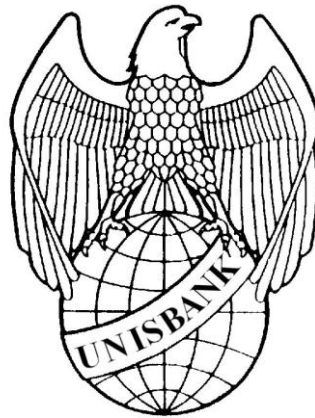


E_COMMERCE PADA PRODUK BATIK (STUDI KASUS BATIK PUTRI SEKAWAN PEKALONGAN)

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi syarat
Mencapai gelar Kesarjanaan Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Program Strata-1



oleh:

NIKKE FEBRILIANI
09.01.55.0146
10016

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK)

SEMARANG

2013

PERNYATAAN KESIAPAN UJIAN SKRIPSI

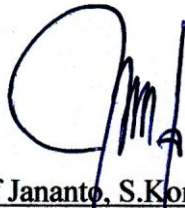
Saya, Nikke Febriliani, dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi yang berjudul:

E_COMMERCE PADA PRODUK BATIK (STUDI KASUS BATIK PUTRI SEKAWAN PEKALONGAN)

Adalah benar hasil karya saya dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama saya atau pihak lain.

(Nikke Febriliani)
NIM : 09.01.55.0146

Disetujui oleh Pembimbing
Kami setuju Laporan tersebut diajukan untuk Ujian Skripsi



. Arief Jananto, S.Kom, M.CS .
NIY. YS.2.97.03.006

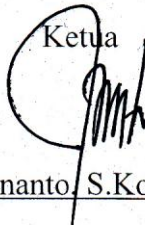
Semarang : 4 Pebruari 2013

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan tim dosen penguji Tugas Akhir Fakultas Teknologi Informasi, Universitas STIKUBANK (UNISBANK) Semarang dan diterima sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan jenjang Program Strata 1, Program Studi Sistem Informasi.

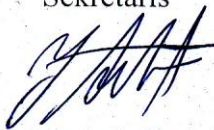
Semarang : 25 Februari 2013

Ketua



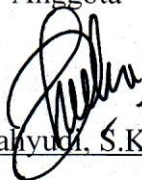
(Arief Jananto, S.Kom, M.Cs)

Sekretaris



(Dr. Drs. Yohanes Suhari, M.MSI)

Anggota



(Eko Nur Wahyu, S.KOM, M.Cs)

MENGETAHUI :
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG

Fakultas Teknologi Informasi
Dekan

Dwi Agus Diartono, S.Kom, M.Kom

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ✂ Hidup adalah perjuangan
- ✂ Tidak ada kegagalan, kecuali kita berhenti menyerah
- ✂ Tidak ada suatu hal yang sia-sia dalam hidup selama kita ingin berusaha dan menjadikannya sebagai suatu pelajaran yang berharga.
- ✂ Sabar menghadapi masalah dan bersyukur merupakan salah satu pedoman hidup manusia
- ✂ Orang yang bahagia adalah orang yang dijauhkan dari fitnah dan bila dtimpa ujian serta cobaan ia selalu bersabar
- ✂ Lupakan kesempurnaan, dan cobalah mengejar kesempurnaan
- ✂ Sesungguhnya setelah mengalami kesulitan selalu ada jalan kemudahan
- ✂ Tiada hari tanpa instropeksi diri
- ✂ Buku merupakan jendela informasi dunia

PERSEMBAHAN

1. Allah S.W.T yang telah memberikan kesehatan kepada kita semua
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan motivasi serta doa untuk setiap langkah yang saya ambil.
3. Untuk orang special yang selalu memberikan dukungan semangatnya.
4. Sahabat–sahabat dan saudara –saudara yang memberi semangat.
5. Teman-teman Sistem Informasi.

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Sistem Informasi
Tugas Akhir Sarjana Komputer
Semester Ganjil Tahun 2013

**E_COMMERCE PADA PRODUK BATIK (STUDI KASUS BATIK PUTRI
SEKAWAN PEKALONGAN)**

**Nikke Febriliani
NIM : 09.01.55.0146**

Abstrak

Batik Putri Sekawan Pekalongan merupakan salah satu perusahaan swasta di Pekalongan yang bergerak dibidang produksi batik. Pihak vendor selama ini belum memiliki media untuk mempromosikan produk-produknya dan pencatatan transaksi penjualan yang dilakukan manual. Konsumen masih harus langsung datang ke toko apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak memesan produk batik. Untuk mengatasi hal itu dapat dibuat *e_commerce* yang dapat menampilkan produk-produk Batik serta dapat memberikan fungsi transaksi penjualan barang oleh pelanggan dengan cepat dan mudah sehingga dapat membantu kelancaran aktifitas dengan penerapan sistem baru yang disesuaikan dengan sistem lama serta yang dapat menjadikan sistem yang dibuat akan benar-benar efektif.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDLC yang terdiri dari identifikasi kebutuhan, analisis, desain, implementasi dan pemeliharaan. Perancangan sistem menggunakan DFD Levelled yang terdiri dari diagram konteks dan DFD Level 0, ERD dan kamus data. Pembuatan website dengan menggunakan pemrograman PHP dan database MySQL.

Saat ini aplikasi *e-commerce* Batik Putri Sekawan Pekalongan menggunakan domain gratis dengan alamat http://putrisekawan.pusku.com/putri_sekawan dan pada website terdapat counter (penghitung) jumlah pengunjung. Namun demikian kedepannya akan menggunakan domain dan hosting yang berbayar untuk menambah kepercayaan konsumen dan agar dapat lebih cepat diakses oleh calon pembeli.

Kata Kunci

E_commerce, Batik, Putri Sekawan

Semarang : 4 Pebruari 2013

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by a series of loops and a vertical line.

. Arief Jananto, S.Kom, M.CS .
NIY. YS.2.97.03.006

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis sehingga laporan tugas akhir dengan judul **“E_COMMERCE PADA PRODUK BATIK (STUDI KASUS BATIK PUTRI SEKAWAN PEKALONGAN)”** dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Bambang Suko Priyono, MM selaku Rektor Universitas Stikubank Semarang.
2. Dwi Agus Diartono, S.Kom, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
3. Arief Jananto, S.Kom, M.Cs selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Arief Jananto, S.Kom, M.Cs selaku Pembimbing yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penelitian ini.
5. Dosen-dosen pengampu di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya masing-masing, sehingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah disampaikan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau, dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana fungsinya.

Semarang, Pebruari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.3.1. Tujuan Penelitian	4
1.3.2. Manfaat Penelitian	4
1.4 Metodologi Penelitian	5
1.4.1. Objek Penelitian.....	5
1.4.2. Metode Pengumpulan Data	5
1.4.3. Metode Pengembangan Sistem	6
1.5 Sistematika Penulisan	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pustaka Yang Terkait Dengan Penelitian.....	10
2.2 Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Dengan Penelitian Terdahulu	15

BAB III LANDASAN TEORI

3.1	Electronic Commerce (E-Commerce).....	17
3.1.1.	Pengertian Electronic Commerce.....	17
3.1.2.	Jenis dan Karakteristik E-Commerce.....	18
3.1.3.	Komponen Dalam Perdagangan E-commerce	22
3.1.4.	Rantai Transaksi dalam E-Commerce.....	24
3.1.5.	Standar Teknologi untuk E-Commerce.....	26
3.1.6.	Mekanisme Pembayaran pada E-Commerce	28
3.1.7.	Keuntungan E-Commerce.....	29
3.1.8.	Kerugian E-Commerce.....	31
3.2.	Alat Bantu Perancangan Sistem	32
3.2.1.	Data Flow Diagram	32
3.2.2.	Entity Relationship Diagram (ER-Diagram).....	33
3.2.3.	Kamus Data (Data Dictionary).....	36
3.3.	Database	37
3.3.1.	Konsep Dasar Database.....	37
3.3.2.	DBMS dan RDBMS.....	38
3.4.	PHP	39
3.5.	MySQL.....	43
3.5.1.	Sejarah Singkat MySQL	44
3.5.2.	Keistimewaan MySQL.....	44

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Analisa Sistem.....	48
4.1.1.	Identifikasi Masalah	49
4.1.2.	Identifikasi Kebutuhan Data dan Informasi	49
4.1.3.	Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	51
4.1.4.	Identifikasi Kebutuhan Perangkat Keras.....	52
4.1.5.	Pemilihan atau Kelayakan Sistem.....	52
4.2	Perancangan Sistem	53

4.2.1. Deskripsi Sistem	53
4.2.2. Diagram Konteks	54
4.2.3. DFD Level 0.....	55
4.2.4. ERD.....	56
4.2.5. Implementasi ERD Ke Tabel	56
4.2.6. Kamus Data.....	57
4.2.7. Perancangan Database.....	59
4.2.8. Desain Input Output	62

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Halaman Portal.....	76
5.1.1. Home Page	76
5.1.2. Keranjang Belanja.....	77
5.1.3. Registrasi.....	78
5.1.4. Bukti Transaksi	80
5.1.5. Konfirmasi Pembayaran.....	81
5.1.6. Cara Pesan.....	82
5.1.7. Tentang Kami.....	83
5.1.8. Hubungi Kami.....	84
5.2 Halaman Admin	85
5.2.1. Login	85
5.2.2. Home	86
5.2.3. Barang	87
5.2.4. Biaya Kirim.....	88
5.2.5. Order	89
5.2.6. Setting Admin	90
5.2.7. Setting News	91
5.2.8. Laporan Barang.....	92
5.2.9. Laporan Pelanggan.....	93
5.2.10. Laporan Pengiriman	94
5.2.11. Laporan Pemesanan	95

	5.2.12. Laporan Pembayaran.....	96
BAB VI	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	6.1 Registrasi Domain.....	97
	6.2. Upload File.....	98
	6.3. Membuat Database.....	99
	6.4. Edit Konfigurasi	101
BAB VII	PENUTUP	
	7.1 Kesimpulan	103
	7.2. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Simbol DFD	33
Tabel 3.2.	Simbol Kamus Data	36
Tabel 4.1.	Tabel Barang	59
Tabel 4.2.	Tabel Pelanggan	60
Tabel 4.3.	Tabel Order	60
Tabel 4.4.	Tabel Biyakirim.....	61
Tabel 4.5.	Tabel Konfirm	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.	Simbol Entitas	34
Gambar 3.2.	Simbol Relasi	35
Gambar 3.3.	Simbol Atribut.....	35
Gambar 4.1.	Diagram Konteks E_Commerce	54
Gambar 4.2.	DFD Level 0 E_Commerce.....	55
Gambar 4.3.	ERD E_Commerce.....	56
Gambar 4.4.	Rancangan Home Page	62
Gambar 4.5.	Rancangan Keranjang Belanja	62
Gambar 4.6.	Rancangan Registrasi Pelanggan Baru.....	63
Gambar 4.7.	Rancangan Registrasi Pelanggan Lama	64
Gambar 4.8.	Rancangan Bukti Transaksi	64
Gambar 4.9.	Rancangan Konfirmasi Pembayaran	65
Gambar 4.10.	Rancangan Cara Pesan	65
Gambar 4.11.	Rancangan Tentang Kami	66
Gambar 4.12.	Rancangan Hubungi Kami	67
Gambar 4.13.	Rancangan Login	67
Gambar 4.14.	Rancangan Home	68
Gambar 4.15.	Rancangan Barang	69
Gambar 4.16.	Rancangan Biaya Kirim	70
Gambar 4.17.	Rancangan Order.....	70
Gambar 4.18.	Rancangan Setting Admin.....	71
Gambar 4.19.	Rancangan Setting Admin.....	71
Gambar 4.20.	Rancangan Laporan Barang	72
Gambar 4.21.	Rancangan Laporan Pelanggan	73
Gambar 4.22.	Rancangan Laporan Pengiriman	73
Gambar 4.23.	Rancangan Laporan Pemesanan.....	74
Gambar 4.24.	Rancangan Laporan Pembayaran	74
Gambar 5.1.	Home Page	76

Gambar 5.2.	Keranjang Belanja	77
Gambar 5.3.	Registrasi Pelanggan Baru	78
Gambar 5.4.	Registrasi Pelanggan Lama	79
Gambar 5.5.	Bukti Transaksi	80
Gambar 5.6.	Konfirmasi Pembayaran.....	81
Gambar 5.7.	Cara Pesan	82
Gambar 5.8.	Tentang Kami.....	83
Gambar 5.9.	Hubungi Kami	84
Gambar 5.10.	Login	85
Gambar 5.11.	Home	86
Gambar 5.12.	Barang	87
Gambar 5.13.	Biaya Kirim.....	88
Gambar 5.14.	Order	89
Gambar 5.15.	Setting Admin	90
Gambar 5.16.	Setting News	91
Gambar 5.17.	Laporan Barang.....	92
Gambar 5.18.	Laporan Pelanggan.....	93
Gambar 5.19.	Laporan Pengiriman	94
Gambar 5.20.	Laporan Pemesanan	95
Gambar 5.21.	Laporan Pembayaran.....	96
Gambar 6.1.	Registrasi Domain.....	97
Gambar 6.2.	Daftar Domain.....	98
Gambar 6.3.	Cpanel	98
Gambar 6.4.	File Manager	99
Gambar 6.5.	Buat Database.....	100
Gambar 6.6.	Upload Database	101
Gambar 6.7.	Edit Konfigurasi	101
Gambar 6.8.	http://putrisekawan.pusku.com/putri_sekawan	102

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mempengaruhi semua pekerjaan agar dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan dengan cepat, tepat, dan akurat serta dapat menghasilkan suatu hasil yang baik dan berkualitas. Untuk itu diperlukan sumber daya yang benar-benar berkualitas juga mempunyai wawasan yang luas. Di samping itu, sumber daya yang berkualitas, maju produktif, dan professional sangat diperlukan juga sebagai sarana dan prasarana penelitian dan pengembangan yang memadai sebagai salah satu contohnya adalah komputer. Sekarang ini komputer tidak hanya sebagai pengolahan data tetapi sudah merupakan pusat dari berbagai proses kegiatan.

Batik Putri Sekawan Pekalongan merupakan salah satu perusahaan swasta di Pekalongan yang bergerak dibidang produksi batik, seperti : pakaian wanita, kemeja, sarimbit, dan lainnya. Namun, dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak vendor maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar kota pekalongan. Pihak vendor selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk-produknya dan pencatatan laporan transaksi penjualan masih dilakukan manual

hanya dengan menggunakan tanda bukti transaksi yang ada dan konsumen masih harus langsung datang ke toko apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak memesan produk batik, serta konsumen harus menghubungi Batik Putri Sekawan Pekalongan melalui sms/telepon jika ingin mengetahui perkembangan pemesanannya.

Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah aplikasi *e-commerce* yang menyediakan fasilitas-fasilitas seperti : katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk, dan konsumen dapat mengetahui informasi proses pemesanan batik, serta dapat membuat laporan transaksi penjualan perbulan. Sehingga aplikasi ini diharapkan akan dapat membantu pihak Batik Putri Sekawan Pekalongan untuk mempromosikan produknya dan membuat laporan transaksi penjualan per bulan. Juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi, dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko, serta mengetahui perkembangan pesanannya tanpa harus menghubungi Batik Putri Sekawan Pekalongan via sms/telepon.

Mengingat adanya permasalahan yang ditimbulkan oleh sistem lama maka penulis menuangkan ide tersebut untuk dijadikan sebuah penelitian dengan tema: “E_COMMERCE PADA PRODUK BATIK (Studi Kasus BATIK PUTRI SEKAWAN PEKALONGAN)” serta mencoba memberikan

masukkan bagi Batik Putri Ekawan Pekalongan berupa pembuatan sistem baru dengan menggunakan aplikasi *e_commerce*.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan penulis menjelaskan permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana membuat media untuk mempromosikan produk batik secara online?
2. Bagaimana membuat aplikasi *e_commerce* agar dapat memfasilitasi konsumen yang hendak memesan produk dan mengetahui perkembangan pesannya?
3. Bagaimana membuat aplikasi *e_commerce* yang dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan setiap saat?

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Metode pembayaran (*payment method*) dengan cara *offline* yaitu dimana pembeli melakukan transfer uang melalui bank.
2. Sistem hanya memberi informasi bahwa barang sudah dikirim atau belum.
3. Pembuatan program menggunakan PHP dan MySQL.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Dengan melihat latar belakang dari permasalahan yang ada maka yang menjadi tujuan penelitian adalah menghasilkan *e_commerce* yang dapat menampilkan produk-produk Batik serta dapat memberikan fungsi transaksi penjualan barang oleh pelanggan dengan cepat dan mudah.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Batik Putri Sekawan

Bagi Batik Putri Sekawan Pekalongan adalah untuk membantu kelancaran aktifitas dengan penerapan sistem baru yang disesuaikan dengan sistem lama, sehingga sistem yang dibuat akan benar-benar efektif.

2. Bagi Unisbank

- a. Membantu menambah bahan pustaka yang digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya.
- b. Dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan akademik mahasiswa untuk terjun ke masyarakat dan siap untuk bekerja.

3. Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan tentang aplikasi *e_commerce*.
- b. Sebagai sarana untuk menuangkan suatu gagasan dan ide-ide ke dalam bentuk laporan yang tersusun secara sistematis.
- c. Melatih penulis untuk pembuatan *e_commerce* pada produk Batik

1.4. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, dengan perantara teknik tertentu. Dalam penulisan skripsi ini, akan menggunakan beberapa metode penelitian yaitu :

1.4.1. Objek Penelitian

Obyek penelitian dilakukan pada Batik Putri Sekawan Pekalongan yang beralamat di jalan Pencongan Gang 2 No. 317 Pekalongan.

1.4.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara yaitu cara pengumpulan data dengan melakukan Tanya jawab langsung dengan pihak personalia Batik Putri Sekawan Pekalongan.

2. Observasi

Observasi yaitu cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap gejala dan fenomena yang sudah diselidiki secara langsung.

3. Kepustakaan

Kepustakaan yaitu cara pengumpulan data dengan menggunakan sumber-sumber yang diperoleh dengan literature atau buku-buku dan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan obyek penelitian. Teknik ini sangat diperlukan untuk menunjang kelengkapan data.

1.4.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah SDLC (Jogiyanto, 2008). Tahap-tahap pengembangannya adalah:

1. Identifikasi Kebutuhan

Kegiatan yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat yang digunakan dan penetapan pola rancangan kerja yang meliputi membuat arsitektur sistem *e_commerce* pada produk batik yang akan digunakan dan mengidentifikasikan masalah dan sumber masalah mengenai pembuatan aplikasi *e_commerce* pada produk batik.

2. Analisis

Pada tahap ini menentukan jenis sistem yang tepat dan dapat menjawab persoalan yang dihadapi oleh Batik Putri Sekawan Pekalongan serta menentukan prioritas penanganan masalah tersebut ditinjau dari berbagai tipologi sistem.

3. Desain

Pada tahap ini menyiapkan dan menyusun sistem baru, kemudian mengembangkan secara tertulis. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi merancang sistem dengan menggunakan DFD, ERD, kamus data dan desain antar muka sistem.

4. Implementasi

Pada tahap ini membuat *e_commerce* pada produk batik dengan menggunakan PHP dan MySQL.

5. Pemeliharaan

Ini merupakan tahap terakhir dalam model SDLC. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman tentang penelitian ini, maka pembahasan akan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahannya, yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkan dengan masalah yang sedang diteliti.

BAB III LANDASAN TEORI

Berisi tentang pembahasan atau penjelasan dari landasan teori dalam penelitian, seperti *e_commerce*, DFD, ERD, PHP dan MySQL.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisa dan perancangan *e_commerce* pada produk batik.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Pada Bab ini akan tahapan–tahapan pengembangan sistem dan disertakan implementasi yang memberikan

gambaran tentang program yang dibuat dengan menggunakan PHP dan MySQL.

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil pembahasan dari penelitian *e_commerce* pada produk batik.

BAB VII PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran pembuatan sistem.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan penjelasan tentang tinjauan pustaka yang dipakai dalam pembuatan e_commerce pada produk batik (studi kasus Batik Putri Sekawan Pekalongan). Tinjauan Pustaka tersebut adalah hasil penelitian terdahulu tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkan dengan masalah yang sedang diteliti.

