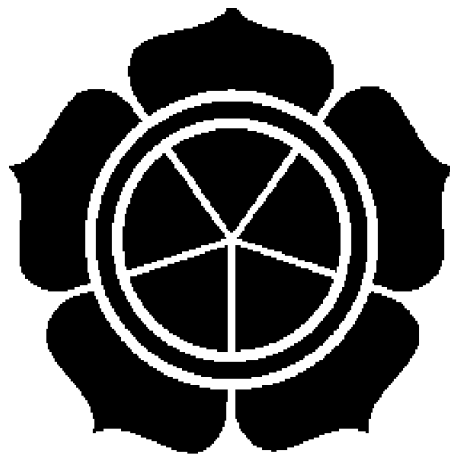


**MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK SISTEM
PENJUALAN DAN PEMESANAN KAOS SABLON PADA
TOKO BROTHER T-SHIRT YOGYAKARTA**

Naskah Publikasi



Disusun oleh :

Anis Trisepsetyawati 07.01.2215

Risty Kurniawati 07.01.2232

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA**

2010

NASKAH PUBLIKASI

**MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK SISTEM
PENJUALAN DAN PEMESANAN KAOS SABLON PADA
TOKO BROTHER T-SHIRT YOGYAKARTA**

Disusun Oleh :


Anis Trisepsetyawati	07.01.2215
Risty Kurniawati	07.01.2232

Dosen Pembimbing,

Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063

Tanggal 2 Agustus 2010

**Ketua Jurusan
D3 Teknik Informatika**


Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Developing The E-Commerce Application Of Market and Order System Silk

Screening T-Shirt In Brother T-Shirt Yogyakarta

Membangun Aplikasi E-Commerce Untuk Sistem Penjualan dan Pemesanan Kaos

Sablon Pada Toko Brother T-Shirt Yogyakarta

Anis Trisepsetyawati 07.01.2215

Risty Kurniawati 07.01.2232

Jurusan D3 Teknik Informatika

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

E-commerce is a new system for businesses to utilize technology to make it more effective and efficient in conducting sales transactions in cyberspace. E-commerce is not just a mechanism to sell goods and services, but it is a business transformation that changed the way companies conduct its activities. Websites that support e-commerce can enable customers to know the details of a product.

Based on these realities, it is necessary to place the research at a shop to create a system of product sales using the internet facilities (web-based design). Brother T-Shirt Shops in Yogyakarta was chosen as the place of research, sales and reservation system which prints T-shirts at the store only carried out with the manual system only. Making e-commerce application is done to enhance business opportunities and provide customer convenience to transact the purchase and ordering t-shirts silk screening.

Based on the arguments which have been the authors explain in the previous chapters and the design and implementation of applications Brother T-Shirt site, so few conclusions can be draw is website as a medium to facilitate product online.

Keywords: Website, e-commerce

1. Pendahuluan

Penjualan secara online (*e-commerce*) merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam melakukan transaksi penjualan di dunia maya. *E-commerce* bukan hanya sekedar mekanisme menjual barang dan jasa, tapi merupakan transformasi bisnis yang mengubah cara perusahaan dalam melakukan aktifitasnya.

Website yang mendukung *e-commerce* dapat memudahkan konsumen mengetahui informasi detail dari suatu produk, baik barang maupun jasa mulai dari harga produk hingga aneka ragam jenis dan hal lain yang berkaitan dengan produk.

Disamping itu layanan ini dapat diakses 24 jam nonstop, dan dapat melakukan suatu transaksi bisnis.

