggunaan *e-commerce* bisa lebih cepat dalam menyampaikan informasi produk ke pelanggan dan jangkauan pemasaran yang lebih luas, sehingga diharapkan bisa meningkatkan penjualan. Dengan memanfaatkan *e-commerce*, para penjual dapat menawarkan produknya secara *online* sehingga memberikan kemudahan berbelanja, bertransaksi, dan pengiriman secara efektif dan efisien. [1]

Pernah meneliti tentang perancangan sistem informasi penjualan *E-Commerce* berbasis web pada toko fara *collection*. Penelitian tersebut membahas bahwa internet merupakan media informasi yang dapat diakses secara lintas negara karena sifat internet tidak mengenal batasan geografis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu sistem perdagangan yang menggunakan teknologi internet, yang disebut dengan *electronic commerce (e-commerce)*. Banyak toko terbatas dalam memasarkan dan menjual produknya, biasanya hanya mencakup pada daerah toko itu sendiri, ini disebabkan oleh pemasaran yaitu dengan menggunakan media internet. [2]

Pernah meneliti tentang rancang bangun aplikasi *e-commerce* berbasis *web service* Penelitian tersebut membahas bagaimana perkembangan *e-commerce* di kota Makassar membuat banyak pelaku usaha ingin menerapkan strategi pemasaran menggunakan *website* sebagai peluang pasar. Hal ini terbukti dengan makin banyak kegiatan di dunia nyata (fisik) yang dialihkan ke dunia internet. Salah satu dari pelaku usaha yang memanfaatkan peluang ini adalah Toko cinderamata khas Makassar "Wisata". Banyak sekali kelebihan yang didapat dari menggunakan *e-commerce* diantaranya *user* dan produsen tidak langsung bertemu untuk melakukan transaksi tersebut dimana transaksi ini bisa berlangsung selama 24 Jam dan bisa terjadi kapan dan dimana saja. [3]

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 E-Commerce

E-Commerce atau disebut juga perdagangan elektronik merupakan aktivitas yang berkaitan dengan pembelian, penjualan, pemasaran barang ataupun jasa dengan memanfaatkan sistem elektronik seperti internet ataupun jaringan komputer. E-Commerce juga melibatkan aktivitas yang berhubungan dengan proses transaksi elektronik seperti transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem pengolahan data inventori yang dilakukan dengan sistem komputer ataupun jaringan komputer dan lain sebagainya. Dalam teknologi informasi e-commerce dapat dikategorikan sebagai bagian dari e-business dimana e-business memiliki cakupan yang lebih luas baik dari segi aktivitas ataupun jenis-jenis kegiatan yang dilakukannya. [4]

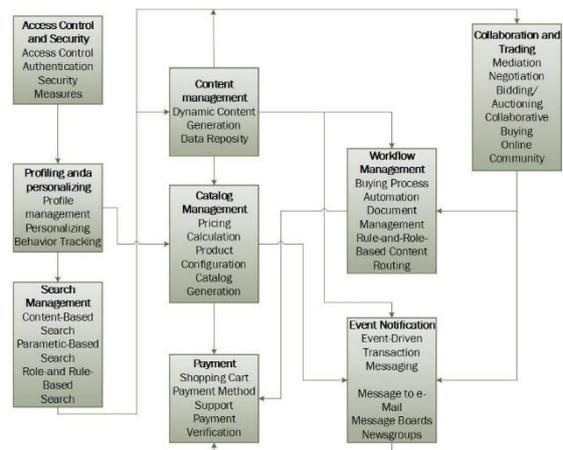
E-commerce (perdagangan elektronik) adalah kegiatan jual beli barang/jasa atau transmisi dana/data melalui jaringan elektronik, terutama internet. Dengan perkembangan teknologi informasi dan software, hal ini membuat transaksi konvensional menjadi mungkin untuk dilakukan secara elektronik. Website digunakan sebagai pengganti toko offline. Website ecommerce mencakup berbagai fungsi seperti etalase produk, pemesanan online dan inventarisasi stok, untuk menjalankan fungsi utama sebagai e-commerce. Software yang digunakan terpasang pada server e-commerce dan bekerja secara simultan dengan sistem pembayaran online untuk memproses transaksi. Secara umum ecommerce artinya melakukan bisnis melalui jaringan yang saling terhubung (interconnected networks/internet). Berikut beberapa contoh dari praktek e-commerce:

