

**NASKAH PUBLIKASI**  
**PERANCANGAN & IMPELEMANTASI APLIKASI**  
**E-COMMERCE**  
(Studi Kasus : Warrior Footwear, Yogyakarta)

**Program Studi Informatika**



Disusun oleh:

ANDRA FEBY ANDRIANTO  
5130411240

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO**  
**UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA**  
**2020**

**NASKAH PUBLIKASI**  
**PERANCANGAN & IMPLEMENTASI APLIKASI**  
**E-COMMERCE**  
**(Studi Kasus : Warrior Footwear, Yogyakarta)**

Disusun oleh:  
ANDRA FEBY ANDRIANTO  
5130411240

Pembimbing,

Yuli Asriningtias, S.Kom., M.Kom

( \_\_\_\_\_ )  
tgl.

# PERANCANGAN & IMPLEMENTASI APLIKASI E-COMMERCE

(Studi Kasus : Warrior Footwear, Yogyakarta)

**Andra Feby Andranto**

*Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro*

*Universitas Teknologi Yogyakarta*

*Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta*

*E-mail : [andra.feby23@gmail.com](mailto:andra.feby23@gmail.com)*

## ABSTRAK

Sepatu biasa digunakan saat berolahraga, bekerja atau sekedar menjadi pemanis penampilan ketika kita sedang bepergian. Sepatu juga menjadi alas kaki yang dapat melindungi kaki kita secara kelesuruhan, mulai dari telapak kaki sampai dengan mata kaki. Sepatu pun bermacam-macam jenisnya, tergantung dari tujuan penggunaan sepatu itu sendiri. Banyak brand-brand sepatu dari luar yang diminati konsumen Indonesia seperti Nike, Adidas, Puma dan banyak lagi. Namun sedikit konsumen Indonesia mengetahui bahwa produk lokal memiliki kualitas yang baik juga. Warrior Footwear saat ini ingin memanfaatkan dunia internet sebagai media untuk mempromosikan usaha mereka agar produk sepatu lokal lebih dikenal oleh masyarakat, meningkatkan pendapatan usaha dan memberikan informasi seputar sepatu-sepatu brand lokal kepada masyarakat luas, maka perlu dikembangkan suatu aplikasi e-commerce pada Warrior Footwear sehingga diharapkan dapat memudahkan Warrior Footwear dalam usaha menaikkan transaksi penjualannya dan memudahkan pembeli untuk mendapatkan sepatu lokal yang diinginkan.

**Kata kunci :** E-commerce, Sepatu, Internet.

## 1. PENDAHULUAN

Warrior Footwear merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan alas kaki yaitu sepatu yang menyediakan berbagai macam merk dan jenis model sepatu lainnya. Toko ini terletak di Demangan 1 No. 33 Gondokusuman, Yogyakarta. Berdiri pada 16 Februari 2019 sehingga Warrior Footwear kurang berpengalaman dalam memberikan pelayanan, maupun strategi dalam menjalankan usaha penjualan sepatu ini. Dan saat ini ingin memanfaatkan dunia internet sebagai media untuk mempromosikan usahanya agar produk sepatu lokal lebih dikenal oleh masyarakat, meningkatkan pendapatan usaha dan memberikan wawasan informasi seputar sepatu brand lokal kepada masyarakat luas.

Warrior Footwear ingin membuat usahanya berkembang dan bisa bersaing dengan brand luar lainnya dengan membuat penjualan dengan e-commerce, sehingga konsumen diluar kota bisa mendapatkan informasi tentang sepatu brand-brand lokal. Jadi konsumen tidak perlu repot untuk pergi ke toko untuk mengetahui sepatu yang ingin di pesan masih ada atau tidak dan konsumen bisa memperoleh informasi seputar sepatu-sepatu brand lokal, dan wahana untuk mengetahui informasi. Warrior

Footwear dalam pembuatan laporan juga masih menggunakan aplikasi Microsoft Excel dan data masih disimpan dalam komputer sehingga rentan akan kerusakan bahkan kehilangan jika komputer yang dipakai melalui kendala.

Berdasarkan latar belakang maka perlu dibuat aplikasi e-commerce untuk menunjang penjualan sehingga diharapkan dapat memudahkan Warrior Footwear dalam usaha menaikkan transaksi serta arsip laporan dapat disimpan secara online dan memudahkan pembeli untuk mendapatkan informasi tentang sepatu yang ada. Penelitian ini akan dikembangkan menggunakan framework codeigniter dengan Bahasa pemrograman php dan database mysql. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka judul dari penelitian ini adalah perancangan & implementasi aplikasi e-commerce.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. E-Commerce

Pasar digital merupakan konsep dasar dari e-commerce atau perdagangan elektronik. Karena pada saat ini Internet telah mampu menciptakan pasar digital (digital marketplace) yang memungkinkan

jutaan orang di seluruh dunia untuk dapat saling bertukar informasi dalam jumlah besar secara efektif dan efisien. Internet melalui pasar digitalnya mampu meningkatkan jangkauan seseorang baik sebagai individu maupun perusahaan sehingga mencapai lingkup global. Pada dasarnya, pasar digital memiliki konsep yang sama dengan pasar tradisional hanya saja pengoperasian pasar digital sebagian besar dilakukan melalui internet. E-commerce adalah transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik seperti internet. Siapapun yang mempunyai jaringan internet dapat berpartisipasi dalam kegiatan E-Commerce (Vermaat, 2007).