Berdasarkan realitas tersebut, maka diperlukan adanya tempat penelitian pada suatu toko untuk membuat suatu sistem penjualan produk menggunakan fasilitas internet (rancangan berbasis web). Toko Brother T-Shirt Yogyakarta dipilih sebagai tempat penelitian, dimana sistem penjualan dan pemesanan kaos sablon pada toko tersebut hanya dilakukan dengan sistem manual saja. Pembuatan aplikasi *e-commerce* ini dilakukan untuk meningkatkan peluang bisnis dan memberi kemudahan konsumen untuk melakukan transaksi pembelian dan pemesanan kaos sablon. Dan memilih judul “MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK SISTEM PENJUALAN DAN PEMESANAN KAOS SABLON PADA TOKO BROTHER T-SHIRT YOGYAKARTA”.

2. Landasan Teori

2.1 Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya Batasan (*boundary*), Lingkungan (*environment*), Masukan (*input*), Keluaran (*output*), Komponen (*component*), Penghubung (*interface*) dan Penyimpanan (*storage*).

2.2 Konsep Dasar Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan perencanaan, pemrakarsaan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi subsistem suatu perusahaan, dan menyajikan sinergi organisasi pada proses.

2.3 Internet

Banyaknya Fasilitas - Fasilitas dalam Internet¹ seperti :

E-mail (*Electronic Mail*), WWW (*World Wide Web*), Mailing list, Newsgroup, Telnet, Gopher dan FTP (*File Transfer Protocol*).

¹ Tosin, Rijanto dan Catur Meiwanto. 2000. *Cara Mudah belajar E-commerce di Internet*. Dinastindo. Hal 20

2.4 Konsep Dasar E-Commerce²

Ecommerce menggambarkan cakupan yang luas mengenai teknologi, proses, dan praktek yang dapat melakukan transaksi bisnis tanpa menggunakan kertas sebagai sarana mekanisme transaksi tetapi melalui media elektronik.

2.5 UML

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah notasi untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan rancangan dari sebuah perangkat lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

2.6 Bahasa Pemrograman

Untuk membangun web yang akan di buat penulis menggunakan bahasa pemograman seperti : HTML³, PHP dan Javascript⁴.

2.7 Teknologi yang Digunakan

Untuk membangun web yang akan di buat penulis menggunakan Teknologi CSS⁵ dan RSS.

² W. Purbo, Onno, dan Aang Arif Wahyudi. 2001. *Mengenal eCommerce*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

³ Tim Pengembang. 2007. *PHP dengan Macromedia Dreamweaver MX*. Yogyakarta: Ardana Media.hal 2

⁴ Ibid. hal.17

⁵ Modul 20090313_Chapter5.pdf, by Ahlihi Masruro, S.Kom

2.8 Database Server yang Digunakan

MySQL adalah salah satu database server *open source* yang populer. Sebuah database mendefinisikan struktur untuk menyimpan informasi.

MySQL banyak digunakan orang untuk mengembangkan aplikasi dengan skala besar maupun skala kecil.

2.9 Web Server dan Web Browser

1. Web Server

Awalnya Apache web server dan MySQL database server ini lebih dikenal di sistem operasi keluarga Unix seperti misalnya keluarga BSD (FreeBSD, OpenBSD, dan NetBSD), SunSolaris, ataupun *clone* dari Unix seperti halnya Linux dan aneka distribusinya. Pada awalnya, baik Apache, MySQL, dan PHP itu sendiri, harus diinstal sendiri-sendiri dan kemudian dikonfigurasi sesuai kebutuhan. Walaupun XAMPP sendiri sudah ada yang berjalan di sistem operasi keluarga Unix dan kita tidak perlu lagi bersusah-susah mengkonfigurasi port nya.

2. Web Browser

Web Browser adalah sebuah software yang digunakan untuk menerjemahkan bahasa hypertext untuk ditampilkan pada layar komputer client. Beberapa contohnya: internet explorer, mozilla firefox, opera, safari, dll. Gambar dibawah ini merupakan contoh web browser Mozilla Firefox 3.6.3 yang digunakan penulis.

2.10 Perangkat Lunak

1. Macromedia Dreamweaver 2004 MX

Macromedia Dreamweaver MX 2004 adalah HTML editor professional yang berfungsi mendesain, melakukan *coding*, dan mengembangkan website yang paling terkenal di dunia web.

