

## ABSTRAK

*Penjualan online* atau *E-commerce* merupakan sebuah bisnis *online* yang sedang berkembang dengan pesat saat ini. Pembeli dapat menghemat waktu dan tenaga dengan melakukan belanja *online* melalui *e-commerce*. Dengan bantuan *e-commerce* penjualan tidak terbatas oleh tempat dan bersifat global. pada topic kali ini F24Airsoft adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan airsoft gun. F24Airsoft mempunyai toko di kota Cimahi. Dalam melakukan penjualan banyak pembeli dari luar kota yang kesulitan untuk membeli barang di F24Airsoft. Selain itu F24Airsoft ingin memperluas penjualannya. Dari permasalahan tersebut maka dibuatlah solusi aplikasi penjualan yang berbasis *website online*. Dengan adanya aplikasi penjualan *online* maka pembeli tidak perlu datang lagi ke toko dan juga tidak terbatas oleh tempat dan waktu sehingga tidak perlu adanya cabang di semua kota untuk memperluas penjualan.

Kata Kunci : penjualan online, website, airsoft gun.



## ABSTRACT

*Online shop or E-commerce is an online business that is growing rapidly at this time. Buyers can save time and effort by shopping online through e-commerce. With the help of e-commerce sales are not limited by the place and take care globally. On the topic this time F24Airsoft is a store that is engaged in the sale of airsoft gun. F24Airsoft has a shop in the town of Cimahi. In making sales of many buyers from out of town who find it difficult to buy product in F24Airsoft. In addition F24Airsoft wants to bring in sales. From this question then made solution of sales application based online website. With there online sales application then buyers do not have to come back to the store and also not limited by the place and time because there is no need to bond in all cities to stand sales.*

*Keywords :online shop, website, airsoft gun.*



# 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 .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xviii
DAFTAR ISTILAH .....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Pembahasan .....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.4.1 Ruang Lingkup Hardware .....	3
1.4.2 Ruang Lingkup Software .....	3
1.4.3 Ruang Lingkup Aplikasi .....	3
1.4.4 Batasan Aplikasi.....	3
1.5 Sumber Data.....	4
1.6 Sistematika Penyajian .....	4
BAB 2 KAJIAN TEORI .....	6
2.1 Sistem Informasi .....	6

2.2 CRM (Customer Relationship Management).....	6
2.3 Up Selling.....	7
2.4 Flowchart.....	8
2.5 Data Flow Diagram.....	9
2.6 Basis Data.....	9
2.7 Entity Relationship Diagram.....	9
2.7.1 Entity.....	10
2.7.2 Relationship.....	10
2.7.3 Attribute.....	10
2.8 PHP.....	10
2.9 HTML.....	10
2.10 CSS.....	11
2.11 PhpMyAdmin.....	11
2.12 MySql.....	11
2.13 Black Box Testing.....	12
<b>BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>13</b>
3.1 Proses Bisnis.....	13
3.1.1 Analisis.....	14
3.2 Entity Relationship Diagram.....	15
3.2.1 ER to Tabel.....	16
3.3 Data Flow Diagram (DFD).....	18
3.3.1 DFD Level 0.....	18
3.3.2 DFD Level 1.....	18
3.3.3 DFD Level 2.....	22
3.3.3.1 DFD level 1.2.....	22
3.3.3.2 DFD level 1.3.....	23