Keuntungan yang bisa diambil dengan adanya e-commerce:

1. Revenue stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan yang tidak ada di sistem transaksi tradisional.
2. Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).
3. Meningkatkan customer royalty dan supplier management.
4. Menurunkan biaya operasional.
5. Meningkatkan mata rantai pendapatan.

## 2.2. Website

Sedangkan menurut Kadir, A. (2013), website adalah sebuah media presentasi online untuk sebuah perusahaan atau individu. Website juga dapat digunakan sebagai media penyampai informasi secara online, seperti detik.com, okezone.com, vivanews.com dan lain-lain.

Menurut Hidayat (2010), Web diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

## 2.3. Basisdata

Menurut Ladjamudin (2013 :129), database merupakan sekumpulan data store yang tersimpan dalam magnetic disk, optical disk, magnetic drum, atau media penyimpanan sekunder lainnya. OK

Sedangkan menurut Prahasta, E., (2002), database itu didefinisikan sebagai kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat.

Menurut (Sutarman, 2012), basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data merupakan fakta mengenai obyek, orang, dan lain-lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter, atau simbol).

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Metode yang dilakukan penulis diantaranya :

### 3.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data sebuah prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang yang dikerjakan pada saat pengembangan Sistem Informasi. Pada tahap ini terdapat beberapa hal yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi  
Merupakan metode peninjauan secara langsung terhadap aktivitas pendataan barang serta proses transaksi penjualan yang berjalan di Warrior Footwear, Yogyakarta. Dengan metode ini memungkinkan melakukan pengamatan dengan mendatangi pihak terkait. Dengan mencatat hasil pengamatan tersebut dengan tujuan dapat di jadikan sebagai dasar penyusunan penelitian.
2. Wawancara  
Metode ini merupakan teknik bertemu langsung dengan bapak Drajat Wibowo selaku marketing toko Warrior Footwear, Yogyakarta dengan menanyakan beberapa hal seperti bagaimana proses penjualan dan pemesanan untuk yang saat ini sedang berjalan.
3. Studi Pustaka  
Studi pustaka, peneliti mencari data dan mengumpulkan data dari bahan referensi, arsip dan dokumen yang berhubungan dengan penelitian tentang sistem informasi pemesanan dan penjualan secara online.

### 3.2. Analisis Perancangan Sistem

Saat ini Warrior Footwear dalam proses promosi penjualan masih menggunakan cara lama yaitu dari mulut ke mulut, melalui brosur dan social media. Sistem tersebut tidak menangani transaksi penjualan secara online sehingga jika ada pembeli yang ingin membeli produk harus datang sendiri ke toko. Selain itu, Warrior Footwear dalam pembuatan laporan juga masih menggunakan aplikasi Microsoft Excel dan data masih disimpan dalam komputer sehingga rentan akan kerusakan bahkan kehilangan jika komputer yang dipakai melalui kendala.

Dengan permasalahan yang dialami oleh toko Warrior Footwear ini, solusinya adalah membuat sistem aplikasi e-commerce yang dapat menyelesaikan permasalahan diatas, dengan adanya aplikasi e-commerce ini diharapkan dapat menaikkan tingkat penjualan sepatu di toko Warrior Footwear ini serta laporan penjualan dapat tersimpan dengan lebih aman.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Analisa Sistem

Toko Warrior Footwear dalam sistem penjualannya dijaga oleh satu crew dalam satu waktu shift kerja, dalam hal ini crew bertanggung jawab dalam kebersihan toko, melayani pembeli yang datang, dapat menerangkan tentang produk yang ditawarkan, serta mencatat laporan penjualan serta merekapitulasi barang dagangan yang ada di toko.

Dalam perancangan sistem yang akan dibangun ini nantinya digunakan oleh pelanggan dan admin. Semua pengguna dapat mengakses sistem penjualan ini selama terhubung dengan koneksi internet. Jika ada pelanggan ingin membeli produk diharuskan untuk mendaftar sebagai member terlebih dahulu. Sehingga pembeli tidak perlu datang langsung ke toko untuk memilih dan menanyakan stok barang yang diinginkan. Sistem ini menggunakan API Raja Ongkir untuk mengimplementasikan perhitungan biaya jasa ongkos kirim dan terdapat fitur tracking barang untuk melacak barang yang sedang dikirim sehingga pembeli dapat mengetahui kejelasan produk yang mereka pesan sudah sampai mana.