2. Adobe Photoshop CS 2

Adobe Photoshop yang merupakan salah satu program yang dapat kita gunakan untuk mengolah sebuah desain web

3. Tinjauan Umum

Latar belakang didirikannya Brother T-Shirt adalah didasari keinginan kuat untuk menciptakan lapangan pekerjaan, sekaligus untuk memberikan pengalaman dalam bidang usaha yang nyata di masyarakat.

Brother T-Shirt adalah perusahaan yang bergerak di bidang konveksi khususnya pemesanan kaos sablon. Didirikan oleh Bapak Agung Priyono beserta adiknya Didit Dwi S pada tahun 2005. Nama Brother diambil dari bahasa inggris *brother* yang berarti saudara laki-laki, karena usaha ini didirikan oleh dua bersaudara laki-laki. Maka dari itulah didirikan Brother T-Shirt yang berlokasi di Jalan Raya Kledokan 99 babarsari Yogyakarta.

Tujuan didirikannya Brother T-Shirt adalah menjadi *trend center* di dunia *mode* dan juga mengedepankan kualitas produk dengan mengutamakan kepuasan pelanggan. Dengan didirikannya usaha tersebut, diharapkan dapat memenuhi

kebutuhan masyarakat dalam bidang sandang. Dengan tujuan meningkatkan kemajuan masyarakat dalam bidang sandang sehingga sangat dituntut mengenai profesionalitas, modernisasi, manajemen yang bagus, peralatan yang memadai mendapatkan laba yang cukup.

Dengan berbekal pengalaman dari berbagai unsur dan sumber dalam bidang konveksi diharapkan Brother T-Shirt dapat mengantisipasi segala keadaan kendala dan masalah yang dihadapi. Maka dari itulah Brother T-Shirt menjadi badan usaha jasa pelayanan pemesanan kaos sablon yang lebih profesional.

3. 1 Visi dan Misi

Didirikannya sebuah perusahaan pasti memiliki Visi dan Misi. Adapun Visi dan Misi yang di miliki Brother T-Shirt sebagai berikut :

Visi : Menjadi *Trend Center* didunia *Mode* Dengan Mengedepankan Kualitas Produk.

Misi : Ikut meningkatkan kemajuan masyarakat di bidang konveksi dalam penyediaan layanan pemesanan kaos sablon.

3.2 Jasa – jasa Brother T-Shirt

Dalam memulai usahanya Brother T-Shirt mempunyai berbagai macam jasa yang ditawarkan mulai dari sablon kaos, jual kaos, dan desain kaos.

Adapun layanan jasa yang ditawarkan antara lain :

- a. Pemesanan sablon kaos.
- b. Penjualan kaos yang diambil dari katalog Brother T-Shirt.
- c. Jasa desain kaos.

