

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# **E-COMMERCE PADA PENJUALAN PRODUK DAISHA ARMINA DAILY**

## **TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

**YENDRI INDRA PRATAMA**

**11653100483**



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU**

**2023**



# LEMBAR PERSETUJUAN

## **E-COMMERCE PADA PENJUALAN PRODUK DAISHA ARMINA DAILY**

### TUGAS AKHIR

Oleh:

**YENDRI INDRA PRATAMA**

**11653100483**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 18 Juli 2023

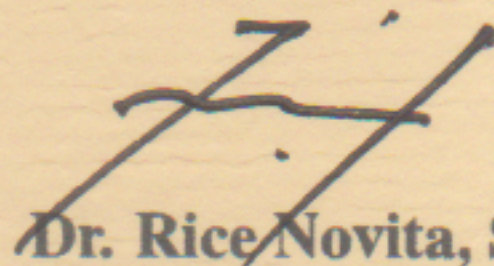
**Ketua Program Studi**



**Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 198307162011011008**

**Pembimbing**



**Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 130510011**



# LEMBAR PENGESAHAN

## *E-COMMERCE* PADA PENJUALAN PRODUK DAISHA ARMINA DAILY

### TUGAS AKHIR

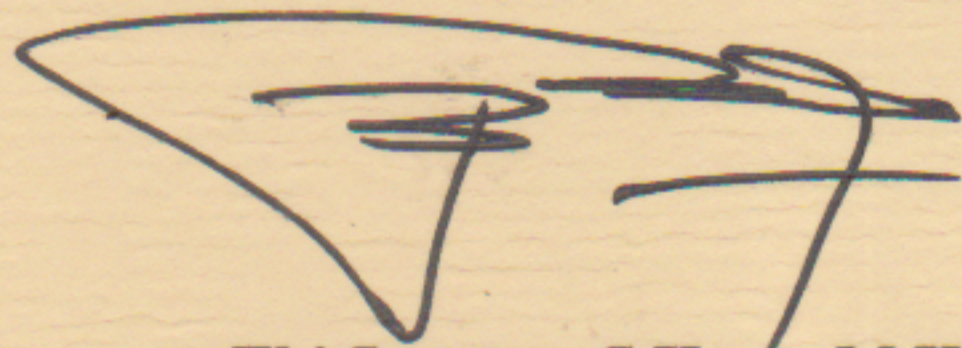
Oleh:

YENDRI INDRA PRATAMA  
11653100483

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
di Pekanbaru, pada tanggal 17 Juli 2023

Pekanbaru, 17 Juli 2023  
Mengesahkan,

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198307162011011008



Dr. Hartono, M.Pd.  
NIP. 196403011992031003

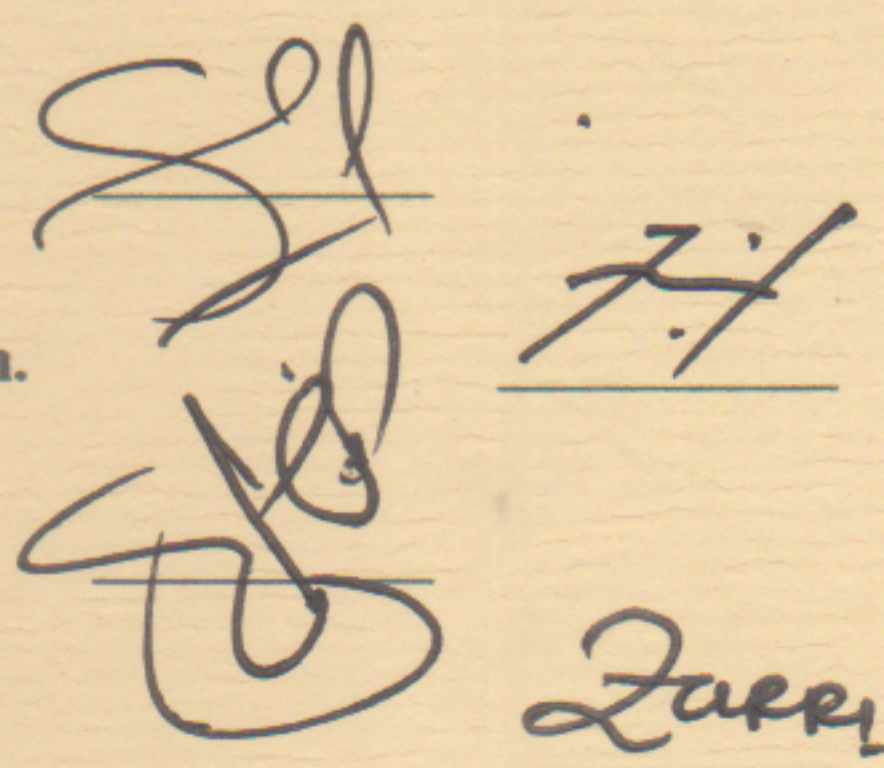
#### DEWAN PENGUJI:

Ketua : Siti Monalisa, ST., M.Kom.

Sekretaris : Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1 : M. Afdal, ST., M.Kom.

Anggota 2 : Zarnelly, S.Kom., M.Sc





## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 17 Juli 2023

g membuat pernyataan,



**YENDRI INDRA PRATAMA**

**NIM. 11653100483**

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah rabbi 'aalamiin*, Puji syukur atas karunia dan kuasa Allah SWT sehingga pada akhirnya saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tidak lupa pula sholawat dan salam hadiahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang ini.

Untuk papa dan mama tersayang, inilah yang dapat ku persembahkan meski tak akan pernah tergantikan atas pengorbanan yang kalian berikan. Namun, saat ucapan syukur itu menggema, hilanglah sudah dahagaku. Ampunilah dosa mereka Ya Allah.

Untuk pembimbing Tugas Akhir saya Ibuk Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom. terimakasih telah membimbing saya, sehingga saya mampu melanjutkannya hingga menjadi Tugas Akhir seperti saat ini. Saya sangat berterimakasih sebesar-besarnya dan saya mohon maaf karena selama bimbingan sudah banyak merepotkan ibuk.

Untuk teman seperjuanganku yang ada di Jurusan Sistem Informasi, terimakasih sudah memberi dorongan dan masukan sehingga Tugas Akhir ini terlaksana.

Semoga Allah membalas segala kebaikan bapak, ibu, paman, bibi, abang, kakak, dan teman yang telah berkontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

*Assalammualikum wa rahmatullahi wabarokatuh.*

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan sekaligus penulisan laporan tugas akhir ini. Shalawat beserta salam tidak lupa penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW dengan mengucapkan "Allahummasolli, wa'alaalimuhammad" yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi kita semua.

Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu prasyarat untuk memenuhi persyaratan akademis dalam rangka meraih gelar kesarjanaan di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU). Selama menyelesaikan tugas akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan petunjuk dari banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih dan do'a kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibuk Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Penasehat Akademik.
5. Ibuk Siti Monalisa, ST, M.Kom., sebagai Ketua Sidang dalam Tugas Akhir Ini.
6. Bapak M. Afdal, ST., M.Kom., sebagai Penguji I dalam Tugas Akhir Ini.
7. Ibuk Zarnelly, S.Kom., M.Sc., sebagai Penguji II dalam Tugas Akhir Ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Sistem Informasi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Kedua orangtua penulis yaitu, ayahanda Jon Hendri L.S.Sos dan Ibunda Yensisnawati.
10. Kepada Saudara penulis yang tercinta, yang memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir terkhususnya Yendri Diana Putri.
11. Kepada orang yang spesial Nori Mardani terimakasih atas pengertian yang selalu ada disetiap suka dan duka.
12. Kepada teman-teman seperjuangan Sistem Informasi 2016, terkhususnya untuk kelas A Sistem Informasi 2016 terutama Adri Deyaka, Ilham Sapu-



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tra, Rahmat Satria, Rahmat Aldi Pratama, Sepri Goval, T.Ferbrian Merlang, M.Iqbal Zulhidayat dan Pajar Safika.

13. Terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dengan penulis dalam melakukan penelitian tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini.

Pekanbaru, 18 Juli 2023

Penulis,

**YENDRI INDRA PRATAMA**

**NIM. 11653100483**

UIN SUSKA RIAU



## **E-COMMERCE PADA PENJUALAN PRODUK DAISHA ARMINA DAILY**

**YENDRI INDRA PRATAMA**  
**NIM: 11653100483**

Tanggal Sidang: 17 Juli 2023  
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

### **ABSTRAK**

E-commerce salah satu alternatif pemasaran yang efektif bagi perusahaan dalam meningkatkan penjualan produk Daisha Armina Daily. Salah satu cara mengakses e-commerce melalui aplikasi Daisha. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemasaran produk Daisha Armina Daily melalui aplikasi e-commerce dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman (SWOT) aplikasi e-commerce dalam penjualan produk Daisha Armina Daily. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi e-commerce merupakan salah satu alternatif yang efektif bagi perusahaan Daisha Armina Daily dalam meningkatkan penjualan produk. Aplikasi e-commerce memiliki kekuatan seperti mudah diakses oleh pelanggan dan memudahkan transaksi jual beli, serta memiliki peluang seperti memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan loyalitas pelanggan. Namun, aplikasi e-commerce juga memiliki kelemahan seperti masih terbatasnya jumlah pelanggan yang menggunakan aplikasi dan ancaman seperti adanya persaingan dengan aplikasi e-commerce lainnya.