- Menerima pembayaran kartu kredit untuk transaksi penjualan *online*.
- Menghasilkan pendapatan dari iklan *online*.
- Pertukaran saham melalui broker *online*.
- Penyaluran informasi kepada perusahaan melalui intranet.
- Penyaluran manufaktur dan distribusi dengan partner melalui ekstranet.
- Melakukan penjualan produk digital melalui *website*. [5]

### 2.2.2 Arsitektur E-Commerce

E-commerce sangat dekat dengan dunia bisnis saat ini. E-commerce menjadi sarana untuk pengembangan, pemasaran, penjualan, pengiriman, pelayanan, dan pembayaran untuk berbagai produk

barang dan jasa yang diperjualbelikan dalam pasar global berjangka para pelanggan, dengan dukungan dari jaringan para mitra bisnis di seluruh dunia. Untuk menjalankan e-commerce dengan baik, dibutuhkan suatu pokok-pokok proses yang dibutuhkan, yang disebut arsitektur proses e-commerce. Proses ini melibatkan konsumen dan perusahaan e-commerce melalui jaringan internet yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, Seperti yang terlihat pada Gambar 2.1 dibawah ini. [6]



Gambar 2.1 Arsitektur E-Commerce

## 3. METODE PENELITIAN

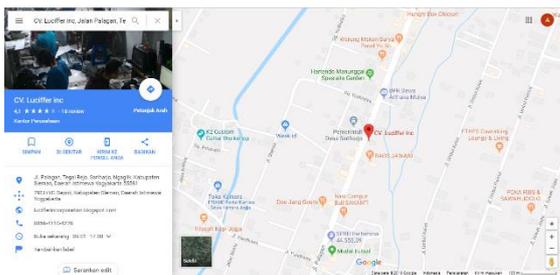
Berisi mengenai metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian “Pengembangan Aplikasi E-Commerce Sebagai Media Promosi dan Penjualan Konveksi” beserta penjelasan terkait pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, studipustaka serta analisis, perancangan, implementasi dan pengujian, dapat dilihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1** Diagram Alir Metode Penelitian

### 3.1 Obyek Penelitian

Tempat yang dijadikan sebagai obyek penelitian adalah CV. Luciffer Inc yang beralamat di Jl. Palagan Tentara Pelajar, Tegal Rejo, Sariharjo, Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581.



**Gambar 3.2** Lokasi Perusahaan Luciffer Inc.

## 3.2 Metode Penelitian

### 3.2.1 Pengumpulan Data

Ada tiga metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengumpulan data, diantaranya sebagai berikut :

#### a. Observasi

Observasi dilakukan pada pelanggan yang melakukan pemesanan di konveksi Luciffer Inc.

#### b. Wawancara

Melakukan wawancara atau tanya jawab kepada pihak-pihak yang terkait, dalam hal ini adalah pemilik CV. Luciffer Inc.

#### c. Studi Pustaka

Dilakukan dengan mempelajari teori dasar mengenai penerapan API RajaOngkir untuk ongkos kirim.

### 3.2.2 Analisis dan Perancangan

Pada tahap analisis dan perancangan ini adalah tahap yang menspesifikasikan bagaimana sistem dapat memenuhi kebutuhan informasi. Untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna, system ini akan memerlukan beberapa tahap desain dan perancangan seperti analisis (analysis), perancangan (design), implementasi, pengujian (testing), selain itu pada desain sistem nantinya akan diberikan gambaran secara detail tentang DAD dan ERD pada system, berikut ini akan diberikan perincian tentang perencanaan (planning), analisis (analysis), perancangan (design), implementasi, pengujian (testing) yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