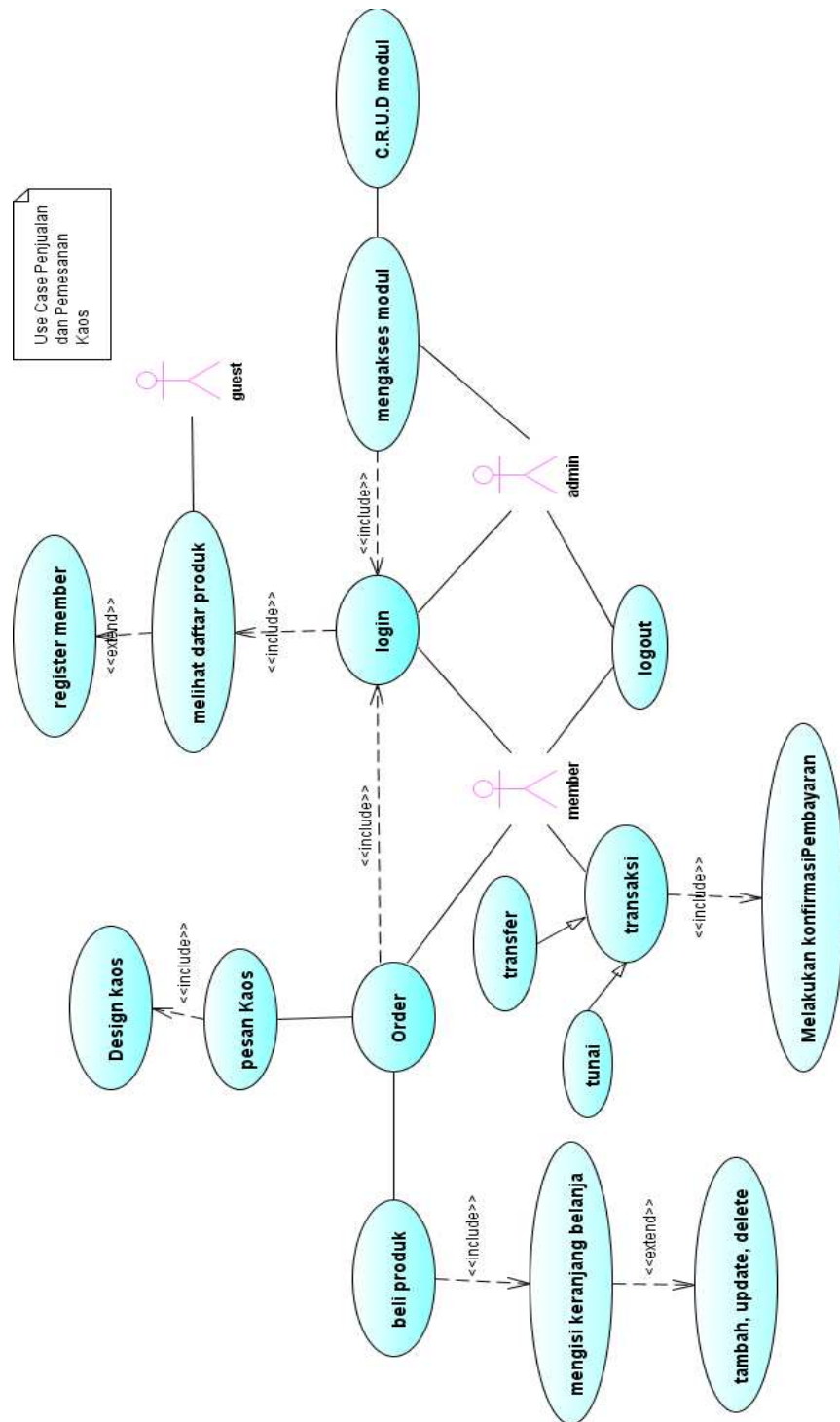
4. Pembahasan

Sebelum masuk ke dalam perancangan sistem dan perancangan website Brother T-Shirt maka terlebih dahulu menggambarkan sistem yang akan diusulkan yaitu penjualan kaos sablon secara online dengan memesan kaos setelah user menjadi member dan dapat mengedit data serta user dapat update dan delete keranjang belanja sehingga user dapat memesan kaos sebanyak dan sesuai keinginan member.

4.1 UML

1. Use Case Diagram

Usecase diagram menjelaskan siapa saja yang bertindak sebagai actor yang berhubungan langsung dengan system dan apa saja yang dilakukan oleh actor. Dalam website yang dibuat tersebut terdapat 3 aktor yaitu Admin, member dan user/ guest. Berikut Usecase beserta aksi-aksinya terdapat pada gambar 4.1