### 4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk mendesain sistem yang akan dihasilkan. Perancangan sistem yang dilakukan meliputi perancangan berbagai permasalahan. Adapun model perancangan yang dibuat antara lain: Diagram Konteks, Diagram Jenjang dan Diagram Arus Data (DAD). Diagram Arus Data (DAD) adalah model untuk menggambarkan asal dan tujuan penyimpanan data, proses yang akan menghasilkan data dan interaksi antar data yang tersimpan dalam proses tersebut. Proses perancangan aliran data menggunakan Diagram Arus Data (DAD) yang terbagi menjadi tiga level yaitu Diagram konteks, DAD level 1 dan DAD level 2. desain basis data yang lebih baik lagi.

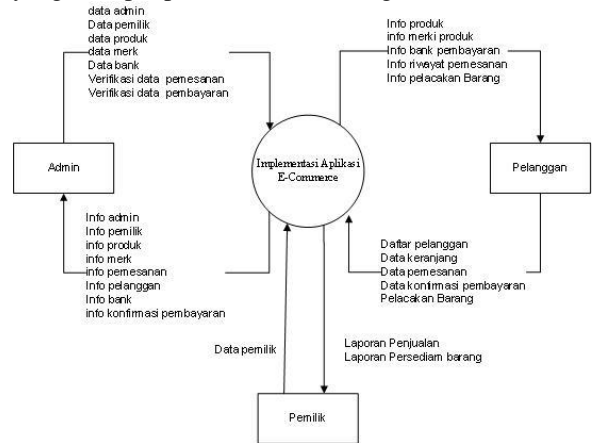
#### 4.2.1. Rancangan Data Flow Diagram

Data Flow Diagram adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data pada suatu sistem atau menjelaskan proses-proses yang akan menghasilkan data dan interaksi antar data yang tersimpan dalam proses tersebut. Sehingga membantu penggunaannya untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. Secara singkatnya, DFD adalah alat pemodelan untuk memodelkan alur kerja system.

#### 4.2.2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup

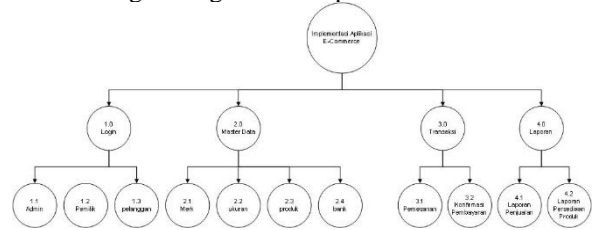
sistem. Sistem penjualan berbasis web yang berinteraksi dengan sistem adalah admin dan pelanggan. Diagram konteks ini merupakan bagian dari level tertinggi dari DAD yang menggambarkan seluruh input ke sistem dan output dari sistem. Rancangan sistem digambarkan pada diagram konteks yang terdapat pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1: Diagram Konteks

#### 4.2.3. Diagram Jenjang

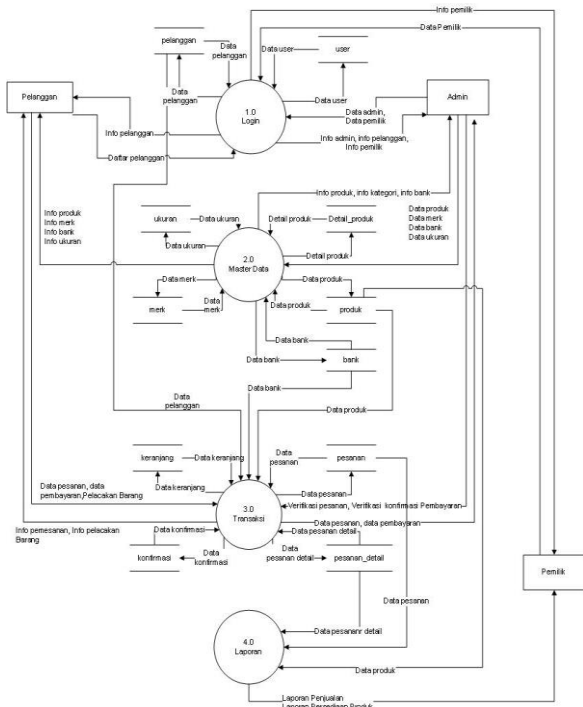
Diagram jenjang digunakan untuk menggambarkan keseluruhan fungsi yang terdapat pada sistem. Terdapat 2 tingkatan pada diagram jenjang pada Gambar 4.2, level 1 terdiri login, master data, master transaksi dan laporan. Pada level 2 merupakan rincian dari level 1. Dengan diagram jenjang ini diharapkan dapat memudahkan dalam memahami sistem yang akan dibangun. Digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2: Diagram Jenjang

#### 4.2.4. Diagram Arus Data Level 1

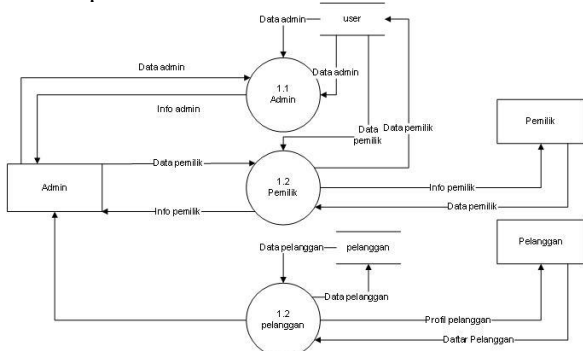
Dalam diagram arus data level 1 menggambarkan detail sistem yang terdapat pada sistem ini. Entitas yang terlibat yaitu admin dan pelanggan yang mempunyai hak akses masing-masing. Selain itu DAD level 1 juga menggambarkan proses yang ada meliputi proses login, master data, proses transaksi dan laporan. Diagram alir data level 1 dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3: Diagram Arus Data level 1

