

ABSTRAK

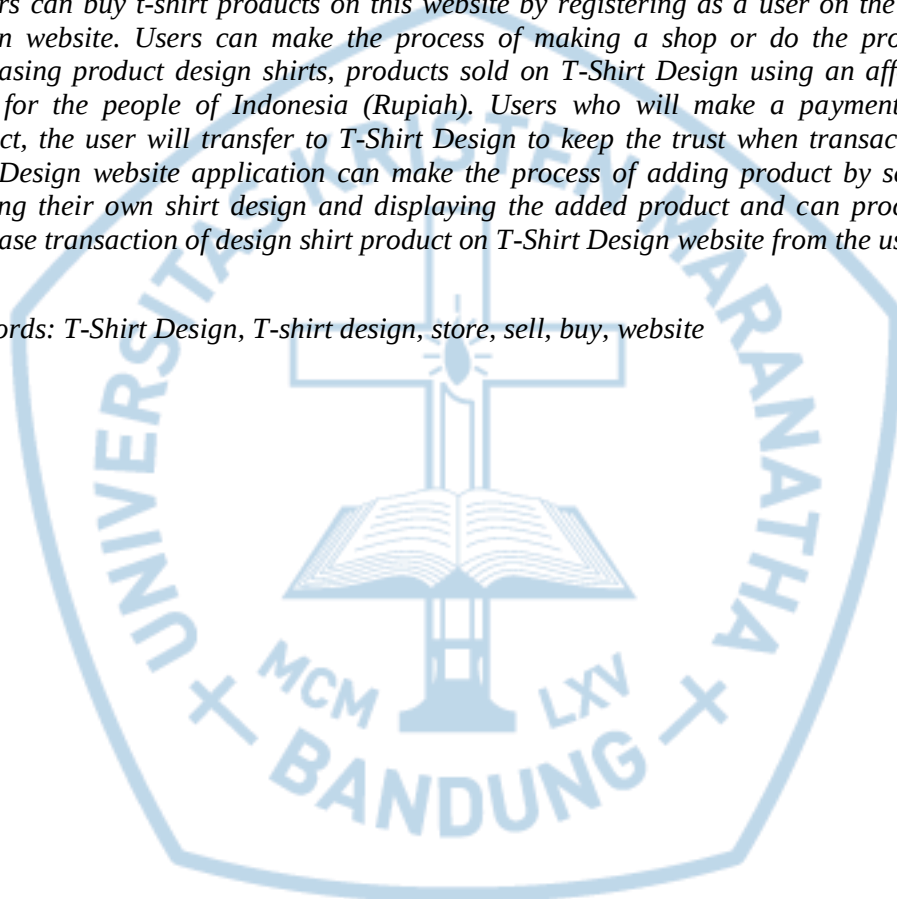
Di Indonesia masih kurang website khusus yang mewadahi para designer untuk menjual kaos dengan desain sendiri, kebanyakan website tidak hanya menjual produk kaos tetapi berbagai produk lainnya. Website yang telah mewadahi khusus para designer untuk menjual produk kaos desain contohnya yaitu Teespring, tetapi memiliki kekurangan yaitu harganya kurang terjangkau untuk masyarakat Indonesia. T-Shirt Design merupakan website e-commerce jual beli produk kaos desain di Indonesia yang dikelompokkan berdasarkan kategori dan sub kategori. Website ini mewadahi para desainer untuk menjual produk dengan desain sendiri pada T-Shirt Design dan mewadahi konsumen untuk melakukan pembelian produk kaos di T-Shirt Design dengan harga terjangkau bagi masyarakat Indonesia. T-Shirt Design akan memproses pesanan dari pemilik toko dan menampilkan produk kaos yang sudah selesai tahap proses pembelian. Pengunjung dapat membeli produk kaos yang terdapat pada web ini dengan melakukan pendaftaran sebagai pengguna di website T-Shirt Design. Pengguna dapat melakukan proses pembuatan toko atau melakukan proses pembelian produk kaos desain, produk yang dijual pada T-Shirt Design menggunakan harga yang terjangkau buat masyarakat Indonesia(Rupiah). Pengguna yang akan melakukan pembayaran produk, pengguna akan mentransfer kepada T-Shirt Design untuk menjaga kepercayaan saat bertransaksi. Aplikasi website T-Shirt Design dapat melakukan proses penambahan produk oleh penjual dengan memasukan desain kaos nya sendiri dan menampilkan produk yang sudah ditambahkan dan dapat melakukan proses transaksi pembelian produk kaos desain pada website T-Shirt Design dari pengguna.