**Kata Kunci:** *E-commerce*, Aplikasi *e-commerce*, Produk Daisha Armina Daily, Perawatan kulit, Transaksi internet, Katalog produk, Keranjang belanja, Sistem pembayaran aman, Pencarian produk, Perbandingan harga, Ulasan produk, Diskon, Promosi, Pengalaman belanja, Penjualan produk.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## ***E-COMMERCE ON SALES OF DAISHA ARMINA DAILY PRODUCTS***

**YENDRI INDRA PRATAMA**  
**NIM: 11653100483**

*Date of Final Exam: July 17<sup>th</sup> 2023*  
*Graduation Period:*

*Department of Information System*  
*Faculty of Science and Technology*  
*State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau*  
*Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru*

### **ABSTRACT**

*E-commerce is an effective marketing alternative for companies to increase sales of Daisha Armina Daily products. One way to access e-commerce is through the Daisha application. This study aims to analyze the marketing of Daisha Armina Daily products through e-commerce applications and identify the strengths, weaknesses, opportunities and threats (SWOT) of e-commerce applications in selling Daisha Armina Daily products. This study uses a qualitative descriptive research type by collecting data through interviews and questionnaires. The results of the study show that e-commerce applications are an effective alternative for Daisha Armina Daily in increasing product sales. E-commerce applications have strengths such as being easily accessible to customers and facilitating buying and selling transactions, as well as having opportunities such as expanding market reach and increasing customer loyalty. However, e-commerce applications also have weaknesses such as the limited number of customers using the application and threats such as competition from other e-commerce applications.*

**Keywords:** *E-commerce, E-commerce application, Daisha Armina Daily products, Skin care, Internet transactions, Product catalog, shopping cart, Secure payment system, Product search, Price comparison, Product reviews, Discount, Promotion, shopping experience, Product sale.*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## DAFTAR ISI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b>	<b>xv</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>6</b>
2.1 <i>E-commerce</i> .....	6
2.2 Klarifikasi <i>E-commerce</i> .....	6
2.3 Manfaat <i>E-commerce</i> .....	6
2.4 Kelemahan <i>E-commerce</i> .....	7
2.5 <i>Web</i> .....	7
2.6 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i> .....	8
2.7 <i>Mysql Database</i> .....	9
2.8 <i>Arsitektur Jaringan</i> .....	10





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.9	<i>Flowchart</i> .....	10
2.10	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	11
2.10.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	12
2.10.2	<i>Class Diagram</i> .....	14
2.11	Pengertian Internet .....	18
2.12	<i>APACHE</i> .....	19
2.13	<i>XAMPP</i> .....	20
2.14	<i>HyperText Markup Language (HTML)</i> .....	21
2.15	Implementasi.....	22
2.16	Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....	23
2.17	Penelitian Terdahulu.....	23
	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
3.1	Proses Alur Penelitian .....	26
3.1.1	Tahap Perencanaan .....	27
3.1.2	Tahap Pengumpulan Data .....	27
3.1.3	Tahap Analisa dan Perancangan.....	28
3.1.4	Tahap Implementasi.....	29
3.1.5	Tahap Penulisan Laporan.....	29
4	<b>ANALISA DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>33</b>
4.1	Analisis Sistem Berjalan.....	33
4.1.1	Evaluasi Sistem yang Berjalan.....	36
4.2	Analisis Sistem yang Diusulkan .....	37
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	39
4.2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	47
4.3	Perancangan <i>Interface</i> .....	52
4.3.1	Perancangan Masukan .....	53
4.3.1.1	Rancangan Halaman <i>Login</i> .....	53
4.3.1.2	Rancangan Halaman Utama <i>Admin</i> .....	54
4.3.1.3	Rancangan Halaman <i>Orders</i> .....	55
4.3.1.4	Rancangan Halaman <i>Categories</i> .....	56
4.3.1.5	Rancangan Halaman <i>Products</i> .....	57
4.3.1.6	Rancangan Halaman <i>Customers</i> .....	58
4.3.1.7	Rancangan Halaman Utama Website <i>Daisha</i> .....	59
4.3.1.8	Rancangan Halaman <i>Registrasi User/Customer</i> .....	60
4.3.1.9	Rancangan Halaman <i>Login</i> .....	61
	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b> .....	<b>62</b>
5.1	Hasil Implementasi.....	62
5.2	Hasil Penguji.....	63



## 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan .....	64
6.2 Saran .....	65

## DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA

A - 1

LAMPIRAN B HASIL UJI UAT

B - 1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





## DAFTAR TABEL

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchat</i> .....	1
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	2
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	3
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	4
Tabel 4.1 Daftar Aktor ( <i>Actor Glossary</i> ) .....	39
Tabel 4.2. Daftar <i>Use Case</i> .....	40
Tabel 4.3. Skenario <i>Use Case Login</i> admin.....	41
Tabel 4.4. Skenario <i>Use Case Register/Login</i> user.....	42
Tabel 4.5. Skenario <i>Use Case</i> Mengelola data Pembelian.....	43
Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola data Penjualan .....	44
Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola data Produk .....	45
Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola data User .....	46
Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case</i> Cetak Laporan.....	46
Tabel 4.10 Tabel Admin .....	47
Tabel 4.11 Tabel Alamat.....	47
Tabel 4.12 Tabel <i>Flash Sale</i> .....	48
Tabel 4.13 Tabel Iklan .....	48
Tabel 4.14 Tabel Transaksi .....	49
Tabel 4.15 Tabel Kategori.....	49
Tabel 4.16 Tabel Keranjang .....	50
Tabel 4.17 Tabel Lokasi User .....	50



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Proses Alur Penelitian .....	1
Gambar 4.1 Aliran Sistem Informasi Berjalan.....	35
Gambar 4.2 Aliran Sistem Informasi Baru .....	38
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Informasi .....	40
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login Admin</i> .....	48
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Login user</i> .....	49
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Mengelola data pembelian produk</i> .....	50
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Mengelola data tambah data produk</i> .....	51
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Checkout</i> .....	52
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Login .....	53
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Utama Admin .....	54
Gambar 4.11 Rancangan Halaman <i>Orders</i> .....	55
Gambar 4.12 Rancangan Halaman <i>Categories</i> .....	56
Gambar 4.13 Rancangan Halaman <i>Products</i> .....	57
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Pelanggan .....	58
Gambar 4.15 Rancangan Halaman <i>How to Order</i> .....	59
Gambar 4.16 Rancangan Halaman Registrasi User .....	60
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Login Admin & User .....	61
Gambar 5.1 Halaman <i>Login Admin</i> .....	62
Gambar 5.2 Halaman <i>Dashboard Admin</i> .....	63
Gambar 5.3 Halaman Tambah Data Produk .....	64

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

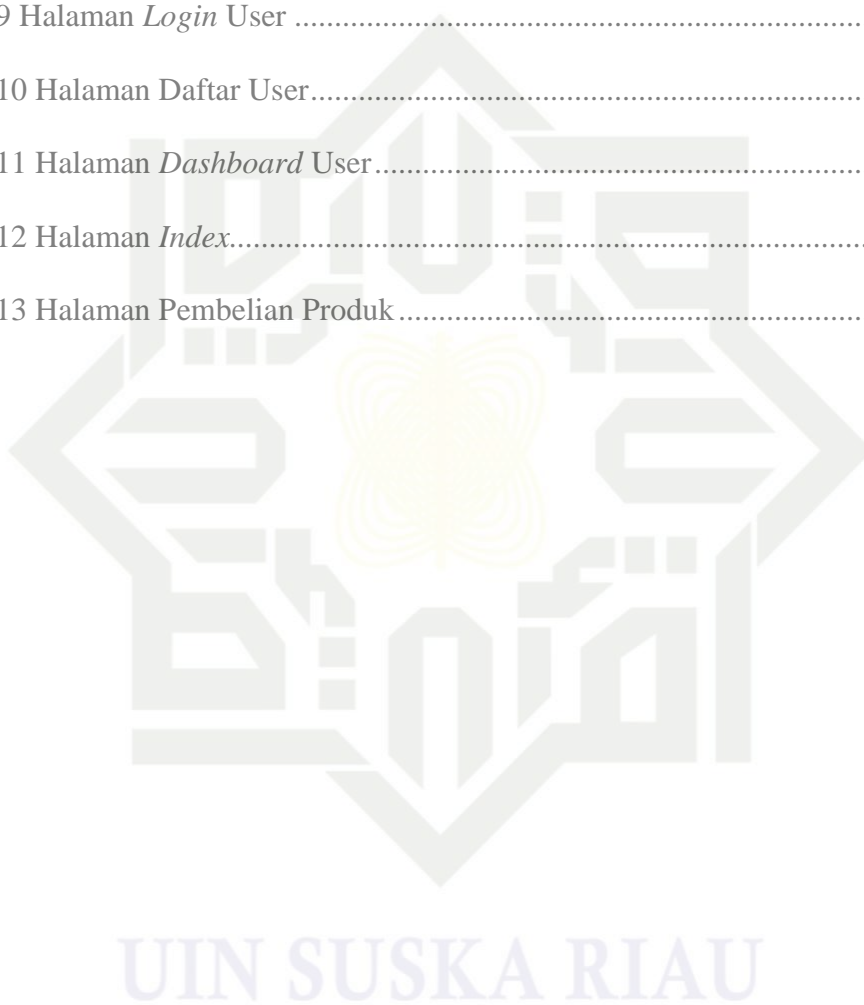
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 5.4 Halaman Tambah Kategori Produk.....	65
Gambar 5.5 Halaman Data Semua User .....	66
Gambar 5.6 Halaman Tambah Banner.....	67
Gambar 5.7 Halaman Konfirmasi Transaksi.....	68
Gambar 5.8 Halaman Tambah Data <i>Flash Sale</i> Produk.....	69
Gambar 5.9 Halaman <i>Login</i> User .....	70
Gambar 5.10 Halaman Daftar User.....	71
Gambar 5.11 Halaman <i>Dashboard</i> User.....	72
Gambar 5.12 Halaman <i>Index</i> .....	73
Gambar 5.13 Halaman Pembelian Produk.....	74

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Aplikasi e-commerce telah menjadi populer dalam beberapa tahun terakhir, karena memudahkan pelanggan untuk membeli produk dari rumah atau tempat lain, tanpa harus mengunjungi toko fisik. Penggunaan aplikasi e-commerce juga meningkatkan efisiensi bagi penjual, karena dapat mengelola penjualan dan inventaris secara lebih efektif dan juga dapat membantu meningkatkan penjualan produk bagi bisnis retail tradisional di pasar Inggris, terutama dalam meningkatkan jangkauan pasar dan meningkatkan efisiensi operasional. (Josep Valor, 2022:81).