3.3.3.3 DFD level 1.4 .....	24
3.3.3.4 DFD level 1.5 .....	25
3.3.3.5 DFD level 1.6 .....	26
3.3.3.6 DFD level 1.7 .....	28
3.4 Kamus Data.....	29
3.5 PSPEC .....	33
3.6 Rancangan User Interface .....	39
3.6.1 Rancangan UI index.....	39
3.6.2 Rancangan UI login.....	40
3.6.3 Rancangan UI register.....	41
3.6.4 Rancangan UI barang.....	42
3.6.5 Rancangan UI detail barang.....	43
3.6.6 Rancangan UI checkout .....	44
3.6.7 Rancangan UI Konfirmasi Checkout .....	44
3.6.8 Rancangan UI history member.....	45
3.6.9 Rancangan UI pembayaran .....	46
3.6.10 Rancangan UI personal data.....	47
3.6.11 Rancangan UI edit personal data.....	48
3.6.12 Rancangan UI ganti password.....	49
3.6.13 Rancangan UI index admin.....	50
3.6.14 Rancangan UI add barang .....	51
3.6.15 Rancangan UI update barang .....	52
3.6.17 Rancangan UI edit barang.....	53
3.6.18 Rancangan UI add category .....	54
3.6.19 Rancangan UI update category .....	55
3.6.20 Rancangan UI edit category .....	56

3.6.21 Rancangan UI add vocer .....	57
3.6.22 Rancangan UI update vocer .....	58
3.6.23 Rancangan UI edit vocer .....	59
3.6.24 Rancangan UI add pengiriman.....	60
3.6.25 Rancangan UI update pengiriman.....	61
3.6.26 Rancangan UI edit penngiriman.....	62
3.6.27 Rancangan UI konfirmasi pembayaran.....	63
3.6.28 Rancangan UI history order .....	64
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI.....</b>	<b>65</b>
4.1 Front End.....	65
4.1.1 Halaman login .....	65
4.1.2 Halaman register .....	66
4.1.3 Halaman utama.....	66
4.1.4 Halaman produk assault .....	67
4.1.5 Halaman produk submachine gun .....	67
4.1.6 Halaman produk shotgun .....	68
4.1.7 Halaman produk sniper .....	68
4.1.8 Halaman produk handgun .....	69
4.1.9 Halaman produk ammo.....	69
4.1.10 Halaman produk magazine.....	70
4.1.11 Halaman produk scope.....	70
4.1.12 Halaman produk safety gear.....	71
4.1.13 Halaman produk hardcase .....	71
4.1.14 Halaman produk others .....	72
4.1.15 Halaman single.....	72
4.1.16 Halaman cart .....	73

4.1.17 Halaman Konfirmasi Checkout.....	74
4.1.18 Halaman history .....	75
4.1.19 Halaman pembayaran.....	76
4.1.20 Halaman personal data .....	77
4.1.21 Halaman edit personal data .....	77
4.1.22 Halaman ganti password .....	78
4.1.23 Halaman Events .....	78
4.1.24 Halaman definisi airsoft.....	79
4.1.25 Halaman Cara Pemesanan.....	79
4.1.26 Halaman prosedur kepemilikan.....	80
4.1.27 Halaman about us.....	80
4.1.28 Halaman rating.....	81
4.2 Back End.....	82
4.2.1 Halaman add produk .....	82
4.2.2 Halaman update produk .....	82
4.2.3 Halaman edit produk.....	83
4.2.4 Halaman add category.....	84
4.2.5 Halaman update category.....	84
4.2.6 Halaman edit category.....	85
4.2.7 Halaman konfirmasi bayar .....	86
4.2.8 Halaman history .....	86
4.2.9 Halaman add vocer.....	87
4.2.10 Halaman update vocer.....	87
4.2.11 Halaman edit vocer .....	88
4.2.12 Halaman send vocer .....	89
4.2.13 Halaman add pengiriman .....	89