#### 4.2.5. Diagram Arus Data Level 2 Proses 2

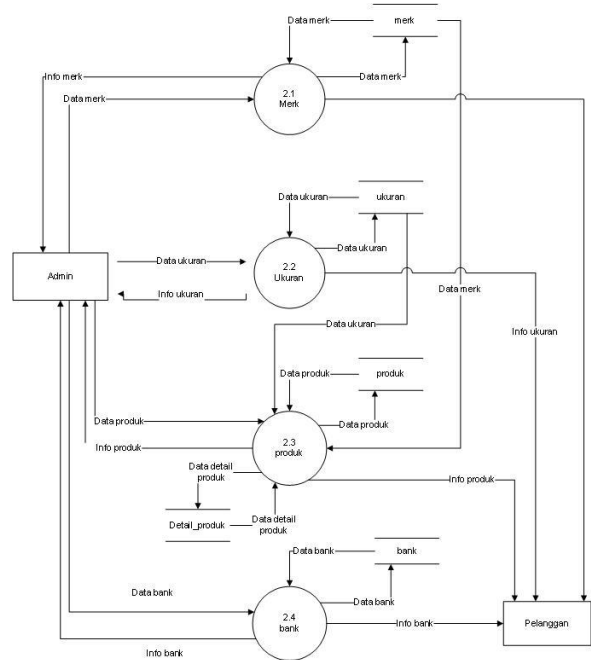
Pada diagram alir data (DAD) level 2 proses 1 ini adalah proses login, yang menunjukkan hak akses user admin dan pelanggan dimana admin dapat menambah, mengedit, menghapus data admin dan data pelanggan kemudian disimpan dalam data tabel seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4: Diagram Arus Data level 2 prose 1

#### 4.2.6. Diagram Arus Data Level 2 Proses 2

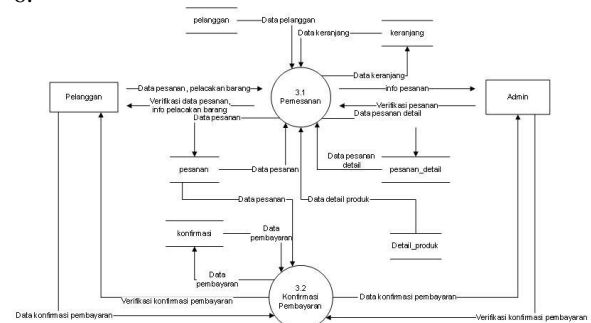
Pada diagram alir data (DAD) level 2 proses 2 ini adalah proses master data, yang menunjukkan hak akses user admin dan pelanggan dimana admin dapat menambah, mengedit, menghapus data merk produk, data produk dan data bank pembayaran kemudian disimpan dalam data tabel seperti yang terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5: Diagram Arus Data level 2 prose 2

#### 4.2.7. Diagram Arus Data Level 2 Proses 3

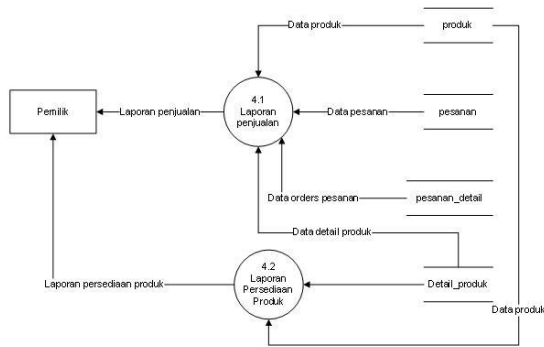
Diagram alir data (DAD) level 2 proses 3 merupakan proses pemesanan dan konfirmasi pembayaran yang terjadi pada sistem. Proses transaksi ini melibatkan tabel keranjang, pesanan, pesanan\_detail, produk dan pelanggan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat Gambar 6.



Gambar 6: Diagram Arus Data level 2 prose 3

#### 4.2.8. Diagram Arus Data Level 2 Proses 4

Tahapan ini merupakan proses pembuatan laporan. Proses pembuatan masing-masing laporan melalui satu proses dan hasil output laporannya akan ditujukan kembali ke admin terdapat 2 laporan yang dihasilkan dari sistem yaitu laporan penjualan dan laporan persediaan produk yang bisa ditampilkan berdasarkan periode waktu tertentu untuk lebih jelasnya dapat dilihat Gambar 7.