2.1. Pustaka Yang Terkait Dengan Penelitian

Hasil penelitian terdahulu dilakukan oleh Shinta yaitu tentang **“Rekayasa Perangkat Lunak E-commerce untuk UD. Affant Furniture”**. Penelitian ini menjelaskan tentang kendala yang dihadapi oleh UD. Affant Furniture diantaranya sulitnya mempromosikan barang koleksi ke banyak pelanggan dan kurangnya modal untuk membuka sebuah toko baru karena selama ini penawaran dan transaksi dilakukan secara manual dan melalui forum–forum jual beli yang ada dan masih terbatas di daerah Jawa Tengah. Penjual masih merasa kurang maksimal dalam penawaran dan penjangkaran pelanggan. Sedangkan pada pelanggan terdapat banyak keterbatasan yang membuat pelanggan kurang nyaman dalam melihat, memilih dan bertransaksi dengan penjual. Dan juga keinginan penjangkaran pelanggan yang tidak hanya terbatas pada satu kota atau satu daerah saja. Dengan memperhatikan berbagai

masalah yang ada serta banyaknya keuntungan dan keunggulan yang dicapai lewat penjualan *online*, maka penulis merancang suatu aplikasi penjualan online. Penelitian tersebut dibuat dengan menggunakan pemograman PHP dan database MySQL dan webserver menggunakan XAMPP yang bertujuan untuk membuat aplikasi sebuah *e-commerce* yang dapat diakses oleh siapapun yang menggunakan media internet dan mengimplementasikan rancangan tersebut kedalam toko *online* yang berbasis web sehingga dapat menarik minat konsumen supaya membeli barang yang dijual oleh UD. Affant Furniture. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *Web Engineering* yang terdiri dari lima tahap yaitu formulasi, perencanaan, analisis, rekayasa dan implementasi. Hasil akhir dari penelitian tersebut yaitu terciptanya *e-commerce* sehingga memudahkan promosi produk mebel, menciptakan saluran distribusi baru, memberikan penghematan signifikan dalam hal biaya pengiriman informasi yang dapat meningkatkan penjualan secara cepat dan dapat meningkatkan pelayanan kepada konsumen UD. Affant Furniture. (Shinta Nuriska, 2012)

Penelitian yang dilakukan oleh Denis tentang “**Rekayasa Perangkat Lunak E-commerce Obat dan Alat Kesehatan Pada Ajief Fitnes Centre**”. Penelitian ini menjelaskan tentang kemajuan teknologi informasi dan komputerisasi untuk meningkatkan efisiensi kerja melalui penjualan di internet, sehingga Ajief Fitnes Centre haruslah mempunyai suatu aplikasi yang dapat mengatur Sistem Informasi Penjualan untuk dapat membantu kinerja karyawan

dan meningkatkan penjualan. Suatu *e-commerce* sudah tidak asing lagi dimata para konsumen, sudah banyak toko online sering dikunjungi oleh konsumen. Dalam penelitian tersebut, dirancang sebuah *e-commerce* yang nantinya akan menyediakan berbagai obat dan alat kesehatan yang diharapkan akan mempermudah bagi konsumen tanpa harus pergi ke toko itu sendiri, konsumen tinggal mengakses internet untuk memesan atau membeli obat dan alat kesehatan pada Ajief Fitnes Centre dengan menggunakan pemograman PHP dan MySQL. Penelitian tersebut bertujuan untuk membuat suatu *e-commerce* obat dan alat kesehatan pada Ajief Fitnes Centre yang dapat diakses konsumen dengan mudah, dapat memberikan pelayanan yang terbaik dan dapat meningkatkan penjualan bagi Ajief Fitnes Centre dan mengidentifikasi proses penjualan yang cepat, mudah dalam menawarkan produk, pemilihan produk yang efisien serta transaksi yang lebih luas. Penelitian ini menghasilkan sebuah *e-commerce* yang menghasilkan banyak keuntungan yang dapat diperoleh oleh pihak penjual diantaranya memudahkan promosi produk obat dan alat kesehatan, menciptakan saluran distribusi baru, memberikan penghematan signifikan dalam hal biaya pengiriman informasi yang dapat meningkatkan penjualan secara cepat dan dapat meningkatkan pelayanan kepada konsumen Ajief Fitnes Centre. (Denis Ardiyan Setyo, 2012)

Penelitian yang dilakukan oleh eko tentang “**Rekayasa Perangkat Lunak E-commerce Modalitas Fisiotherapi Menggunakan Code Igniter**”. Penelitian ini menjelaskan tentang masalah sulitnya mempromosikan barang

koleksi ke banyak pelanggan dan kurangnya modal untuk membuka sebuah toko baru. Karena selama ini penawaran dan transaksi dilakukan secara manual dan melalui forum–forum jual beli yang ada dan masih terbatas di daerah Jawa Tengah. Penjual masih merasa kurang maksimal dalam penawaran dan penjangkaran pelanggan. Sedangkan pada pelanggan terdapat banyak keterbatasan yang membuat pelanggan kurang nyaman dalam melihat, memilih dan bertransaksi dengan penjual. Dan juga keinginan penjangkaran pelanggan yang tidak hanya terbatas pada satu kota atau satu daerah saja. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan pemograman PHP dan database MySQL juga menggunakan framework CodeIgniter. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu menyusun suatu rancangan Toko Online Pada Modalitas Fisiotherapi yang nantinya dapat digunakan untuk menjual produk-produk Modalitas Fisiotherapi kepada masyarakat dan mengimplementasikan rancangan sistem yang dibuat. Hasil akhir yang didapatkan yaitu dengan menggunakan *e-commerce* banyak keuntungan yang dapat diperoleh oleh pihak penjual diantaranya memudahkan promosi produk modalitas fisiotherapi, memberikan penghematan signifikan dalam hal biaya pengiriman informasi yang dapat meningkatkan penjualan secara cepat dan dapat meningkatkan pelayanan kepada customer. (Eko Novariyanto, 2012).

Penelitian berjudul “**Aplikasi E-commerce Busana Hijab Menggunakan Symfony PHP framework (Studi Kasus : Zaza Shop)**”. Zaza Shop merupakan sebuah bisnis penjualan busana muslim yang menyediakan

segala macam jenis busana hijab juga aksesoris yang dibutuhkan muslimah, khususnya remaja maupun eksekutif muda. Namun saat ini proses bisnis yang dijalankan oleh Zaza Shop masih bersifat manual. Salah satu solusi yang cukup menjanjikan adalah pembuatan aplikasi e-commerce Zaza Shop berbasis web yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi dan melakukan pembelian. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan Symfony PHP Framework, tools ini bersifat *open source*, di mana software bisa didapatkan dan digunakan secara gratis tanpa harus membayar lisensi dan MySQL sebagai data base. Adanya aplikasi ini diharapkan dapat memperluas jangkauan pemasaran dari Zaza Shop itu sendiri dan juga mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian dimana dan kapan saja mereka berada. (Zaky Achmad, 2012)

Penelitian berjudul “**Aplikasi E-COMMERCE Untuk Factory Outlet (Studi Kasus:Blackjack, Bandung)**”. CV Blackjack merupakan salah satu factory outlet yang bergerak dalam bidang bisnis pakaian dan asesoris, jangkauan bisnis dan target bisnis yang sangat luas menjadikan bisnis pakaian yang dijalankan oleh CV Blackjack semakin hari semakin meningkat dan proses bisnisnya menjadi semakin besar. Seiring berkembangnya jaman perkembangan dunia IT yang begitu cepat membawa banyak manfaat. Dalam setiap perkembangannya teknologi bisa membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Salah satu teknologi di bidang IT yang paling sering kita gunakan yaitu website. Sebuah website dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi

manusia, khususnya dalam bidang bisnis. Kini aktivitas bisnis dan transaksi bisnis dapat dilakukan melalui sebuah website, yang dikenal dengan istilah E-Commerce. Ini akan mempermudah customer dan produsen dalam melakukan aktivitas bisnis, misalnya saja transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas tempat dan waktu. Dalam pembuatan projek akhir ini akan diimplementasikan pembangunan website Black Jack dikota Bandung dengan metode Waterfall. Pihak BlackJack pun menyadari bahwa tidak semua pelanggannya mempunyai waktu untuk berkunjung dan berbelanja dikarenakan kesibukannya. Dengan dibangunnya website online ini diharapkan dapat menjadi media penghubung antara pengelola BlackJack dan customer yang membutuhkan informasi, serta mempermudah proses transaksi yang biasa dilakukan dengan cara manual. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu aplikasi Blackjack online dapat mempermudah proses transaksi pembelian produk blackjack dan customer dapat langsung melihat produk baru dari blackjack sehingga dapat melakukan proses pembelian. (Fauzi Hermawan, 2012).

2.2. Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Dengan Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis mempunyai persamaan dengan penelitian yang telah dijelaskan diatas, diantaranya adalah bahasa pemrograman dan database yang digunakan. Penulis menggunakan PHP dalam pembuatan e_commerce pada produk batik (studi kasus Batik Putri Sekawan Pekalongan) dan dijalankan dengan paket server XAMPP versi windows yang mendukung

bahasa pemrograman PHP dan database MySQL tetapi penulis tidak menggunakan frame work Code Igniter, disini penulis menambahkan pemrogram CSS (*Cascading Style Sheet*) untuk mempercantik tampilan web.

Perbedaan dari penelitian yang penulis buat yaitu aplikasi yang dibuat mencakup penjualan dan pemasaran produk didalamnya sehingga pelanggan juga dapat langsung memesan produk secara *online*. Aplikasi yang penulis buat juga dapat digunakan pelanggan untuk melakukan konfirmasi transfer jika sudah melakukan transfer ke Bank. Pelanggan juga dapat mengecek status barang yang dipesannya dengan melakukan login terlebih dahulu sehingga keamanan data lebih terjamin.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. *Electronic Commerce (E-Commerce)*

3.1.1. Pengertian *Electronic Commerce*

Menurut (Stiawan, 2002) “*E-commerce* sebagai satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik”.

“*E-commerce* merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan get and deliver”. *E-commerce* juga akan merubah semua kegiatan marketing dan sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan).

“Perdagangan elektronik didefinisikan sebagai cara untuk menjual dan membeli barang-barang dan jasa lewat jaringan internet, tetapi hal ini mencakup berbagai aspek diantaranya transaksi pembelian serta transfer dana melalui jaringan komputer”.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa “*E-commerce* secara umum merujuk pada segala bentuk transaksi yang berhubungan dengan kegiatan yang

bersifat komersial, yang dilakukan baik oleh organisasi maupun perorangan melalui proses dan transmisi data digital meliputi teks, suara, dan gambar secara *online*”.

3.1.2. Jenis dan Karakteristik E-Commerce

Menurut (Stiawan, 2002) Jenis *e-commerce* dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *business to business* (B2B) dan *business to consumer* (B2C, retail). Kedua jenis *e-commerce* ini memiliki karakteristik yang berbeda.

1. Business to Business (B2B) E-Commerce

Business to Business (B2B) *E-Commerce* memiliki karakteristik yaitu :

- a. *Trading partners* yang sudah mengetahui dan umumnya memiliki hubungan yang cukup lama. Informasi hanya dipertukarkan dengan partner tersebut. Dikarenakan sudah mengenal lawan komunikasi, maka jenis informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan.
- b. Pertukaran data berlangsung berulang-ulang dan secara berkala, misalnya setiap hari, dengan format data yang sudah disepakati bersama. Dengan kata lain, servis yang digunakan sudah tertentu. Hal ini memudahkan pertukaran data untuk dua entiti yang menggunakan standar yang sama.

- c. Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menunggu parternya.
- d. Model yang umum digunakan adalah *peer to peer*, dimana *processing intelligence* dapat didistribusikan dikedua pelaku bisnis.

2. *Business to Consumer (B2C) E-Commerce*

Business to consumer (B2C) e-commerce memiliki karakteristik yaitu

- a. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarkan ke umum.
- b. Servis yang diberikan bersifat umum dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai. Sebagai contoh, karena sistem Web sudah umum digunakan maka servis diberikan dengan menggunakan basis Web.
- c. Servis diberikan berdasarkan permohonan. Konsumen melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.
- d. Pendekatan client/server sering digunakan dimana diambil asumsi client (*consumer*) menggunakan sistem yang minimal (berbasis Web) dan *processing (business procedure)* diletakkan di sisi server.

Dalam terminologi *e-commerce* yang populer, transaksi yang dilakukan didasarkan pada beberapa jenis yaitu (Stiawan, 2002) :

- a. *Business-to-business* (B2B) yang biasanya diterapkan pada transaksi bisnis, organisasi nirlaba atau pemerintah.
- b. *Business-to-consumer* (B2C) berupa transaksi E-commerce dimana pembelinya adalah individu.
- c. *Consumer-to-consumer* (C2C) disini konsumen menjual secara langsung ke orang lain sebagai konsumen individu melalui periklanan elektronik atau *auction site* (lewat agen)
- d. *Consumer-to-business* (C2B) Dalam kategori ini individu menjual barang dan jasa ke perusahaan.

Bahwa jasa portal Internet ini juga memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. *Intangible*

Artinya ini jasa maya, tidak bisa dilihat bagaimana bentuknya dan lebih bersifat abstrak. Hal ini berarti bahwa jasa portal internet bisa memiliki kemampuan untuk mendeferensiasikan produknya sehingga berbeda dengan yang lain. Di dalam dunia maya bebas mewujudkan apapun yang diinginkan, bahkan merubah wajah kita sekalipun. Kantornya pun bisa berpindah tempat, bagi para wartawannya ia bisa mengerjakannya dirumah sekalipun (*virtual office*).

b. *Heterogenity*

Servis jasa biasanya memiliki ketidakstandaran dalam proses pelayanan terhadap para pelanggannya. Masing-masing pelanggan merasakan ketidaksamaan akan pelayanan service. Akan tetapi pada kenyataannya dalam jasa situs Internet ini yang didapati adalah keseimbangan dalam pelayanan terhadap semua pelanggan karena berbasis pada alat-alat teknologi yang memiliki kecanggihan yang tinggi. Akan tetapi ada tiga hal penting yang mendasar dan menjadi ciri budaya dunia Internet, ketiga ciri tersebut adalah:

1. Supaya jasa Internet ini bisa berkembang maka diperlukan adanya dunia dimensi lain yang potensial.
2. Memperbaiki content dengan isi yang lebih baru dan menarik atau ciri *content*. *Content* inilah yang barangkali tidak standart dalam pelayanannya karena siapa yang mengisi content itu adalah manusia yang bisa membuat kesalahan sehingga menimbulkan ketidakpuasan.
3. Aspek bisnis yang bisa disumbangkan ke dunia Internet yang kita bahas sekarang ini adalah *e-commerce*. Ada juga yang menyatakan bahwa bisnis portal Internet ini bisa ada karena budaya yang bisa hidup akibat tiga hal di bawah ini, yaitu:
 - 1) Teknologi
 - 2) Proses yang sudah IT base

3) Human Resource atau faktor manusianya

c. *Inseparability*

Jasa biasanya dikonsumsi dan diproduksi dengan waktu yang sama dimana partisipasi pelanggan ada dalam proses penyampaian. Demikian juga pada waktu kita menggunakan jasa portal Internet tertentu.

d. *Perishability*

Sangat tidak memungkinkan untuk menyimpan jasa tersebut sebagai Inventory. Jika dunia tersebut tidak terlihat, tentu saja mustahil untuk menyimpannya dalam gudang, kecuali jika gudang yang dimaksud adalah gudang maya yang berupa inbox atau harddisk.

3.1.3. Komponen Dalam Perdagangan *E-commerce*

Ada beberapa pihak yang terlibat dalam transaksi on-line ini. Sesuai dengan standar protokol *Secure Electronic Transaction* (SET), menjelaskan komponen-komponen yang terlibat dalam *E-commerce*, yaitu (Stiawan, 2002) :

a. Cardholder

Dalam lingkup perdagangan elektronik, berhubungan dengan penjual melalui computer PC. Pembeli menggunakan pembayaran dari kartu yang dikeluarkan oleh *issuer*, SET menjamin hubungan yang dilakukan antara pembeli dan penjual,

menyangkut pula data nasabah, merupakan hal yang dirahasiakan.

b. Issuer

Merupakan lembaga keuangan dimana pembeli menjadi nasabahnya dan menerbitkan kartu pembayaran. Issuer menjamin pembayaran atas transaksi yang disetujui yang menggunakan kartu pembayaran sesuai dengan merk yang tertera pada kartu dan peraturan setempat.

c. Merchant

Merupakan pihak yang menawarkan barang untuk dijual atau menyelenggarakan jasa dengan imbalan pembayaran. Di dalam SET, penjual dapat menyarankan pembeli untuk melakukan transaksi dengan aman. Penjual yang menerima pembayaran dengan kartu kredit harus memiliki hubungan dengan Acquirer

d. Acquirer

Merupakan lembaga keuangan dimana penjual menjadi nasabahnya dan memproses otorisasi kartu pembayaran.

e. Payment Gateway

Merupakan sarana yang dioperasikan oleh Acquirer atau pihak ketiga, yang ditunjuk untuk memproses pesan-pesan pembayaran penjual, termasuk instruksi pembayaran penjual.

f. Certificate Authority

Merupakan lembaga yang dipercaya dan mengeluarkan sertifikat-sertifikat dan ditandatangani secara digital oleh si pengguna.

Kerangka kerja (*framework*) dari E-commerce memiliki beberapa komponen, antara lain:

- a. National Information Technology Committee yaitu Komite ini bertanggung jawab untuk memformulasikan Information Technology specifically E-Commerce, di Indonesia. Komite ini dapat membuat working group untuk meneliti penggunaan teknologi informasi lebih lanjut. Berbagai pihak yang terlibat dalam bidang commerce dan electronic commerce sebaiknya terwakili dalam komite ini, misalnya adanya wakil dari Perbankan.
- b. Communication Infrastructure
- c. EC/EDI standards / infrastructure. Menentukan standar yang dapat diterima oleh semua pihak merupakan salah satu kunci utama.
- d. Cyberlaw: EC laws, Electronic Security laws
- e. Customers dan related organization

3.1.4. Rantai Transaksi dalam E-Commerce

- a. Konsumen membeli barang secara *online*

- b. Penjual menagih jumlahnya ke badan yang disebut *Acquirer*, sebuah perantara untuk pihak penjual.
- c. Pihak *Acquirer* akan mengklaim uang mereka ke pihak bank.
- d. Kemudian pihak bank membebankan tagihan ke rekening konsumen. Bila ada keluhan, maka proses klaim akan berjalan sebaliknya

Ada lima proses yang harus dilewati sebelum seseorang memutuskan akan membeli produk / jasa yang perusahaan tawarkan antara lain (Stiawan, 2002):

- a. Berbagi Informasi

Sebelum perusahaan melakukan penjualan, perusahaan perlu meyakinkan konsumen tentang kualitas produk / jasa yang dijual. Ini berarti perusahaan harus mengiklankan atau mempromosikan dan memasarkan produk/jasa.

- b. Pemesanan

Merupakan hal yang rutin bahwa para konsumen secara elektronik mengirimkan pesanan-pesanan akan barang/jasa ke perusahaan. Form elektronik merupakan form yang mirip dengan surat pesanan pada perdagangan tradisional.

- c. Pembayaran

Kemudian masuk pada jantung dari proses penjualan, yaitu menerima pembayaran untuk barang/jasa yang di jual.

d. Pemenuhan pesanan

Di samping berbagai bentuk informasi seperti surat kabar, berita-berita dari radio, serta televisi dan laporan-laporan analisis, juga bisa mendapatkan informasi-informasi berupa perangkat lunak (*software*) komputer. Jika barang/jasa yang di jual berbentuk fisik, maka tidak dapat mengirimkan barang/jasa tersebut lewat jaringan internet

e. Dukungan terhadap konsumen

Saat ini jarang sekali hubungan antara perusahaan dengan pembeli berakhir setelah terjadi penjualan. Kenyataannya, penjualan diharapkan menjadi awal dari hubungan panjang dan saling menguntungkan yang terjadi antara perusahaan dan konsumen. Tidak hanya konsumen yang membutuhkan barang/jasa yang dibelinya akan tetapi pihak perusahaan juga membutuhkan masukan-masukan dari para konsumen untuk mengembangkan produk / jasanya untuk masa yang akan datang.

3.1.5. Standar Teknologi untuk *E-Commerce*

Berbagai standart terdapat di internet, demikian juga E-commerce menggunakan standart digunakan sendiri dalam transaksi bisnis ke bisnis, diantaranya adalah (Stiawan, 2002) :

- a. *Electronic Data Interchange* (EDI), sebuah standart struktur dokumen dirancang memungkinkan organisasi besar mengirimkan informasi melalui jaringan private, juga digunakan

dalam corporate web site. Saat ini, digunakan lebih dari 1000 perusahaan Fortune di Amerika Serikat.

- b. *Open Buying On The Internet* (OBI), sebuah standart menjamin berbagai E-commerce dapat berbicara satu dengan yang lainnya. Standart ini dibuat internet Purchasing Roundtable dan dikembangkan konsorsium OBI oleh perusahaan Actra, Intelisys, Microsoft, Open Market, dan Oracle.
- c. *Open Profiling Standard* (OPS), standart didukung Microsoft dan firefly, memungkinkan pengguna membuat sebuah profil pribadi dari kesukaan masing-masing pengguna dapat dia share dengan merchant. Ide OPS digunakan menolong memproteksi privasi pengguna tanpa menutup kemungkinan transaksi informasi proses marketing dan sebagainya.
- d. *Open Trading Protocol* (OTP), dimaksudkan menstandarisasi berbagai aktifitas berkaitan dengan proses pembayaran, seperti perjanjian pembelian, resi untuk pembelian, dan pembayaran. OTP merupakan standart komputitor OBI dibangun beberapa perusahaan AT&T, CyberCash, Hitachi, IBM, Oracle, Sun Microsystems, dan British Telechom.
- e. *Secure Electronic Transaction* (SET), mengkodekan nomor kartu kredit di simpan di server merchant. Standart dibuat Visa dan MasterCard sehingga didukung langsung masyarakat perbankan.

- f. *Secure Socket Layer (SSL)* Merupakan protocol di disain membangun sebuah saluran yang aman ke server dengan menggunakan teknik enkripsi public key untuk memproteksi data yang dikirimkan melalui internet. SSL dibuat Netscape, dan sekarang telah dipublikasikan di public domain.
- g. *Truste* sebuah patnership dari berbagai perusahaan mencoba membangun kepercayaan public dalam E-commerce dengan memberikan cap good housekeeping memberikan approve pada situs yang tidak melanggar kerahasiaan konsumen.

3.1.6. Mekanisme Pembayaran pada E-Commerce

Bentuk / cara pembayaran yang digunakan di Internet umumnya bertumpu pada sistem keuangan nasional, tapi ada juga beberapa yang mengacu kepada keuangan lokal / masyarakat. Adapunklasifikasi berbagai mekanisme pembayaran tersebut dapat dibagi dalam lima (5) mekanisme utama, seperti (Stiawan, 2002) :

- a. Transaksi model-ATM, yang menyangkut hanya institusi finansial dan pemegang *account* yang akan melakukan pengambilan atau mendeposit uangnya dari *account* masing-masing.
- b. Pembayaran dua pihak tanpa perantara, transaksi dilakukan langsung antara dua pihak tanpa perantara menggunakan uang nasionalnya.

- c. Pembayaran dengan perantara pihak ke tiga, umumnya proses pembayaran yang menyangkut debit, kredit maupun *check* masuk dalam kategori ini.
- d. *Micropayment*, dalam bahasa sederhananya adalah pembayaran untuk uang recehan yang kecil-kecil. Mekanisme *Micropayment* ini penting dikembangkan karena sangat diperlukan pembayaran receh yang kecil tanpa *overhead* transaksi yang tinggi.
- e. *Anonymous digital cash*, uang elektronik yang di enkripsi, di dahului oleh David Chaum dengan Digicash-nya. Uang elektronik menjamin privasi dari user *cash* tetap terjamin sama seperti uang kertas maupun koin yang dikenal.

3.1.7. Keuntungan E-Commerce

Ada beberapa keuntungan perdagangan elektronik antara lain (Stiawan, 2002) :

1. Keuntungan bagi Perusahaan

a. Memperpendek Jarak.

Dengan hanya mengklik link-link yang ada pada situs-situs, konsumen dapat menuju ke perusahaan dimanapun saat itu mereka berada.

b. Perluasan Pasar.

Jangkauan pemasaran menjadi sangat luas dan tidak terbatas oleh area geografis dimana perusahaan berada.

c. Perluasan Jaringan Mitra Bisnis.

Pada perdagangan konvensional, sangat sulit bagi suatu perusahaan untuk mengetahui posisi geografis mitra kerjanya yang berada di Negara-negara lain atau benua lain.

d. Efisien.

Perdagangan elektronik akan sangat memangkas biaya-biaya operasional perusahaan.

2. Keuntungan bagi Konsumen.

a. Efektif.

Konsumen dapat memperoleh informasi tentang produk/jasa yang dibutuhkan dan bertransaksi dengan cara yang cepat dan murah.

b. Aman Secara Fisik.