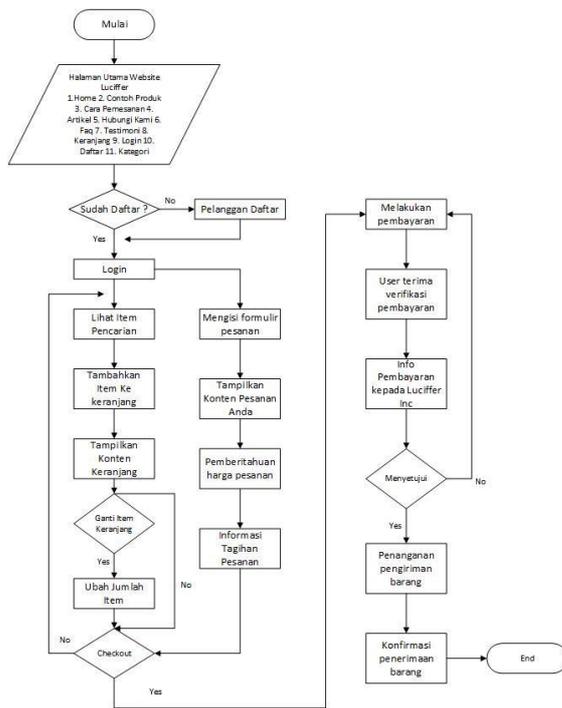
a. Analisis (analysis), tahap dimana kita berusaha mengenali segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mengomposisikan dan merealisasikan use case diagram lebih lanjut, mengenai komponen-komponen system atau perangkat lunak, objek-objek, hubungan antar objek, dan sebagainya.

b. Perancangan (*design*), tahap ini dilakukan untuk mencari solusi permasalahan yang di dapat dari tahap analisis dengan cara merancang perangkat lunak diantaranya Diagram Konteks, Diagram Arus Data, Entity Relationship Diagram (ERD), Data Dictionary (kamus Data), Struktur File, Struktur Menu, Merancang input dan rancangan output.

c. Implementasi sistem, yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkonversian data kedalam sistem yang dan pengkonversian sistem secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri. Di sini kita mulailah pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean / coding) Implementasi, yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkonversian data kedalam sistem yang dan

pengkonversian sistem secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri. Di sini kita mulailah pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean / coding).

- d. Pengujian (*testing*), yaitu kegiatan untuk melakukan pengetasan program yang sudah dibuat, apakah sudah benar atau belum, sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual, jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.



Gambar 3.3 Flowchart Aplikasi

#### 4. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

##### 4.1 Analisa Sistem yang Berjalan

Analisis sistem merupakan suatu kegiatan untuk melakukan analisis tentang sistem yang berjalan saat ini. Selain itu analisis sistem juga diperlukan untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan dapat diusulkan suatu perbaikan.

Sistem yang berjalan saat ini dirasa kurang efektif dalam mendukung kegiatan proses penjualan di CV. Luciffer Inc. *Customer* harus datang ke toko dan proses penjualan masih ditulis tangan baik dari proses pencatatan nota penjualan sampai pada proses pengiriman barang yang terjual. Keterbatasan jumlah karyawan juga menjadi salah satu penyebab tidak maksimalnya dalam melayani

konsumen dalam segi penyampaian informasi dan pelayanan, pembelian dan pemesanannya juga hanya bisa dilakukan pada saat jam kerja saja.

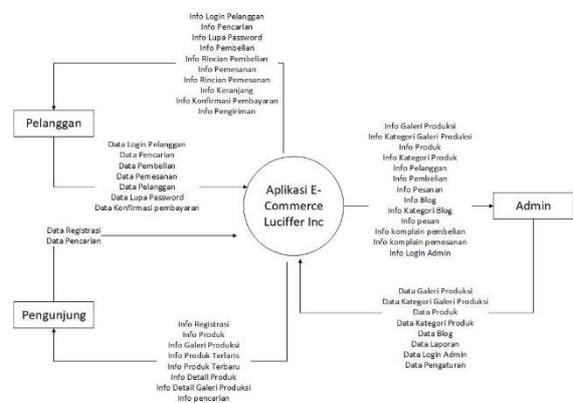
Melihat permasalahan diatas maka dibutuhkan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut untuk membantu pegawai dan karyawan supaya lebih efektif dan efisien dalam hal pelayanan pelanggan agar konsumen lebih merasa puas. Dalam hal ini penulis memberikan dengan adanya solusi penjualan berbasis website yang diharapkan bisa membantu pegawai dan karyawan, dimana transaksi bisa dilakukan kapanpun dimanapun secara online tanpa terbatas apapun.