Kata kunci: *T-Shirt Design*, kaos desain, toko, jual, beli, *website*

ABSTRACT

In Indonesia is still not a special website that accommodates the designers to sell t-shirts with their own design, most websites not only sell t-shirts but other products. Website that has been special designers to sell products such as teespring T-shirt design, but has the disadvantage that the price is less affordable for the people of Indonesia. T-Shirt Design is an e-commerce website buying and selling design shirts products in Indonesia are grouped by category and sub category. This website embraces designers to sell their own design products to T-Shirt Design and accommodate consumers to purchase T-shirt Design products at affordable prices for Indonesians. T-Shirt Design will process orders from shop owners and display shirt products that have finished the buying process phase. Visitors can buy t-shirt products on this website by registering as a user on the T-Shirt Design website. Users can make the process of making a shop or do the process of purchasing product design shirts, products sold on T-Shirt Design using an affordable price for the people of Indonesia (Rupiah). Users who will make a payment of the product, the user will transfer to T-Shirt Design to keep the trust when transacting. T-Shirt Design website application can make the process of adding product by seller by entering their own shirt design and displaying the added product and can process the purchase transaction of design shirt product on T-Shirt Design website from the user.

Keywords: T-Shirt Design, T-shirt design, store, sell, buy, website



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sumber Data.....	3
1.6 Sistematika Penyajian	3
BAB 2 KAJIAN TEORI	5
2.1 <i>E-commerce</i>	5
2.2 Analisis Teespring.....	5
2.2.1 Analisis Tampilan Teespring	5
2.2.2 Analisis Fungsi dan Kegunaan Teespring.....	6

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Teespring	8
2.3 Analisis Template E – Shopper.....	8
2.4 Framework	11
2.5 Ajax.....	11
2.6 Model View Controller (MVC)	11
2.7 OOP.....	12
2.7.1 Konsep – Konsep OOP	12
2.7.1.1 Pembungkusan (Encapsulation).....	12
2.7.2 Pewarisan (<i>Inheritance</i>).....	13
2.7.3 Polimorfisme (<i>Polymorphism</i>).....	13
2.7.4 Kelas Dan Objek	13
2.8 Penelitian Terdahulu	14
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	15
3.1 Proses Bisnis	15
3.2 Gambaran Pada T-Shirt Design	15
3.3 Fitur Pada T-Shirt Design	15
3.4 <i>Use Case Diagram</i>	16
3.4.1 Aktor Admin	16
3.4.2 Aktor Pengunjung	17
3.4.3 Aktor Penjual	17
3.4.4 Aktor Pengguna.....	17
3.5 Activity Diagram.....	17
3.5.1 Login	17
3.5.2 Logout	18
3.5.3 <i>Register</i> (Pengunjung).....	19
3.5.4 Mengelola Kategori (Admin).....	20

3.5.5 Mengelola Sub Kategori (Admin).....	21
3.5.6 Mengelolah Log	22
3.5.7 Mengelola Pengguna (Admin)	23
3.5.8 Melihat Detail Produk Kaos Desain.....	24
3.5.9 Mengelola <i>Feedback</i>	24
3.5.10 <i>Shopping Cart</i> (Pengguna)	25
3.5.11 <i>Favorite Store</i> (Pengguna)	26
3.5.12 Pembelian Produk Desain Kaos (Penjual – T-Shirt Design)	27
3.5.13 Penjualan Produk Kaos (Penjual - Pengguna)	28
3.5.14 <i>Wishlist</i> (Pengguna)	29
3.6 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	30
BAB 4 IMPLEMENTASI.....	35
4.1 Implementasi Sistem	35
4.1.1 Halaman Beranda	35
4.1.2 Halaman <i>Login Dan Register</i>	36
4.1.3 Halaman Produk Detail	36
4.1.4 Halaman Kelola Toko	37
4.1.5 Halaman Edit Toko	38
4.1.6 Halaman <i>Wishlist</i>	38
4.1.7 Halaman <i>Shopping Cart</i>	39
4.1.8 Halaman Ubah <i>Shopping Cart</i>	39
4.1.9 Proses Pesan Produk	40
4.1.9.1 Halaman Pengisian Alamat Pengiriman.....	40
4.1.9.2 Halaman Pilihan Metode Pengiriman	40
4.1.9.3 Halaman Konfirmasi Pesanan	41
4.1.10 Konfirmasi Pembayaran.....	41