Konsumen tidak perlu mendatangi toko-toko untuk mendapatkan produk dan ini memungkinkan konsumen aman secara fisik.

c. Fleksibel.

Konsumen juga dapat bertransaksi dimanapun dia berada.

3. Keuntungan bagi Masyarakat Umum

a. Mengurangi Pencemaran dan Polusi Lingkungan.

Konsumen tidak perlu mendatangi toko-toko, dimana hal ini akan mengurangi jumlah kendaraan yang berlalu-lalang, berarti menghemat bahan bakar dan tingkat polusi.

b. Membuka Peluang Kerja Baru.

Era perdagangan elektronik akan membuka peluang-peluang kerja baru bagi mereka yang tidak ‘buta’ akan teknologi.

c. Menguntungkan Dunia Akademis.

Berubahnya pola hidup masyarakat dengan hadirnya perdagangan elektronik, kalangan akademis akan semakin diperkaya dengan kajian-kajian psikologis, antropologis, sosial budaya, dan sebagainya.

d. Meningkatkan Kualitas Sumberdaya Manusia.

Perdagangan elektronik ini yang nantinya akan merangsang dan memacu orang-orang untuk mempelajari teknologi computer demi kepentingan mereka sendiri

3.1.8. Kerugian *E-commerce*

Di samping segala hal yang menguntungkan di atas, *E-commerce* juga memiliki sedikit kerugian, menyebutkan (Stiawan, 2002) :

a. Meningkatkan Individualisme.

Pada *E-commerce* seseorang dapat bertransaksi tanpa bertemu dengan penjual tersebut, ini menimbulkan beberapa orang menjadi berpusat pada diri sendiri (egois) dan tidak terlalu membutuhkan kehadiran orang lain.

- b. Terkadang menimbulkan kekecewaan.

Apa yang dilihat dari komputer berbeda dengan apa yang dilihat secara kasat mata.

- c. Tidak Manusiawi.

Di internet, meski kita dapat mengobrol (*chatting*) dengan orang lain, kita mungkin tidak dapat merasakan jabat tangannya, senyuman ramahnya, atau candaanya.

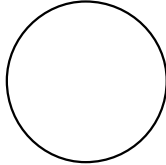
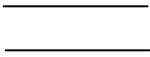
- d. Rawan duplikasi gambar dan lain-lain oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

3.2. Alat Bantu Perancangan Sistem

3.2.1. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan alat pemodelan data yang menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan dari fungsi-fungsi atau proses-proses dari sistem yang saling berhubungan satu sama lain dengan aliran data yang digambarkan dengan anak panah (Jogiyanto, 2008). Data flow diagram digunakan untuk menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan data. Simbol yang digunakan di DFD dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Simbol DFD

No.	Simbol	Keterangan
1.	Notasi Kesatuan Luar 	Digunakan untuk memberikan input atau menerima output dari sistem
2.	Notasi Arus Data 	Menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem
3.	Notasi Proses 	Kegiatan yang dilakukan komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.
4		Menggambarkan model dari kumpulan paket data yang tersimpan.

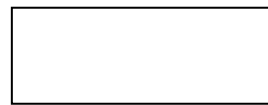
3.2.2. Entity Relationship Diagram (ER-Diagram)

ERD merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak (Jogiyanto, 2008). Jadi, jelaslah bahwa ERD ini berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan

oleh sistem, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan relationship data.

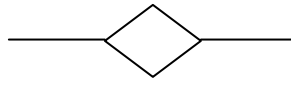
Elemen-elemen diagram hubungan entitas antara lain :

1. Pada ERD, entitas digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang. Entitas adalah sesuatu apa saja yang ada didalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya). Simbol entitas dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Simbol Entitas

2. Pada E-R diagram, relationship dapat digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat. Relationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya penghubung (relationship) diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya (bisa dengan kalimat aktif atau kalimat pasif). Penggambaran hubungan yang terjadi adalah sebuah bentuk belah ketupat dihubungkan dengan dua bentuk empat persegi panjang. Simbol relasi dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. Simbol Relasi

3. Atribut adalah deksripsi data yang mengidentifikasikan suatu entitas. Simbol atribut dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3. Simbol Atribut

Dalam penggambaran Entitas Relationship Diagram ditentukan oleh tiga faktor :

1. Derajat (*Degree*)

Derajat digunakan untuk mengenalkan banyak entitas yang terlibat dalam entitas.

2. Hubungan (*Connectivity*)

Hubungan adalah setiap kumpulan relasi yang berpasangan antara himpunan entitas yang satu dengan yang lain. Relasi kedua entitas tersebut salah satu dari relasi berikut :

- a. Satu Ke Satu (*One To One*)

Yaitu hubungan antara entitas yang pertama dan kedua merupakan satu berbanding satu.

- b. Satu Ke Banyak (*One To Many*)

Yaitu hubungan antara entitas yang pertama dan kedua merupakan satu berbanding banyak atau sebaliknya.

c. Banyak Ke Banyak (*Many To Many*)

Yaitu hubungan antara entitas pertama dan kedua adalah banyak berbanding banyak.

3. Keberadaan (*Exitance*)

a. Keharusan (*Mandatory*)

Dalam suatu kaitan paling sedikit satu anggota entitas harus berpartisipasi dalam kaitan.

b. Pilihan (*Optional*)

Dalam suatu kaitan salah satu (boleh keduanya) dari anggota entitas boleh tidak ikut berpartisipasi. Pilihan ini digambarkan seperti kaitan pada pihak entitas yang bersangkutan.

3.2.3. Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus Data membantu sistem untuk aplikasi secara detail agar mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran dan proses. Simbol kamus data dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2. Simbol Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1	=	Terdiri dari atau terbentuk dari
2	+	Dan
3	()	Opsional (boleh ada atau boleh tidak)
4	{ }	Pengulangan
5	[]	Memilih salah satu seleksi
6		Pemisah sejumlah alternatif pilihan antar simbol []
7	*	Keterangan setelah tanda ini adalah komentar
8	@	Identifikasi atribut kunci

3.3. Database

Database merupakan susunan record data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan, yang diorganisir dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu dalam komputer sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna.

3.3.1. Konsep Dasar Database

Konsep dasar database yaitu :

1. Field

Mempresentasikan suatu atribut dari record yang menunjukkan suatu item dari data, seperti misalnya nama, alamat dan lain sebagainya. Kumpulan dari field membentuk suatu record.

2. Record

Kumpulan dari field membentuk suatu record. Record menggambarkan satu unit data individu yang tertentu. Kumpulan dari record membentuk suatu file. Misalnya file personalia, tiap-tiap record dapat mewakili data tiap-tiap karyawan.

3. File

Kumpulan dari record-record yang menggambarkan satu kesatuan data yang sejenis. Misalnya file mata pelajaran berisi data tentang semua mata pelajaran yang ada.

4. Database

Kumpulan dari file/table membentuk database

3.3.2. DBMS dan RDBMS

Database Management System atau sering disingkat menjadi (DBMS) diciptakan untuk menyediakan mekanisme penyimpanan data bersama, baik bagi user-user maupun program-program. Tugas utama bagi DBMS adalah untuk menyediakan fungsi pendefinisian data bagi user untuk mengakses dan merubah data yang tersimpan. Di luar fungsi utamanya, DBMS juga dituntut untuk memiliki kemampuan untuk mengamankan data dari user yang tidak berkepentingan, perbaikan bagi kegagalan sistem sehingga user yang banyak jumlahnya tersebut dapat mengakses database pada waktu yang bersamaan, dan melakukan pengecekan integritas sehingga data pada bagian yang berbeda dari suatu database dapat tetap konsisten secara logika terhadap keseluruhan database. Sehingga dapat di tarik definisi umum bahawa DBMS adalah kumpulan program-program (*software*) yang memperbolehkan user untuk membuat dan memelihara database. Contoh dari DBMS adalah Oracle, MySQL, PostgreSQL, dan lain-lain. (www.catatanlepas.com)

Relational Database Management System (RDBMS) adalah sebuah sistem yang secara otomatis menyatukan semua DBMS yang saling berhubungan. RDBMS biasanya menggunakan *4th Generation Language* (4GL) dan sangat fleksibel sehingga data dapat dimodifikasi dengan mudah, demikian pula dengan struktur databasenya. RDBMS tumbuh dari suatu teori yang pertama kali

dikembangkan oleh E.F Codd. Model relasi CODD ini digunakan untuk menciptakan sebuah sistem secara formal sebagai media penyimpanan data yang memisahkan representasi data secara internal dari akses dan representasi / perwujudan logikanya. Kekuatan RDBMS terletak pada kemampuannya untuk menyembunyikan detail dari penyimpanan data dari pengguna database dan cara penggunaanya yang lebih mudah baik bagi pembangunan aplikasi / programmer, maupun bagi pemakai akhir (*end user*). Hal ini didukung pula dengan penggunaan *Structured Query Language* (SQL) sebagai sumber dari semua RDBMS. (www.catatanlepas.com)

3.4. PHP

PHP merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. PHP adalah bahasa *scripting* yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada server *side*. Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server, sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja. PHP tergolong sebagai perangkat lunak *open source* yang diatur dalam aturan *General Purpose Licences* (GPL). PHP dirancang khusus untuk membentuk *web* dinamis, artinya PHP mampu menghasilkan *website* yang secara terus menerus hasilnya bisa berubah-ubah sesuai dengan pola yang diberikan. Hal ini berkaitan erat dengan basis data sebagai sumber data yang akan ditampilkan (Aditya, 2010).

Berawal dari kebutuhan masyarakat akan sebuah aplikasi *web* yang dinamis dan tidak bergantung sepenuhnya pada HTML yang bersifat statis, Rasmus Lerdorf pada tahun 1995 menciptakan sebuah *tool* menggunakan bahasa C agar bisa memonitor pengunjung yang datang ke situsnya. *Tool* ini dinamakan *Personal Home Page* yang kemudian dikenal dengan PHP. Rasmus melepas *tool* ini sebagai *open source* dan membuat para perancang *web* tertarik untuk mengembangkannya, diantaranya adalah Andi Gutschman dan Zeev Suraski. Selanjutnya dua perancang *web* ini tidak bisa dilepaskan jasa-jasanya dari sejarah perkembangan PHP. Nama PHP (*Personal Home Page*) merupakan nama yang cukup membingungkan karena tidak menunjuk pada nama perangkat lunak yang spesifik. Oleh karena itu, setelah peluncuran PHP/FI (*Personal Home Page / Forms Interpreter*) yang telah mendukung *database* MySQL, disepakati penggunaan nama PHP. Mulai dari PHP versi 3.0. Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek (Aditya, 2010).

PHP memiliki 8 (delapan) tipe data, yaitu :

1. Integer

Tipe ini meliputi semua bilangan bulat dengan range -2,147,483,648 sampai +2,147,483,647 pada platform 32bit. PHP juga akan mengkonversi secara otomatis bila suatu bilangan berada diluar range

tersebut ke dalam tipe data floating point. Tipe ini juga dapat dinyatakan dalam bentuk oktal (berbasis 8), desimal (berbasis 10), heksadesimal (berbasis 16)

2. Floating Point

Tipe ini biasa digunakan dalam bilangan pecahan namun bisa juga bilangan desimal. Tipe ini memiliki range $1.7E-308$ sampai $1.7E+308$. Dapat dinyatakan dalam bentuk bilangan desimal atau dalam bentuk pangkat.

3. String

Tipe data string dinyatakan dengan mengapitnya menggunakan tanda petik tunggal (‘ ’) atau tanda petik ganda (” “). Perbedaan dari penggunaan keduanya adalah dengan tanda petik tunggal kita tidak dapat menggunakan variable dan escape sequence handling bersama dalam suatu kalimat.

4. Boolean

Tipe data boolean digunakan untuk menyimpan nilai true atau false. Biasanya tipe data ini mayoritas digunakan untuk melakukan pengecekan kondisi pada php

5. Null

Tipe data yang tidak memuat apapun. Setiap Variabel yang diset menjadi Tipe Data NULL ini akan menjadikan Variabel tersebut kosong.

6. Array

Tipe ini dapat mengandung satu atau lebih data juga dapat diindeks berdasarkan numerik atau string. Ia juga mendukung multidimensi dan membolehkan semua datanya berbeda tipe data.

7. Object

Tipe data object dapat berupa bilangan, variable atau fungsi. Object dibuat dengan tujuan agar para programmer terbiasa dengan OOP, meski fasilitas ini masih minim.

8. Resource

Tipe Data Spesial yang satu ini di khususkan untuk menyimpan resource, sumber atau alamat. Variabel tersebut hanya dapat diciptakan oleh suatu fungsi khusus yang mengembalikan nilai berupa resource seperti penggunaan fungsi `fopen`, `opendir`, `mysql_connect`, `mysql_query` dan sebagainya

Beberapa kelebihan PHP dari bahasa pemrograman *web*, antara lain :

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. *Web Server* yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana, mulai dari `apache`, `IIS`, `Lighttpd`, hingga `Xitami` dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.

4. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

3.5. MySQL

MySQL adalah relational database management system (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah licensi GPL (*General Public License*). MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database terutama untuk pemilihan/seleksi dan pemasukan data yng memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah dan secara otomatis. (Prasetyo, 2003)

Keandalan suatu sistem database dapat diketahui dari cara kerja optimizer nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh single user, kecepatan query My SQL dapat sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase.

3.5.1. Sejarah Singkat MySQL

MySQL dikembangkan sekitar tahun 1994 oleh sebuah perusahaan pengembang software dan konsultan database bernama MySQL AB yang bertempat di Swedia. Pada saat itu perusahaan tersebut masih bernama TcX DataKonsult AB dan tujuan awal dikembangkannya MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pada client.

Awalnya Michael Widenius pengembang satu-satunya di TcX memiliki sebuah aplikasi UNIREG dan rutin ISAM buatannya sendiri dan sedang mencari antarmuka SQL yang cocok untuk diimplementasikan ke dalamnya. Mula-mula Monty memakai miniSQL(mSQL) pada eksperimennya, namun mSQL dirasa kurang sesuai karena terlalu lambat dalam pemrosesan query.

Akhirnya Monty menghubungi David Hughes, pembuat mSQL yang sedang merilis versi kedua dari mSQL. Kemudian Monty mencoba membuat sendiri mesin SQL yang memiliki antarmuka mirip dengan SQL tetapi dengan kemampuan yang lebih dan lahirlah MySQL.

3.5.2. Keistimewaan MySQL

Sebagai database server yang memiliki konsep database modern, MySQL memiliki banyak sekali keistimewaan (Prasetyo, 2003) diantaranya :

1. *Portability*

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi diantaranya seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X Server dan masih banyak lagi.

2. *Open Source*

MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis) dibawah lisensi GPL.

3. *Multiuser*

MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini memungkinkan sebuah database server MySQL dapat diakses client secara bersamaan.

4. *Performance Tuning*

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.

5. *Column Types*

MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed/unsigned* integer, float, double, char dan masih banyak lagi.

6. *Command dan Function*

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah SELECT dan WHERE dalam query.

7. *Security*

MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perijinan yang mendetail serta password terenkripsi.

8. *Scalability dan Limits*

MySQL mampu menangani database dalam skala besar, dengan jumlah record lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 miliar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks per tabelnya.

9. *Connectivity*

MySQL dapat melakukan koneksi dengan client menggunakan protokol TCP/IP, Unix socket (Unix) atau Named Pipes (NT).

10. *Localisation*

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada client dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa.

11. *Interface*

MySQL memiliki interface terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API.

12. *Client dan Tools*

MySQL dilengkapi dengan berbagai tools yang dapat digunakan untuk administrasi database dan pada setiap tool yang ada disertakan petunjuk *online*.

13. Struktur Tabel

MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani ALTER TABLE dibandingkan database lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisa Sistem

Tahap analisa sistem adalah studi domain masalah untuk merekomendasikan perbaikan dan menspesifikasi persyaratan dan prioritas untuk solusi. Tugas paling penting dalam tahap ini adalah proses menemukan masalah dan menghasilkan alternatif pemecahan masalah serta diharapkan dapat memahami sistem yang ada guna menentukan kebutuhan pemakai dan hambatan pada sistem yang baru

Sistem yang dibangun pada penelitian ini adalah *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan yang digunakan untuk memudahkan pelanggan dalam belanja batik setiap saat dan setiap waktu, kapan saja dan dimana saja tanpa harus datang ke Batik Putri Sekawan. Informasi yang dapat diakses oleh setiap pelanggan bersumber pada web yang akan dibuat yang didalamnya terdapat database tempat menyimpan data-data produk batik. Website digunakan oleh admin untuk melakukan proses pengisian, pengubahan dan penghapusan data batik dan data transaksi *online*. *E_commerce* produk Batik Putri Sekawan ini dibangun menggunakan PHP dan MySQL yang berisi informasi produk, informasi pelanggan, informasi transaksi barang dan informasi pengiriman barang ke pelanggan.

4.1.1. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terjadi pada Batik Putri Sekawan yang berkaitan dengan cara *order* dan informasi *order* status yang adalah :

1. Kurangnya media promosi melalui media elektronik atau internet membuat Batik Putri Sekawan kurang maju dan kurang berkembang.
2. Transaksi bisnis dengan pelanggan yang hanya menggunakan media telepon dan tatap muka membuat biaya menjadi lebih mahal.

4.1.2. Identifikasi Kebutuhan Data dan Informasi

1. Identifikasi Data

Data yang dibutuhkan dalam pembuatan *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan meliputi data-data yang masuk dalam sistem sebagai pembentuk dari sistem yang akan berjalan antara lain sebagai berikut:

- a. Data barang

Data barang yaitu pakaian batik yang ada di Batik Putri Sekawan.

- b. Data pelanggan

Data pelanggan yaitu pelanggan yang membeli batik di Batik Putri Sekawan.

c. Data pemesanan barang

Data pemesanan barang merupakan pemesanan pembelian batik oleh pelanggan Batik Putri Sekawan.

d. Data biaya kirim

Data biaya kirim merupakan biaya kirim ke kota tujuan.

e. Data konfirmasi pembayaran.

Data konfirmasi pembayaran merupakan konfirmasi pelanggan ke Batik Putri Sekawan setelah melakukan transfer.

f. Data pengiriman barang

Data pengiriman barang merupakan pengiriman barang Batik Putri Sekawan ke pelanggan.

2. Identifikasi Informasi

Kebutuhan informasi berdasarkan kegiatan dalam pembuatan *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan merupakan keluaran pada sistem tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Laporan barang

Laporan barang digunakan untuk menampilkan informasi barang Batik Putri Sekawan.

b. Laporan pelanggan

Laporan pelanggan digunakan untuk menampilkan informasi pelanggan Batik Putri Sekawan.

c. Laporan pemesanan

Laporan pemesanan digunakan untuk menampilkan informasi pemesanan pelanggan Batik Putri Sekawan.

d. Laporan pengiriman.

Laporan pengiriman digunakan untuk menampilkan informasi pengiriman ke pelanggan Batik Putri Sekawan.

e. Laporan Pembayaran

Laporan pembayaran digunakan untuk menampilkan informasi pembayaran dari pelanggan Batik Putri Sekawan

3. Identifikasi Sumber Data

Sumber data dalam pembuatan *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan adalah admin dan pelanggan.

4. Identifikasi Tujuan Informasi

Tujuan informasi dalam pembuatan *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan adalah pimpinan dan pelanggan.

4.1.3. Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan yaitu :

1. Operating System : Microsoft Window
2. Editor Gambar : Adobe Photoshop
3. Editor Web : Dreamweaver
4. HTTP Server : Apache (2.2.4) + PHP (5.2.3)
5. Database Server : MySQL (5.0.45)

4.1.4. Identifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk pengembangan sistem ini penulis menggunakan perangkat keras berupa sebuah unit komputer dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

1. Processor Intel (R) Pentium IV Dual Core E2180 2,0 GHz
2. Memori 1 GB DDR2 PC 5300
3. HDD 160 Gb – 7500 SATA
4. DVD RW 24 X
5. LCD 15,6”
6. Keyboard dan Mouse PS/2
7. UPS 600 Watt dan Printer Deskjet Warna
8. Modem untuk koneksi Internet

4.1.5. Pemilihan atau Kelayakan Sistem

1. Technical

Sistem yang diusulkan mampu bekerja dengan baik, karena peralatan yang digunakan baik dari segi perangkat keras dan perangkat lunak yang mudah didapatkan.

2. Economic

Sistem yang diusulkan dipandang layak untuk dipakai karena manfaat yang akan dirasakan akan lebih besar dibandingkan dengan biaya yang harus dikeluarkan.

3. *Legal*

Dalam hal ini perangkat lunak yang harus digunakan harus resmi sesuai dengan perijinan yang ada, sehingga tidak menyimpang dari ketentuan hukum yang berlaku dan ditinjau dari segi hukum yang berlaku di Indonesia maka rancangan sistem baru layak untuk diterapkan.

4. *Operational*

Kegiatan operasional dapat dilakukan dengan mudah karena program aplikasi yang diusulkan bersifat *user friendly* sehingga mudah dipelajari dan dioperasikan.

5. *Schedule*

Sistem yg diusulkan berlaku dalam suatu kerangka waktu yang logis.