#### 4.2 Rancangan Sistem

Dalam membangun sebuah aplikasi langkah pertama adalah dengan membuat sebuah perancangan sistem untuk mendesain sistem yang akan dihasilkan. Perancangan sistem yang akan dibangun meliputi perancangan database, form tampilan, Diagram Aliran Data (DAD) dan Entity Relationship Diagram (ERD). Sistem yang dirancang berupa Aplikasi E-Commerce.

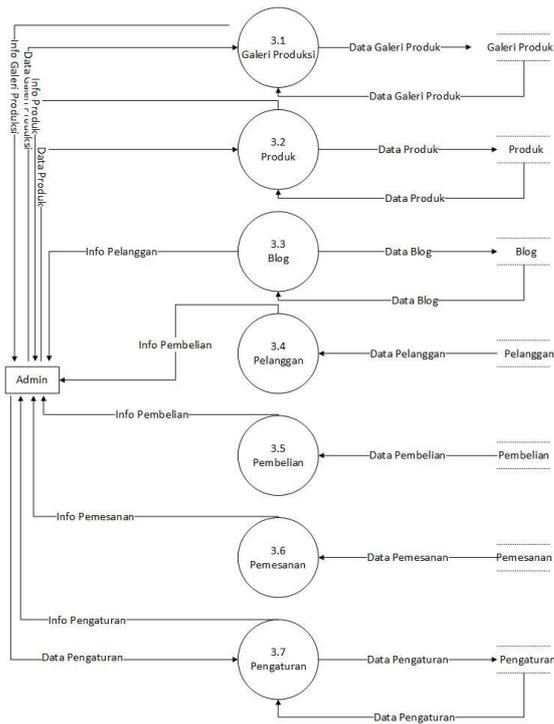
##### 4.2.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan penggambaran dari diagram jenjang level nol yaitu sistem informasi penggajian. Pada diagram ini terdapat beberapa interaksi antara sistem dengan penggunaannya, pengguna yang dimaksud dalam sistem ini adalah petugas admin. Dengan kata lain sistem ini menggambarkan antara apa yang diberikan oleh pengguna ke sistem dan umpan balik apa yang diberikan oleh sistem ke pengguna dari aktifitas input data ke sistem oleh pengguna seperti yang tertera pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Konteks