4.1.11 Halaman Riwayat Pesanan	42
4.1.12 Pesanan Masuk.....	42
4.1.13 Halaman Store	43
4.1.14 Halaman Admin	44
4.1.14.1 Masuk Admin.....	44
4.1.14.2 Kelola Kategori	44
4.1.14.3 Ubah Kategori	45
4.1.14.4 Kelola Sub Kategori	45
4.1.14.5 Ubah Subkategori.....	46
4.1.14.6 Kelola Slider.....	46
4.1.14.7 Halaman Kelola Pembayaran Pengguna	47
4.1.15 Halaman Pencarian Produk.....	48
4.2 Implementasi Custom Google Search.....	49
4.2.1 Proses Penerapan.....	49
4.2.2 Script Javascript	50
BAB 5 PENGUJIAN.....	51
5.1 Pengujian <i>Black Box</i>	51
5.1.1 Log In / Masuk.....	51
5.1.2 Daftar Pengguna.....	51
5.1.3 Menambahkan Produk Pada Troli.....	52
5.1.4 Menambahkan Produk Pada Wishlist	52
5.1.5 Melihat Detail Produk	52
5.1.6 Unggah Gambar	52
5.1.7 Pesan Sekarang (Alamat)	53
5.1.8 Metode Pengiriman	53
5.1.9 Detail Pesanan.....	53

5.1.10 Konfirmasi Pembayaran.....	54
5.1.11 Masukan Resi.....	54
5.1.12 Ubah Troli.....	54
5.1.13 Kelola Kategori.....	54
5.1.14 Kelola Subkategori.....	55
5.1.15 Kelola Slider.....	55
5.1.16 Masukan Desain (Pembelian Ke T-Shirt Design).....	55
5.1.17 Search Box.....	56
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....	57
6.1 Simpulan.....	57
6.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN A NAMA LAMPIRAN.....	A-1
LAMPIRAN B NAMA LAMPIRAN.....	B-1

DAFTAR GAMBAR

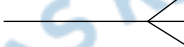
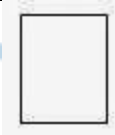
Gambar 2.1 Tampilan Halaman Awal	5
Gambar 2.2 Halaman Pada Saat Tidak Login	6
Gambar 2.3 Halaman Pada Saat Login	6
Gambar 2.4 Fungsi Add To Cart.....	6
Gambar 2.5 Fitur Checkout.....	7
Gambar 2.6 Store Di Teespring	7
Gambar 2.7 UI E-Shopper.....	8
Gambar 2.8 Search E-Shopper	9
Gambar 2.9 Search Box	9
Gambar 2.10 Produk Detail E-Shopper	10
Gambar 2.11 Slider E-Shopper	10
Gambar 2.12 Tab Navigasi Menu E-Shopper	10
Gambar 2.13 Model View Controller (MVC).....	12
Gambar 2.14 <i>Class Diagram</i>	13
Gambar 2.15 <i>Object Diagram</i>	13
Gambar 3.1 Gambaran T-Shirt Design	15
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	16
Gambar 3.3 Login	17
Gambar 3.4 Logout	18
Gambar 3.5 Register.....	19
Gambar 3.6 Mengelola Kategori.....	20
Gambar 3.7 Mengelola Kategori.....	21
Gambar 3.8 Mengelola Log	22
Gambar 3.9 Mengelola User	23
Gambar 3.10 Melihat Detail Produk Kaos Desain.....	24
Gambar 3.11 Mengelola <i>Feedback</i>	24
Gambar 3.12 <i>Shopping Cart</i>	25
Gambar 3.13 Favorite Store	26
Gambar 3.14 Pembelian Designer ke T-Shirt	27
Gambar 3.15 Penjualan Penjual ke Pengguna.....	28