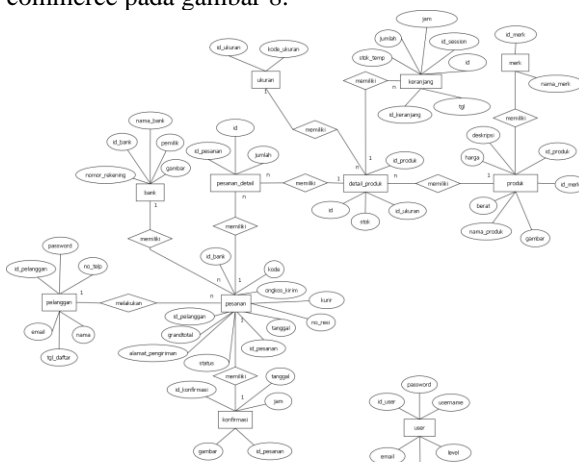
Gambar 7: Diagram Arus Data level 2 prose 4

### 4.3. Perancangan Fisik

Tahap ini akan menjelaskan tentang database dan interface yang akan dibangun, meliputi struktur relasi antar entitas, struktur penyimpanan data, format data yang digunakan dan alur akses database pada implementasi aplikasi e-commerce.

#### 4.3.1. ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) menjelaskan antara data dalam sistem basis data. Diagram ini merupakan penjabaran dari hubungan proses alur dari pendataan produk dan proses transaksi yang ada dalam sistem. Adapun ERD yang terdapat dalam aplikasi e-commerce pada gambar 8.



Gambar 8: Entity relationship diagram

## 5. Implementasi

Implementasi aplikasi merupakan penjelasan tentang fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi yang telah dibangun.

### 5.1. Halaman Publik

Halaman publik pada website toko Warrior Footwear berisi informasi mengenai data produk terbaru, produk promo, kategori produk, keranjang belanja, halaman login dan halaman registrasi menjadi member. Selain itu juga terdapat gambar slide yang hanya tertampil di halaman home saja. Produk ditampilkan dengan nama

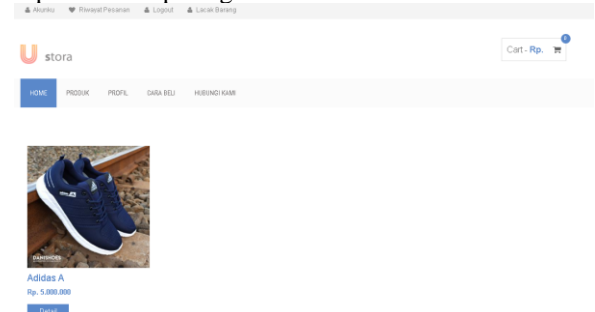
produk, harga dan gambar produk. Dari halaman ini, Pelanggan dapat melihat terlebih dahulu detail produk yang diinginkan dengan cara klik menu detail yang berada dibawah gambar produk. Tampilan halaman home publik dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9: Halaman public

### 5.2. Halaman Produk

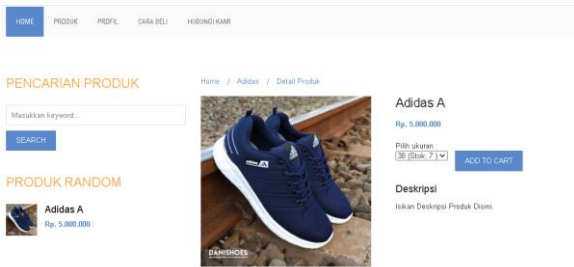
Halaman produk menampilkan seluruh data produk yang sudah diinputkan oleh admin. Halaman ini akan menampilkan 6 produk terbaru per halamannya. Jika produk lebih dari 6 data maka data ke 7 akan berada pada halaman selanjutnya dan begitu seterusnya. Berikut tampilan halaman semua data produk diperlihatkan pada gambar 10.



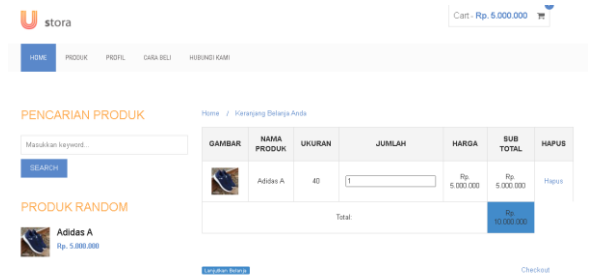
Gambar 10: Halaman home produk.

### 5.3. Halaman Grup Pengguna

Halaman detail produk merupakan informasi secara detail dari setiap produk yang telah ditampilkan secara thumbnail pada halaman home dan halaman kategori. Dari halaman ini pelanggan dapat mengetahui detail produk seperti nama prroduk, stok produk, kategori produk, deskripsi, harga dan gambar produk. Tombol Add To Chart digunakan untuk memasukkan produk tersebut ke keranjang belanja (cart) anda. Tampilan halaman detail produk dapat dilihat pada gambar 11.