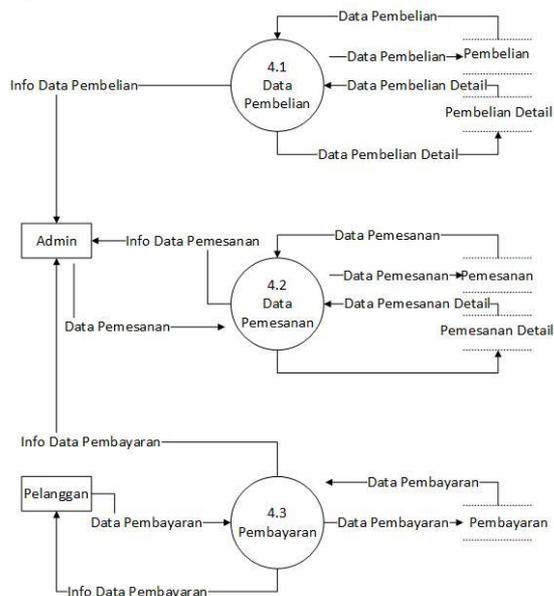




**Gambar 4.5** Diagram Alir Data Level 2 proses 3

#### 4.2.3.4 Diagram Alir Data (Level 2 Proses 4)

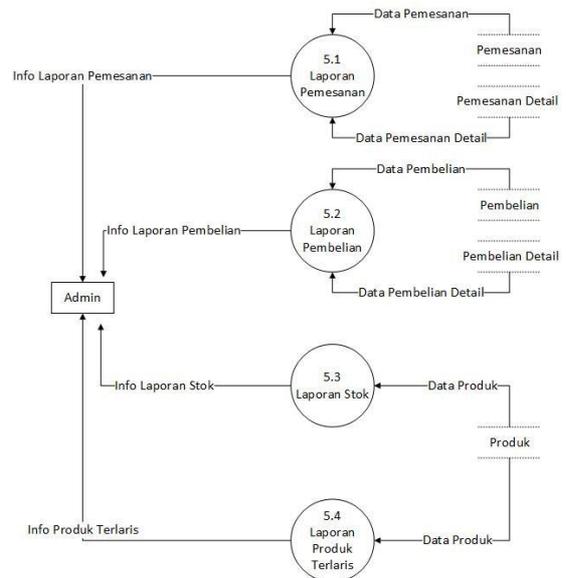
DAD Level 2 proses 4 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian transaksi yaitu data pembelian, data pemesanan dan pembayaran. Diagram ini menggambarkan aliran proses transaksi produk yang di order dan dipesan oleh pelanggan sampai dengan proses pembayaran seperti yang tertera pada Gambar 4.6.



**Gambar 4.6** Diagram Alir Data Level 2 proses 4

#### 4.2.3.4 Diagram Alir Data (Level 2 Proses 5)

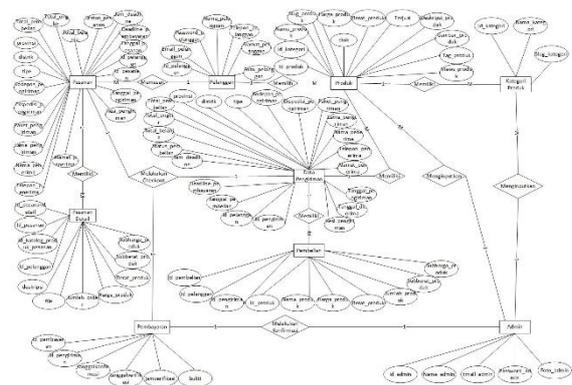
DAD Level 2 proses 5 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian laporan yaitu laporan pemesanan, laporan pembelian, laporan stok dan laporan produk terlaris. Diagram ini menggambarkan aliran proses informasi yang diterima admin melalui produk yang telah dibeli dan dipesan, seperti tertera pada Gambar 4.7.



**Gambar 4.7** Diagram Alir Data Level 2 proses 5

#### 4.2.4 Entity Relationship Diagram

Adapun relasi antar entitas pada ERD (Entity Relationship Diagram) digambarkan seperti pada Gambar 4.8.

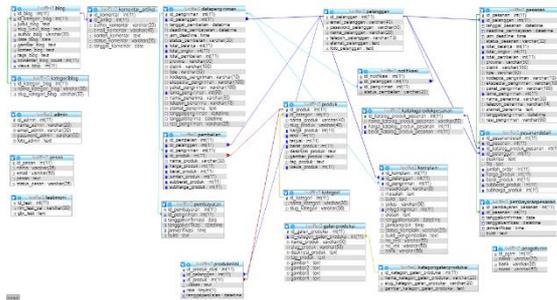


**Gambar 4.8** Entity Relationship Diagram

#### 4.2.5 Relasi Antar Tabel

Berdasarkan ERD (Entity Relationship Diagram) dapat dijelaskan bahwa aplikasi e-

commerce terdapat tabel yang saling berelasi. Sebagaimana dijelaskan pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Relasi Antar Tabel

## 5. IMPLEMENTASI SISTEM

### 5.1 Implementasi

Implementasi dari analisis dan perancangan pada penelitian ini adalah sebuah aplikasi e-commerce yang mempunyai dua tampilan halaman dengan dua proses yang berbeda yaitu admin dan pelanggan. Pada halaman admin dimana seluruh aktivitas yang terkait pada halaman tersebut hanya dapat diakses oleh admin, sehingga user tidak dapat mengoperasikan aksi yang ada didalamnya sehingga keamanannya terjaga. Pada halaman pelanggan dimana pelanggan dapat melihat beberapa informasi dan melakukan transaksi pemesanan dan pembelian produk.