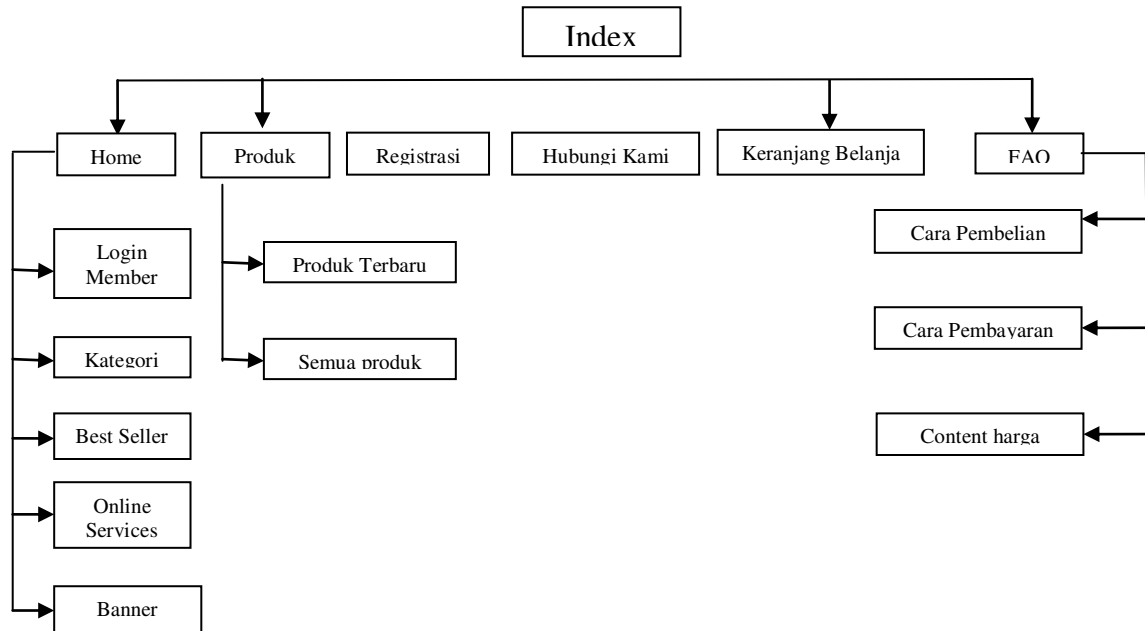
Gambar 4.1 Usecase Diagram

4.2 Perancangan Database dan Relasi Antar Tabel

4.2.1 Perancangan Database

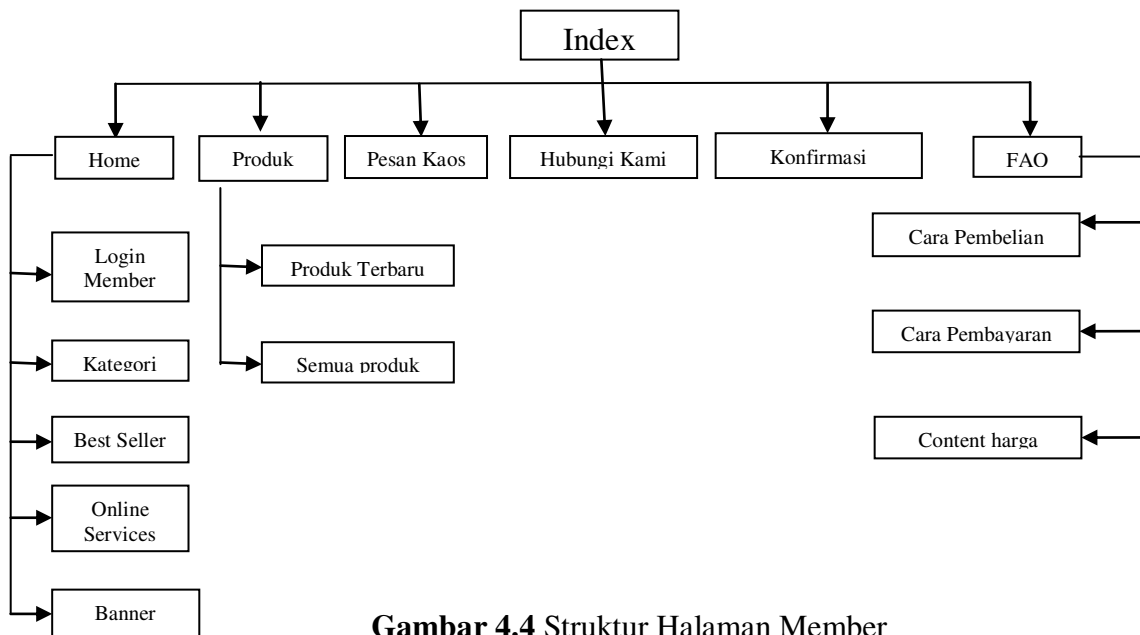
Entity Relationship Diagram adalah pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasikan data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas