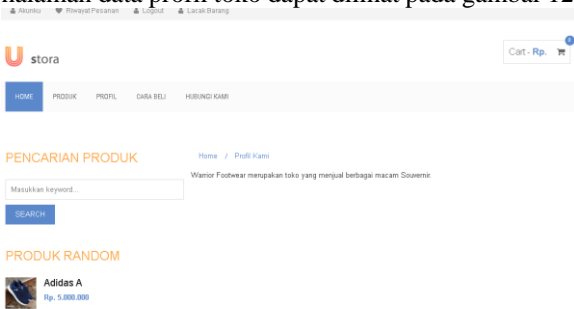
Gambar 11: Halaman Detail Produk.



Gambar 13: Keranjang Belanja

#### 5.4. Halaman Profil Toko

Pada halaman profil ini berisi mengenai data profil toko. Halaman ini nantinya bisa diisi dengan sejarah perkembangan toko ataupun yang lain. Tampilan halaman data profil toko dapat dilihat pada gambar 12.



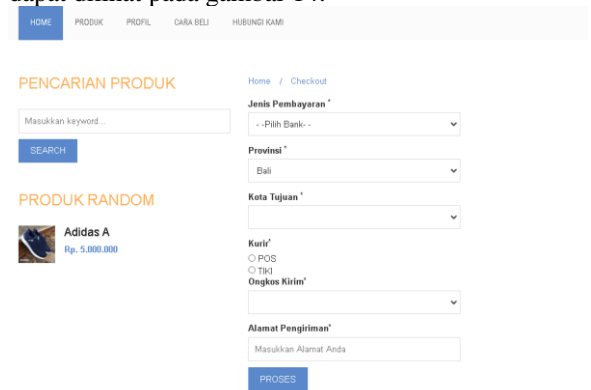
Gambar 12: Profil Toko

#### 5.5. Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja berisi daftar belanja yang telah dipilih pelanggan. Dalam halaman ini daftar belanja yang telah dipilih disediakan field untuk melakukan perubahan jumlah produk kemudian klik tombol update cart maka secara otomatis akan terjadi perubahan jumlah total dan juga bisa menghapus produk yang sebelumnya dipilih. Setelah konsumen selesai memilih produk yang akan dipesan maka dilanjutkan dengan memilih tombol checkout kemudian konsumen akan menemui tampilan halaman checkout yang berisi form untuk alamat pengiriman produk. Halaman checkout hanya akan muncul setelah pelanggan login terlebih dahulu. Jika pelanggan belum login maka akan muncul peringatan bahwa diharuskan login terlebih dahulu. Halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 13 di bawah ini.

#### 5.6. Halaman Form Checkout

Pada form checkout terdapat form untuk memilih jenis jasa kurir yang diinginkan dan metode pembayaran yang akan dipakai. Untuk pemilihan jasa kurir dan perhitungan ongkos kirim digunakan API dari Raja Ongkir. Setelah selesai mengisi form checkout secara lengkap maka akan diarahkan ke halaman data pesanan. Tampilan halaman checkout dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14: Halaman Form Checkout

#### 5.7. Halaman Riwayat Orders

Halaman riwayat orders menampilkan informasi riwayat orders seorang member. Melalui halaman ini member dapat mengetahui status pembayaran ordernya dan apakah barang sudah dikirim atau belum. Tampilan halaman riwayat orders dapat dilihat seperti gambar 15



Gambar 15: Halaman Riwayat Order



### 5.8. Halaman Tracking Barang

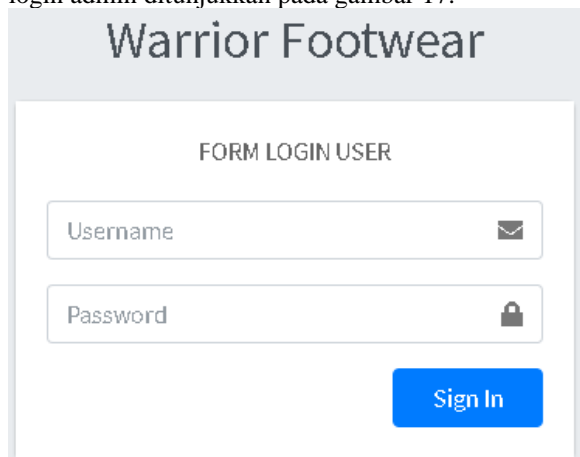
Halaman tracking barang merupakan halaman yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk memantau/melacak barang setelah bertransaksi, barang akan di kirim melalui penyedia jasa pengiriman sehingga dalam pengiriman, pelanggan dapat mengawasi barang sampai pada tujuan. Tampilan halaman tracking barang dapat dilihat seperti gambar 16.



Gambar 16: Halaman Tracking Barang

### 5.9. Halaman Form Login Admin

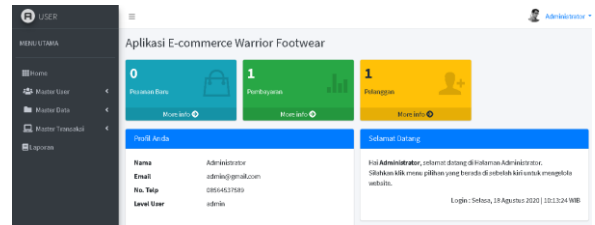
Halaman form login admin adalah halaman yang digunakan oleh admin untuk dapat masuk ke sistem. Admin akan diminta untuk memasukkan username dan password kemudian dilakukan validasi akun. Jika username dan password yang dimasukkan benar maka akan diarahkan ke halaman home admin tetapi jika salah maka akan muncul peringatan. Tampilan form login admin ditunjukkan pada gambar 17.