Kota Pekanbaru merupakan ibukota sekaligus kota terbesar di Provinsi Riau, Secara geografis, Kota Pekanbaru diapit oleh Kabupaten Siak di sebelah utara dan timur, Kabupaten Kampar disebelah utara, selatan, dan barat, dan Kabupaten Pelalawan di sebelah selatan dan timur menjadi surga belanja bagi para wisatawan dari kota lain baik yang berkunjung searah kunjungan kerja maupun tujuan wisata lainnya. Banyak tempat belanja barang-barang yang potensial, sehingga terdapat banyak yang menjual produk yang mirip dengan produk yang lainnya, akan tetapi masih terbatas dalam pemasaran produknya. Dengan dasar seperti itu maka perlu adanya suatu sistem informasi toko online untuk menjual produk secara online.

E-commerce sebagai salah satu bentuk aktifitas transaksi perdagangan melalui sarana internet. Dengan memanfaatkan e-commerce, para penjual dapat menawarkan produknya secara online sehingga memberikan kemudahan berbelanja, bertransaksi, dan pengiriman secara efektif dan efisien. Menggunakan website e-commerce sebagai salah satu media penjualan akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan pembeli untuk memilih dan memesan produk tersebut sehingga dapat meningkatkan omset penjualan perusahaan tersebut (Kevin J. Murphy, 2021:55).

PT Arminareka perdana memiliki beberapa kantor cabang dan kantor perwakilan yang tersebar diseluruh indonesia. Salah satu kantor cabang yang sekaligus dijadikan sebagai tempat penelitian Tugas Akhir ini adalah kantor cabang PT Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru yang terletak di jalan Thamrin No. 28, Suka Maju, Sail, Kota Pekanbaru, Riau 28131. Kantor cabang PT Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru di dirikan oleh Ibuk Hj. Andi Noviriyanti, S.Si M.Si yang sekaligus sebagai pimpinan kantor cabang PT Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru pada tahun 2017.

PT Arminareka Pharmasia Pratama merupakan perusahaan Nasional terke-

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mulia dibidang Kecantikan dan Kesehatan yang halal dengan produk Daisha Cosmetic dan Beauty Series diantaranya Lip Balm, Sunscreen, Moisturizer, Body Wash. Sedangkan produk Daisha Fashion Basic Series diantaranya kerudung basic, Monochrome Series, Gaun Muslim. Dan produk Daisha Healthy dan harmonious Family Food and Drink diantaranya Red Koffie, Susu Dailystrum, dan Ashiha Propolis dengan jumlah produk sebanyak 389 yang tersedia pada kantor cabang PT Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru.

Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh perusahaan dengan cara kerjasama dengan langganan dan mencari customer baru untuk menawarkan dan memasarkan produk penjualan secara langsung datang ke kantor, dengan cara ini membutuhkan waktu yang lebih lama dalam proses penjualan produk Daisha Armina Daily, selain itu pelanggan mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi mengenai produk baru yang ada pada kantor cabang Daisha Armina Daily. Maka sistem ini dinilai kurang efektif dan efisien. Untuk memberikan solusi atas masalah tersebut, penulis mencoba memberikan solusi dengan membangun aplikasi web e-commerce yang dapat diperbaharui dan berguna bagi pembeli untuk mengetahui penjualan produk yang dijual dikantor cabang PT Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru dan juga berguna untuk pimpinan sebagai evaluasi tentang produk yang belum laku terjual.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian Tugas Akhir yang berjudul "E-Commerce Pada Penjualan Produk Daisha Armina Daily" pada kantor cabang PT Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah tentang aplikasi E-commerce dalam penjualan produk Daisha Armina Daily:

1. Bagaimana cara meningkatkan penjualan produk Daisha Armina Daily melalui aplikasi E-commerce?
2. Apa saja keuntungan dan kerugian dari menggunakan aplikasi E-commerce dalam penjualan produk Daisha Armina Daily?
3. Bagaimana cara meningkatkan tingkat kepercayaan pelanggan terhadap produk Daisha Armina Daily yang dijual melalui aplikasi E-commerce?
4. Apa saja strategi yang dapat dilakukan untuk mempromosikan produk Daisha Armina Daily di aplikasi E-commerce agar lebih menarik bagi pelanggan?
5. Bagaimana cara mengelola dan mengelola stok produk Daisha Armina Daily yang dijual melalui aplikasi E-commerce agar terhindar dari kehabisan





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

stok atau overstock?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah tugas akhir ini adalah:

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada aplikasi E-commerce yang digunakan untuk menjual produk Daisha Armina Daily, tidak termasuk platform E-commerce lainnya.
2. Penelitian ini hanya membahas tentang produk Daisha Armina Daily yang dijual melalui aplikasi E-commerce, tidak termasuk produk lain yang mungkin dijual oleh perusahaan tersebut melalui kanal lain.
3. Penelitian ini tidak membahas tentang aspek hukum dan keamanan dalam menggunakan aplikasi E-commerce untuk menjual produk Daisha Armina Daily.
4. Penelitian ini tidak membahas tentang aspek logistik dan pengiriman produk Daisha Armina Daily yang dijual melalui aplikasi E-commerce.
5. Penelitian ini tidak membahas tentang aspek keuangan dan pembayaran dalam menggunakan aplikasi E-commerce untuk menjual produk Daisha Armina Daily.

### 1.4 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah:

1. Meningkatkan keuntungan bisnis. Dengan memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efisiensi proses penjualan, aplikasi e-commerce dapat membantu meningkatkan keuntungan bisnis Daisha Armina Daily.
2. Menciptakan brand awareness. Penggunaan aplikasi e-commerce dapat membantu meningkatkan brand awareness Daisha Armina Daily, karena produk tersebut dapat dilihat oleh konsumen di seluruh dunia melalui aplikasi tersebut.
3. Menciptakan pengalaman belanja yang lebih baik bagi konsumen. Aplikasi e-commerce dapat membantu menciptakan pengalaman belanja yang lebih baik bagi konsumen, karena proses pembelian menjadi lebih mudah dan nyaman.
4. Menyediakan platform yang aman untuk transaksi keuangan. Aplikasi e-commerce dapat menyediakan platform yang aman untuk transaksi keuangan, sehingga konsumen dapat merasa nyaman dan percaya diri dalam melakukan pembelian produk Daisha Armina Daily.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1.5 Manfaat

Manfaat tugas akhir ini adalah:

1. Memperluas jangkauan pasar. Dengan menggunakan aplikasi e-commerce, produk Daisha Armina Daily dapat dijual kepada konsumen di seluruh dunia, bukan hanya di wilayah yang terbatas seperti yang terbatas pada toko fisik.
2. Menjadikan proses penjualan lebih efisien. Aplikasi e-commerce memungkinkan penjual untuk mengelola dan mengatur proses penjualan produk secara online, seperti menerima pesanan, mengelola inventori, dan mengirimkan produk kepada konsumen, sehingga mengurangi waktu dan biaya yang dibutuhkan dalam proses penjualan.
3. Menjadikan proses pembelian lebih mudah bagi konsumen. Konsumen dapat dengan mudah menemukan dan membeli produk Daisha Armina Daily melalui aplikasi e-commerce, kapan saja dan di mana saja, sehingga memudahkan proses pembelian bagi konsumen.
4. Menyediakan platform yang aman untuk transaksi keuangan. Aplikasi e-commerce menyediakan platform yang aman untuk transaksi keuangan, sehingga meminimalisir risiko kehilangan uang oleh konsumen atau penipuan terhadap penjual.
5. Menyediakan analisis data yang berguna. Aplikasi e-commerce dapat menyimpan dan menganalisis data tentang transaksi penjualan, seperti jumlah produk yang terjual, asal konsumen, dan waktu terjual, yang dapat membantu penjual dalam mengambil keputusan bisnis yang lebih baik.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

### BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; dan (6) sistematika penulisan.

### BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) pengertian e-commerce; (2) klarifikasi e-commerce; (3) manfaat e-commerce; (4) kelemahan e-commerce; dan (5) penelitian terdahulu.

### BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

BAB 3 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) proses alur penelitian; (2) tahap perencanaan; (3) tahap pengumpulan data; (4) tahap preprocessing data; (5) tahap klasifikasi; (6) tahap analisa sistem; (7) tahap perancangan sistem; dan (8)



Tahap implementasi dan perancangan..

#### **BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN**

BAB 4 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) analisa; dan (2) perancangan.

#### **BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

BAB 5 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) implementasi; dan (2) pengujian

#### **BAB 6. PENUTUP**

BAB 6 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) kesimpulan; dan (2) saran.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 *E-commerce*

Munculnya *e-commerce* tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, khususnya internet, *E-commerce* memungkinkan suatu perusahaan menjangkau seluruh dunia untuk memasarkan produk atau jasanya tanpa harus dibatasi oleh batas-batas geografis.

Didalam menerapkan *e-commerce* untuk memasarkan produk, salah satu hal yang perlu diketahui bahwa bahan baku yang sangat penting adalah informasi. *E-commerce* merupakan salah satu pemicu terbentuknya prinsip ekonomi baru yang kini dikenal dengan ekonomi digital.