4.3 Struktur Web untuk Halaman User



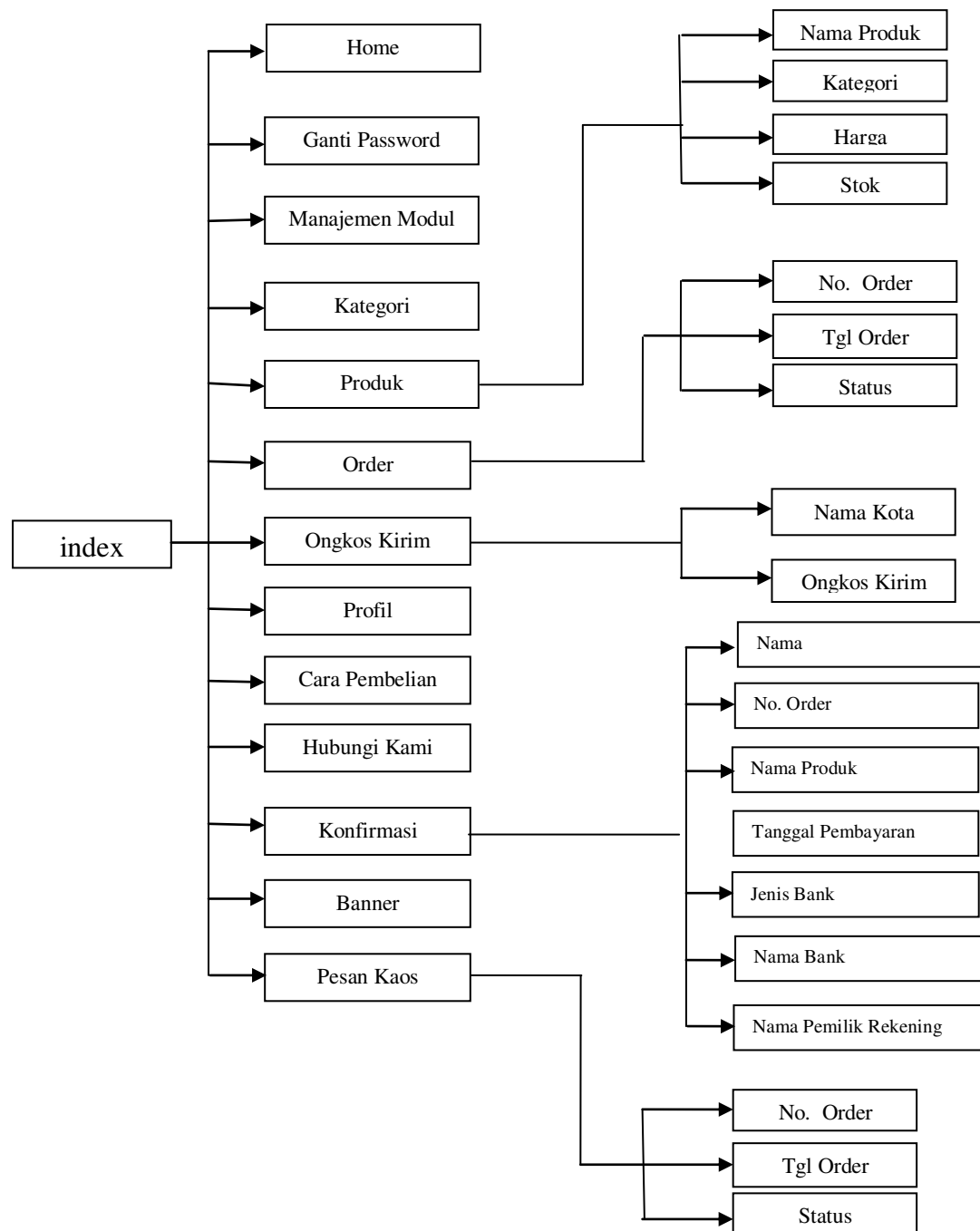
Gambar 4.3 Struktur Halaman User

4.4 Struktur Web untuk Halaman Member



Gambar 4.4 Struktur Halaman Member

4.5 Struktur Web untuk Halaman Admin



Gambar 4.5 Struktur Halaman Admin

4.6 Perancangan User Interface

Rancangan Halaman User

1. Halaman Index

Header	
Menu Utama	
LoginUser	Profil
Kategori	
Best Seller	
OnlineServices	
Banner	
Footer	

Gambar 4.6 Rancangan Halaman Index

Keterangan:

Halaman pertama yang muncul yaitu profil dari Brother T-shirt, indek bisa diakses oleh semua user yang hanya ingin melihat atau mengunjungi website dan user dapat melakukan register untuk menjadi member.