Gambar 17: Form Login Admin

### 5.10. Halaman Home Admin

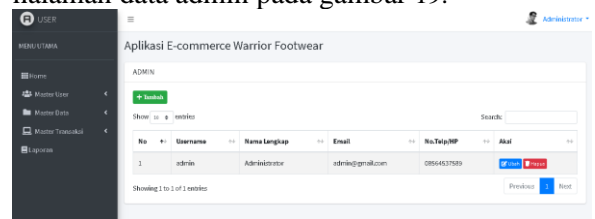
Halaman home admin merupakan halaman yang pertama terbuka setelah admin berhasil masuk ke sistem. Halaman ini berisi 4 data penting yaitu data orders baru, data produk yang stoknya habis, data pelanggan baru dan data konfirmasi pembayaran baru. Selain itu halaman ini juga berisi ucapan selamat datang dan waktu. Berikut tampilan halaman home pada gambar 18.



Gambar 18: Halaman Home Admin

### 5.11. Halaman Data Admin

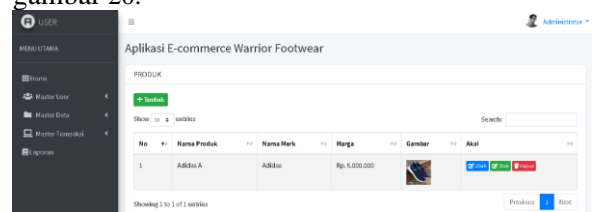
Halaman Data admin digunakan oleh admin untuk mengolah data admin. Pada halaman ini, seorang admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data admin. Berikut tampilan halaman data admin pada gambar 19.



Gambar 19: Halaman Data Admin

### 5.12. Halaman Data Produk

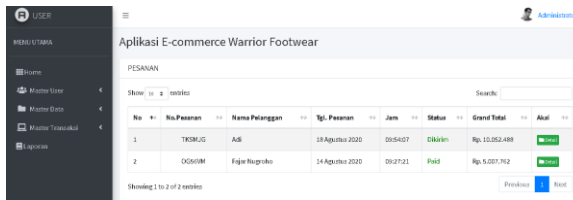
Halaman tambah produk digunakan untuk input data baru produk. Disini admin dapat memasukkan data produk seperti nama produk, berat, harga, stok, deskripsi dan gambar produk. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data produk yang sudah diinputkan. Berikut tampilan halaman tambah produk pada gambar 20.



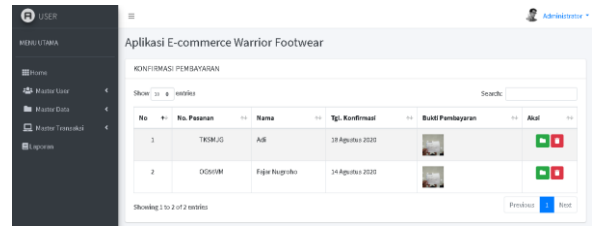
Gambar 20: Halaman Data Produk

### 5.13. Halaman Data Pemesanan

Isi dari halaman pesanan adalah informasi pemesanan yang dilakukan oleh pembeli. Pada Halaman ini admin dapat mengetahui produk yang dipesan oleh customer. Jika selama 1 X 24 jam status pesanan yang bernilai baru tidak dirubah yang berarti bahwa pelanggan tidak melakukan konfirmasi pembayaran atas pembelian yang dilakukan maka sistem akan menghapus data tersebut dan mengembalikan stok produk seperti semula. Pada halaman ini juga admin dapat mengubah status order untuk keperluan pengiriman barang dan pembuatan laporan. Tampilan halaman data pesanan dapat dilihat pada gambar 21.



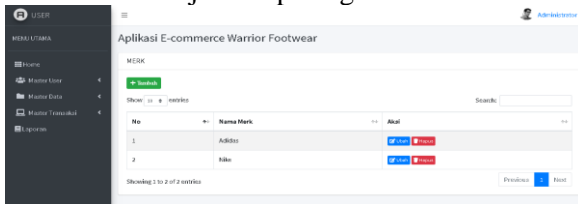
Gambar 21: Halaman Data Pesanan



Gambar 24: Halaman Data Konfirmasi Pembayaran

#### 5.14. Halaman Data Merk

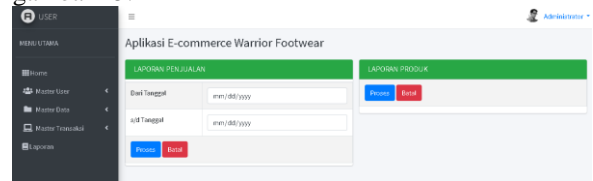
Halaman data merk ini berisi mengenai data merk produk. Admin dapat menambah, menghapus dan mengubah data merk produk yang sudah ditambahkan sebelumnya. Tampilan halaman data merk ditunjukkan pada gambar 22.