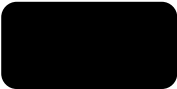
Gambar 3.16 Wishlist.....	29
Gambar 3.17 ERD	30
Gambar 4.1 Halaman Beranda	35
Gambar 4.2 Halaman <i>Login Dan Register</i>	36
Gambar 4.3 Halaman Produk Detail	36
Gambar 4.4 Halaman Kelola Toko	37
Gambar 4.5 Buat Toko.....	37
Gambar 4.6 Edit Toko.....	38
Gambar 4.7 Halaman Wishlist	38
Gambar 4.8 Halaman <i>Shopping Cart</i>	39
Gambar 4.9 Ubah <i>Shopping Cart</i>	39
Gambar 4.10 Halaman Pengisian Alamat	40
Gambar 4.11 Metode Pengiriman	40
Gambar 4.12 Konfirmasi Pesanan.....	41
Gambar 4.13 Konfirmasi Pembayaran	41
Gambar 4.14 Riwayat Pesanan	42
Gambar 4.15 Pesanan Masuk.....	42
Gambar 4.16 Store	43
Gambar 4.17 Masuk Admin.....	44
Gambar 4.18 Kelola Kategori	44
Gambar 4.19 Ubah Kategori	45
Gambar 4.20 Kelola Subkategori.....	45
Gambar 4.21 Ubah Subkategori.....	46
Gambar 4.22 Kelola Slider.....	46
Gambar 4.23 Kelola Pembayaran Pengguna.....	47
Gambar 4.24 Masukan Nomor Resi.....	47
Gambar 4.25 Tambah Nomor Resi	48
Gambar 4.26 Konfirmasi Pengiriman Selesai	48
Gambar 4.27 Halaman Pencarian Produk	48
Gambar 4.28 Proses Implementasi Search Engine	49

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Pengujian <i>Log In</i> / Masuk	51
Tabel 5.2 Pengujian Daftar Pengguna.....	51
Tabel 5.3 Pengujian Menambahkan Pada Troli	52
Tabel 5.4 Pengujian Menambahkan Pada Wishlist.....	52
Tabel 5.5 Pengujian Melihat Detail Produk.....	52
Tabel 5.6 Pengujian Unggah Gambar	52
Tabel 5.7 Pengujian Pesan Sekarang (Alamat).....	53
Tabel 5.8 Pengujian Metode Pengiriman.....	53
Tabel 5.9 Pengujian Detail Pesanan.....	53
Tabel 5.10 Pengujian Konfirmasi Pembayaran.....	54
Tabel 5.11 Pengujian Masukan Nomor Resi.....	54
Tabel 5.12 Pengujian Ubah Troli	54
Tabel 5.13 Pengujian Kelola Kategori	54
Tabel 5.14 Pengujian Kelola Subkategori.....	55
Tabel 5.15 Pengujian Kelola Slider	55
Tabel 5.16 Pengujian Masukan Desain.....	55
Tabel 5.17 Pengujian Search Box	56

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
ERD		<i>Entity</i>	Objek dluar sistem yang berkomunikasi dengan sistem sebagai sumber maupun pemakai informasi
		<i>Relationship line</i>	Garis penghubung yang digunakan pada diagram
		<i>One Symbol</i>	Digunakan pada relasi menunjukan 1 (<i>One</i>)
		<i>Many</i>	Digunakan pada relasi untuk menunjukan banyak (<i>Many</i>)
<i>Use Case</i>		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
		<i>System</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
<i>Activity Diagram</i>		<i>Initial activity</i>	Menunjukkan awal aktifitas dimulai
		<i>Final activity</i>	Menunjukkan bagian akhir dari aktifitas
		<i>Transition</i>	Menunjukkan aktivitas selanjutnya setelah aktivitas sebelumnya
		<i>Activity</i>	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan
		<i>Decission</i>	Digunakan untuk menggambarkan <i>test</i> kondisi untuk memastikan bahwa <i>control flow</i> atau <i>object flow</i> mengalir lebih ke satu jalur. Jumlah jalur sesuai yang diinginkan.

Referensi:

Notasi/ Lambang ERD dari Crow's Foot James Martin

DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
AJAX	Asynchronous JavaScript and XML
MVC	Model View Controller
PK	Primary Key
FK	Foreign Key
OOP	Object Oriented Programming



DAFTAR ISTILAH

<i>Website</i>	Kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink.
----------------	---