*E-commerce* hadir dalam menjawab tuntutan gaya hidup modern manusia yang menuntut kemudahan dan kecepatan dalam segala bidang. *E-commerce* sering juga dikatakan *Market-Making* karena keberadaannya yang secara langsung telah membentuk pasar didunia maya yang dapat mempertemukan penjual dan pembeli dari berbagai belahan dunia hanya bermodalkan akses internet.

Secara umum, ada (5) lima konsep dasar yang dimiliki *e-commerce* (RR Rerung, 2018 : 18-19) yakni:

1) *Automation*

Otomasi bisnis proses sebagai pengganti proses manual (konsep “*enterprise resource planning*”).

2) *Streamlining/Integration*

Proses yang terintegrasi untuk mencapai hasil yang efisien dan efektif (konsep “*just in time*”).



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) *Publishing*

Kemudahan berkomunikasi dan berpromosi untuk produk dan jasa yang diperdagangkan (konsep “*electronic cataloging*”).

4) *Interaction*

Pertukaran informasi atau data antar pelaku bisnis dengan meminimalisirkan *human error* (konsep “*electronic data interchange*”).

5) *Transaction*

Kesepakatan dua pelaku bisnis untuk bertransaksi dengan melibatkan institusi lain sebagai fungsi pembayar (konsep “*electronic payment*”).

## 2.2 Klarifikasi *E-commerce*

Penggolongan *e-commerce* yang lazim dilakukan orang adalah berdasarkan sifat transaksinya (H Harmayani, 2020 : 18-22), antara lain:

a. *Business to Business* (B2B)

Jenis transaksi dimana pembeli biasanya membeli dalam jumlah besar karena akan dijual kembali.

Contoh: penjualan grosir

b. *Business to Consumer* (B2C)

Jenis transaksi enceran dengan pembeli perorangan dan tidak punya tujuan untuk menjualnya kembali, biasanya semacam toko online yang menjual berbagai barang.

c. *Consumer to Consumer* (C2C)

Jenis transaksi dimana pembelinya perorangan yang tidak mempunyai tujuan untuk dijual kembali dan penjualnya juga perorangan yang tidak menyediakan bermacam-macam barang, melainkan hanya beberapa barang saja.

Contoh: *Online advertising*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Consumer to Business (C2B)

Termasuk ke dalam kategori ini perseorangan yang menjual produk atau layanan kepada organisasi, dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi.

### 2.3 Manfaat *E-commerce*

*E-commerce* memiliki beberapa manfaat, baik untuk organisasi, perusahaan maupun konsumen itu sendiri. Berikut beberapa manfaat dari *e-commerce* (R Romindo, 2019 : 35-36) yaitu:

1. *E-commerce* memperluas area pemasaran produk perusahaan.
2. *E-commerce* menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
3. Kemudahan dalam hal pemesanan produk karena bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun oleh masing-masing konsumen.
4. *E-commerce* memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan.
5. *E-commerce* menyediakan produk yang lebih murah kepada pelanggan dengan cara melakukan perbandingan secara cepat.
6. Pelanggan bisa menerima informasi relevan secara detail dalam hitungan detik melalui *e-commerce*.
7. Kemudahan dalam hal pembayaran tanpa perlu menggunakan uang tunai, melainkan pembayaran transfer via ATM (Anjungan Tunai Mandiri) maupun penggunaan kartu kredit.

### 2.4 Kelemahan *E-commerce*

Meskipun *e-commerce* merupakan sistem yang menguntungkan karena dapat mengurangi biaya transaksi bisnis dan dapat memperbaiki kualitas pelayanan terhadap para pelanggan, *e-commerce* juga memiliki kelemahan ( M Muttaqin, 2019 45-46 ) antara lain:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Munculnya modus criminal atau tindak kejahatan baru yaitu penipuan *online*.
- b) Pembajakan kartu kredit yang dilakukan oleh para peretas (*black hacker*) yang menerobos masuk kedalam jaringan sistem *server* perbankan, maupun *merchant online*.
- c) Hukum yang belum secara jelas mengatur tentang *e-commerce* dan perdagangan digital.
- d) Kepercayaan konsumen khususnya terhadap penggunaan teknologi *e-commerce* di Indonesia.
- e) Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan.

## 2.5 Web

*World Wide Web* atau lebih sering dikenal sebagai *Web* adalah layanan internet yang paling banyak memiliki tampilan grafis dan kemampuan *link* yang sangat bagus. Keistimewaan inilah yang telah menjadikan *Web* sebagai *service* yang paling cepat pertumbuhannya. *Web* mengizinkan pemberian *highlight* (penyorotan/penggaris bawahan) pada kata-kata atau gambar dalam sebuah dokumen untuk menghubungkan atau menunjuk ke media lain seperti *documen*, *frase*, *movie clip*, atau *file* suara. *Web* dapat menghubungkan dari sebarang tempat dalam sebuah dokumen atau gambar ke sebarang tempat didokumen lain.

Dengan sebuah *browser* yang memiliki *Graphical User Interface* (GUI), link-link dapat dihubungkan ke tujuannya dengan menunjukkan link tersebut dengan *mouse* dan menekannya (M Munsarif, 2022 : 60-61).

## 2.6 PHP Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja program ini adalah sebagai *interprete* bukan sebagai *compiler*. PHP menurut Amelia (2018 : 19) merupakan bahasa pemrograman berbasis *web* yang terbukti sangat *reliable* penggunaannya dan mempunyai dukungan yang kuat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.7 MySQL Database

*MySQL* merupakan salah satu perangkat lunak sistem pengelola basis data DBMS ( *Data Base Management System*). *MySQL* merupakan sebuah hubungan *Data Base Management System* (DBMS) yang membantu sebuah model data yang terdiri atas kumpulan hubungan nama (*named relation*). *Database MySQL* adalah salah satu *database* yang *open source* (Ermita, 2019 : 32-34). *Database* ini banyak dipasangkan dengan *script* PHP. Penyebab utama *MySQL* begitu populer dikalangan *Web* karena cocok bekerja dilingkungan tersebut, selain itu karena:

- a. *MySQL* tersedia diberbagai platform dan kompatibel dalam berbagai sistem operasi.
- b. Fitur-fitur yang dimiliki *MySQL* merupakan fitur-fitur yang biasanya banyak dibutuhkan dalam aplikasi *web*.

*MySQL* memiliki *overhead* koneksi yang rendah, sehingga kecepatan koneksi relatif tinggi.

## 2.8 Arsitektur Jaringan

Untuk mendukung terlaksananya *e-commerce* yang akan dibangun ini maka diperlukan beberapa unit komputer, dimana semua komputer tersebut saling berhubungan dan melakukan komunikasi data agar proses komunikasi data dapat berjalan lancar dengan baik melalui media atau perantara yang disebut dengan jaringan komputer.

## 2.9 Flowchart

*Flowchart* merupakan urutan - urutan langkah kerja suatu proses yang digambarkan dengan menggunakan simbol – simbol yang disusun secara sistematis. (Iswandi, 2018 : 70). *Flowchart* memiliki simbol – simbol yang digunakan untuk menggambarkan urutan program.



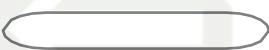

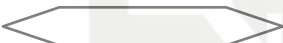




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam pembuatan *flowchart* tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak, karena *flowchart* merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisa suatu masalah dengan komputer. Sehingga *flowchart* yang dihasilkan dapat bervariasi antara satu pemograman dengan pemograman lainnya. Namun secara garis besar, setiap pengolahan selalu terdiri jadi tiga bagian utama, yaitu:


- *Input* berupa bahan mentah.
- Proses pengolahan.
- *Output* berupa bahan jadi.

Tabel 2.1 Tabel Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	Terminator	Permulaan / akhir program
	Garis Alis (Flow Line)	Arah aliran program
	Preparation	Proses Inisialisasi
	Proses	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	<i>Input / Output</i>	Data proses <i>input/output</i> data, parameter, informasi
	<i>Pedefined Proccess (Program)</i>	Permulaan sub program/ proses menjalankan program
	<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan penyelesaian data yang memberikan pilihan untuk langkah selajutnya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<i>On page Connector</i>	Perhubungan bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada dalam satu halaman
---	--------------------------	---

Tabel 2.1 Tabel Simbol *Flowchart* (Lanjutan..)

Untuk pengolahan data dengan *computer*, dapat dirangkum urutan dasar untuk pemecahan suatu masalah, yaitu:

- a. *Start*  
Berisi intruksi untuk persiapan peralatan yang diperlukan sebelum menangani pemecahan masalah.
- b. *Read*  
Berisi intruksi untuk membaca data dari suatu peralatan input.
- c. *Proses*  
Berisi kegiatan yang berkaitan dengan pemecahan persoalan sesuai dengan data yang dibaca.
- d. *Write*  
Berisi intruksi untuk merekam hasil kegiatan ke peralatan *output*.
- e. *End*  
Mengakhiri kegiatan pengolahan.

## 2.10 Unified Modeling Language (UML)

Dengan adanya perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi baha pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan tektik pemograman berorientasi objek, yaitu *Unifed Modeling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarakan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak ( Sukamto dan Shalahuddin, 2018).

Tujuan utama perancangan UML adalah:



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Menyediakan bahasa pemodelan visual yang ekspresif, dan siap pakai untuk mengembangkan dan pertukaran model – model yang berarti.
- b. Menyediakan mekanisme perluasan dan spesialisasi untuk memperluas konsep inti.
- c. Mendukung spesifikasi independen bahasa pemrograman dan proses pengembangan tertentu.
- d. Menyediakan basis formal untuk pemahaman bahasa pemodelan.
- e. Mendorong pertumbuhan pasar kaku berorientasi objek.
- f. Mendukung konsep – konsep pengembangan level lebih tinggi seperti komponen, kolaborasi, *framework* dan *pattern*.