4.2. Perancangan Sistem

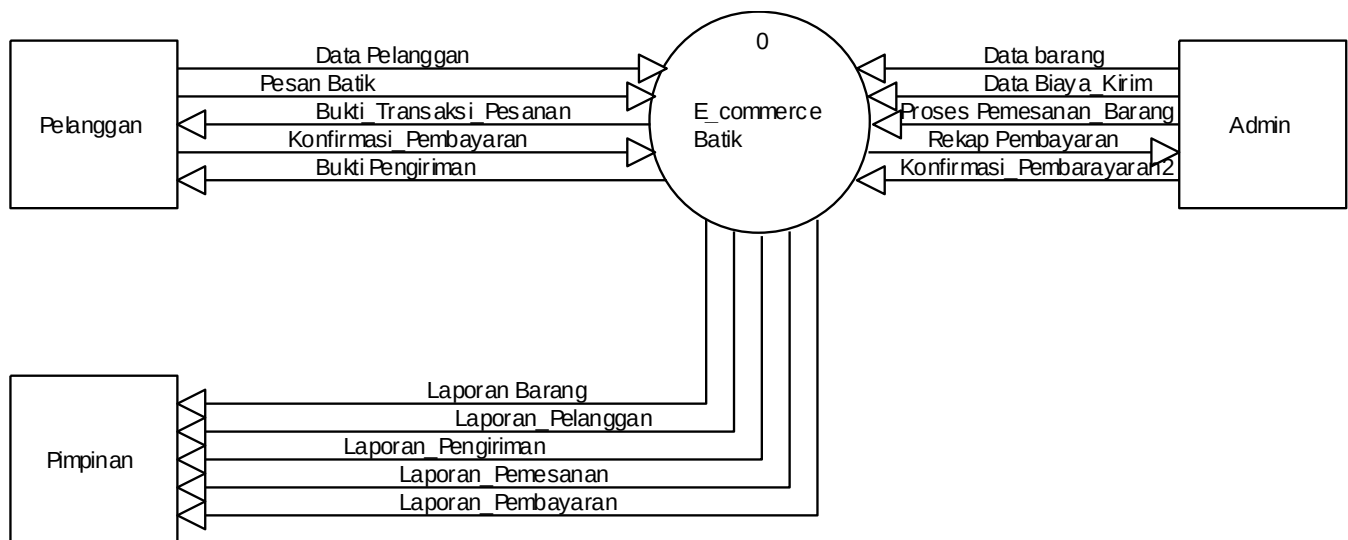
4.2.1. Deskripsi Sistem

Sistem yang dibangun pada skripsi ini adalah *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan. Pelanggan memesan batik di Batik Putri Sekawan kemudian pelanggan melakukan registrasi pelanggan lama atau pelanggan baru dengan memasukkan data pelanggan dan pelanggan mendapatkan bukti transaksi pemesanan, pelanggan melakukan transfer uang ke bank kemudian melakukan konfirmasi pembayaran ke Batik Putri Sekawan dan admin melakukan proses

pemesanan barang dari pelanggan dan barang pesanan dikirimkan. Admin melakukan pendataan barang, biaya kirim, dan melakukan konfirmasi pembayaran dari pelanggan yang melakukan sms. Pada akhir bulan pimpinan mencetak laporan barang, laporan pelanggan, laporan pengiriman, laporan pemesanan dan laporan pembayaran.

4.2.2. Diagram Konteks

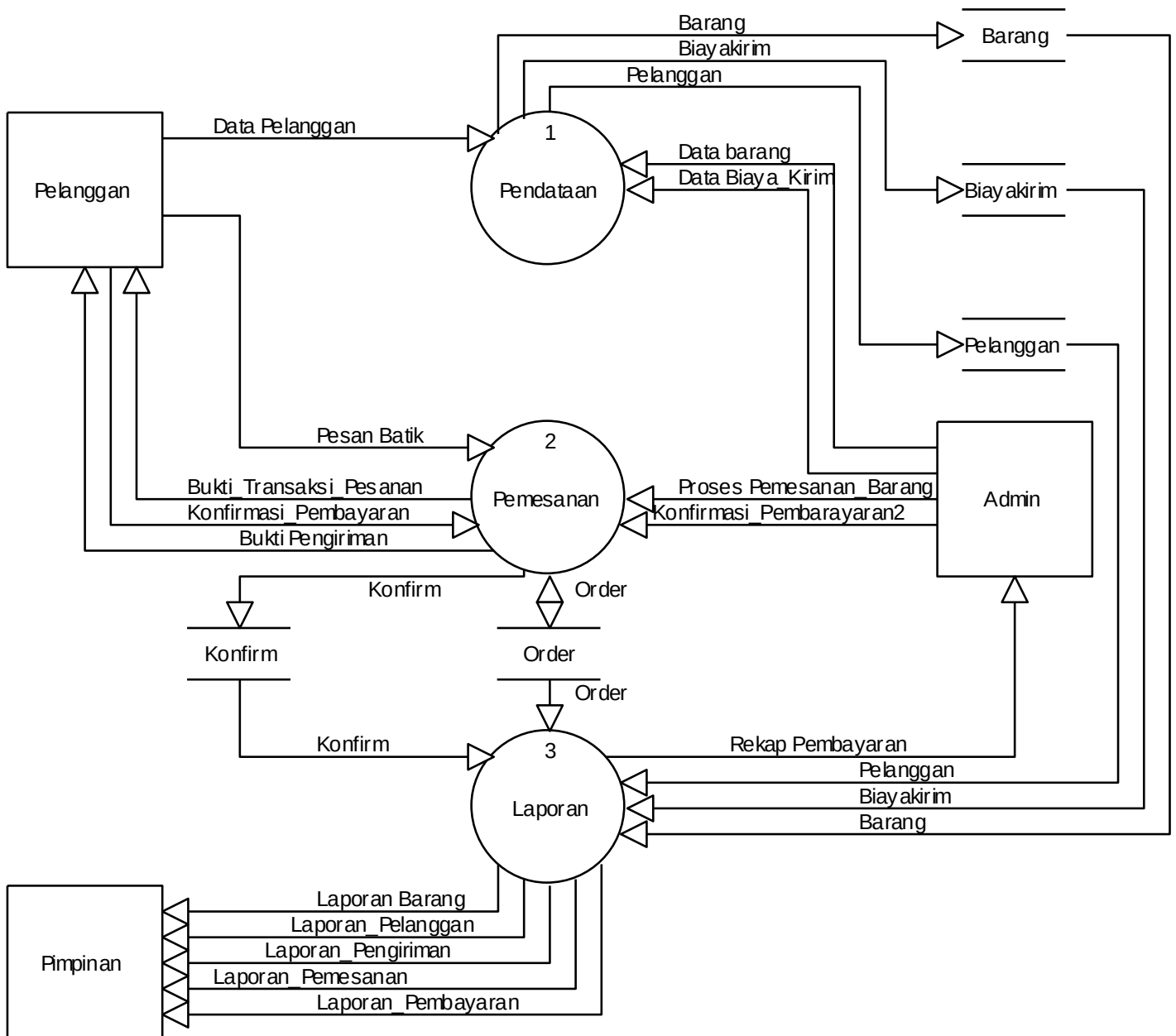
Untuk mendukung proses pembuatan e_commerce produk Batik Putri Sekawan yang baik, maka langkah pertama dalam penyusunan model fungsi awal adalah dengan membuat diagram konteks. Diagram konteks berfungsi untuk memperlihatkan interaksi yang terjadi pada *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan. Diagram konteks *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan diperlihatkan seperti gambar 4.1.



Gambar 4.1. Diagram Konteks *E_Commerce*

4.2.3. DFD Level 0

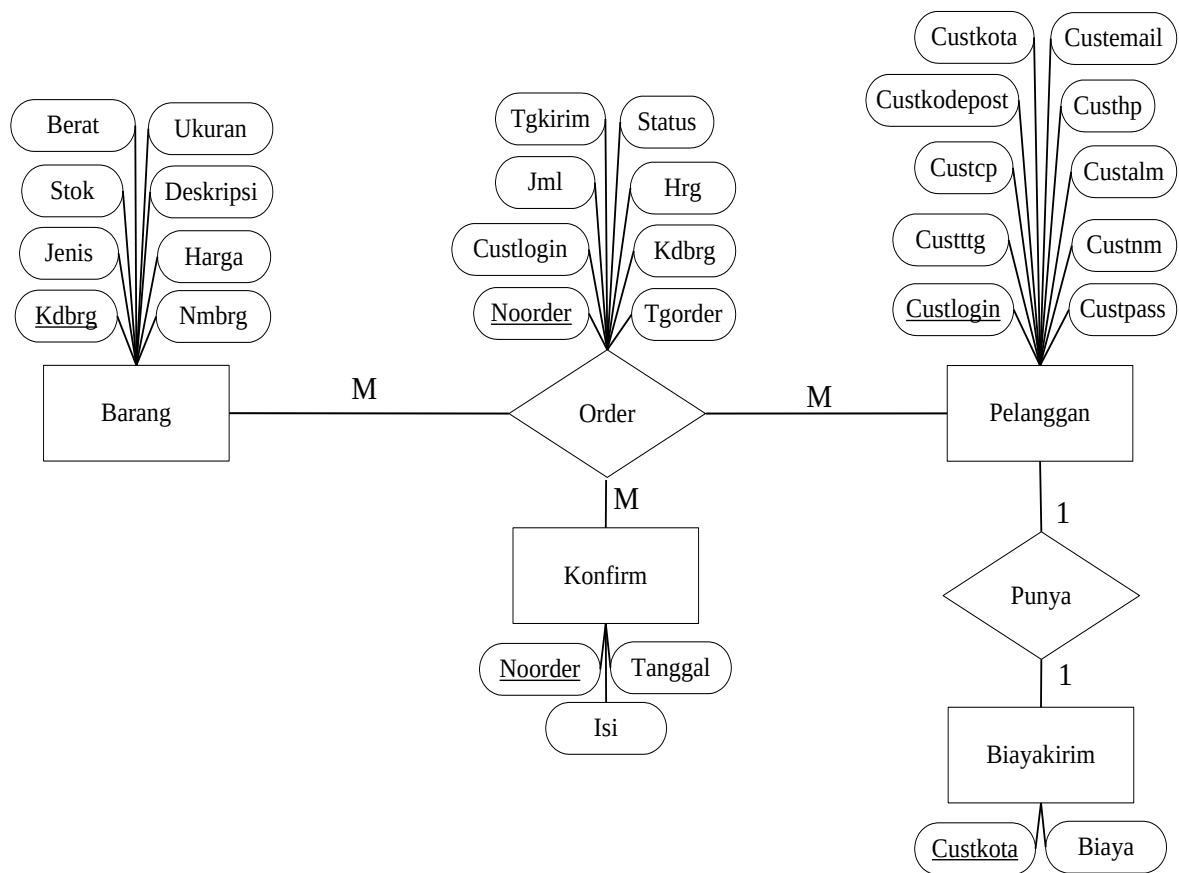
DFD Level 0 e_commerce produk Batik Putri Sekawan
diperlihatkan seperti gambar 4.2.



Gambar 4.2. DFD Level 0 *E_Commerce*

4.2.4. ERD

Untuk membantu menyusun basis data perlu dibuat ERD yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antar elemen. ERD e_commerce produk Batik Putri Sekawan diperlihatkan seperti pada gambar 4.3.



Gambar 4.3. ERD E_Commerce

4.2.5. Implementasi ERD Ke Tabel

1. Tabel Barang

<u>Kdbrg</u>	Nmbrg	Jenis	Harga	Stok	Deskripsi	Berat	Ukuran
09889	Batik	Baju	150.000	10	Batik Baju	10	L

2. Tabel Pelanggan

Custlogin	Custpass	Custtg	Custnm	Custcp	Custalm	...
Adi	123	2012-10-01	Adi Baskoro	PNS	Jalan Arteri	

...	Custkodepost	Custhp	Custkota	Custemail
	51045	08152155515	Semarang	adi@yahoo.com

3. Tabel Order

Noorder	Tgorder	Custlogin	Kdbrg	Jml	Hrg	Tgkirim	Status
TR08991	2012-10-01	Adi	09889	1	150.000	2012-10-05	1

4. Tabel Biyakirim

Custkota	Biaya
Semarang	10.000

5. Tabel Konfirm

Noorder	Tanggal	Isi
TR08991	2012-10-02	Saya sudah transfer

4.2.6. Kamus Data

Kamus data merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan, berikut ini kamus data untuk *e_commerce* produk Batik Putri Sekawan.

1. Tabel Barang

Barang = @kdbrg + nmbrg + jenis + harga + stok +
deskripsi + berat + ukuran.

Kdbrg = 5 {Karakter} 5

Nmbrg = 1 {Karakter} 80

Jenis = 1 {Karakter} 30

Harga = Numerik

Stok = Numerik
 Deskripsi = 1 {Karakter} 240
 Berat = Numerik
 Ukuran = 1 {Karakter} 5

2. Tabel Pelanggan

Pelanggan = @custlogin + custpass + custtg + custnm +
 custcp + custalm + custkodepost + custhp +
 custkota + custemail.

Custlogin = 4 {Karakter} 50
 Custpass = 1 {Karakter} 255
 Custtg = Timestamp
 Custnm = 1 {Karakter} 50
 Custcp = 1 {Karakter} 100
 Custalm = 1 {Karakter} 255
 Custkodepost = 1 {Karakter} 10
 Custhp = 1 {Karakter} 13
 Custkota = 1 {Karakter} 30
 Custemail = 1 {Karakter} 100

3. Tabel Order

Order = @noorder + tgoorder + custlogin + kdbrg +
 jml + hrg + status + tgkirim
 Noorder = 7 {Karakter} 7
 Tgorder = Date

Custlogin = 4 {Karakter} 50

Kdbrg = 5 {Karakter} 5

Jml = Numerik

Hrg = Numerik

Namauser = 1 {Karakter} 30

Status = Numerik

Tg kirim = Date

4. Tabel Biyakirim

Biayakirim = @custkota + biaya

Custkota = 1 {Karakter} 30

Biaya = Numerik

5. Tabel Konfirm

Konfirm = noorder + tanggal + isi

Noorder = 7 {Karakter} 7

Tanggal = Date

Isi = 1 {Karakter} 255

4.2.7. Perancangan Database

1. Tabel Barang

Tabel barang digunakan untuk menyimpan data produk batik. Tabel barang diperlihatkan seperti pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Tabel Barang

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	Kdbrg	5	Varchar	Kode Barang
2	Nmbrg	80	Varchar	Nama Barang
3	Jenis	30	Enum	Jenis

4	Harga		Double	Harga
5	Stok		Int	Stok Barang
6	Deskripsi	240	Blob	Deskripsi
7	Berat		Double	Berat
8	Ukuran	5	Varchar	Ukuran

2. Tabel Pelanggan

Tabel pelanggan digunakan untuk menyimpan data pelanggan Batik Putri Sekawan. Tabel pelanggan diperlihatkan seperti pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Tabel Pelanggan

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	Custlogin	50	Varchar	Login Pelanggan
2	Custpass	255	Varchar	Password
3	Custtg		Timestamp	Tanggal Registrasi
4	Custnm	50	Varchar	Nama Pelanggan
5	Custcp	100	Varchar	Kantor Pelanggan
6	Custalm	255	Varchar	Alamat Pelanggan
7	Custkodepost	10	Varchar	Kode Post
8	Custhp	13	Varchar	HP
9	Custkota	30	Varchar	Kota
10	Custemail	100	Varchar	Email

3. Tabel Order

Tabel order digunakan untuk menyimpan data transaksi penjualan Batik Putri Sekawan. Tabel order diperlihatkan seperti pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Tabel Order

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	Noorder	7	Varchar	No Order
2	Tgorder		Date	Tanggal Order
3	Custlogin	50	Varchar	Login Pelanggan
4	Kdbrg	5	Varchar	Kode Barang
5	Jml		Int	Jumlah

6	Hrg		Double	Harga
7	Status	1	Tinyint	Status Pembayaran
8	Tgkirim		Date	Tanggal Kirim

4. Tabel Biyakirim

Tabel biyakirim digunakan untuk menyimpan data biaya kirim pengiriman batik. Tabel biyakirim diperlihatkan seperti pada tabel 4.4.

Tabel 4.4. Tabel Biyakirim

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	Custkota	30	Varchar	Kota
2	Biaya		Float	Biaya Kirim

5. Tabel Konfirm

Tabel konfirm digunakan untuk menyimpan data konfirmasi pelanggan Batik Putri Sekawan. Tabel konfirm diperlihatkan seperti pada tabel 4.5.

Tabel 4.5. Tabel Konfirm

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	Noorder	7	Varchar	No Order
2	Tanggal		Timestamp	Tanggal Konfirmasi
3	Isi	255	Varchar	Isi Konfirmasi

4.2.8. Desain Input Output

1. Halaman Portal

a. Home Page

Banner	
Home Page	Keranjang Belanja Cara Pesan Tentang Kami Hubungi Kami
Username Login	
Kategori Batik	Foto Produk Nama Produk Harga Foto Produk Nama Produk Harga Foto Produk Nama Produk Harga
Testimonial	Foto Produk Nama Produk Harga Foto Produk Nama Produk Harga Foto Produk Nama Produk Harga

Gambar 4.4. Rancangan Home Page

Pada halaman home page seperti pada gambar 4.4. akan ditampilkan tentang produk-produk yang dijual di Batik Putri Sekawan.

b. Keranjang Belanja

Banner																			
Home Page	Keranjang Belanja Cara Pesan Tentang Kami Hubungi Kami																		
Username Login																			
Kategori Batik	<table border="1"><thead><tr><th>Nama produk</th><th>jumlah</th><th>stok</th><th>harga</th><th>subtotal</th><th>hapus</th></tr></thead><tbody><tr><td>xxxxx</td><td>99</td><td>99</td><td>999</td><td>999</td><td></td></tr><tr><td>xxxxx</td><td>99</td><td>99</td><td>999</td><td>999</td><td></td></tr></tbody></table> Ubah Jumlah	Nama produk	jumlah	stok	harga	subtotal	hapus	xxxxx	99	99	999	999		xxxxx	99	99	999	999	
Nama produk	jumlah	stok	harga	subtotal	hapus														
xxxxx	99	99	999	999															
xxxxx	99	99	999	999															
Testimonial	Belanja Lagi Proses																		

Gambar 4.5. Rancangan Keranjang Belanja

Pada halaman keranjang belanja seperti pada gambar 4.5 akan ditampilkan tentang produk batik yang telah dipesan. Pada halaman ini pelanggan juga dapat mengganti jumlah order barang yang dipesan. Pada halaman ini pelanggan juga dapat melanjutkan kembali belanja barang atau melakukan order barang.

c. Registrasi Pelanggan Baru

Banner	
Home Page	Keranjang Belanja Cara Pesan Tentang Kami Hubungi Kami
Username Login	
Kategori Batik Testimonial	☒ Pelanggan Baru ☐ Pelanggan Lama User Name Password Retype Password Nama Pekerjaan Alamat Pengiriman Kode Pos Telepon Kota Email Submit Batal

Gambar 4.6. Rancangan Registrasi Pelanggan Baru

Registrasi pelanggan baru seperti pada gambar 4.6 digunakan untuk melakukan registrasi pelanggan baru.

d. Registrasi Pelanggan Lama

Banner	
Home Page	Keranjang Belanja Cara Pesan Tentang Kami Hubungi Kami
Username Login	
Kategori Batik	☐ Pelanggan Baru ☒ Pelanggan Lama User Name Password Submit Batal
Testimonial	

Gambar 4.7. Rancangan Registrasi Pelanggan Lama

Registrasi pelanggan lama seperti pada gambar 4.7 digunakan untuk melakukan registrasi pelanggan lama.

e. Bukti Transaksi

Banner	
Home Page	Keranjang Belanja Cara Pesan Tentang Kami Hubungi Kami
Username Login	
Kategori Batik	TERIMA KASIH Bukti Transaksi
Testimonial	

Gambar 4.8. Rancangan Bukti Transaksi

Pada halaman bukti transaksi seperti pada gambar 4.8 akan ditampilkan barang yang dipesan di Batik Putri Sekawan.

f. Konfirmasi Pembayaran

Banner	
Home Page	Keranjang Belanja Cara Pesan Tentang Kami Hubungi Kami
Username Login	
Kategori Batik	ISI KONFIRMASI PEMBAYARAN
Testimonial	KONFIRMASI PEMBAYARAN

Gambar 4.9 Rancangan Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman konfirmasi pembayaran seperti pada gambar 4.9 akan ditampilkan tentang konfirmasi pembayaran dari barang yang dipesan.

g. Cara Pesan

Banner	
Home Page	Keranjang Belanja <u>Cara Pesan</u> Tentang Kami Hubungi Kami
Username Login	
Kategori Batik	Cara Pemesanan Barang Secara Online di Batik Putri Sekawan
Testimonial	

Gambar 4.10. Rancangan Cara Pesan

Pada halaman cara pesan seperti pada gambar 4.10 akan ditampilkan tentang bagaimana proses pemesanan dari mulai awal sampai akhir proses pemesanan barang secara *online*.

h. Tentang Kami

Banner	
Home Page	Keranjang Belanja Cara Pesan Tentang Kami Hubungi Kami
Username Login	
Kategori Batik Testimonial	Profil Perusahaan Batik Putri Sekawan

Gambar 4.11. Rancangan Tentang Kami

Pada halaman tentang kami seperti pada gambar 4.11 akan ditampilkan tentang bagaimana profil perusahaan dan sejarah berdirinya perusahaan Batik Putri Sekawan.

i. Hubungi Kami

Banner	
Home Page	Keranjang Belanja Cara Pesan Tentang Kami Hubungi Kami
Username Login	
Kategori Batik	Alamat, Telepon, Email Batik Putri Sekawan
Testimonial	

Gambar 4.12. Rancangan Hubungi Kami

Pada halaman hubungi kami seperti pada gambar 4.12 akan ditampilkan tentang kontak, email dan alamat yang dapat dihubungi Batik Putri Sekawan.

2. Halaman Admin

a. Login

Login Administrator	
Username :	
Password :	
Login	

Gambar 4.13. Rancangan Login

Halaman login seperti pada gambar 4.13 digunakan untuk masuk ke menu admin. Untuk masuk ke halaman

admin, maka user harus memasukkan username dan password yang benar.

b. Home

Banner						
Home	Barang	Biaya Kirim	Order	Setting	Laporan	Logout
Jumlah Pengunjung: Jam Sekarang						

Gambar 4.14. Rancangan Home

Setelah user memasukkan user name dan password yang benar maka akan ditampilkan halaman home admin seperti pada gambar 4.14. Pada halaman home admin akan ditampilkan jam sekarang. Pada halaman admin terdapat beberapa menu yang dapat digunakan yaitu home, barang, biaya kirim, order, setting, laporan dan logout.

c. Barang

Banner

[Home](#) [Barang](#) [Biaya Kirim](#) [Order](#) [Setting](#) [Laporan](#) [Logout](#)

MASTER DATA BARANG

Kode Barang

Nama Barang

Kategori

Harga

Ukuran

Stok

Berat Gram

Deskripsi

Simpan

Batal

Image

Browse

#	Kode>Nama	Kategori	Harga	Stok	Pic	Proses
						Edit Hapus

Gambar 4.15. Rancangan Barang

Halaman barang seperti pada gambar 4.15 digunakan untuk memasukkan produk batik beserta gambar yang ada di Batik Putri Sekawan. Pada halaman ini, admin dapat melakukan penambahan, perubahan, penghapusan data barang.