Gambar 22: Halaman Data Merk

#### 5.17. Halaman Form Laporan

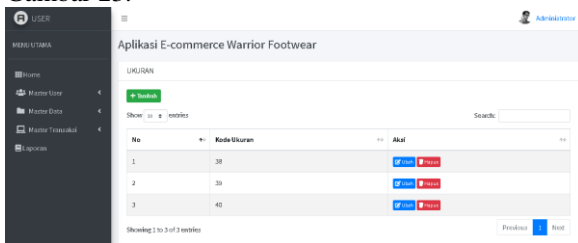
Halaman laporan adalah halaman yang digunakan oleh admin untuk dapat menampilkan laporan penjualan. Laporan ini dapat dipilih berdasarkan periode waktu tertentu. Berikut tampilannya pada gambar 25.



Gambar 25: Halaman Form Laporan.

#### 5.15. Halaman Data Ukuran

Halaman data ukuran ini berisi mengenai data ukuran produk. Admin dapat menambah, menghapus dan mengubah data ukuran produk yang sudah ditambahkan sebelumnya. Tampilan halaman data ukuran ditunjukkan pada gambar 23.



Gambar 23: Halaman Data Ukuran

#### 5.16. Halaman Data Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi merupakan halaman yang berisi data konfirmasi. Data konfirmasi merupakan konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan untuk menyelesaikan transaksi pembelian produk. Berikut gambar 24 merupakan tampilan halaman data konfirmasi.

## 6. PENUTUP

### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan terhadap sistem yang telah dibuat sebagai berikut:

1. Sistem yang telah dibuat dapat membantu pihak Toko Warrior Footwear dalam mengolah data produk dan data transaksi penjualan.
2. Tersedianya media promosi, penyedia informasi dan penjualan produk secara online pada toko Warrior Footwear.
3. Tersedianya media penjualan online ini dapat memudahkan pelanggan Toko Warrior Footwear untuk melakukan pembelian produk.

### 6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembayaran yang sudah berbasis virtual account, sehingga pembeli tidak perlu lagi melakukan validasi pembayaran.
2. Untuk memudahkan akses aplikasi sehingga perlu dikembangkan aplikasi berbasis android.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, I.K. (2018), *Sistem Informasi E-Commerce Pada Usaha Kecil Menengah Tas Batik Di Karanganyar Berbasis Web Pada CV. Tas Batik Tukiyo Menggunakan Metode Pieces*, Tugas Akhir, S.Kom., Universitas Mercu Buana, Jakarta.
- Anhar. (2010), *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Mediakita.
- Fathansyah, Ir. (2001). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- Handayani, S. (2018), *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web E-commerce studi kasus toko kun jakarta*. Ilkom Jurnal Ilmiah. Vol 10(2),182-189.
- Hartono., Dewiyani, E., dan Mulyawan, B. (2018), *Perancangan Aplikasi E-Commerce Jakarta Fruit Market*. Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi. Vol 6(2).
- Hermawan, A.M. (2015), *Perancangan Sistem Basis Data*, Jakarta: Elex media Komputindo.
- Hidayat, R. (2010), *Cara Praktis Membangun Website Gratis*, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Kadir, A. (2013), *Pengantar Teknologi Informasi*, Yogyakarta: ANDI Publisher.
- Ladjamudin, A. B., (2013) *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Mustakini, J.H. (2016), *Analisa Dan Perancangan Sistem Modern*, Yogyakarta: ANDI Publisher.
- Nixon. (2014). *Learning PHP, MySQL, JavaScript, CSS & HTML5 Third Edition*. Sebastopol. O'Reilly Media, Inc.
- Prahasta, E. (2002), *Konsep-Konsep Dasar Sistem Informasi Geografis*, Bandung: Informatika.
- Putra, P., Jauhari, J., Susilo, P.P.L., dan Meiriza, A. (2018), *Pengembangan Sistem E-Commerce Penjualan Rumah Dengan Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Di Kota Palembang*. Jurnal Sistem Informasi. Vol 10(1),1515-1522.
- Rachmadan, A.P. (2018), *E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Maju Komputer Menggunakan Metode Simple Additive Waighting (Studi kasus Toko Maju Computer)*, Tugas Akhir, S.Kom., Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ridwansyah. dkk (2018), *Aplikasi E-Commerce Produk Kecantikan Import Dilengkapi Dengan Sistem Informasi Sales Forecasting Menggunakan Metode Trend Moment Pada PT. Ouzen Anugerah Indonesia*. IT Jurnal. Vol 6(1), 36-45.
- Rudyanto, A.M. (2011), *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL*. Andi, Yogyakarta.
- Sibero (2011), *Kitab Suci Web Programing*. Mediakom. Yogyakarta
- Sutarman (2012), *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika.
- Varmaat, Shelly C. 2007. *Discovering Computers:Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Yakub. (2012), *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta, Graha Ilmu.