4.2.14 Halaman update pengiriman .....	90
4.2.15 Halaman edit pengiriman .....	91
4.2.16 Halaman laporan penjualan.....	92
<b>BAB 5 PENGUJIAN.....</b>	<b>93</b>
5.1 Form login.....	93
5.2 Form register .....	93
5.3 Form add produk .....	94
5.4 Form edit produk.....	94
5.5 Form update produk .....	94
5.6 Form add category.....	95
5.7 Form edit category .....	95
5.8 Form update category.....	96
5.9 From add vocer .....	96
5.10 Form edit vocer .....	96
5.11 Form update vocer.....	97
<b>BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>98</b>
6.1 Simpulan .....	98
6.2 Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Penjualan.....	14
Gambar 3.2 Entity Relationship Diagram.....	15
Gambar 3.3 DFD level 0.....	18
Gambar 3.4 DFD level 1.....	20
Gambar 3.5 DFD level 1.2.....	22
Gambar 3.6 DFD level 1.3.....	23
Gambar 3.7 DFD level 1.4.....	24
Gambar 3.8 DFD level 1.5.....	25
Gambar 3.9 DFD level 1.6.....	26
Gambar 3.10 DFD level 1.7.....	28
Gambar 3.11 rancangan UI index.....	39
Gambar 3.12 rancangan UI login.....	40
Gambar 3.13 rancangan UI register.....	41
Gambar 3.14 rancangan UI barang.....	42
Gambar 3.15 rancangan UI detail barang.....	43
Gambar 3.16 rancangan UI checkout.....	44
Gambar 3.17 Rancangan UI konfirmasi checkout.....	44
Gambar 3.18 rancangan UI history member.....	45
Gambar 3.19 rancangan UI pembayaran.....	46
Gambar 3.20 rancangan UI personal data.....	47
Gambar 3.21 rancangan UI edit personal data.....	48
Gambar 3.22 rancangan UI ganti password.....	49
Gambar 3.23 rancangan UI index admin.....	50
Gambar 3.24 rancangan UI add barang.....	51
Gambar 3.25 rancangan UI update barang.....	52