#### 2.10.1 Use Case Diagram

Menurut Denis dkk (2019) *Use Case* merupakan blok bangunan untuk diagram *Use Case* yang merangkum semua *Use Case* untuk bagian yang dimodelkan dalam satu gambar.

*Use Case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem perspektif pengguna *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikan interaksi antara *Use* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Use Case* merupakan awal yang sangat baik untuk setiap fase pengembangan berbasis objek, desain, pengujian, dan dokumentasi yang menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang diluar sistem.

Tujuan utama pemodelan *Use Case* adalah:

- a. Memutuskan dan mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan fungsional sistem.
- b. Memberikan deskripsi jelas dan konsisten dari apa yang seharusnya dilakukan, sehingga model *Use Case* digunakan diseluruh proses pengembangan untuk komunikasi dan menyediakan basis untuk

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemodelan berikutnya yang mengacu sistem baru memberikan fungsionalitas yang dimodelkan para *Use Case*.


- c. Menyediakan basis untuk melakukan pengujian sistem yang memverifikasi sistem. Menguji apakah sistem telah memberikan fungsionalitas yang diminta.

Menyediakan kemampuan melacak kebutuhan fungsionalitas menjadi kelas-kelas dan operasi-operasi actual di sistem. Untuk menyederhanakan perubahan dan eksistensi ke sistem dengan mengubah model *Use Case* dan kemudian melacak *Use Case* yang dipengaruhi ke perancangan dan implementasi sistem.

Syarat penamaan *Use Case* adalah nama didefinisikan sesederhana mungkin dan dapat dipahami, ada dua hal utama pada *Use Case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *Use Case*.

- a. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang tapi aktor belum tentu orang.
- b. *Use Case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.


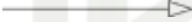




**Tabel 2.2** Simbol *Use Case Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>Use Case</i> .



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>Use Case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>Use Case</i> target memperluas perilaku dari <i>Use Case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
----	---	---------------	--

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram* (Lanjutan...)



Sebuah *Use Case* digambarkan sebagai elips orizontal dalam suatu diagram UML *Use Case*. *Use Case* memiliki dua istilah, yaitu:

- a. *System Use Case* merupakan interaksi dengan sistem.
- b. *Business Use Case* merupakan interaksi bisnis dengan konsumen atau kejadian nyata.

### 2.10.2 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *Use Case* dengan mendeskripsikan waktu untuk hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Sequence diagram* ini digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *Use Case*.



Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2.		<i>Activation</i>	Merupakan periode di mana elemen melakukan suatu operasi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.
4.		<i>Return Message</i>	Mendefinisikan komunikasi tertentu antara <i>LifeLine</i> dari suatu interaksi, yang merepresentasikan kembali informasi sebelumnya.

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram* (Lanjutan..)

### 2.10.3 Class Diagram

Menurut Denis dkk (2019) *Class Diagram* menggambarkan perilaku dan keadaan dengan menghubungkan antar *class-class*. *Class Diagram* membantu dalam memvisualisasikan struktur *class-class* dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class Diagram* berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat.

Elemen-elemen esensi di *Class Diagram* adalah sebagai berikut:

a. Kelas (*Class*)

Elemen terpenting di sistem berorientasi objek. Kelas memiliki sejumlah fitur, seseorang dapat memodelkan multipisitas, kenampakan, penenda, polymorphism, dan karakteristik lain.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nama  
Nama harus unik, karena akan menjadi identifier di program.
  - Atribut  
Atribut adalah property bernama dikelas yang mendeskripsikan range nilai yang diounyai instan kelas.
  - Operasi  
Operasi adalah layanan yang dapat diminta pada sembarang objek kelas itu untuk mempengaruhi perilaku sistem.
  - Tanggung Jawab  
Tanggung jawab adalah kontrak atau kewajiban kelas.
  - Lingkup  
Lingkup adalah menspesifikasikan apakah fitur (atribut atau operasi) muncul di masing-masing instan dan kelas.
- b. Antarmuka (*interfaces*)
- Koleksi operasi yang menspesifikasikan layanan dari suatu kelas atau komponen. Antarmuka mendeskripsikan perilaku tampak secara eksternal dari elemen.
- c. Kolaborasi
- Pendefinisian suatu interaksi dan sekelompok peran dan elemen-elemen lain yang bekerja bersama untuk menyediakan suatu perilaku kooperatif yang lebih besar dari penjumlahan seluruh elemen.
- d. Hubungan (*relationship*)
- Hubungan kelas di *Class Diagram* beraneka ragam, yaitu:
- Dependensi
  - Generalisasi
  - Asosiasi



**Tabel 2.4** Simbol *Class Diagram*





No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Nary association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari dua objek.
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
6.		<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram* (Lanjutan...)

## 2.11 Pengertian Internet

Internet adalah kumpulan atau jaringan dari komputer yang ada diseluruh dunia. Internet (kependekan dari interconnection-networking) secara harfiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan standar internet *protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.

Pengertian internet menurut para ahli:

1. Lani Sidharta

Menyatakan bahwa internet adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap didalam media ini.

2. Khoe you tung

Menyatakan bahwa internet adalah jaringan yang satelit komunikasi yang fungsinya sangat beragam dan tentu merupakan pendukung internet disimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi antara computer yang besar, yang mencakup seluruh dunia dan berbasis pada sebuah protocol yang disebut TCP/IP (*Tranmission Control Protocol*). Selain itu internet dapat disebut sebagai sumber daya informasi yang dapat digunakan oleh seluruh dunia dalam mencari informasi.

## 2.12 APACHE

*Apache* adalah sebuah nama *web server* yang bertanggung jawab pada *request-response* HTTP dan *logging* informasi secara detail (kegunaan dasarnya). Selain itu, *Apache* juga diartikan sebagai suatu web server yang kompak, modular, mengikuti standar protokol HTTP, dan tentu saja sangat digemari. Kesimpulan ini bisa didapatkan dari jumlah pengguna yang jauh melebihi para pesaingnya. Sesuai hasil survei yang dilakukan oleh Netcraft, bulan januari 2005 saja jumlahnya tidak kurang dari 68% pangsa web server yang berjalan di internet. Ini berarti jika semua web server selain *Apache* digabung, masih belum bisa mengalahkan jumlah *Apache*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Apache* memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, autentikasi berbasis-basis data dan lain-lain. *Apache* juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan server menjadi mudah. *Apache* merupakan perangkat lunak sumber terbuka dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan *Apache Software Foundation*.

Saat ini ada dua versi *Apache* yang bisa dipakai untuk server produksi, yaitu versi mayor 2.0 dan versi mayor 1.3. *Apache* merupakan web server yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini disebabkan oleh beberapa sebab, diantaranya adalah karena sifatnya yang *opensource* dan mudahnya mengkostumisasiannya. Diantaranya dengan menambahkan *support secure protocol* melalui *ssl* dan konektifitasnya dengan database server melalui bahasa *scripting PHP*.

Pada *Apache* menyimpan sebuah log yang mana terdapat dua buah log yaitu *error log* dan *access log*. Pada *error log* menyimpan pesan kesalahan pada *web server* kita, sedangkan *access log* menyimpan data-data yang berupa ip pengakses web, time stamp, status code, besar bandwidth yang diakses, keterangan lokasi yang diakses, serta engine yang digunakan. Pada *web server linux*, *file log apache error log* kebanyakan terdapat pada */usr/local/logs/error\_log*, sedangkan file log untuk *access log apache* biasanya terdapat pada */usr/local/apache/logs/access\_log*.

Dengan memanfaatkan *access log apache*, banyak hal yang bisa dilakukan yaitu mencari siapa saja yang membuka web server kita dan dengan menggunakan *whois* kita dapat mengetahui siapa pemilik IP yang telah mengakses web kita.

## 2.13 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

Menurut Ali Zaki (2019) PHP adalah sebuah bahasa pemrograman *scripting* untuk membuat halaman web dinamis. Selain itu PHP juga merupakan bahasa *server-side* yang cukup handal, yang akan disatukan dengan HTML dan berada di server sebelum dikirim ke komputer klien. Seluruh aplikasi yang berbasis web dapat dibuat menggunakan PHP, salah satu kelebihan PHP ada kemampuan untuk dapat melakukan koneksi dengan berbagai database, seperti: *MySql*, *postgreSQL*, dan *Access*. Selain itu PHP juga bersifat *open source*, untuk dapat menggunakannya kita tidak perlu membayar.

Aturan penulisan variabel antara lain sebagai berikut:

- a. Hanya ada 33 karakter yang dapat digunakan untuk nama variabel yaitu huruf, angka dan garis bawah.
- b. Karakter pertama setelah tanda “\$” harus huruf atau garis bawah.
- c. Jika nama variabel lebih dari satu kata. Tidak boleh ada tanda spasi diantara keduanya.

## 2.14 HyperText Markup Language (HTML)

HTML adalah sebuah standar bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web ataupun dokumen web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser internet. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan *Standard Generalized Markup Language* (SGML).

HTML merupakan standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web, dan saat ini merupakan standar internet yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). W3C merupakan perkumpulan perusahaan dalam skala internasional yang tergabung dalam internet dan *World Wide Web* yang didirikan pada tahun 1994 oleh Tim Berners Lee.