69

d. Biaya Kirim

Banner			
Home Barang Biaya Kirim Order Setting Laporan Logout			
KOTA / BIAYA KIRIM			
Kota			
Biaya			
		Simpan	Batal
#	Kota	Biaya Kirim	Proses
			Edit Hapus

Gambar 4.16. Rancangan Biaya Kirim

Halaman biaya kirim seperti pada gambar 4.16 digunakan untuk memasukkan daftar biaya kirim barang. Pada halaman ini, admin dapat melakukan penambahan, perubahan, penghapusan data biaya kirim.

e. Order

Banner	
Home Barang Biaya Kirim Order Setting Laporan Logout	
Pilih Transaksi	...
Pelanggan	
Alamat Pengiriman	
Dikirim Tanggal	
	Kirim Batal

Gambar 4.17. Rancangan Order

Halaman order seperti pada gambar 4.17 digunakan untuk memasukkan data pemesanan batik yang telah dipesan oleh pelanggan.

f. Setting Admin

Banner								
Home	Barang	Biaya Kirim						
Order	Setting	Laporan						
Logout								
User Name								
Password								
	Simpan	Batal						
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">User Name</th> <th style="width: 33%;">Password</th> <th style="width: 34%;">Proses</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">Edit Hapus</td> </tr> </tbody> </table>		User Name	Password	Proses			Edit Hapus
User Name	Password	Proses						
		Edit Hapus						

Gambar 4.18. Rancangan Setting Admin

Halaman setting admin seperti pada gambar 4.18 digunakan untuk membuat daftar login admin yang dapat masuk ke halaman admin.

g. Setting News

Banner										
Home	Barang	Biaya Kirim								
Order	Setting	Laporan								
Logout										
Judul										
Waktu/Tanggal										
Isi										
	Simpan Data	Batal								
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Judul</th> <th style="width: 25%;">Timestamp</th> <th style="width: 25%;">Isi</th> <th style="width: 25%;">Proses</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">Edit Hapus</td> </tr> </tbody> </table>		Judul	Timestamp	Isi	Proses				Edit Hapus
Judul	Timestamp	Isi	Proses							
			Edit Hapus							

Gambar 4.19. Rancangan Setting News

Halaman setting news seperti pada gambar 4.19 digunakan untuk membuat daftar berita yang akan ditampilkan pada halaman portal.

h. Laporan Barang

Banner																	
Home	Barang	Biaya Kirim	Order	Admin	Laporan Logout												
Laporan Barang				Laporan Barang Laporan Pelanggan Laporan Pengiriman Laporan Pemesanan Laporan Pembayaran													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Kode Barang</th> <th style="text-align: center;">Nama Barang</th> <th style="text-align: center;">Kategori</th> <th style="text-align: center;">Harga</th> <th style="text-align: center;">Stok</th> <th style="text-align: center;">Pic</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6" style="height: 30px;"></td> </tr> </tbody> </table>						Kode Barang	Nama Barang	Kategori	Harga	Stok	Pic						
Kode Barang	Nama Barang	Kategori	Harga	Stok	Pic												
Pimpinan (.....)																	

Gambar 4.20. Rancangan Laporan Barang

Halaman laporan barang seperti pada gambar 4.20 digunakan untuk melihat stok barang yang ada di e_commerce produk Batik Putri Sekawan.

i. Laporan Pelanggan

Banner						
Home	Barang	Biaya Kirim	Order	Admin	Laporan	Logout
Laporan Pelanggan					Laporan Barang <u>Laporan Pelanggan</u> Laporan Pengiriman Laporan Pemesanan Laporan Pembayaran	
Nama Pelanggan		Pekerjaan	Kota	Alamat	Email	
Pimpinan						
(.....)						

Gambar 4.21. Rancangan Laporan Pelanggan

Halaman laporan pelanggan seperti pada gambar 4.21 digunakan untuk melihat laporan pelanggan.

j. Laporan Pengiriman

Banner						
Home	Barang	Biaya Kirim	Order	Admin	Laporan	Logout
Laporan Pengiriman					Laporan Barang Laporan Pelanggan <u>Laporan Pengiriman</u> Laporan Pemesanan Laporan Pembayaran	
No Transaksi	Tanggal	Detail Transaksi	Pelanggan	Alamat Pengiriman		
Pimpinan						
(.....)						

Gambar 4.22. Rancangan Laporan Pengiriman

Halaman laporan pengiriman seperti pada gambar 4.22 digunakan untuk melihat laporan pengiriman.

k. Laporan Pemesanan

Banner					
Home	Barang	Biaya Kirim	Order	Admin	Laporan Logout
Laporan Pemesanan				Laporan Barang Laporan Pelanggan Laporan Pengiriman <u>Laporan Pemesanan</u> Laporan Pembayaran	
No Transaksi	Tanggal	Detail Transaksi	Pelanggan	Alamat Pengiriman	
Pimpinan					
(.....)					

Gambar 4.23. Rancangan Laporan Pemesanan

Halaman laporan pemesanan seperti pada gambar 4.23 digunakan untuk melihat laporan pemesanan dari pelanggan yang melakukan pemesanan batik.

l. Laporan Pembayaran

Banner					
Home	Barang	Biaya Kirim	Order	Admin	Laporan Logout
Laporan Pembayaran				Laporan Barang Laporan Pelanggan Laporan Pengiriman Laporan Pemesanan <u>Laporan Pembayaran</u>	
No Transaksi	Tanggal	Detail Transaksi	Pelanggan	Isi	
Pimpinan					
(.....)					

Gambar 4.24. Rancangan Laporan Pembayaran

Halaman laporan pembayaran seperti pada gambar 4.24 digunakan untuk melihat laporan pembayaran dari pelanggan yang melakukan transfer.

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Halaman Portal

5.1.1. Home Page



Gambar 5.1. Home Page

Halaman home page seperti pada gambar 5.1 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.4 akan ditampilkan tentang produk-produk batik khusus dewasa yang dijual di Batik Putri Sekawan.

5.1.2. Keranjang Belanja



Gambar 5.2. Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja seperti pada gambar 5.2 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.5 akan ditampilkan tentang produk batik yang telah dipesan. Pada halaman ini pelanggan juga dapat mengganti jumlah order barang yang dipesan dengan mengubah jumlah order kemudian klik tombol **Ubah Jumlah**. Pada halaman ini pelanggan juga dapat melanjutkan kembali belanja batik dengan memilih menu **Belanja Lagi** atau melakukan order barang dengan memilih menu **Proses**.

5.1.3. Registrasi

Registrasi dalam sistem ini terdiri dari dua pelanggan yaitu pelanggan lama jika sudah pernah melakukan registrasi atau pelanggan baru jika belum pernah melakukan registrasi.

1. Pelanggan Baru

HOME - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Yahoo! Tools Help

HOME

http://localhost/pubt_sekawan/index.php?page=showcustomer

Most Visited Getting Started Latest Headlines Customize Links Free Hotmail Windows Marketplace Windows Media Windows Make Y! My Homepage

SEARCH Yahoo! Search

Indonesia Particular Batik & Craft

Home Page | Keranjang Belanja | Cara Pesan | Tentang Kami | Hubungi Kami

BEUM LOGIN Username Password Login

KATEGORI BATIK

- Kemeja (4)
- Batik (1)
- Kimono (4)
- Boks (4)
- Sarung (4)
- Baju Wanita (4)

TESTIMONIAL

Sukses Buat Putri Sekawan Untuk Launching Web Barunya By : Sarati

Registrasi Pelanggan

☒ PELANGGAN BARU
☐ PELANGGAN LAMA

REGISTRASI PELANGGAN BARU

USER NAME
PASSWORD
RETYPE PASSWORD
NAMA
PEKERJAAN
ALAMAT PENGIRIMAN
KODE POS
TELEPON
KOTA
E-MAIL

SUBMIT BATAL

NEWS

Buruan Stok Terbatas

Copyright ©2012 SM. All rights reserved

Gambar 5.3. Registrasi Pelanggan Baru

Registrasi pelanggan baru seperti pada gambar 5.3 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.6 digunakan untuk melakukan pendaftaran pelanggan baru yang belum pernah melakukan registrasi ke Batik Putri Sekawan.

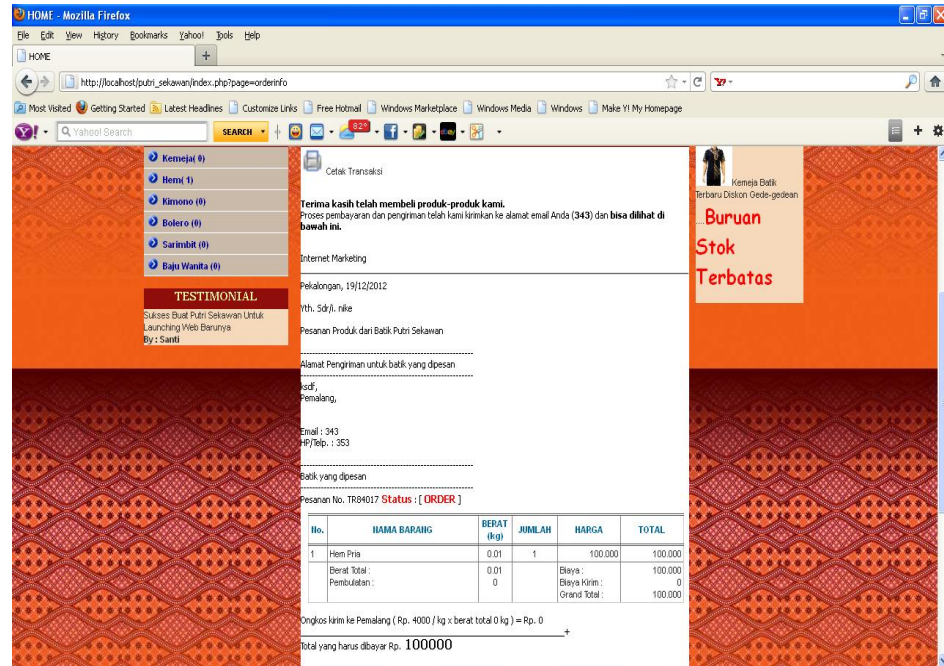
2. Registrasi Pelanggan Lama



Gambar 5.4. Registrasi Pelanggan Lama

Registrasi pelanggan lama seperti pada gambar 5.4 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.7 digunakan untuk melakukan registrasi pelanggan lama yang telah melakukan registrasi atau pelanggan yang telah mempunyai member.

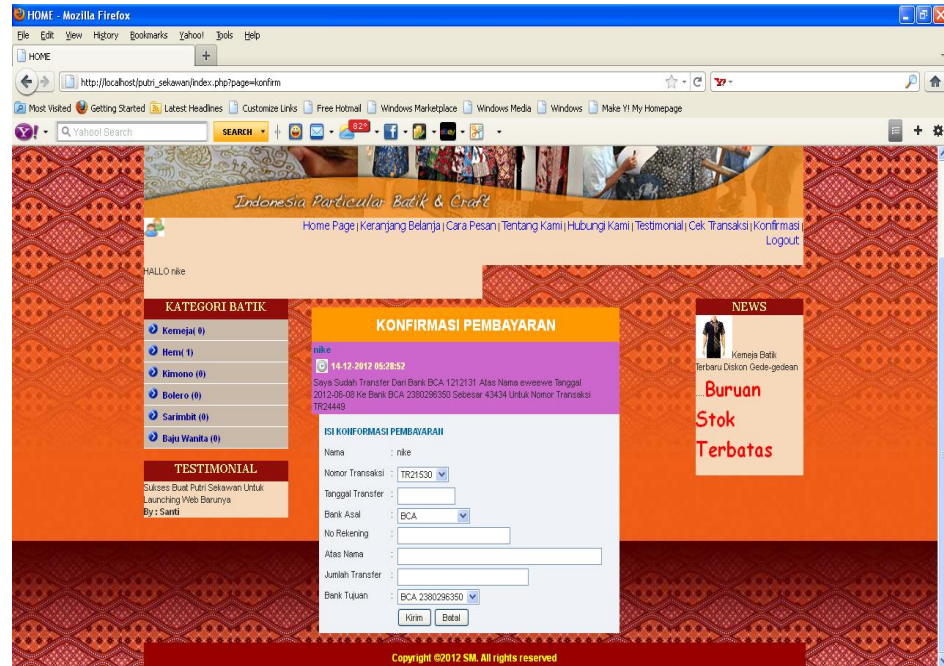
5.1.4. Bukti Transaksi



Gambar 5.5. Bukti Transaksi

Bukti transaksi seperti pada gambar 5.5 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.8 berfungsi sebagai halaman bukti transaksi produk batik yang telah memesan batik. Klik tombol  untuk mencetak bukti transaksi.

5.1.5. Konfirmasi Pembayaran



Gambar 5.6. Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman konfirmasi pembayaran seperti pada gambar 5.6 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.9 akan ditampilkan tentang konfirmasi pembayaran dari barang yang dipesan.

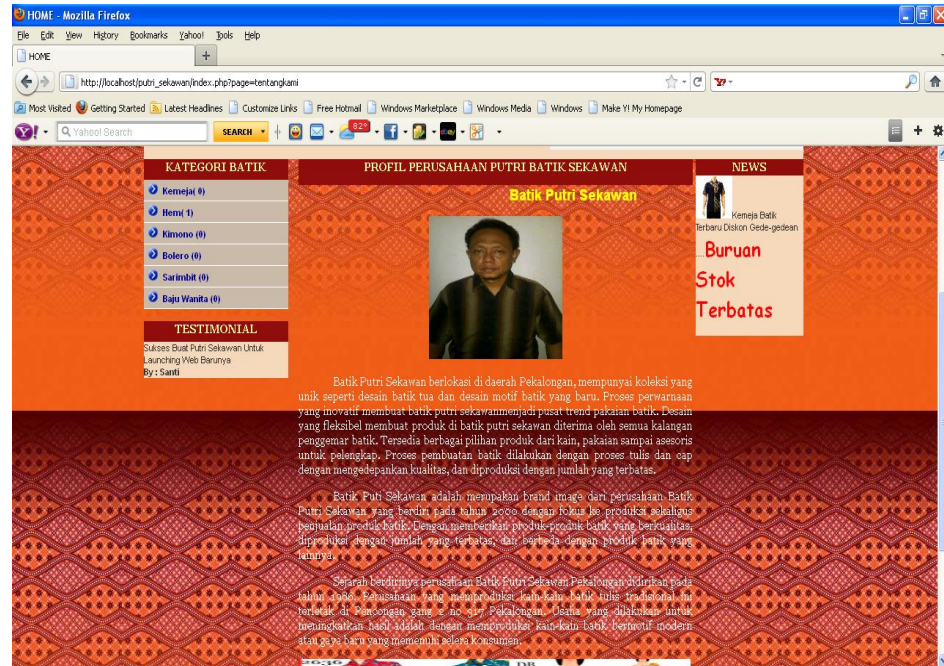
5.1.6. Cara Pesan



Gambar 5.7. Cara Pesan

Pada halaman cara pesan seperti pada gambar 5.7 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.10 akan ditampilkan tentang bagaimana proses pemesanan dari mulai awal sampai akhir proses pemesanan barang secara *online*.

5.1.7. Tentang Kami



Gambar 5.8. Tentang Kami

Pada halaman tentang kami seperti pada gambar 5.8 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.11 akan ditampilkan tentang bagaimana profil perusahaan dan sejarah berdirinya perusahaan Batik Putri Sekawan.

5.1.8. Hubungi Kami

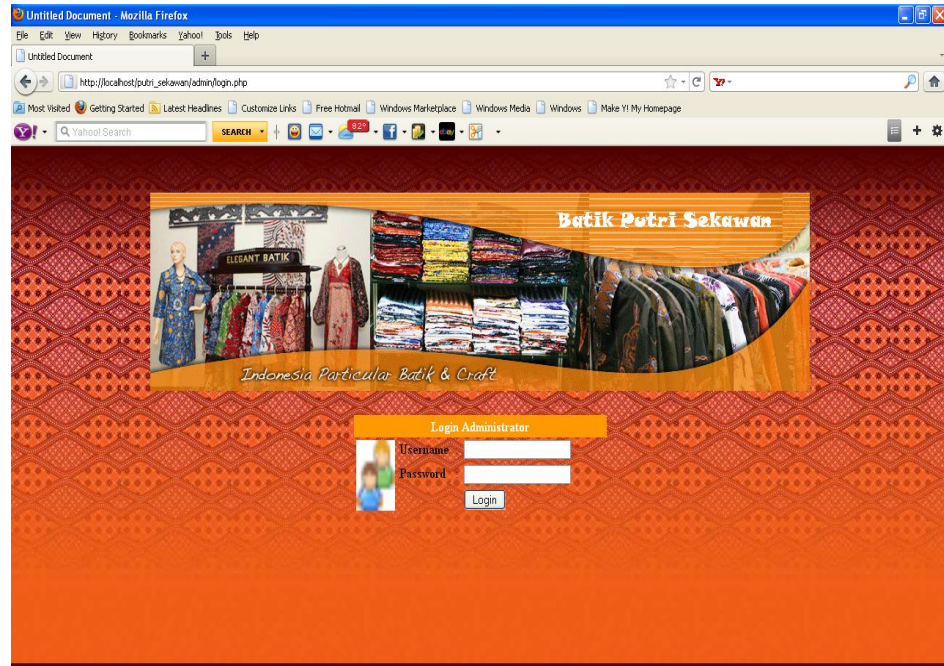


Gambar 5.9. Hubungi Kami

Pada halaman hubungi kami seperti pada gambar 5.9 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.12 akan ditampilkan tentang kontak dan alamat yang dapat dihubungi Batik Putri Sekawan.

5.2. Halaman Admin

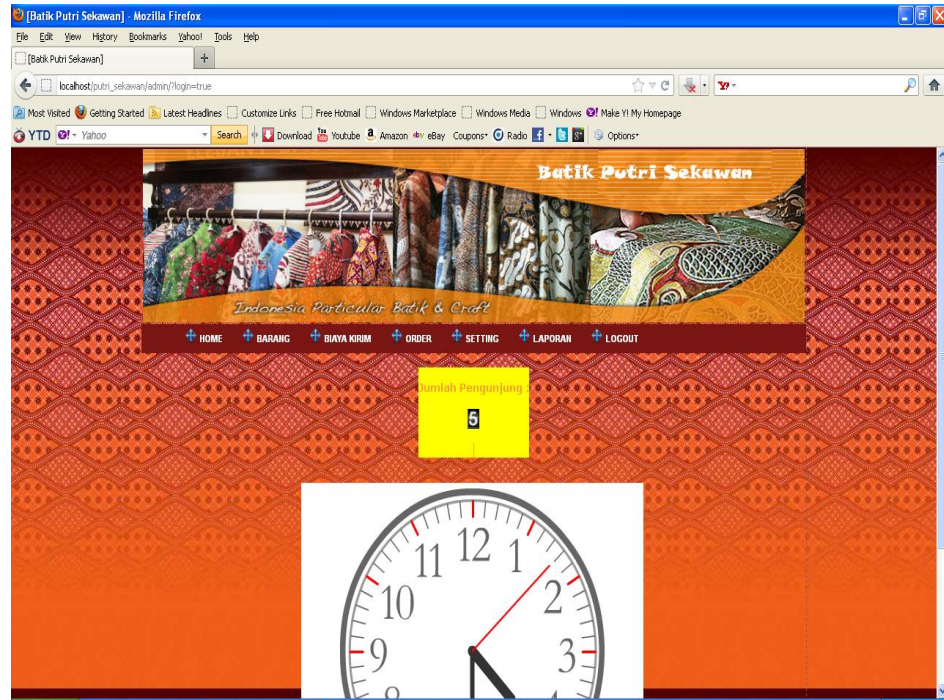
5.2.1. Login



Gambar 5.10. Login

Halaman login seperti pada gambar 5.10 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.13 digunakan untuk masuk ke menu admin. Untuk masuk ke halaman admin, isi username dan password kemudian klik tombol  , jika login valid maka akan ditampilkan halaman admin seperti pada gambar 5.11.

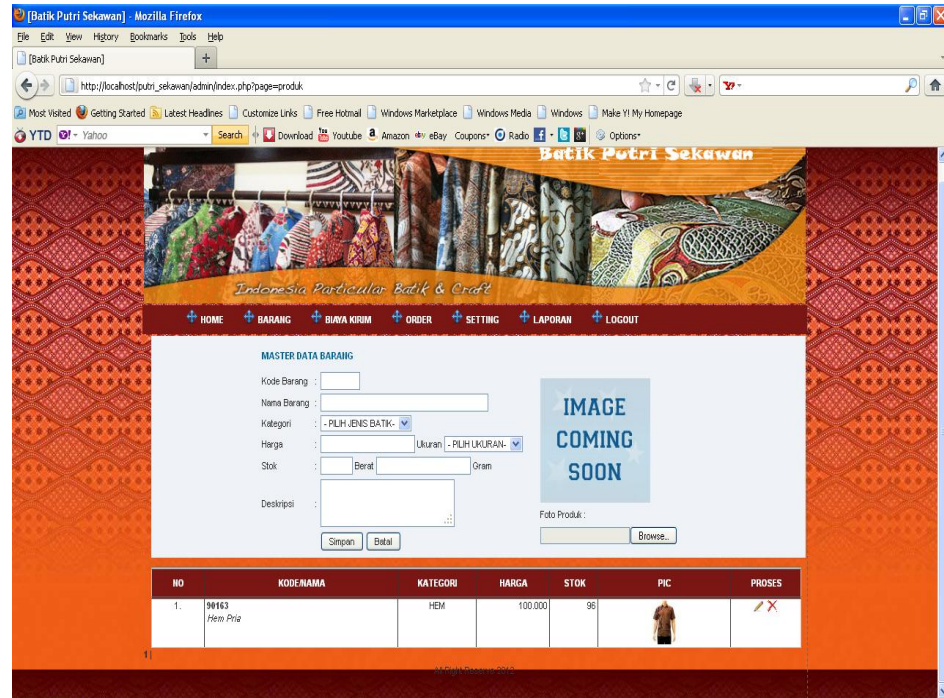
5.2.2. Home



Gambar 5.11. Home

Halaman home admin seperti gambar 5.11 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.14 akan ditampilkan jam sekarang dan akan ditampilkan jumlah pengunjung yang telah mengunjungi web putri sekawan.