### 5.2 Perangkat Keras yang Digunakan

Perangkat keras yang digunakan untuk mengoperasikan Aplikasi ECommerce yang dikembangkan ini adalah:

- Laptop ASUS X541UA.
- Processor Intel(R) Core(TM) i5-7200U CPU @ 2.50GHz 2.71GHz.
- RAM 8.00 GB.
- Hardisk 1 TB.
- NVIDIA GeForce 9600M.

### 5.3 Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun Aplikasi ECommerce Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Konveksi ini adalah:

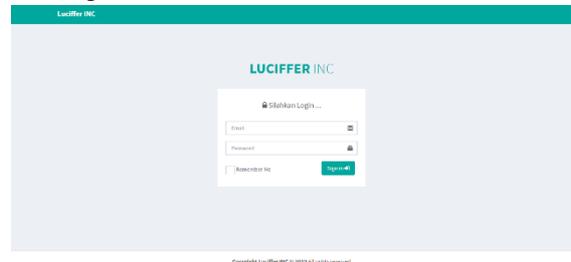
- Sublime Text 3.
- XAMPP v3.2.2.
- Google Chrome.

## 5.4 Implementasi WEB

### 5.4.1 Implementasi Halaman Login Admin

Sebelum dapat melakukan kelola data pada Aplikasi E-Commerce ini admin harus melakukan

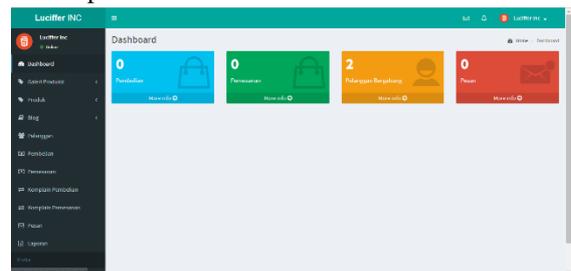
login terlebih dahulu. Admin harus memasukan e-mail dan password pada tampilan yang sudah disediakan. Tampilan halaman login admin dapat dilihat pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Login Admin

### 5.4.2 Tampilan Halaman Utama Admin

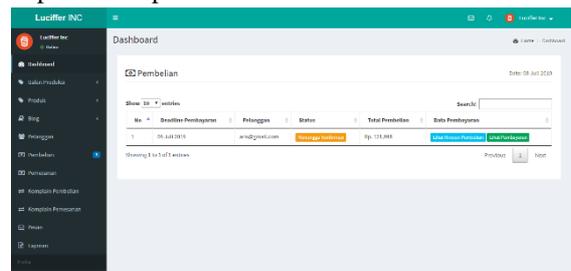
Pada tampilan halaman utama admin ini terdapat dua belas bagian, diantaranya yaitu Dashboard, Galeri Produksi, Produk, Blog, Pelanggan, Pembelian, Pemesanan, Komplain Pembelian, Komplain Pemesanan, Pesan, Laporan dan Profile. Tampilan halaman utama admin dapat dilihat pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Utama Admin.

### 5.4.3 Tampilan Halaman Pembelian

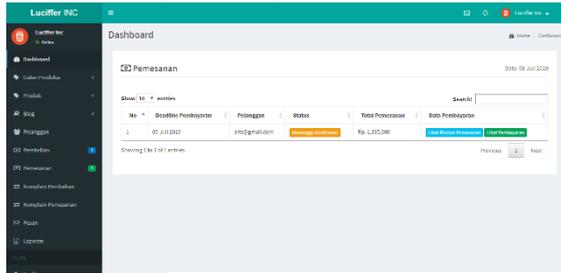
Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pembelian pelanggan. Serta terdapat button Lihat Rician Pembelian yaitu untuk melihat detail dari produk yang dibeli oleh pelanggan, adapun button Lihat Pembayaran yaitu untuk melihat foto bukti pembayaran yang telah diunggah oleh pelanggan serta mengubah status barang menjadi dikemas atau dikirim. Desain halaman pembelian dapat dilihat pada Gambar 5.3.