Gambar 3.26 rancangan UI edit barang.....	53
Gambar 3.27 rancangan UI add category.....	54
Gambar 3.28 rancangan UI update category.....	55
Gambar 3.29 rancangan UI edit category.....	56
Gambar 3.30 rancangan UI add vocer.....	57

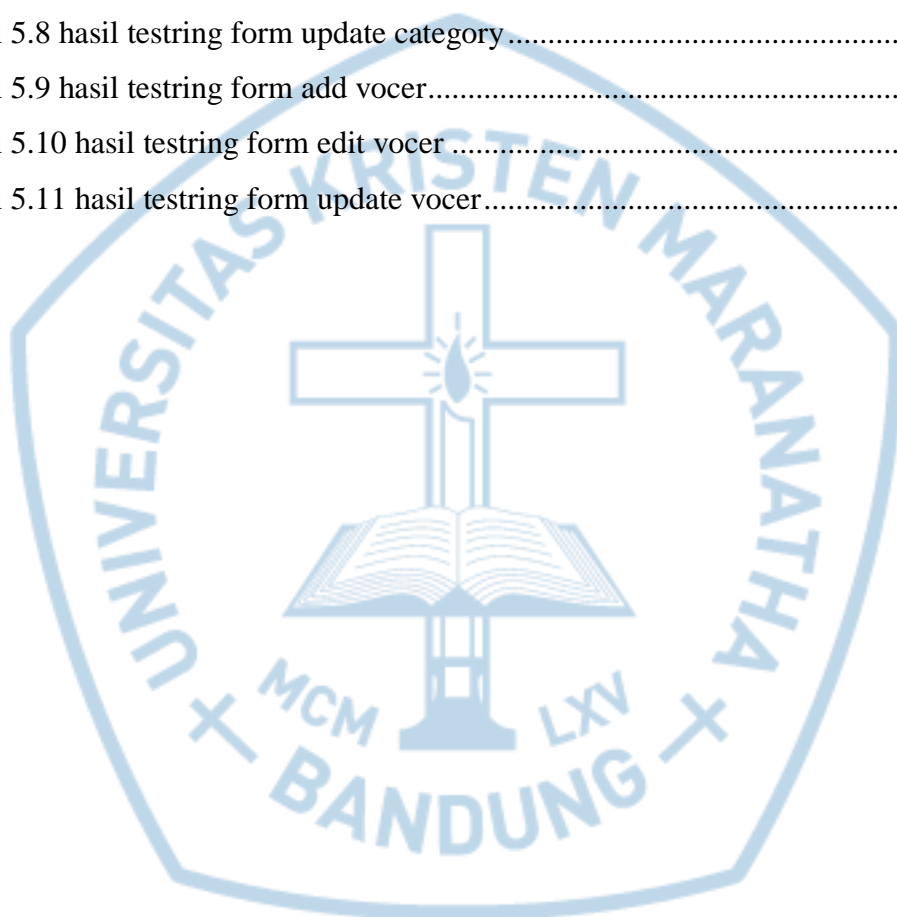
Gambar 3.31 rancangan UI update vocer.....	58
Gambar 3.32 rancangan UI edit vocer .....	59
Gambar 3.33 rancangan UI add pengiriman .....	60
Gambar 3.34 rancangan UI update pengiriman .....	61
Gambar 3.35 rancangan UI edit pengiriman .....	62
Gambar 3.36 rancangan UI konfirmasi pembayaran .....	63
Gambar 3.37 rancangan UI history order.....	64
Gambar 4.1 Halaman login .....	65
Gambar 4.2 halaman register .....	66
Gambar 4.3 halaman utama.....	66
Gambar 4.4 halaman produk assault rifle .....	67
Gambar 4.5 halaman produk sub machine gun.....	67
Gambar 4.6 halaman produk shotgun .....	68
Gambar 4.7 halaman produk sniper .....	68
Gambar 4.8 halaman produk handgun.....	69
Gambar 4.9 halaman produk ammo .....	69
Gambar 4.10 halaman produk magazine.....	70
Gambar 4.11 halaman produk scope.....	70
Gambar 4.12 halaman produk safety gear.....	71
Gambar 4.13 halaman produk hardcase .....	71
Gambar 4.14 halaman produk others .....	72
Gambar 4.15 halaman single.....	72
Gambar 4.16 halaman cart .....	73
Gambar 4.17 halaman konfirmasi checkout.....	74
Gambar 4.18 halaman history .....	75
Gambar 4.19 halaman pembayaran.....	76
Gambar 4.20 halaman personal data .....	77
Gambar 4.21 halaman edit personal data .....	77
Gambar 4.22 halaman ganti password .....	78
Gambar 4.23 halaman events .....	78
Gambar 4.24 halaman definisi airsoft .....	79
Gambar 4.25 Halaman cara pemesanan .....	79