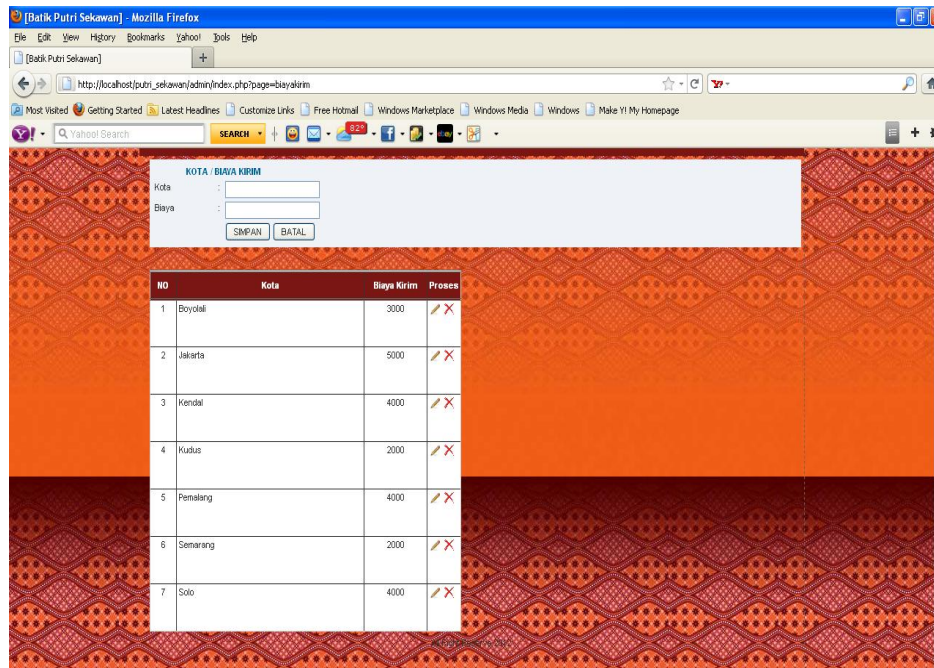
5.2.3. Barang



Gambar 5.12. Barang

Halaman barang seperti pada gambar 5.12 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.15 digunakan untuk memasukkan produk batik beserta gambar yang ada di Batik Putri Sekawan. Pada halaman ini, admin dapat melakukan penambahan, perubahan, penghapusan data barang.

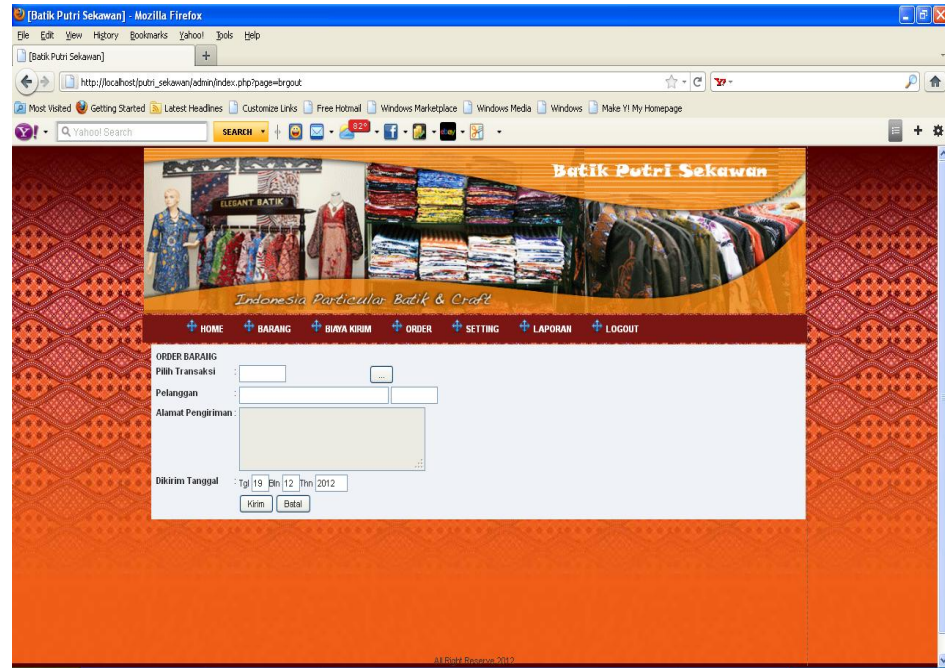
5.2.4. Biaya Kirim



Gambar 5.13. Biaya Kirim

Halaman biaya kirim seperti pada gambar 5.13 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.16 digunakan untuk memasukkan daftar biaya kirim ke kota tujuan pemesanan produk batik. Pada halaman ini, admin dapat melakukan penambahan, perubahan, penghapusan data biaya kirim.

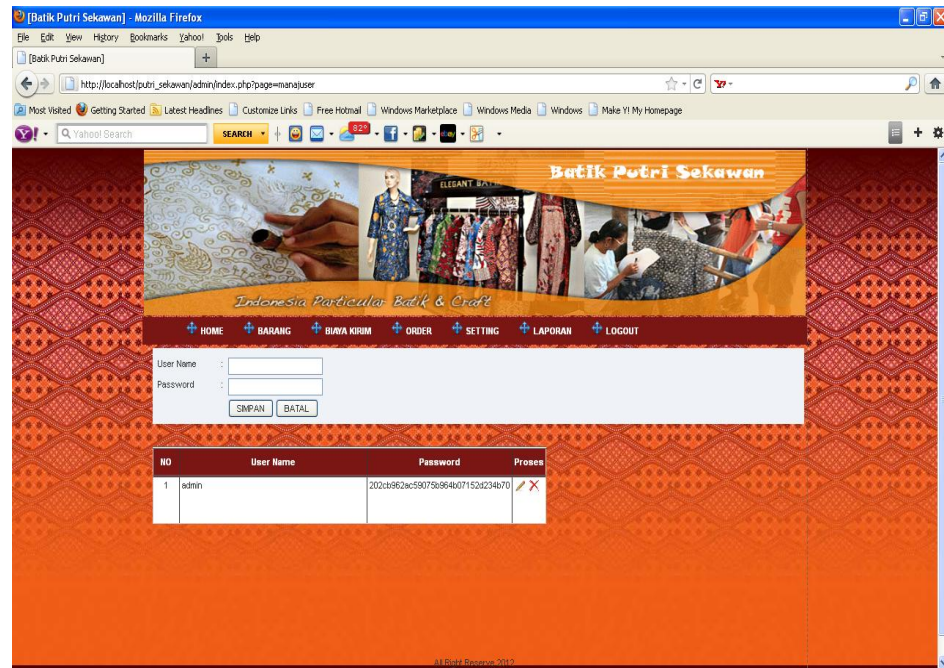
5.2.5. Order



Gambar 5.14. Order

Halaman order seperti pada gambar 5.14 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.17 digunakan untuk memasukkan data pemesanan batik yang telah dipesan oleh pelanggan.

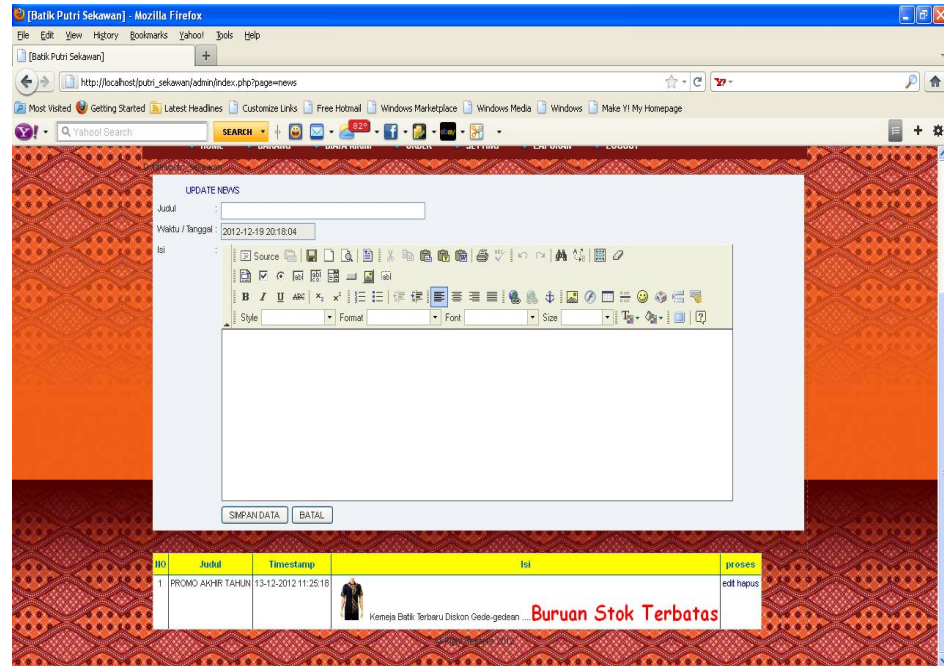
5.2.6. Setting Admin



Gambar 5.15. Setting Admin

Halaman setting admin seperti pada gambar 5.15 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.18 digunakan untuk membuat daftar login admin yang dapat masuk ke halaman admin.

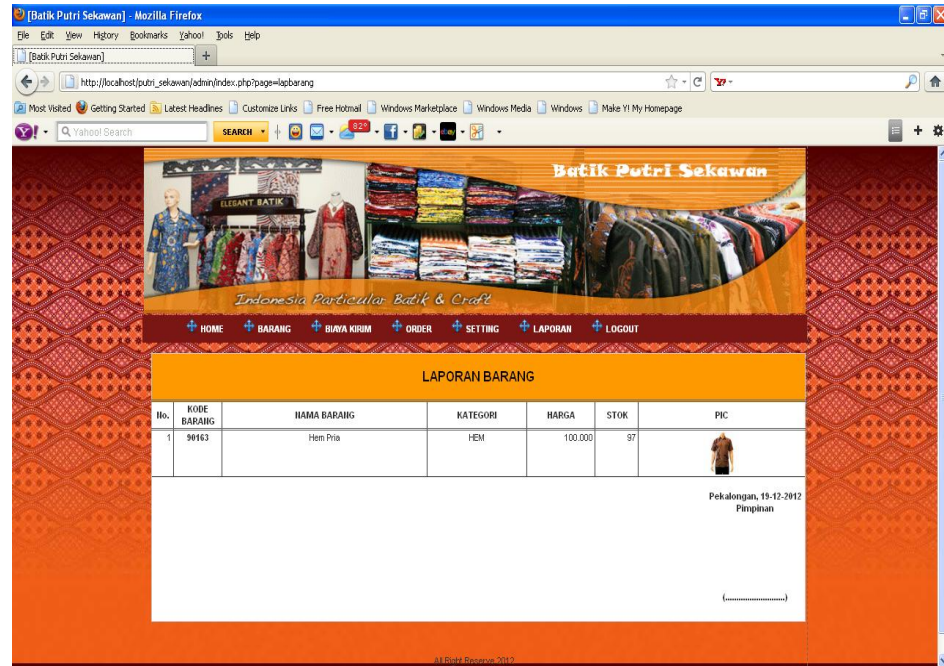
5.2.7. Setting News



Gambar 5.16. Setting News

Halaman setting news seperti pada gambar 5.16 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.19 digunakan untuk memasukkan berita yang akan ditampilkan pada halaman portal. Pada halaman ini, admin dapat melakukan penambahan, perubahan, penghapusan data news.

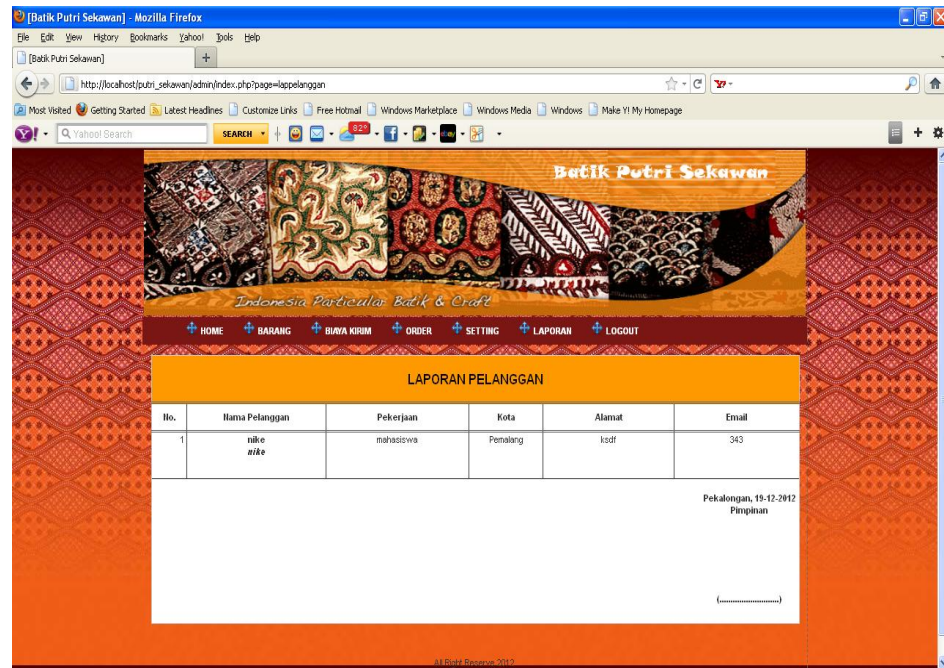
5.2.8. Laporan Barang



Gambar 5.17. Laporan Barang

Laporan barang seperti pada gambar 5.17 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.20 digunakan untuk melihat stok barang yang ada di Batik Putri Sekawan.

5.2.9. Laporan Pelanggan



Gambar 5.18. Laporan Pelanggan

Laporan pelanggan seperti pada gambar 5.18 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.21 digunakan untuk melihat laporan pelanggan.

5.2.10. Laporan Pengiriman

Browser: Mozilla Firefox
URL: http://localhost/putri_sekawan/admin/index.php?page=lapkirim

Batik Putri Sekawan
Indonesia Particular Batik & Craft

HOME BARANG BIAYA KIRIM ORDER SETTING LAPORAN LOGOUT

LAPORAN PENGIRIMAN

No	NO TRANSAKSI	TANGGAL	DETAIL TRANSAKSI	PELANGGAN	ALAMAT PENGIRIMAN
1	TR24449	13-12-2012	1. 90163 HEM PRIA Rp. 100.000 Jml : 1 Buah	NIKE Jogin : niko PEMALANG	KSDP

Pekalongan, 19-12-2012
Pimpinan

Copyright Reserved 2012

Gambar 5.19. Laporan Pengiriman

Laporan pengiriman seperti pada gambar 5.19 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.22 digunakan untuk melihat laporan pengiriman.

5.2.11. Laporan Pemesanan

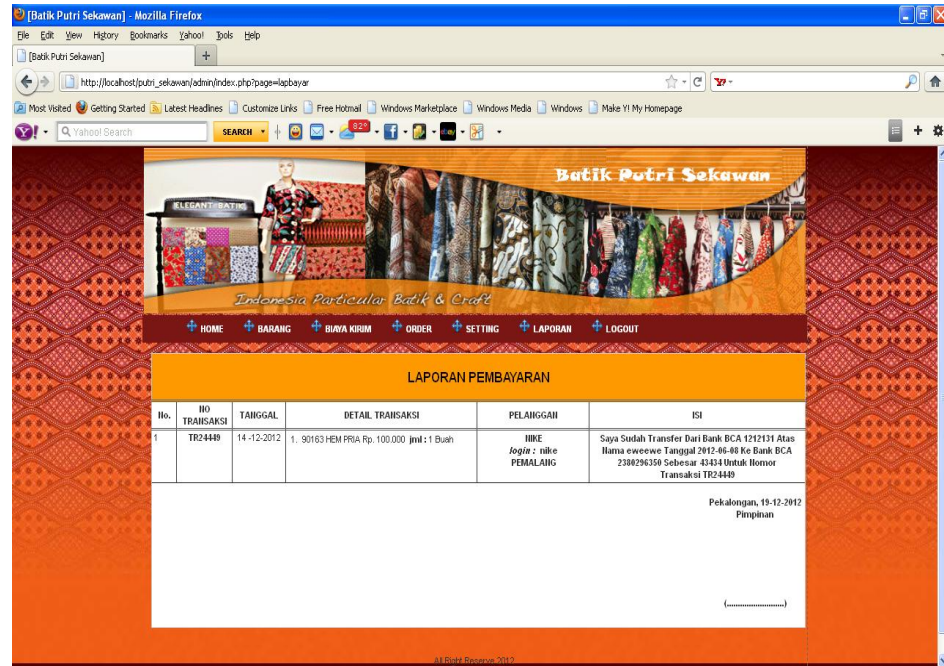
No	NO TRANSAKSI	TANGGAL	DETAIL TRANSAKSI	PELANGGAN	ALAMAT PENGIRIMAN
1	TR84017	19-12-2012	1. 90163 HEM PRIA Rp. 100.000 Jml : 1 Buah	NIKE Jogja : nike PEMALANG	KSDF
2	TR21539	14-12-2012	1. 90163 HEM PRIA Rp. 100.000 Jml : 1 Buah	NIKE Jogja : nike PEMALANG	KSDF

Pekalongan, 19-12-2012
Pimpinan

Gambar 5.20. Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan seperti pada gambar 5.20 merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.23 digunakan untuk melihat laporan pemesanan dari pelanggan yang melakukan pemesanan batik.

5.2.12. Laporan Pembayaran



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://localhost/putri_sekawan/admin/index.php?page=lapbayar'. The website header features the title 'Batik Putri Sekawan' and a navigation menu with links: HOME, BARANG, BIAYA KIRIM, ORDER, SETTING, LAPORAN, and LOGOUT. The main content area is titled 'LAPORAN PEMBAYARAN' and contains a table with the following data:

No.	NO TRANSAKSI	TANGGAL	DETAIL TRANSAKSI	PELANGGAN	ISI
1	TR24449	14-12-2012	1. 90163 HEM PRIA Rp. 100.000 jml: 1 Buah	NIKE Jogie : nuke PEMALANG	Saya Sudah Transfer Dari Bank BCA 1212131 Atas Nama eweeewe Tanggal 2012-06-08 Ke Bank BCA 2300296359 Sebesar 43434 Untuk Nomor Transaksi TR24449

Below the table, the report is signed by 'Pekalongan, 19-12-2012 Pimpinan'.

Gambar 5.21. Laporan Pembayaran

Laporan pembayaran seperti pada gambar 5.21

merupakan implementasi dari rancangan gambar 4.24 digunakan untuk melihat laporan pembayaran dari pelanggan yang melakukan transfer.

BAB VI

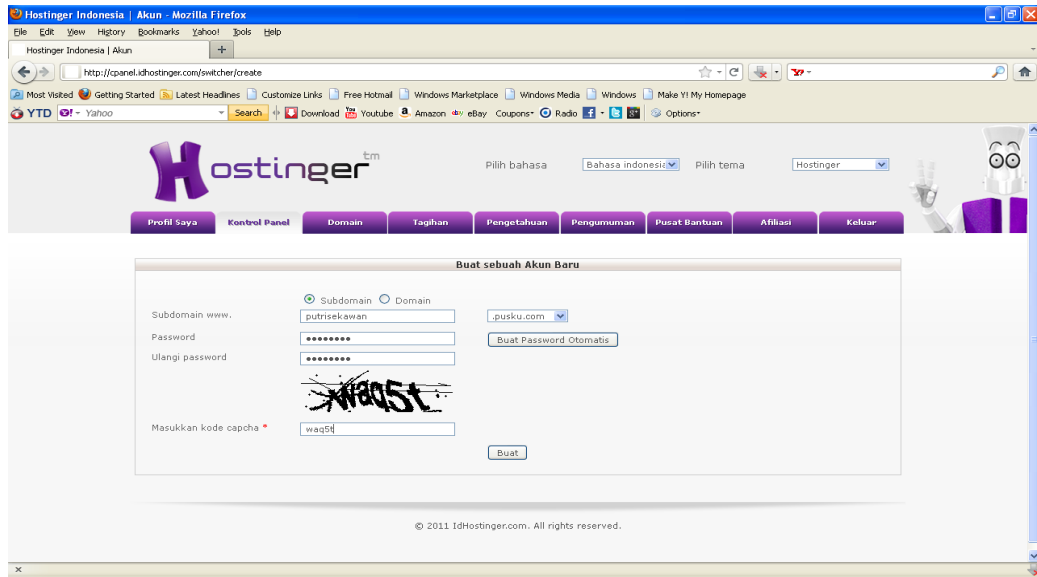
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

6.1. Registrasi Domain

Registrasi domain atau pendaftaran domain gratis di <http://www.idhostinger.com> kemudian melakukan registrasi dengan mengisi formulir pendaftaran dari <http://www.idhostinger.com> seperti pada gambar 6.1.

Gambar 6.1. Registrasi Domain

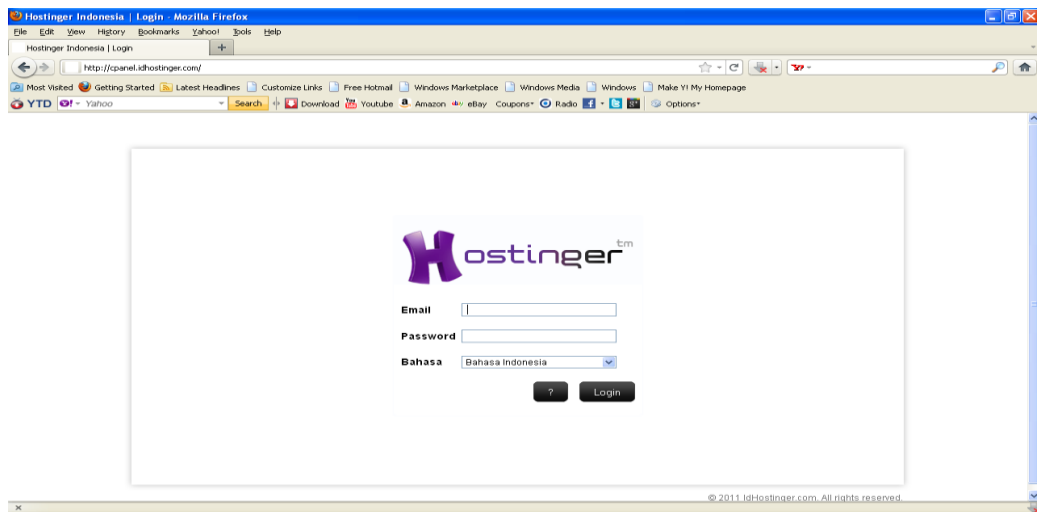
Setelah domain aktif, langkah selanjutnya mendaftarkan domain putri sekawan dengan alamat putrisekawan.pusku.com seperti pada gambar 6.2 dan <http://www.idhostinger.com> akan mengirimkan konfirmasi melalui email jika domain telah aktif.