Gambar 5.3 Tampilan Halaman Pembelian

#### 5.4.4 Tampilan Halaman Pemesanan

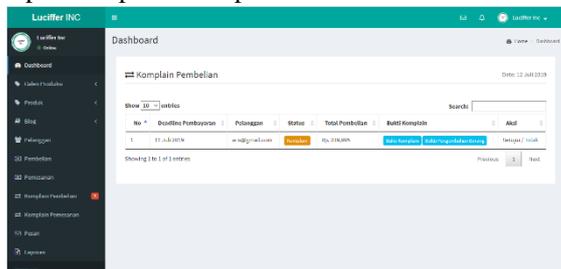
Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pemesanan pelanggan. Serta terdapat halaman Lihat Rician Pembelian yaitu untuk melihat detail dari produk yang dibeli oleh pelanggan, adapun halaman Lihat Pembayaran yaitu untuk melihat foto bukti pembayaran yang telah diunggah oleh pelanggan serta mengubah status barang menjadi diproses atau dikirim. Tampilan halaman pemesanan dapat dilihat pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Pemesanan

#### 5.4.5 Tampilan Halaman Laporan

Halaman ini difungsikan untuk membuat laporan pembelian, laporan pemesanan, laporan stok dan laporan produk terlaris. Desain halaman laporan dapat dilihat pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Laporan

#### 5.4.6 Tampilan Halaman Utama Pelanggan

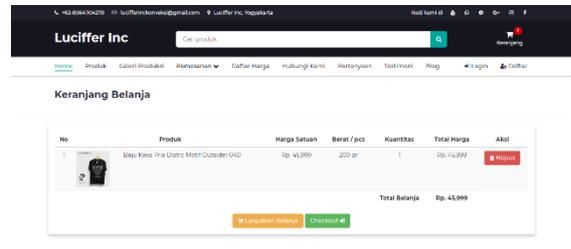
Pada halaman ini adalah halaman ketika pertama kali pengunjung atau pelanggan mengunjungi situs *website* CV. Luciffer Inc. Desain halaman utama pelanggan dapat dilihat pada Gambar 5.6.



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Utama Pelanggan

#### 5.4.7 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

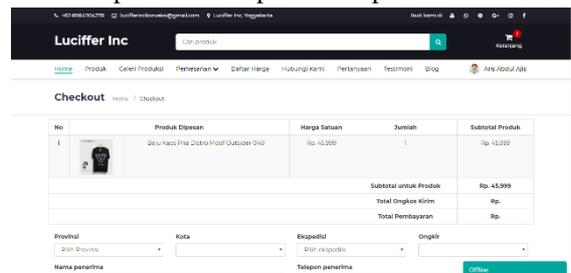
Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pembelian yang masuk ke dalam keranjang belanja. Desain halaman profil dapat dilihat pada Gambar 5.7.



Gambar 5.7 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

#### 5.4.8 Tampilan Halaman Checkout Pembelian

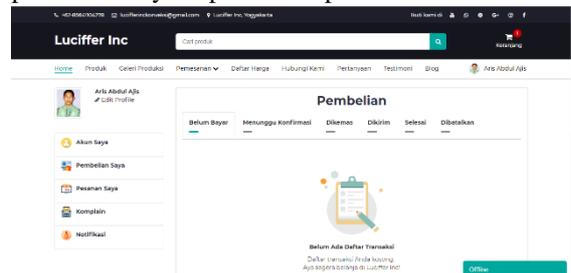
Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pembelian pelanggan dan memilih opsi ekspedisi pengiriman barang serta memasukkan alamat penerima barang. Tampilan halaman *checkout* pembelian dapat dilihat pada Gambar 5.8.