Gambar 4.26 halaman prosedur kepemilikan.....	80
Gambar 4.27 halaman about us.....	80
Gambar 4.28 halaman rating.....	81
Gambar 4.29 halaman add produk.....	82
Gambar 4.30 halaman update produk.....	83
Gambar 4.31 halaman edit produk.....	83
Gambar 4.32 halaman add category.....	84
Gambar 4.33 halaman update gategory.....	85
Gambar 4.34 halaman edit category.....	85
Gambar 4.35 halaman konfirmasi bayar.....	86
Gambar 4.36 halaman history.....	86
Gambar 4.37 halaman add vocer.....	87
Gambar 4.38 halaman update vocer.....	88
Gambar 4.39 halaman edit vocer.....	88
Gambar 4.40 halaman send vocer.....	89
Gambar 4.41 halaman add pengiriman.....	90
Gambar 4.42 update pengiriman.....	90
Gambar 4.43 halaman edit pengiriman.....	91
Gambar 4.44 halaman laporan penjualan.....	92


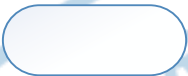
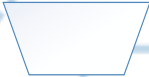





## DAFTAR TABEL



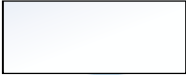


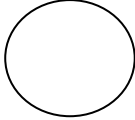

Tabel 3.1 Tabel barang.....	16
Tabel 3.2 Tabel Category.....	16
Tabel 3.3 Tabel Member.....	16
Tabel 3.4 Tabel Vocer.....	16
Tabel 3.5 Tabel Pengiriman.....	17
Tabel 3.6 Tabel Penjualan.....	17
Tabel 3.7 Tabel detail jual.....	17
Tabel 3.8 Tabel rating.....	17
Tabel 3.9 kamus data barang.....	29
Tabel 3.10 kamus data category.....	29
Tabel 3.11 kamus data vocer.....	30
Tabel 3.12 kamus data penjualan.....	30
Tabel 3.13 kamus data detail jual.....	31
Tabel 3.14 kamus data member.....	31
Tabel 3.15 kamus data pengiriman.....	32
Tabel 3.16 Kamus Data rating.....	32
Tabel 3.17 PSPEC 1.1 login.....	33
Tabel 3.18 PSPEC 2.1 add barang.....	33
Tabel 3.19 PSPEC 2.2 edit barang.....	33
Tabel 3.20 PSPEC 2.3 hapus barang.....	34
Tabel 3.21 PSPEC 3.1 add category.....	34
Tabel 3.22 PSPEC 3.2 update category.....	34
Tabel 3.23 PSPEC 3.3 hapus category.....	35
Tabel 3.24 PSPEC 4.1 add vocer.....	35
Tabel 3.25 PSPEC 4.2 edit vocer.....	36
Tabel 3.26 PSPEC 5.1 register.....	36
Tabel 3.27 PSPEC 5.2 edit member.....	36
Tabel 3.28 PSPEC 6.1 membuat data penjualan.....	37
Tabel 3.29 PSPEC 6.2 edit data penjualan.....	37
Tabel 3.30 PSPEC 7.1 add pengiriman.....	38

Tabel 3.31 PSPEC 7.2 edit pengiriman.....	38
Tabel 5.1 hasil testing form login .....	93
Tabel 5.2 hasil testing form register.....	93
Tabel 5.3 hasil testing form add produk.....	94
Tabel 5.4 hasil testing form edit produk .....	94
Tabel 5.5 hasil testing form update produk.....	95
Tabel 5.6 hasil testring form add cateogry.....	95
Tabel 5.7 hasil testring form edit category.....	95
Tabel 5.8 hasil testring form update category.....	96
Tabel 5.9 hasil testring form add vocer.....	96
Tabel 5.10 hasil testring form edit vocer .....	96
Tabel 5.11 hasil testring form update vocer.....	97



## DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Flow Direction Symbol	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara satu simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut dengan connecting line.
		Terminator Symbol	Simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan
		Simbol Manual Operator	Simbol yang menunjukkan pengolahan tidak dilakukan oleh komputer
		Simbol Dokumen	Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas
		<i>Symbol Decision</i>	Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada
		<i>Connector Symbol</i>	Simbol untuk keluar masuk atau penyambung proses dalam lembar/halaman yang sama
		<i>Offline storage</i>	Berfungsi untuk menunjukkan bahwa data akan disimpan ke media tertentu.
ERD		Atribut	Atribut berfungsi untuk memperjelas atribut yang dimiliki oleh sebuah entitas

		Garis Alir( <i>FlowLine</i> )	Arah aliran program berfungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi
		Hubungan Antar Entitas/Relasi	Relasi berfungsi mengetahui jenis hubungan antar 2 entitas
		Entitas	Entitas berfungsi memberikan indentitas pada entitas yang memiliki label dan nama
<i>DFD</i>		<i>Pelaku</i>	Pelaku yang menggunakan fitur.
		<i>Garis</i>	Penghubung antar pelaku dengan process.
		<i>Process</i>	Proses yang terdapat dalam sistem.
		<i>Data Store</i>	Tempat penyimpanan data pada aplikasi.

Referensi:

Notasi/Lambang Flowchart dari [1, p. 136]

Notasi/Lambang Entity Relationship Diagram dari [1, p. 187]

Notasi/Lambang Data Flow Diagram [1, p. 165]

## DAFTAR ISTILAH

E-commerce	Penjualan berbasis website
Up selling	Menawarkan produk dan jasa yang lebih baik atau lebih baru
Airsoft gun	Replika senjata api yang menyerupai bentuk aslinya digunakan untuk olahraga atau permainan yang mensimulasi militer