Rancangan Halaman Member

2. Halaman Menu Member

Header	
Menu Utama	
Menu Member	<div>Data Member</div> <div></div>
Data Member	
Logout	
Kategori	
Best Seller	
Online Services	
Banner	
Footer	

Gambar 4.7 Rancangan Halaman Menu Member

Keterangan:

Pada halaman ini member dapat melakukan edit data member yaitu dapat melakukan transaksi untuk pembelian maupun pemesanan kaos.

Rancangan Halaman Admin

Header	
Menu Utama	Pengolahan Data
Footer	

Gambar 4.8 Rancangan Halaman Menu Admin

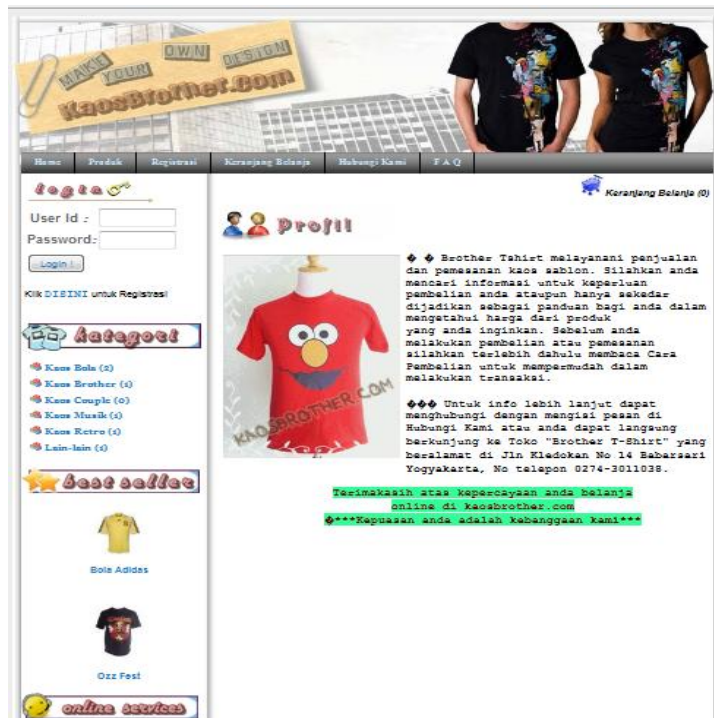
Keterangan:

Halaman ini bisa diakses oleh administrator untuk melakukan C.R.U.D (create, update, delete) data dan pengolahan semua data yang ada pada menu utama admin.