Gambar 6.2. Daftar Domain

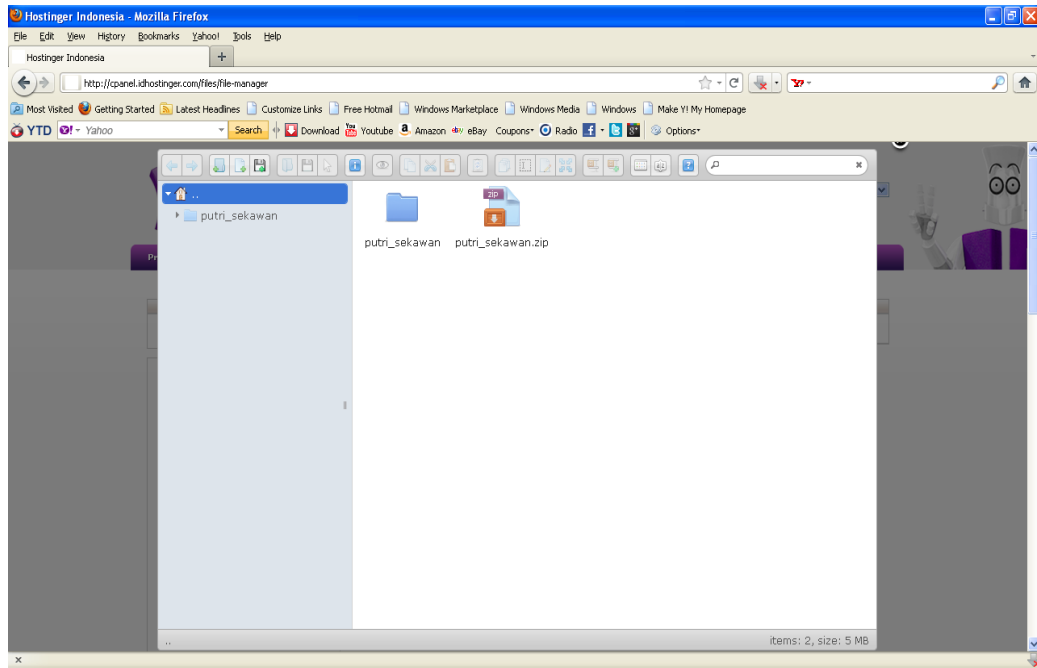
6.2. Upload File

Untuk melakukan upload file, masuk ke cpanel dari <http://www.idhostinger.com> dengan memasukkan email dan password yang telah didaftarkan seperti gambar 6.3.



Gambar 6.3. Cpanel

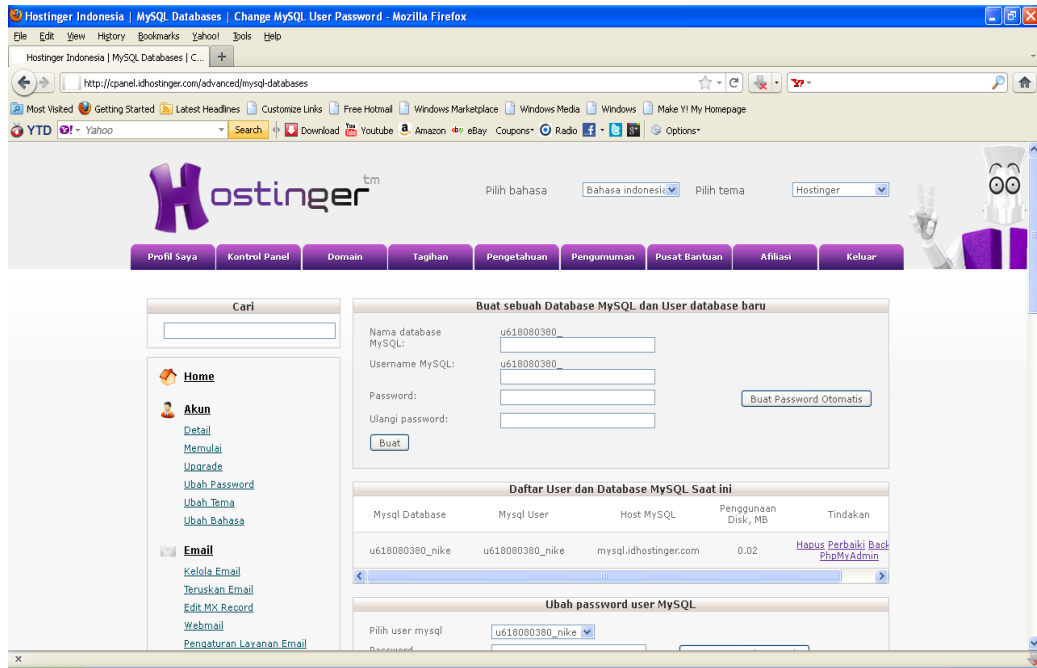
Pilih file manager dari cpanel kemudian pilih menu *upload* file web putri sekawan ke dalam bentuk zip file, setelah file web putri sekawan berhasil diupload pilih menu *extract files from archive* untuk mengubah file zip menjadi folder seperti gambar 6.4.



Gambar 6.4. File Manager

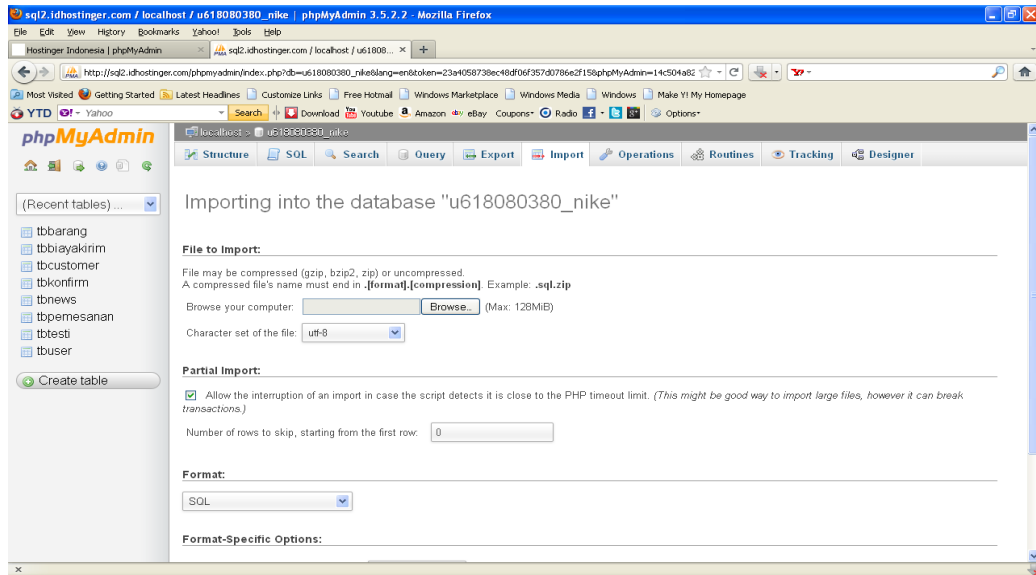
6.3. Membuat Database

Untuk membuat database di <http://www.idhostinger.com> pilih menu database MySQL kemudian isi nama database, username dan password seperti pada gambar 6.5.



Gambar 6.5. Buat Database

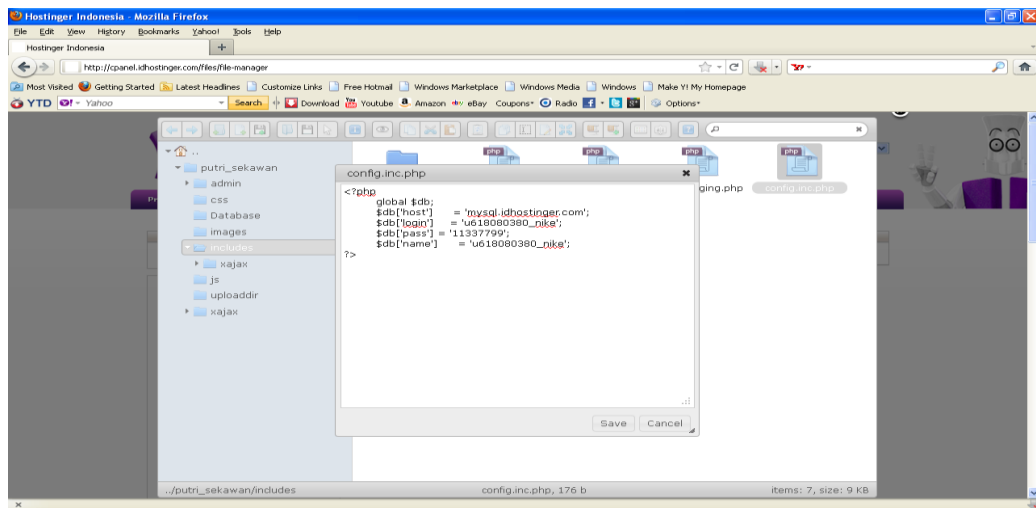
Setelah database berhasil dibuat kemudian masuk ke menu PhpMyAdmin untuk melakukan upload database kemudian pilih menu import untuk memasukkan file database ke database yang telah dibuat di <http://www.idhostinger.com> seperti pada gambar 6.6.



Gambar 6.6. Upload Database

6.4. Edit Konfigurasi

Edit konfigurasi file koneksi dari web putri sekawan seperti konfigurasi yang telah dibuat di <http://www.idhostinger.com> seperti pada gambar 6.7.



Gambar 6.7. Edit Konfigurasi

Setelah selesai kemudian klik tombol save dan buka browser kemudian masukkan alamat http://putrisekawan.pusku.com/putri_sekawan dan hasilnya akan ditampilkan seperti pada gambar 6.8.



Gambar 6.8. http://putrisekawan.pusku.com/putri_sekawan

Website http://putrisekawan.pusku.com/putri_sekawan terdapat counter (penghitung) jumlah pengunjung dan sampai saat ini total jumlah pengunjung web putri sekawan adalah 4 dan masih belum ada pelanggan yang memesan batik secara *online*.

BAB VII

PENUTUP

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan dalam pembuatan *e-commerce* Batik Putri Sekawan Pekalongan, dapat ditarik beberapa kesimpulan dan saran dari penelitian ini yaitu

7.1 Kesimpulan

1. Website *e-commerce* ini bekerja sebagai media pengembangan promosi publikasi informasi Batik Putri Sekawan Pekalongan secara luas dan memudahkan admin dalam mengelola data-data produk. Dimana admin mengelola data barang data pelanggan, data order dan data konfirmasi.
2. Dengan menggunakan *e-commerce* banyak keuntungan yang dapat diperoleh oleh pihak penjual diantaranya memudahkan promosi produk batik, menciptakan saluran distribusi baru, memberikan penghematan signifikan dalam hal biaya pengiriman informasi yang dapat meningkatkan penjualan secara cepat dan dapat meningkatkan pelayanan kepada pelanggan Batik Putri Sekawan Pekalongan.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan PHP dan database MySQL yang terdiri dari tabel barang, order, konfirmasi, biaya kirim, dan pelanggan dan webserver menggunakan apache 2.2.

4. Saat ini Aplikasi *e-commerce* Batik Putri Sekawan Pekalongan menggunakan domain gratis dengan alamat http://putrisekawan.pusku.com/putri_sekawan

7.2 Saran

Beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah :

1. Perlu adanya sumber daya manusia yang melakukan update database sistem *e-commerce* Batik Putri Sekawan Pekalongan seperti *update* data barang dan harga, melakukan penambahan berita dan sebagainya.
2. Perlunya dilakukan pemeliharaan yang baik dan teratur terhadap sistem yang diterapkan dan peningkatan sumber daya manusia yang ada, hal ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan sistem
3. Data-data yang sudah lama sebaiknya *dibackup* guna untuk menghindari kehilangan data bila terjadi kerusakan pada sistem atau pada perangkat keras.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Alan Nur, 2010, *Jago PHP & MySQL Dalam Hitungan Menit*, Dunia Komputer, Bekasi
- Administrator, 2009, *Database*, www.catatanlepas.com, diunduh pada tanggal 17/10/2012
- Denis Ardiyan Setyo, 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak E-commerce Obat dan Alat Kesehatan Pada Ajief Fitnes Centre*, Unisbank Semarang
- Deris Stiawan, 2002, *E-commerce*, <http://www.baliorange.web.id/pengertian-ecommerce>, diunduh pada tanggal 17/10/2012
- Didik Dwi Prasetyo, 2003, *Administrasi Database Server MySQL*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Eko Novariyanto, 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak E-commerce Modalitas Fisiotherapi Menggunakan Code Igniter*, Unisbank Semarang
- Fauzi Hermawan, 2012, *Aplikasi E-COMMERCE Untuk Factory Outlet (Studi Kasus:Blackjack, Bandung)*, Politeknik Telkom Bandung
- Jogiyanto.HM, 2008, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta
- Shinta Nuriska, 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak E-commerce untuk UD. Affant Furniture*, Unisbank Semarang
- Zaky Achmad, 2012, *Aplikasi E-commerce Busana Hijab Menggunakan Symfony PHP framework (Studi Kasus : Zaza Shop)*, Politeknik Telkom Bandung

LISTING PROGRAM

```
<?php
session_start();
include($_SERVER['DOCUMENT_ROOT']."/putri_sekawan/includes/lib.inc.php");
include(INCLUDES_DIR."/class.inc.php");

include(INCLUDES_DIR."/class.paging.php");
require_once("xajax/common/btv.common.php");
$jp = new jcore();
?>
<html>
<head>
<title>HOME</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<script>
function ShowKab(Vkdpro){
    xajax_ShowKab(Vkdpro);
    return false;
}

function ShowKec(Vkdkec){
    xajax_ShowKec(Vkdkec);
    return false;
}

function ShowShipping(Vkdkec){
    xajax_ShowShipping(Vkdkec);
    return false;
}
</script>

<?php
    $jsURI = "http://".$_SERVER['HTTP_HOST']."/putri_sekawan/includes/xajax/";
    $xajax->printJavascript($jsURI, "");
?>
<script type="text/javascript" src="js/putri_sekawan.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/prototype.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/scriptaculous.js?load=effects,builder"></script>
<script type="text/javascript" src="js/lightbox.js"></script>
<link rel="stylesheet" href="css/lightbox.css" type="text/css" media="screen" />
<link href="css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style type="text/css">
<!--
.style3 {
```



```

        font-family: Georgia, "Times New Roman", Times, serif;
        font-size: 14px;
    }
    .style4 {
        color: #FFFF00;
        font-size: 12px;
        font-weight: bold;
    }
-->
</style>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0"
background="images/bg.jpg" >
<table width="903" border="0s" cellpadding="0" cellspacing="0" align="center">
    <!--DWLayoutTable-->
    <tr>
        <td height="135" colspan="5" valign="top"></td>
        <td width="3">&nbsp;</td>
    </tr>
    <tr><td width="39" rowspan="2" valign="top" bgcolor="#f6d9ba"><a
href="index.php?page=shoppingbag"></a></td>
        <td width="158" rowspan="2" valign="top" bgcolor="#f6d9ba"><!--DWLayoutEmptyCell--
>&nbsp;</td>

        <td height="19" colspan="3" align="right" valign="baseline" bgcolor="#f6d9ba">
<a href="/putri_sekawan/index.php"><span class='info11'>Home Page</span></a> |
<a href='index.php?page=shoppingbag'><span class='info11'>Keranjang Belanja</span></a> |
<a href='index.php?page=carabeli'><span class='info11'>Cara Pesan</span></a> |
<a href='index.php?page=tentangkami'><span class='info11'>Tentang Kami</span></a> |
<a href='index.php?page=contact'><span class='info11'>Hubungi Kami</span></a>
<?php
if($_SESSION['custlogin']!=")
{ ?>
| <a href='index.php?page=testimonial'><span class='info11'>Testimonial</span></a> |
<a href='index.php?page=orderinfo'><span class='info11'>Cek Transaksi</span></a> |
<a href='index.php?page=konfirmasi'><span class='info11'>Konfirmasi</span></a> |
<a href="logout.php"> <span class='info11'>Logout</span></a> <? }?>
&nbsp;</td>

        <td>&nbsp;</td>
    </tr>
    <td width="552" height="21" bgcolor="#f6d9ba">&nbsp;</td>

```

```

<td width="4" bgcolor="#f6d9ba">&nbsp;</td>
<td width="147" bgcolor="#f6d9ba">&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<tr>
<td height="39" colspan="5" valign="top">

    <table width="100%" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tr>
<td width="182" height="39" valign="top" bgcolor="#f6d9ba">
    <?php
        if($_SESSION['custlogin']!="")
        {
            ?> HALLO      <?=$_SESSION['custlogin']?>

        <?php
            }
            else
            if($_SESSION['custlogin']=="")
            {

            ?>

            <label style="color:#FF0000">BELUM LOGIN</label>

        <?php
            }
        ?>      </td>
<td width="82" valign="top" bgcolor="#f6d9ba">

<td width="186" valign="top" bgcolor="#f6d9ba">

<td width="12" bgcolor="#f6d9ba">
        <?php
            if($_SESSION['custlogin']=="")
            {
                ?>

            <td width="82" valign="top" bgcolor="#f6d9ba">
                 Username
            <td width="356" valign="top" bgcolor="#f6d9ba">
                <form action="script.php?action=login" method="post" name="formMember"
id="formMember">
                <label>
                <input name="namauser" type="text" id="namauser" size="15">
                </label>
                <label>
                <input name="passuser" type="password" id="passuser" size="15">

```

```

        </label>
        <input type="submit" name="Submit4" value="Login">
            <?php
                }
            ?>
        <?php
            if($_REQUEST['errorAuth']!="") echo "<br><font style=\"color:red\">invalid user
or password</font>";
        ?>
    </form>
</tr>

    <tr>
        <td height="0"></td>

        <td></td>
        <td></td>
        <td></td>
        <td></td>
        <td></td>
    </tr>
</table>
</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td colspan="2" rowspan="2" valign="top"><table width="100%" border="0"
cellpadding="0" cellspacing="0">
    <!--DWLayoutTable-->
    <tr>
        <td width="197" height="24" align="left" valign="top"
background="images/kotak_ax.jpg">
            <div align="center"><span class="tdproduk style3"><strong>KATEGORI BATIK
</strong></span></div></td>
    </tr>
    <tr>
        <td height="111">
            <?php
                $jmldatakemeja = mysql_num_rows($jp->sql("select nmbrg,kdbrg,stok from tbbarang
where jenis ='KEMEJA'"));
                $jmldatahem = mysql_num_rows($jp->sql("select nmbrg,kdbrg,stok from tbbarang
where jenis ='HEM'"));
                $jmldatakimono = mysql_num_rows($jp->sql("select nmbrg,kdbrg,stok from tbbarang
where jenis ='KIMONO'"));
                $jmldatabolero = mysql_num_rows($jp->sql("select nmbrg,kdbrg,stok from tbbarang
where jenis ='BOLERO'"));

```

```

    $jmldatasarimbit = mysql_num_rows($jp->sql("select nmbrg,kdbrg,stok from tbbarang
where jenis ='SARIMBIT'"));

```

```

    $jmlatabaju = mysql_num_rows($jp->sql("select nmbrg,kdbrg,stok from tbbarang
where jenis ='BAJU'"));

```

```

?>
    <a href='index.php?page=kemeja' class='menuexp' onClick="showHide('menu[1]')"
style='cursor:pointer;'>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<strong>Kemeja(
    <?=$jmldatakemeja?></strong></a>
    <a href='index.php?page=hem' class='menuexp' onClick="showHide('menu[2]')"
style='cursor:pointer;'>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<strong>Hem(
    <?=$jmldatahem?></strong></a>
    <a href='index.php?page=kimono' class='menuexp' onClick="showHide('menu[3]')"
style='cursor:pointer;'>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<strong>Kimono (<?=$jmldatakimono?></strong></a>
    <a href='index.php?page=bolero' class='menuexp' onClick="showHide('menu[3]')"
style='cursor:pointer;'>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<strong>Bolero (<?=$jmlatabolero?></strong></a>
    <a href='index.php?page=sarimbit' class='menuexp' onClick="showHide('menu[3]')"
style='cursor:pointer;'>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<strong>Sarimbit (<?=$jmldatasarimbit?></strong></a>
    <a href='index.php?page=baju' class='menuexp' onClick="showHide('menu[3]')"
style='cursor:pointer;'>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<strong>Baju Wanita (<?=$jmlatabaju?></strong></a>
</tr>
<tr><td>&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td></tr>
<tr>
<td width="197" height="24" align="left" valign="top"
background="images/kotak_ax.jpg">
    <div align="center"><span class="tdproduk
style3"><strong>TESTIMONIAL</strong></span></div></td>
</tr>
<tr>
<td height="30" valign="top" style="overflow:scroll" bgcolor="#f6d9ba">
    <?php
        $result = $jp->sql("select namauser,DATE_FORMAT(tanggal,'%d-%m-%Y
%H:%i:%s') AS tanggal,isi "
        ." from tbtesti order by tanggal desc limit 9");
        while($row = $jp->fetch($result))
        {
            ?>
            <?=$row['isi']?>
            <?php
                echo "<br><strong> By : ";

```

```

        echo $row[namauser];
        echo "<br></strong>";
    }
?>        </td>

<tr><td>&nbsp;</td></tr>

</table></td>
<td rowspan="5" valign="top"><table width="100%" border="0" cellpadding="0"
cellspacing="0" class="boxtext">
    <!--DWLayoutTable-->

    <tr>
<td width="19" height="274">&nbsp;</td>
<td width="536" valign="top">
    <?php

        switch($_REQUEST[page]){

            case "bestseller":
                include "bestseller.php";
                break;

            case "productdetail":
                include('productdetail.php');
                break;

            case "carabeli":
                include "step-flow.php";
                break;

            case "shoppingbag":
                include "shoppingbag.php";
                break;

            case "showcustomer":
                include "showcustomer.php";
                break;

            case "orderinfo":
                include "orderinfo.php";
                break;

            case "tentangkami":

```

```
include "tentangkami.php";
break;

case "testimonial":
include "testimonial.php";
break;

case "news":
include "news.php";
break;

case "konfirmasi":
include "konfirmasi.php";
break;

case "contact":
include "contact.php";
break;

case "showsearch":
{
if($_POST[cari] == "")
{
echo "PENCARIAN KOSONG";
return;
}
else
if($_POST[cari] != "")
{
include "batiksearch.php";
}
}
break;

case "product_detail":
include "productdetail.php";
break;

case "kemeja":
include "kemeja.php";
break;

case "baju":
include "baju.php";
break;
```

```

        case "hem":
            include "hem.php";
            break;

        case "kimono":
            include "kimono.php";
            break;

        case "bolero":
            include "bolero.php";
            break;
        case "sarimbit":
            include "sarimbit.php";
            break;

        default:
            include('inner.php');
            break;

    }
    ?>
</td>
</tr>

</table></td>
<td height="178">&nbsp;  </td>
<td valign="top"><table width="100%" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
    <!--DWLayoutTable-->
    <tr>
        <td width="147" height="79" valign="top"><table width="100%" border="0"
cellpadding="0" cellspacing="0">
            <tr>
                <td height="19" align="left" valign="top" background="images/kotak_ax.jpg"><div
align="center"><strong class="tdproduk style3">NEWS</strong></div></td>
            </tr>
            <tr>
                <td height="18" valign="top" bgcolor="#f6d9ba">
                    <?php
                        $result = $jp->sql("select idnews,judul,DATE_FORMAT(tanggal,'%d-
%m-%Y %H:%i:%s') AS tanggal,isi "
                            ." from tbnews order by tanggal desc limit 5");
                        while($row = $jp->fetch($result))
                        {
                            <?= $row['isi'];?>