Tujuan dari lembaga ini untuk mengatur dan menetapkan standar untuk kepentingan bersama yang bisa digunakan oleh semua orang dan untuk menyamakan format pada browser W3C ini organisasi standar yang utama untuk *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) dan *Hypertext Markup Language* (HTML). Beberapa hal yang bisa anda lakukan dengan HTML yaitu:

- a. Mengontrol tampilan dari *web page* dan kontennya.
- b. Mempublikasi *document* secara *online* sehingga bisa diakses dari seluruh dunia.
- c. Membuat *online form* yang bisa digunakan untuk menangani pendaftaran, dan transaksi secara *online*.
- d. Menambahkan *object-object* seperti *image*, *audio*, *video*, dan juga *jaca applet* dalam *document HyperText Markup Language* (HTML).

## 2.15 Implementasi

Konsep implementasi semakin banyak dibicarakan seiring dengan banyaknya pakar yang memberikan kontribusi pemikiran tentang implementasi kebijakan sebagai salah satu tahap dari proses kebijakan. Beberapa penulis menempatkan tahap implementasi kebijakan pada posisi yang berbeda, namun pada prinsipnya setiap kebijakan publik selalu ditindaklanjuti dengan implementasi kebijakan.

Implementasi dianggap sebagai wujud utama dan tahap yang sangat menentukan dalam proses kebijakan. Paandangan tersebut dikuatkan dengan pernyataan Edwards III bahwa tanpa implementasi yang efektif keputusan pembuat kebijakan tidak akan berhasil dilaksanakan. Implementasi kebijakan merupakan aktivitas yang terlihat setelah dikeluarkan pengarahannya yang sah dari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu kebijakan yang meliputi upaya mengelola input untuk menghasilkan output atau outcomes bagi masyarakat.

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti, “Implementasi intinya adalah kegiatan untuk mendistribusikan keluaran kebijakan (to deliver policy output) yang dilakukan oleh para implementor kepada kelompok sasaran (target group) sebagai upaya untuk mewujudkan kebijakan”.

Menurut Agustino, “Implementasi merupakan suatu proses yang dinamis, dimana pelaksana kebijakan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran kebijakan itu sendiri”.

### 2.16 Pengujian *Black Box Testing*

Definisi pengujian atau *testing* menurut Simarmata dalam penelitian Nina Rahayu (2018), “Pengujian adalah proses eksekusi suatu program untuk menentukan kesalahan”.

Menurut Rizky (2019) dalam penelitian Nina Rahayu (2018), “*Testing* adalah sebuah proses sebagai siklus hidup dan merupakan bagian dari proses rekayasa perangkat lunak secara terintegrasi demi memastikan kualitas dari perangkat lunak serta memenuhi kebutuhan teknis yang telah disepakati dari awal”.

Definisi *Black Box Testing* menurut Rizky dalam penelitian Nina Rahayu (2018), *Black Box Testing* adalah tipe *testing* yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “kotak hitam” yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing dibagian luar.

Beberapa keuntungan yang diperoleh dari jenis *testing* ini antara lain:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Anggota tim *tester* tidak harus dari seseorang yang memiliki kemampuan teknis dibidang pemrograman.
2. Kesalahan dari perangkat lunak atau pun seringkali ditemukan oleh komponen *tester* yang berasal dari pengguna.

## 2.17 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penilitian-penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya mengenai topic yang sama. Banyak penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai sistem informasi penjualan berbasis *e-commerce* dan diantaranya ada tiga penelitian yang penulis ambil sebagai referensi yang akan dibahas kesimpulannya dibawah ini.

Pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Astarina dan Riasti (2019) dengan judul pembuatan sistem penjualan *online* pada toko PN Musik Sukoharjo menghasilkan kesimpulan bahwa dengan sistem penjualan *online* yang dibuat, toko PN Musik Sukaharjo dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan, dapat mengecek ketersediaan barang, harga barang dan keterangan barang secara detail. Tetapi penjualan *online* ini membutuhkan kepercayaan dari pelanggan sehingga perlu memberikan data detail toko agar pelanggan percaya akan layanan yang disediakan.

Kemudian penelitian Indah (2018) yang mengambil judul tentang pembuatan sistem informasi penjualan pada toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan. Dalam penelitian tersebut, dapat kesimpulan bahwa dengan adanya sistem informasi penjualan terkomputerisasi, semua data dokumen penjualan yang sebelumnya masih konvensional menjadi tersimpan dengan baik.

Terakhir penelitian Nasution (2020) yang berjudul analisis dan perancangan *e-commerce online* sistem berbasis *web*, menyimpulkan bahwa sistem informasi yang dirancang dapat membantu mempermudah pemasaran tanpa mengeluarkan biaya yang besar serta mempermudah penjualan produk-

produk toko, mempermudah pembeli untuk mencari informasi tentang produk dan melakukan transaksi, juga mempermudah toko untuk mengatur dan mengelola data-data produknya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada *tools e-commerce* yang digunakan dan tempat penelitian yang berbeda. Penelitian ini menggunakan metode *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)*, *System Development Life Cycle (SDLC)* dan implementasi sistem dalam penelitian ini dilakukan pada kantor cabang PT Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

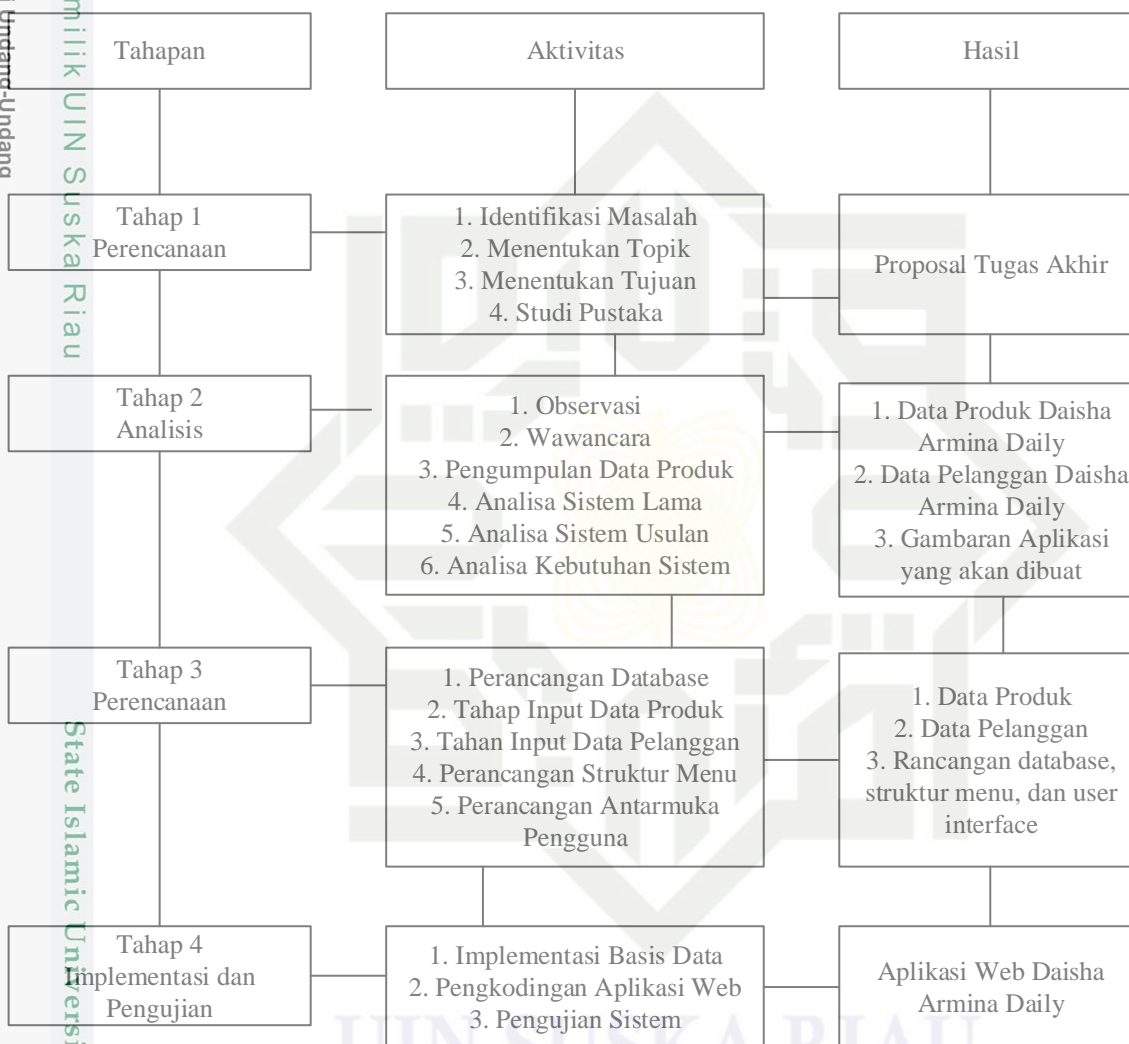


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 3.1 Alur Metodologi Kerja Praktek

#### 3.1 Proses Alur Penelitian

Terdapat beberapa tahap penelitian dalam pembangunan tugas akhir ini yang dapat dilihat pada Gambar 3.1

Keterangan alur metodologi laporan penelitian:

##### 3.3.1 Tahap Perencanaan

Beberapa tahap dalam perencanaan adalah sebagai berikut:



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Mulai  
Merupakan tahap awal pada setiap kegiatan yang dilaksanakan.
- b. Identifikasi masalah  
Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam ruang lingkup pengelolaan data produk Daisha Armina Daily, identifikasi masalah dilakukan sebagai kegiatan awal untuk merumuskan solusi bagi masalah-masalah yang terjadi.
- c. Studi kepustakaan  
Pencarian referensi pada buku, jurnal, maupun literatur lainnya dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai topik penelitian yang dilakukan.
- d. Menentukan tujuan penelitian  
Untuk mendukung pencapaian sasaran penelitian, maka harus dilakukan perumusan tujuan yang akan dicapai, agar pelaksanaan kegiatan penelitian dapat berjalan dengan baik dan terarah.
- e. Menentukan data-data produk yang ditampilkan pada e-commerce kegiatan selanjutnya yaitu menentukan data-data produk Daisha Armina Daily yang akan digunakan dalam penelitian, hal ini dilakukan sebagai persiapan untuk tahap selanjutnya, yaitu tahapan analisa dan perancangan.