4.6 Implementasi Sistem

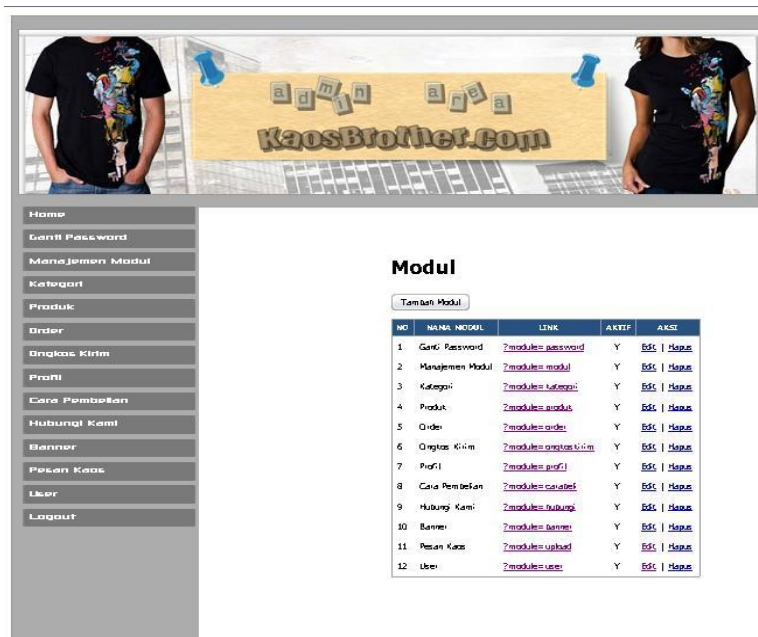
Website Kaos Brother terdapat beberapa proses link antar satu halaman lainnya. Halaman indek merupakan halaman utama dan halaman lain berisi sub-sub informasi yang akan disampaikan secara garis besarnya. Berikut implementasi sistem dari website yang dibuat :

1. Index



Gambar 4.9 Tampilan home

2. Halaman Menu Admin



Gambar 4.10 Tampilan menu admin

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

1. Media yang digunakan selama ini yakni dengan menggunakan media brosur dan pamflet belum bisa memenuhi kebutuhan pelanggan karena sangat lambat, dan tidak akurat sehingga sistem yang baru ini adalah untuk mengoptimalkan kinerja sistem lama dengan menggunakan media website sebagai media informasi agar dapat memenuhi kebutuhan pelanggan.
2. Website sebagai media untuk mempermudah transaksi penjualan produk secara online.
3. Proses yang ada di dalam website ini belum sepenuhnya di lakukan oleh sistem, ada proses yang masih di jalankan oleh admin yaitu proses order pesan kaos. Yaitu admin mengirimkan konfirmasi cekout order pemesanan kaos via email.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan penulis untuk proses pelaksanaan dan pengembangan serta koreksi aplikasi website untuk Tugas Akhir mendatang adalah sebagai berikut:

1. Rutin melakukan pemeliharaan web setelah diupload ke internet agar dapat meningkatkan layanan penjualan dan pemesanan kaos bagi toko Brother T-shirt.
2. Dalam keamanan data sangat penting maka dari itu pengembangan seterusnya perlu lebih memperhatikan keamanan data.

3. Website lebih dikembangkan lagi dengan membuat aplikasi pesan kaos agar user dapat mendesain kaos secara online dengan menggunakan program flash.
4. Untuk konfirmasi cekout pemesanan kaos seharusnya secara otomatis dilakukan oleh sistem, sehingga admin tidak perlu mengirimkan *notification* satu per satu ke member.