```

```

        <?php
            echo "<br><br>";
        };
    ?>
    </td>
</tr>

</table></td>
</tr>

</table></td>
<td></td>
</tr>

</table>
<table width="903" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" align="center"
bgcolor="#990000">
<tr>
    <td height="10" colspan="4">
        <td> </td>
        <td>
        <td> </tr>
    <tr>
        <td height="19" colspan="6" valign="top"><div align=center class="style4">Copyright
&copy;2012 SM. All rights reserved<br/>
            </div>
        </tr>

</table>
</body>
</html>
<script>
function doCetak(id){
window.open("brgoutctk.php?noorder="+id+"&ctk=1",
            "stream", "width=650,height=500,scrollbars=yes,menubar=yes,statusbar=no,
toolbar=no,resizable=no");
}
</script>

<?php
//JIKA SUDAH LOGIN MAKA TAMPILKAN LANGSUNG DETAIL PEMESANAN
PRODUK
if($_POST[noorder]!="")
{

```



```

        $jmldata = mysql_num_rows ($jp->sql("select * from tbpemesanan where
noorder='".$$_POST[noorder]."'"));
        if ($jmldata==0)
        {
            echo "NOMOR TRANSAKSI INVALID";
            return;
        }
        $result = $jp->sql("select * from tbpemesanan where noorder='".$$_POST[noorder]."'");
        $oc = $jp->fetch($result);
        if($oc[noorder]!="")
        {

            $_SESSION['kode']=$oc[noorder];
            $_SESSION['custlogin']=$oc[custlogin];

        }
    ?>

```

```

<link href="css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style type="text/css">
<!--
.style4 {color: #FF0000}
-->
.style3 {
    font-family: Georgia, "Times New Roman", Times, serif;
    font-size: 14px;
}
</style>

```

```

<table width="530" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" bgcolor="#FFFFFF">
    <tr>
        <td width="530" height="24" valign="top" background='images/kotak_ax.jpg'
class="boxheader"><div align="center"><b class="tdproduk style3">TERIMA KASIH
</b></div></td>
    </tr>
    <tr>
        <tr align="left" valign="top">
            <td colspan="5" align="left">
                <? if($ctk!=1){ ?>
                    ')"> Cetak Transaksi
                <? } ?>
            </td>
        </tr>
    </tr>
</table>
<?php
$jp = new jcore();

```

```

$result = $jp->sql("select a.*,b.*,c.* from tbpemesanan a inner join tbcustomer b inner join
tbbarang c
on c.kdbrg=a.kdbrg
where a.noorder='".$$_SESSION['kode']."' AND a.custlogin=b.custlogin"

);
$row=$jp->fetch($result)
?>
  |
```

```

echo "</strong></span> ]";
}
else
{
echo "[ <span class='style4'><strong>";
echo "ORDER";
echo "</strong></span> ]";
}
?><br>

```

```

<table border="1" cellpadding="2" cellspacing="2" bgcolor="#FFFFFF" class="table-std">
  <tr>
    <th width="20" class="tdmenu">No. </th>
    <th width="200" class="tdmenu">NAMA BARANG </th>
    <th width="40" class="tdmenu">BERAT (kg)</th>
    <th width="56" class="tdmenu">JUMLAH</th>
    <th width="80" class="tdmenu">HARGA </th>
    <th width="80" class="tdmenu">TOTAL</th>
  </tr>

```

```

<?php
$jp2 = new jcore();
$result2 = $jp2->sql("select a.*,c.* from tbpemesanan a inner join tbbarang c on
c.kdbrg=a.kdbrg
where a.noorder='".$_SESSION['kode']."'");
$n=0;
$berattotal=0;
$biayatotal=0;
while($row2=$jp2->fetch($result2)){
  $n++;
  $berattotal +=($row2[berat]) * ($row2[jml]);
  $biayatotal += ($row2[harga]) * ($row2[jml]);
  $subtot = intval($row2[jml])*doubleval($row2[hrg]);
  $grandtot = $grandtot+$subtot;
  $jp3 = new jcore();
  $result3 = $jp3->sql("select * from tbbiyakirim where kota='".$_row[custkota].'");
  $row3=$jp3->fetch($result3);
?>

```

```

  <tr>
    <td width="20"><?= $n?></td>
    <td width="200"><?= $row2[nmbrg]?></td>
    <td width="40" align="center"><?= ($row2[berat])/1000?></td>
    <td width="56" align="center"><?=$row2[jml]?></td>
    <td width="80" align="right"><?=$jp->pt($row2[hrg])?></td>
    <td width="80" align="right"><?=$jp->pt($subtot)?></td>
  </tr>

```


Bank Nasional Indonesia (BNI)

No Rekening

0042465355
a/n

H Moch Tarchin

</p>
<p>Bank Central Asia (BCA) No Rekening

2380296350

a/n

H Moch Tarchin</p>
<p>Konfirmasi pembayaran melalui (0285) 4417464 atau 08164886373

atau email

ke

putri_sekawan@yahoo.co.id atau melalui menu konfirmasi

Terima kasih Anda telah membeli produk-produk kami.

Salam,

Internet Marketing

http://www.putri_sekawan.co.id

</p>
</td>

```

</tr>
</table>

<?php
    session_cache_expire(0.0001);
    session_name('sid');
    session_start();
    session_unregister('kode');
    ?>

<?php
}
//JIKA BELUM ADA LOGIN MAKA TAMPILKAN DULU PERMINTAAN NO
TRANSAKSI
else
{
?>
<form id="form1" name="form1" method="post" action="index.php?page=orderinfo">
<table border="0" cellspacing="2" cellpadding="2">
<tr>
<td>MASUKKAN NOMOR TRANSAKSI </td>
<td>:</td>
<td>
<?php
    if($_SESSION['custlogin']!="")
    {
    ?>
    <select id="noorder" name="noorder">
    <?php
    //untuk daftar transaksi dengan customer login yang sama dipilih dari combo box
    $result = $jp->sql("select noorder,date_format(tgorder,'%d-%m-%Y') as tgorder "
    ." from tbpemesanan where custlogin='".$_SESSION['custlogin']."' group by noorder
    order by tgorder");
    while($row=$jp->fetch($result)){
    ?>
        <option value="<?=$row['noorder']?>"><?=$row['noorder']?> |
    <?=$row['tgorder']?></option>
    <?php
    }
    ?>
    </select>
    <?php
    }
    //jika belum login tampilkan textbox input no transaksi
    else{
    ?>
    <input name="noorder" type="text" id="noorder" />
    <?php

```

```

        }
        ?>
    </td>
</tr>
<tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td><input type="submit" name="Submit" value="Submit" /></td>
</tr>
</table>
</form>
<?php
    }
?>
<?php
require_once("xajax/common/btv.common.php");
if($_REQUEST[kdbrg]!="")
{
    $q = "select * from tbbarang where kdbrg='".$_REQUEST[kdbrg].'";
    $r = $jp->sql($q);
    $o = $jp->fetch($r);
    $disabled = " disabled='disabled' ";
}
?>

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>::: <?=$title?> :::</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<script src="js/advviewer.js"></script>
<script>
//=====SCRIPT TAMBAHAN UNTUK FILTER
KEYBOARD=====
function numbersonly(e) {
    var unicode = e.charCode ? e.charCode : e.keyCode
    if ((unicode != 8) && (unicode != 13) && (unicode != 37) && (unicode != 39) && (unicode
    != 9)) { //if the key isn't the backspace key (which we should allow)
        if (unicode < 48 || unicode > 57) //if not a number
            return false //disable key press
    }
}
}
//=====
=====
function DoAjax(t){

```

```

        document.getElementById("DivAjax").innerHTML="<img src='../images/loading.gif'>";
        xajax_DoAjax(t);
        return false;
    }

    function GetCodeAutoBrg(){
        document.getElementById("DivCodeAutoBrg").innerHTML="<img
src='../images/loading.gif'>";
        xajax_GetCodeAutoBrg();
        return false;
    }

    function ConfirmDel(id){
        if(confirm('Hapus..?')){
            window.location="proses.php?page=produk&action=delete&kdbrg="+id;
        }
    }

    function ConfirmPromo(VKdBrg,VStatusPromo){
        if(confirm('Hapus Pengaturan Promo untuk item '+VKdBrg+' ini....?')){

            window.location="proses.php?page=produk&action=updatepromo&statuspromo="+VSta
tusPromo+"&kdbrg="+VKdBrg;
        }
    }
</script>

<link href="../css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--
.style1 {color: #FFFFFF}
-->
</style>
</head>
<body>

<script src="js/gen_validatorv31.js" language="javascript"></script>
<form action="proses.php?page=produk&action=input" method="post"
enctype="multipart/form-data" name="FormProduk" id="FormProduk" >

<table width="595" border="0" align="center" cellpadding="2" cellspacing="0">
<tr>
<td height="33" colspan="5" class="tdmenu">MASTER DATA BARANG</td>
</tr>
<tr>
<td>Kode Barang </td>

```



```

<td align="center">:</td>
<td><div id="DivCodeAutoBrg"><input name="kdbrg" type="text" id="kdbrg" size="5"
maxlength="5" value="<?=$o[kdbrg]?>"></div></td>
<td>
</td>
<td rowspan="13"><table border="0" cellspacing="2" cellpadding="2">
<tr>
<td>

<?php
if(file_exists("../uploadaddir/small_med_".$o[kdbrg].".jpg")){
    $filename= "../uploadaddir/small_med_".$o[kdbrg].".jpg";
}else{
    $filename= "../uploadaddir/nophoto.jpg";
}
?>



</td>

</tr>
<tr>
<td>Foto Produk : </td>
</tr>
<tr>
<td><input type="file" name="file"></td>
</tr>
</table></td>
</tr>
<tr>
<td>Nama Barang </td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="nmbrg" type="text" id="nmbrg" size="40" maxlength="50"
value="<?=$o[nmbrg]?>"></td>
</tr>
<tr>
<td>Kategori</td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2">
<select name="jenis" id="jenis">
<option>- PILIH JENIS BATIK-</option>
<option value="KEMEJA"
<?=((($o[jenis]=='KEMEJA'))?"selected":""?)>>KEMEJA</option>
<option value="HEM" <?=((($o[jenis]=='HEM'))?"selected":""?)>>HEM</option>
<option value="KIMONO"
<?=((($o[jenis]=='KIMONO'))?"selected":""?)>>KIMONO</option>

```

```

        <option value="BOLERO"
<?=((($o[jenis]=='KIMONO')?"selected":""))?>>BOLERO</option>
        <option value="SARIMBIT"
<?=((($o[jenis]=='KIMONO')?"selected":""))?>>SARIMBIT</option>
        <option value="BAJU" <?=((($o[jenis]=='BAJU')?"selected":""))?>>BAJU
WANITA</option>

</select> </td>
</tr>
<tr>
<td>Harga </td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="harga" type="text" class="right" id="harga"
value="<?=$o[harga]?>" size="20" maxlength="20" onKeyPress="return numbersonly(event);">
    Ukuran
    <select name="ukuran" id="ukuran">
<option>- PILIH UKURAN-</option>
<option value="S" <?=((($o[ukuran]=='S')?"selected":""))?>>S</option>
<option value="M" <?=((($o[ukuran]=='M')?"selected":""))?>>M</option>
    <option value="L" <?=((($o[ukuran]=='L')?"selected":""))?>>L</option>
    <option value="XL" <?=((($o[ukuran]=='XL')?"selected":""))?>>XL</option>
    <option value="XXL" <?=((($o[ukuran]=='XXL')?"selected":""))?>>XXL</option>

</select>

</td>
</tr>

<tr>
<td>Stok</td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="stok" type="text" id="stok" size="3" maxlength="3"
value="<?=$o[stok]?>" onKeyPress="return numbersonly(event);">
    Berat
    <input name="berat" type="text" value="<?=$o[berat]?>" onKeyPress="return
numbersonly(event);">
    Gram </td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi</td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2">
    <textarea name="deskripsi" cols="20" id="deskripsi"><?=$o[deskripsi]?>

```

```

        </textarea></td>
    </tr>

    <tr>
        <td>&nbsp;</td>
        <td align="center">&nbsp;</td>
        <td colspan="2"><input type="submit" name="Submit" class="btn" value="Simpan"
onclick="return doSubmit()">
            <input type="reset" name="Submit2" value="Batal"
onclick="window.location='index.php?page=produk'"></td>
        <td>&nbsp;</td>
    </tr>
</table>

</form>

<?php
    $file = "index.php?page=produk";
    $p = new Paging;
    $limit = 6;
    $start = $p->cariPosisi($limit);
    $q="select * from tbbarang "
    ." order by kdbrg limit $start,$limit";
    $result=$jp->sql($q);
    $no=$start+1;
    $jmldata = mysql_num_rows($jp->sql("SELECT * FROM tbbarang"));
    $jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmldata, $limit);
    $linkHalaman = $p->navHalaman($_GET[halaman], $jmlhalaman,$file);
    ?>

<table width="887" border="1" cellpadding="0" cellspacing="0" class="table-record"
bgcolor="#FFFFFF">
    <tr>
        <th width="69" align="center" valign="middle" bgcolor="#7a1714"><span
class="style1">NO</span></th>
        <th width="267" valign="middle" bgcolor="#7a1714"><span
class="style1">KODE/NAMA</span></th>
        <th width="104" valign="middle" bgcolor="#7a1714"><span
class="style1">KATEGORI</span></th>
        <th width="97" valign="middle" bgcolor="#7a1714"><span
class="style1">HARGA</span></th>
        <th width="61" valign="middle" bgcolor="#7a1714"><span
class="style1">STOK</span></th>
        <th width="181" bgcolor="#7a1714"><span class="style1">PIC</span></th>
        <th width="92" bgcolor="#7a1714"><span class="style1">PROSES</span></th>
    </tr>
    <?php $n = 0;while($row = $jp->fetch($result)){ $n++;

```

```

    # $r = $jp->sql("update tbbarang set kdbrg='".$rand(10000,99999)."' where
    kdbrg='".$row[kdbrg]."'");
    ?>
    <tr>
        <td width="69" align="center" valign="top"><?=$n?>.</td>
        <td width="267" valign="top">
            <b><?=$row[kdbrg]?></b>
            <br>
            <i><?=$row[nmbrg]?></i>
        </td>
        <td width="104" align="center" valign="top"><?=$row[jenis]?></td>
        <td width="97" align="right" valign="top"><?=$jp->pt($row[harga])?></td>
        <td width="61" align="right" valign="top"><?=$row[stok]?></td>

        <td width="181" align="center" valign="top">
            <?php
                if(file_exists("../uploadaddir/small_".$row[kdbrg].".jpg")){
                    $file = "small_".$row[kdbrg].".jpg";
                }else{
                    $file = "nophoto.jpg";
                }
            ?>
            
        </td>
        <td width="92" align="center" valign="top">
            <a href="index.php?page=produk&kdbrg=<?=$row[kdbrg]?>&act=update">
                </a>
                <a href="#" onclick="return ConfirmDel('<?=$row[kdbrg]?>')">  </a></td>
    </tr>
    <?php } ?>
</table>
<?=$linkHalaman?>

<script>
function doSubmit(){
    var v = new Validator("FormProduk");
    v.addValidation("kdbrg","req","Kode Barang tidak boleh kosong");
    v.addValidation("nmbrg","req","Nama Barang tidak boleh kosong");
    v.addValidation("harga","req","Harga tidak boleh kosong>>>Isian Numerik");
    v.addValidation("stok","req","Stok tidak boleh kosong>>>Isian Numerik");
    v.addValidation("berat","req","Berat tidak boleh kosong>>>Isian Numerik");
}
</script>

</body>

```

```

</html>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>::Daftar Order::</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<link href="../css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
</head>
<body>
<?
$r = $jp->sql("select distinct(a.noorder) as
noorder,a.status,a.tgkirim,a.tgorder,b.custlogin,b.custnm,b.custalm,b.custkota from tbpemesanan
a "
."left join tbcustomer b on a.custlogin=b.custlogin");
?>
<table border="1" align="center" cellpadding="1" cellspacing="1" bgcolor="#FFFFFF"
class="table-record">
<tr>
<th height="33" colspan="7">LIST PEMESANAN</th>
</tr>
<tr>
<th width="22">No.</th>
<th width="60">NO PEMESANAN</th>
<th width="60">TANGGAL PEMESANAN </th>
<th width="350">DETAIL PEMESANAN</th>
<th width="200">CUSTOMER</th>
<th width="200">ALAMAT PENGIRIMAN </th>
<th>STATUS</th>
</tr>
<? $no=0; while($o=$jp->fetch($r)){ $no++; ?>
<? $rb=$jp->sql("select a.kdbrg,a.jml,a.tgkirim,b.jenis,b.nmbrg,b.hrgkita,b.tipe "
." from tbpemesanan a left join tbbarang b on a.kdbrg=b.kdbrg "
." where noorder='".$o[noorder]."'"); ?>
<tr align="left" valign="top">
<td width="22"><?=$no?></td>
<td width="60" align="center"><strong>
<?=$o[noorder]?>
</strong></td>
<td width="60" align="center"><?=$jp->todate($o[tgorder])?></td>
<td width="350">
<table border="1" cellpadding="1" cellspacing="1" bgcolor="#C5FAD0"
style="border-collapse:collapse">
<? $nx=0; while($ob=$jp->fetch($rb)) { $nx++; ?>
<tr align="left" valign="top">
<td><?=$nx?>.</td>

```

```

        <td><?=$ob[kdbrg]." ".strtoupper($ob[nmbrg])." ".$ob[jenis]." Rp. ".$jp-
>pt($ob[hrgkita])." ".$ob[tipe]?></td>
        <td><b>jml :</b> <?=$ob[jml]?> Unit</td>
    </tr>
    <? } ?>
</table>    </td>
<td width="200" align="center">
    <table width="95%" border="1" cellpadding="1" cellspacing="1" bgcolor="#C5FAD0"
style="border-collapse:collapse">
        <tr align="center" valign="top">
            <td colspan="3"><strong>
                <?=$strtoupper($o[custnm])?><br>
                <i>login :</i> &nbsp;<?=$o[custlogin]?><br>
                <?=$strtoupper($o[custkota])?><br>
            </strong></td>
        </tr>
    </table>    </td>
<td width="200" align="center">
    <table width="95%" border="1" cellpadding="1" cellspacing="1" bgcolor="#C5FAD0"
style="border-collapse:collapse">
        <tr align="center" valign="top">
            <td colspan="3">
                <strong>
                    <?=$strtoupper($o[custalm])?>
                </strong></td>
        </tr>
    </table></td>
<td align="center">
    <?
    switch($o[status]){
    case "0":
        echo "PENDING";
    break;
    case "1":
        echo "TERKIRIM<br>tanggal<br>".$jp->todate($o[tgkirim]);
    break;
    }
    ?></td>
</tr>
<? } ?>
</table>
<script>
function doKirim(id,custlogin,custnm,alm){
window.self.opener.document.getElementById('noorder').value=id;
window.self.opener.document.getElementById('custlogin').value=custlogin;
window.self.opener.document.getElementById('custnm').value=custnm;

```

```

window.self.opener.document.getElementById('custalm').value=alm;
window.close();
}
</script>
</body>
</html>
<?
$jp = new jcore();
if($_REQUEST[idkota]!=""){
    $result = $jp->sql("select * from tbbiayakirim where kota='".$_REQUEST[idkota]."'");
    $row = $jp->fetch($result);
}
?>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">

<script>
function cekSubmit(){
var set = document.fuser;
    if(set.user.value==""){
        alert('user masih kosong');
        set.user.focus();
        return false;
    }else{
        return true;
    }
}

function doClear(){
    var set = document.fuser;
    set.iduser.value = "";
    set.user.focus();
}
function ConfirmDel(id){
    if(confirm('Hapus..?')){
        window.location="proses.php?page=biayakirim&action=delete&kota="+id;
    }
}
</script>
<link href="../../css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--

```

```

.style3 {color: #FFFFFF}
-->
</style>
</head>

<body>
<table width="100%" border="0" cellpadding="0" cellspacing="2" >
  <tr>
    <td>
      <form name="fuser" method="post"
action="proses.php?page=biayakirim&action=input" onSubmit="return cekSubmit()">
        <table width="100%" border="0" cellpadding="2" cellspacing="0">
          <tr>
            <td colspan="3" align="left"><table width="100%" border="0" cellspacing="0"
cellpadding="0">
              <tr>
                <td width="5%"></td>
                <td width="95%" class="tdmenu">KOTA / BIAYA KIRIM</td>
              </tr>
            </table></td>
          </tr>
          <tr align="left" valign="top">
            <td width="10%">Kota </td>
            <td width="1%">:</td>
            <td width="89%"><input name="kota" type="text" id="kota"
value="<?=$row[kota]?>"></td>
          </tr>
          <tr align="left" valign="top">
            <td>Biaya</td>
            <td>:</td>
            <td><input name="biaya" type="text" id="biaya" value="<?=$row[biaya]?>">
              </td>
          </tr>
          <tr align="left" valign="top">
            <td>&nbsp;</td>
            <td>&nbsp;</td>
            <td><input name="Submit" type="submit" class="btn" value="SIMPAN">
              <input name="Submit2" type="reset" class="btn" value="BATAL"
onClick="javascript:doClear()">
              </td>
          </tr>
        </table>
      </FORM>
    </td>
  </tr>
</tr>

```



```

<td>&nbsp;
  <table border="1" cellpadding="2" cellspacing="0" class="table-record"
bgcolor="#FFFFFF">
    <tr align="center">
      <th width="30" align="center" bgcolor="#7a1714"><span
class="style3">NO</span></th>
      <th width="250" bgcolor="#7a1714"><span class="style3">Kota</span></th>
      <th width="80" bgcolor="#7a1714"><span class="style3">Biaya Kirim </span></th>
      <th bgcolor="#7a1714"><span class="style3">Proses</span></th>
      <th bgcolor="#7a1714"><span class="style3">Proses</span></th>
    </tr>
    <?
    $n = 0;
    $q = "select * from tbbiyakirim order by kota asc";
    $r = $jp->sql($q);
    while($o=$jp->fetch($r)){ $n++;
#      $bgg= (($n%2)>0)?"#BEBEBE":"#CCCCCC";
      ?>
      <tr valign="top" bgcolor="<?=$bgg?>">
        <td width="30" align="center"><?=$n?></td>
        <td width="250"><?=$o["kota"]?></td>
        <td width="80" align="center"><?=$o["biaya"]?></td>
        <td>
          <a href="index.php?page=biyakirim&idkota=<?=$o[kota]?>">
            </a>
            <a href="#" onclick="return ConfirmDel('<?=$o[kota]?>')">
              
            </a>
          </td>
        </tr>
        <?
        }
      ?>
    </table></td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>

```