### 3.1.2 Tahap pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, terdapat beberapa tahap, yaitu:

- a. Memahami proses pengelolaan data produk Daisha Armina Daily.  
Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami bentuk proses pengelolaan data produk. Dari hasil wawancara yang dilakukan, pengelolaan data produk masih menggunakan cara manual, yaitu data dicatat kedalam bentuk pembukuan, kemudian data di *input* kembali ke dalam *Microsoft Exel*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Pengumpulan data observasi dan data wawancara pada pihak yang terkait dengan data produk Daisha Armina Daily.

Kegiatan ini dilakukan sebagai langkah selanjutnya dalam pengumpulan data, tujuannya adalah mengumpulkan data yang akurat, sehingga data-data tersebut dapat menjadi dasar dalam menentukan bentuk solusi yang dibutuhkan dari seluruh masalah yang dialami pada proses pengelolaan data produk Daisha Armina Daily.

### 3.1.3 Tahap analisa dan perancangan

Setelah mendapatkan data yang sesuai dengan topik dan detail penelitian, maka tahap selanjutnya adalah tahap analisa dan perancangan. Tahapan ini merupakan tahapan inti dari penulisan penelitian. Tahapan ini akan menghasilkan data analisa dan data perancangan, data-data tersebut akan menjadi *output* (sistem usulan) pada penelitian ini.

Beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada tahap analisa dan perancangan adalah sebagai berikut:

- a. Analisa sistem lama

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang sangat penting, karena akan dilakukan penelitian terhadap kekurangan dari sistem lama, sehingga akan dihasilkan data masalah yang terjadi pada sistem lama. Kemudian data-data tersebut dijadikan acuan dalam menentukan solusi pembuatan sistem baru yang lebih baik dari sistem lama.

- b. Analisa sistem baru

Merupakan tahapan analisa sistem baru (usulan) yang akan dijadikan sebagai dasar perancangan.

- c. Perancangan sistem baru

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Merupakan sistem pembuatan rancangan *input* rancangan *output*, dan rancangan laporan dari sistem baru yang diusulkan berdasarkan analisa sistem baru yang dilakukan pada tahapan sebelumnya.

- d. Analisa Deskriptif (dengan batasan pada pengelolaan data produk Daisha Armina Daily)

Merupakan analisa dengan melakukan survei secara langsung pada PT Arminareka Pharmasia Pratama Stokist Pekanbaru.

#### 1.4 Tahap Implementasi

Implementasi adalah suatu prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan program aplikasi yang ada dalam dokumentasi program. Penulisan kode program merupakan kegiatan terbesar didalam tahap implementasi sistem.

Beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada tahap implementasi sistem adalah sebagai berikut:

- a. Membuat aplikasi sistem informasi *e-commerce* Daisha Armina Daily pada tahap ini dimulai proses pemilihan perangkat lunak yang digunakan untuk pembangunan aplikasi sistem informasi *e-commerce* Daisha Armina Daily.
- b. Membuat dokumentasi sistem.

Merupakan tahapan mendeskripsikan gambaran umum alur kerja sistem yang dibuat.

#### 1.5 Tahap penulisan laporan

Tahap penulisan laporan merupakan tahapan akhir dalam kegiatan penelitian, beberapa kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan bimbingan kepada pembimbing Tugas Akhir

Konsultasi/bimbingan kepada pembimbing Tugas Akhir perlu dilakukan untuk membantu dalam menghasilkan ide dan pemahaman



yang baik tentang cara penyelesaian masalah dalam penulisan laporan penelitian.

b. Melakukan dokumentasi hasil Tugas Akhir

Keseluruhan data yang telah diperoleh dalam dianalisa, akan di dokumentasikan menjadi sebuah laporan penelitian untuk kemudian akan diujikan kembali dihadapan pembimbing Tugas Akhir.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 6

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi e-commerce dapat digunakan untuk meningkatkan penjualan produk daisha armina daily dengan memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian secara online.
2. Konsumen dapat melihat produk yang tersedia, membandingkan harga, dan melakukan pembelian dengan mudah dan cepat.
3. Membantu dalam meningkatkan jangkauan pasar produk dan mempermudah proses pengiriman.

#### 6.2 Saran

Saran dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi e-commerce yang digunakan memiliki fitur yang user-friendly dan mudah digunakan oleh konsumen.
2. Dapat membuat keputusan pembelian yang informatif.
3. Fitur promosi, diskon, atau cashback untuk meningkatkan minat beli konsumen.
4. aplikasi dapat diakses di berbagai platform dan perangkat mobile, desktop, dan tablet.

## DAFTAR PUSTAKA

MD Puspa, L Wulandari – 2021. Analisis dan Pembuatan Aplikasi *E-commerce* Terintegrasi Pada Sistem B2B Dengan Pendekatan *System Development Life Cycle* (SDLC) Untuk Penjualan Produk *Transformator*

ADIN PRATAMA – 2019. Aplikasi Penjualan Barang Kebutuhan Nelayan Berbasis Web Menggunakan Metode SDLC

Indah, I. N. 2018. *Pembuatan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Sehat Jaya Electronic Pacitan*. Indonesia Jurnal on Computer Science Speed 16 FTI UNSA Vol 10 No 2 ISSN: 1979-9330. 124-128.

P BAYOE – 2021. *Sistem informasi E-Commerce untuk mempermudah penjualan produk baju pada Combed Store Pangkalpinang*.

Kristanto, A. 2020. *Perancangan System Informasi dan Aplikasi*. Gaya Media. Yogyakarta.

Mustakini, Jogyanto H. 2018. *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Ptaktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi.

Nasution, R.A. 2020. *Analisis dan Perancangan E-Commerce Online Sistem Berbasis Web*. Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universtas Sumatera Utara, Medan.

Pertiwi, D. A. 2019. *Sistem Informasi Penjualan Barang pada Catrok Distro*. Tugas Akhir. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Program Studi Manajemen Informatika Universitas Universitas Padjadjaran, Bandung.

Rahayu, Nina. 2018. *Perancangan Executive Informasion System (EIS) Dalam Bidang Penjualan Pada Karinda Café dan Resto*. Skripsi. Tangerang : STMIK Raharja.

F KARUNIA – 2021. Penerapan *E-Commerce* Pada Pondok Rias Septa Baturusa Sebagai Media Promosi Dengan Model *Fast*.

RF Ramadhan, R Mukhaiyar 2020. Penggunaan Database *Mysql* dengan *Interface PhpMyAdmin* sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis *Raspberry Pi* JTEIN: Jurnal Teknik Elektro.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN A

### HASIL WAWANCARA

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Dengan ini menyatakan bahwa Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yendri Indra Pratama  
NIM : 11653100483  
Jurusan : Sistem Informasi  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Universitas : UIN SUSKA RIAU

Telah melakukan wawancara dengan :

Nama : Hj. Andi Noviriyanti, S.Si M.Si  
Jabatan : Stokis Cabang Pekanbaru (Daisha Armina Dally)  
Tempat : PT. Arminareka Pharmasia Pratama Stokis Cabang Pekanbaru

Dalam rangka penyusunan laporan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi dengan judul : *E-commerce* Pada Penjualan Produk Daisha Armina Dally.

Pekanbaru, 10 Juli 2023  
Yang diwawancarai  
  
(Hj. Andi Noviriyanti, S.Si M.Si)

**Gambar A.1.** Surat Keterangan Wawancara

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PERTANYAAN PADA DAISHA ARMINA DAILY

### 1. Jelaskan apa itu Daisha Armina Daily ?

Daisha Armina Daily merupakan distributor yang telah memenuhi syarat dan ketentuan yang telah disetujui oleh perusahaan DS / MLM ( Multi Level Marketing ) untuk melayani penjualan produk kepada member lain.

### 2. Apa saja persyaratan untuk menjadi member Daisha Armina Daily ?

Untuk menjadi member pada Daisha Armina Daily yaitu :

#### Stokis Mobile :

Harus melakukan pembelian awal minimal Rp30.000.000,- dengan alat kantor laptop/komputer dan printer.

#### Stokis Leader :

Harus melakukan pembelian awal minimal Rp100.000.000,- dengan alat kantor laptop/komputer dan printer.

#### Stokis Cabang :

Memiliki tempat ( kantor atau ruko ) untuk memasarkan produk.

### 3. Apa saja persyaratan untuk pembelian produk di Daisha Armina Daily ?

- Mitra harus membeli Starterkit seharga Rp165.000,-
- Mengisi formulir pendaftaran sesuai data KTP ( Kartu Tanda Penduduk )
- Mengisi formulir pendaftaran sesuai data KK ( Kartu Keluarga )
- Scan barcode yang ada di formulir
- Tulis nama sponsor / ID sponsor ( upline ) dan nama penempatan / ID penempatan

### 4. Ada berapa total produk di Daisha Armina Daily saat ini ?

Jumlah produk Daisha Armina Daily saat ini tersedia 389 produk a dibidang Kecantikan dan Kesehatan yang halal dengan produk Daisha Cosmetic & Beauty Series diantaranya Lip Balm, Sunscreen, Moisturizer, Body Wash. Sedangkan produk Daisha Fashion Basic Series diantaranya Kerudung basic, Monochrome Series, Gaun Muslim. Dan produk Daisha Healthy & harmonious Family Food & Drink diantaranya Red Koffie, Susu Dailystrum, dan Ashiha Propolis

Gambar A.2. Daftar Pertanyaan Wawancara pada Daisha Armina Daily

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### DAFTAR PERTANYAAN PADA DAISHA ARMINA DAILY

#### 1. Jelaskan apa itu Daisha Armina Daily ?

Daisha Armina Daily merupakan distributor yang telah memenuhi syarat dan ketentuan yang telah disetujui oleh perusahaan DS / MLM ( Multi Level Marketing ) untuk melayani penjualan produk kepada member lain.