Gambar 5.8 Tampilan Halaman Checkout Pembelian

#### 5.4.9 Tampilan Halaman Pembelian Saya

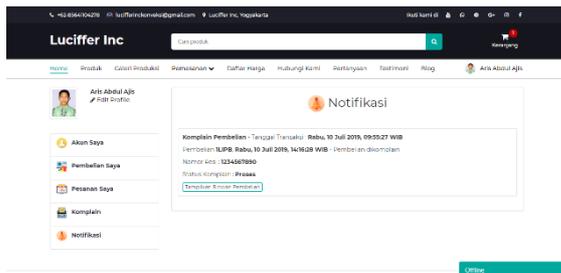
Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pembelian pelanggan. Desain halaman pembelian saya dapat dilihat pada Gambar 5.9.



Gambar 5.9 Tampilan Halaman Pembelian Saya

#### 5.4.10 Tampilan Halaman Pembelian Saya

Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pemberitahuan setiap status barang dari Belum Bayar hingga Selesai ataupun dikomplain. Desain halaman notifikasi dapat dilihat pada Gambar 5.10.



**Gambar 5.10** Tampilan Halaman Notifikasi

## 6. PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *e-commerce* yang dikembangkan ini dapat meningkatkan promosi produk yang ditawarkan kepada pelanggan, berdasarkan penilaian persentase sangat baik yaitu 80%.
2. Aplikasi *e-commerce* memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam mengakses sistem mulai dari daftar sebagai member berdasarkan persentase penilaian sangat baik yaitu 92%, proses pemilihan produk berdasarkan persentase penilaian sangat baik yaitu 94%, dan proses transaksi sampai dengan proses pengiriman berdasarkan persentase penilaian sangat baik yaitu 84%.
3. Aplikasi *e-commerce* ini dapat memberikan kemudahan admin dalam mengelola data produk, pembelian/pemesanan produk dalam jumlah besar serta mempermudah dalam pembuatan laporan pembelian, pemesanan, stok dan produk terlaris berdasarkan persentase penilaian sangat baik yaitu 100%.

### 6.2 Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan kesimpulan, sistem ini memerlukan pengembangan lebih lanjut. Pengembangan yang diharapkan antara lain.

1. Sistem ini masih melakukan proses konfirmasi pembayaran secara manual.
2. Ongkos kirim untuk sistem ini masih menggunakan tipe akun starter dari RajaOngkir yang merupakan akun gratis dengan fitur terbatas.
3. Penambahan fitur-fitur lainnya untuk lebih meningkatkan minat pelanggan.

## UCAPAN PERSEMBAHAN

Naskah Publikasi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari segala bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, yang pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepada Bapak Dr. Bambang Moertono Setiawan, MM., Akt., CA. Selaku Rektor di Universitas Teknologi Yogyakarta.
2. Kepada Bapak Sutarman, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro.
3. Kepada Ketua Program Studi Ibu Dr. Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom. selaku Kaprodi S-1 Teknik Informatika di Universitas Teknologi Yogyakarta.
4. Kepada Bapak Adityo Permana Wibowo, S.kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan petunjuk dalam penyusunan naskah publikasi ini.
5. Teristimewa kepada Orang Tua penulis yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril maupun materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian Proyek Tugas Akhir ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lie, R., (2017), *Sistem Informasi Pakaian Berbasis Web Pada Toko Sweet Batam*, Skripsi, S.Kom., Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Gici, Batam.
- [2] Sitanggan, M.A., (2002), *Perancangan Sistem Informasi Penjualan E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Fara Collection*, Skripsi, S.Kom., Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Gici, Batam.
- [3] Muchlisa, A.N., (2016), *Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Service*, Skripsi, S.Kom., Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, Makassar.
- [4] Wijaya, E., (2015), *Pengertian E-Commerce, Manfaat Serta Keuntungan ECommerce*, (<http://www.patartambunan.com/pengertian-e-commerce/>), diakses 10 April 2019.
- [5] Rebecca, (2017), *Pengertian E-Commerce (Perdagangan Elektronik)*, Sejarah E-Commerce, (<https://www.progresstech.co.id/blog/pengertian-e-commerce/>), diakses 3 Juni 2019.
- [6] Febriana, C.N., (2014), *Arsitektur Proses E-*

Commerce, (<https://chalifahnurfebriana.wordpress.com/tag/arsitektur-proses-ecommerce/>)  
diakses 20 Mei 2019.