#### 2. Apa saja persyaratan untuk menjadi member Daisha Armina Daily ?

Untuk menjadi member pada Daisha Armina Daily yaitu :

##### Stokis Mobile :

Harus melakukan pembelian awal minimal Rp30.000.000,- dengan alat kantor laptop/komputer dan printer.

##### Stokis Leader :

Harus melakukan pembelian awal minimal Rp100.000.000,- dengan alat kantor laptop/komputer dan printer.

##### Stokis Cabang :

Memiliki tempat ( kantor atau ruko ) untuk memasarkan produk.

#### 3. Apa saja persyaratan untuk pembelian produk di Daisha Armina Daily ?

- Mitra harus membeli Starterkit seharga Rp165.000,-
- Mengisi formulir pendaftaran sesuai data KTP ( Kartu Tanda Penduduk )
- Mengisi formulir pendaftaran sesuai data KK ( Kartu Keluarga )
- Scan barcode yang ada di formulir
- Tulis nama sponsor / ID sponsor ( upline ) dan nama penempatan / ID penempatan

#### 4. Ada berapa total produk di Daisha Armina Daily saat ini ?

Jumlah produk Daisha Armina Daily saat ini tersedia 389 produk a dibidang Kecantikan dan Kesehatan yang halal dengan produk Daisha Cosmetic & Beauty Series diantaranya Lip Balm, Sunscreen, Moisturizer, Body Wash. Sedangkan produk Daisha Fashion Basic Series diantaranya Kerudung basic, Monochrome Series, Gaun Muslim. Dan produk Daisha Healthy & harmonious Family Food & Drink diantaranya Red Koffie, Susu Dailystrum, dan Ashiha Propolis

Gambar A.3. Tanda Tangan Pimpinan Daisha Armina Daily Pada Hasil Wawancara



## LAMPIRAN B

### HASIL PENGUJIAN APLIKASI

#### B.1 Pengujian *Black Box*

Pada tahapan ini melakukan pengujian menggunakan metode *black box* untuk mengetahui fungsi dari menu-menu *e-commerce* pada penjualan produk Daisha Armina Daily dengan baik dengan melakukan pengisian *form-form* pertanyaan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan web Browser yaitu *Google Chrome*. Berikut ini merupakan tabel *form* pengujian dari web browser yang digunakan.

**Tabel E.1.** Pengujian *Black Box* dengan *Google Chrome*

No	Menu di Uji	Pengujian	Output yang diharapkan	Kesimpulan	
				Benar	Salah
1	Instalasi Aplikasi	Pemasangan Aplikasi pada perangkat	Aplikasi berhasil di install	B	
2	Menjalankan aplikasi	Membuka aplikasi dan menjalankan aplikasi dengan memasukkan URL	Aplikasi menampilkan halaman login	B	
3	Halaman Login	Memasukkan Username dan Password	Aplikasi menampilkan halaman utama / Dashboard	B	
		Memasukkan Username dan Tidak Memasukkan password	Sistem akan menampilkan Username atau Password Salah !!	B	
4	Menu Customer	Klik Menu Customer	Menampilkan daftar produk	B	
		Tambah Customer	Sistem menampilkan form pembelian produk	B	
		Hapus Customer	Sistem menampilkan alert gagal pembayaran	B	
		Edit Anggota	Sistem menampilkan form untuk edit anggota	B	
5	Menu Produk	Klik Menu Produk	Aplikasi menampilkan daftar nama produk yang akan melakukan pembelian	B	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel E.1 Pengujian *Black Box* dengan *Google Chrome* (Tabel lanjutan...)

No	Menu di Uji	Output yang diharapkan	Kesimpulan
	Tambah Produk		Sistem menampilkan form B untuk pengisian jumlah produk yang dibeli
	Edit Produk		Sistem akan menampilkan B form untuk edit Produk Sistem
	Hapus Pin-jamn		akan menampilkan B alert penghapusan produk

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B.2 Pengujian UAT

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**FORM PENGUJIAN UAT**

Nama : Hs. Andi Noviriyanti, S.Si M.Si  
 Jabatan : Stokis Cabang Pekanbaru (Daisha Armina Daily)

Berikut ini form pengujian *User Acceptance Test (UAT)* pada aplikasi berbasis web *E-commerce* Pada Penjualan Produk Daisha Armina Daily yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		A	B	C	D
1	Apakah tampilan dan desain aplikasi sudah menarik ?		✓		
2	Apakah menu-menu pada aplikasi dapat digunakan ?		✓		
3	Apakah menurut anda aplikasi web <i>E-commerce</i> Pada Penjualan Produk Daisha Armina Daily ini mudah digunakan ?	✓			
4	Apakah proses penginputan data produk sudah berjalan dengan baik ?		✓		
5	Apakah semua button pada aplikasi web dapat berfungsi dan dapat dipahami ?	✓			
6	Apakah aplikasi web Daisha Armina Daily dapat melakukan Transaksi jual-beli produk ?	✓			
7	Apakah aplikasi web ini layak untuk diterapkan pada PT. Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru ?	✓			
8	Apakah aplikasi web ini sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan ?		✓		

Pekanbaru, 10 Juli 2023

  
 Hs. Andi Noviriyanti, S.Si M.Si

UIN SUSKA RIAU

Gambar E.1. Form Pengujian UAT 1





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**FORM PENGUJIAN UAT**

Nama : FIONA HENJOETKA  
 Jabatan : STAFF

Berikut ini form pengujian *User Acceptance Test* (UAT) pada aplikasi berbasis web *E-commerce* Pada Penjualan Produk Daisha Armina Daily yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		A	B	C	D
1	Apakah tampilan dan desain aplikasi sudah menarik ?	✓			
2	Apakah menu-menu pada aplikasi dapat digunakan ?		✓		
3	Apakah menurut anda aplikasi web <i>E-commerce</i> Pada Penjualan Produk Daisha Armina Daily ini mudah digunakan ?		✓		
4	Apakah proses penginputan data produk sudah berjalan dengan baik ?		✓		
5	Apakah semua button pada aplikasi web dapat berfungsi dan dapat dipahami ?	✓			
6	Apakah aplikasi web Daisha Armina Daily dapat melakukan Transaksi jual-beli produk ?		✓		
7	Apakah aplikasi web ini layak untuk diterapkan pada PT.Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru ?		✓		
8	Apakah aplikasi web ini sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan ?		✓		

Pekanbaru, 26 Juli 2023

  
 ( FIONA HENJOETKA )

UIN SUSKA RIAU

Gambar E.2. Form Pengujian UAT 2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**FORM PENGUJIAN UAT**

Nama : Tiara Gabriel  
 Jabatan : STAFF ARMINAREKA

Berikut ini form pengujian *User Acceptance Test* (UAT) pada aplikasi berbasis web *E-commerce* Pada Penjualan Produk Daisha Armina Daily yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		A	B	C	D
1	Apakah tampilan dan desain aplikasi sudah menarik ?		✓		
2	Apakah menu-menu pada aplikasi dapat digunakan ?	✓			
3	Apakah menurut anda aplikasi web <i>E-commerce</i> Pada Penjualan Produk Daisha Armina Daily ini mudah digunakan ?		✓		
4	Apakah proses penginputan data produk sudah berjalan dengan baik ?		✓		
5	Apakah semua button pada aplikasi web dapat berfungsi dan dapat dipahami ?		✓		
6	Apakah aplikasi web Daisha Armina Daily dapat melakukan Transaksi jual-beli produk ?	✓			
7	Apakah aplikasi web ini layak untuk diterapkan pada PT.Arminareka Pharmasia Pratama Stockist Pekanbaru ?	✓			
8	Apakah aplikasi web ini sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan ?		✓		

Pekanbaru, 26 Juli 2023

  
 [TIARA GABRIEL]

UIN SUSKA RIAU

Gambar E.3. Form Pengujian UAT 3

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Yendri Indra Pratama lahir di Baserah, pada tanggal 28 Agustus 1998 sebagai anak pertama dari 2 bersaudara dari Bapak Jon Hendri L,S.Sos. dan Ibu Yensisnawati. Penulis beralamatkan di Baserah, Jl.A Yani No 25, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Pengalaman Pendidikan di mulai dari SDN 01 Simpang Tanah Lapang, dan menamatkan Pendidikan jenjang Sekolah Dasar pada Tahun 2010. Kemudian penulis juga melanjutkan Pendidikan pada tahun tersebut ke SMP N 01 Kec.Kuantan Hilir dan menamatkan pendidikan pada tahun 2013, setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan pada SMAN 01 Kec. Kuantan Hilir dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2016. Pada tahun sama penulis melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi dengan mengambil program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selama menjalani masa studi penulis pernah menjadi panitia acara, Passion Techno 2017 dan 2018, penulis juga melakukan kerja praktek pada PT.Arminareka Pharmasia Pratama Stokis Pekanbaru, dan mengikuti Kuliah Kerja Nyata di Desa Teratak Air Hitam, Kecamatan Sentajo Raya pada tahun 2019. Untuk menjalani komunikasi dengan penulis baik diluar maupun didalam kampus dapat menghubungi kontak melalui handphone: 081316693184 dan email yendriindrapratama28@gmail.com. Penelitian tugas akhir berjudul E-commerce Pada Penjualan Produk Daisha Armina Daily