

Nomor: 373/SI-FKOM-UNIKU/SKR/2025

**RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS
WEB DENGAN MODEL B2C UNTUK OPTIMALISASI
PENJUALAN (STUDI KASUS: TOKO RAGAM BUSANA
KUNINGAN)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi
Jenjang (S1)



Oleh
Hernur Oman Saputra

20210910059

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS *WEB* DENGAN
MODEL B2C UNTUK OPTIMALISASI PENJUALAN (STUDI KASUS:
TOKO RAGAM BUSANA KUNINGAN)

Disusun Oleh

Hernur Oman Saputra

20210910059

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Selasa

Tanggal Bulan Tahun : 24 Juni 2025

DOSEN PEMBIMBING :

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Dadan Nugraha, M.Kom
NIK. 410108820161


Dyah Puteria Wati, M.Kom
NIK. 410112920259

Mengetahui / Mengesahkan :
Kepala Program Studi Sistem Informasi


Heru Budianto, S.ST., M.Kom
NIK. 41038111365

LEMBAR PENGUJIAN
RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS *WEB* DENGAN
MODEL B2C UNTUK OPTIMALISASI PENJUALAN (STUDI KASUS:
TOKO RAGAM BUSANA KUNINGAN)

Disusun Oleh

Hernur Oman Saputra

20210910059

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Juni 2025

DOSEN PENGUJI :

Penguji I


Fahmi Yusuf, MMSI., Ph.D.
NIK 41038021124

Penguji II


Heru Budianto, S.SI., M.Kom
NIK. 41038111365

Penguji III


Dyah Puteria Wati, M.Kom
NIK. 410112920259

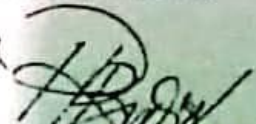
Mengetahui/Mengesahkan

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng
NIK 41038101348

Kepala Program Studi
Sistem Informasi S1


Heru Budianto, S.SI., M.Kom
NIK. 41038111365

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hernur Oman Saputra

NIM : 20210910059

Tempat, Tanggal lahir : Jakarta, 01 Maret 2003

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul:

"RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS *WEB* DENGAN MODEL B2C UNTUK OPTIMALISASI PENJUALAN (STUDI KASUS: TOKO RAGAM BUSANA KUNINGAN)"

Dosen Pembimbing 1: Dadan Nugraha, M.Kom

Dosen Pembimbing 2: Dyah Puteria Wati, M.Kom

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 24 Juni 2025

Yang menyatakan,



Hernur Oman Saputra

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **RANCANG BANGUN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB DENGAN MODEL B2C UNTUK OPTIMALISASI PENJUALAN (STUDI KASUS: TOKO RAGAM BUSANA KUNINGAN)**

berserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini

Kuningan, 24 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Hernur Oman Saputra

MOTTO dan PERSEMBAHAN

MOTO

"Kalau aku tidak perlu melakukannya, aku tidak akan melakukannya. Kalau aku harus melakukannya, maka secepat mungkin."

Houtarou Oreki

Menyelesaikan sesuatu bukan soal siapa yang paling keras berlari, tapi siapa yang tetap berjalan, walau malas, walau lelah, tapi tetap melangkah.

Persembahan Skripsi

Karya ini kupersembahkan kepada mereka yang tahu bahwa tidak semua perjuangan terlihat mencolok, dan tidak semua keberhasilan datang dengan sorak-sorai.

PERSEMBAHAN

1. Untuk orang tuaku, yang mungkin tidak pernah tahu betapa sering aku merasa ingin menyerah, tapi tetap menjadi alasan utama aku menyelesaikan ini. Dukungan kalian adalah satu-satunya hal yang membuatku tetap memilih 'melakukan', meski kadang aku juga ingin seperti Oreki, tidur sepanjang hari dan menghindari interaksi.
2. Untuk seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya dengan NIM 20231510078, kamu mungkin seperti Chitanda bagiku, seseorang yang penuh rasa ingin tahu, penuh semangat, yang terus menyalakan api di tengah energiku yang terbatas. Kamu yang tidak menyerah memotivasiku, bahkan saat aku tidak menunjukkan bahwa aku mendengarkan. Terima kasih karena sudah bertahan dengan seseorang yang seringnya lebih senang diam daripada bicara. Yang mencintaimu dengan caranya sendiri, tenang, pelan, tapi pasti. Jika aku menyelesaikan ini, maka yakinlah: kamu adalah salah satu alasan utamanya.
3. Untuk dosen pembimbing, maaf jika saya tidak selalu menjadi mahasiswa yang aktif bertanya atau bercerita. Tapi saya mendengarkan dan saya belajar. Terima kasih atas arahannya.
4. Untuk sahabat seperjuangan, kalian tahu perjuangan ini tidak selalu semangat dan optimisme. Kadang hanya gacoran, keluhan, dan internet yang lambat. Tapi kita tetap lanjut dan itu yang penting.
5. Untuk Houtarou Oreki, sosok yang tampak tidak ambisius, tapi menyimpan daya pikir tajam dan ketulusan dalam diam. Dari dia aku belajar bahwa

memilih hidup dengan energi minimum bukan berarti menyerah, tapi tentang memahami batas diri dan menemukan nilai dalam keheningan. Bahwa diam bukan berarti tidak peduli, dan cuek bukan berarti tidak merasa.

6. Terakhir, untuk diriku sendiri yang berhasil menyelesaikan sesuatu... meski awalnya ingin menghindarinya. Yang memilih untuk “melakukannya, secepat mungkin”, dan sekarang bisa menarik napas lega.

"Aku mungkin bukan pahlawan utama dalam cerita siapa pun. Tapi aku cukup baik untuk menyelesaikan kisahku sendiri."

RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS *WEB* DENGAN MODEL B2C UNTUK OPTIMALISASI PENJUALAN (STUDI KASUS: TOKO RAGAM BUSANA KUNINGAN)

Hernur Oman Saputra¹, Dadan Nugraha², Dyah Puteria Wati³

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20210910059@uniku.ac.id, dadan.nugraha@uniku.ac.id,
dyah.puteria@uniku.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi dan internet telah mendorong perubahan besar dalam dunia bisnis, termasuk pada sektor ritel seperti Toko Ragam Busana Kuningan. Toko ini masih melakukan penjualan dengan cara pelanggan datang langsung ke toko dan pencatatan dilakukan secara manual sehingga membatasi jangkauan pasar dan kurang membantu operasional toko. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sistem *e-commerce* berbasis *web* dengan model *Business-to-Customer* (B2C) guna mengoptimalkan penjualan dan memperluas pasar. Metode pengembangan sistem menggunakan model *Waterfall* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database* MySQL. Perancangan sistem dilakukan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Sistem ini dilengkapi fitur manajemen produk, transaksi *online*, pengelolaan pelanggan, pelaporan penjualan, dan layanan pelanggan. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *white box* dan *black box* untuk memastikan fungsionalitas serta keandalan sistem. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu membantu operasional toko melalui otomatisasi proses bisnis, menyediakan informasi produk secara jelas, serta memperluas jangkauan pasar melalui *platform* digital. Dengan sistem ini, Toko Ragam Busana dapat bersaing di era digital dan menjangkau konsumen lebih luas.

Kata Kunci : *E-commerce*, *Business-to-Customer* (B2C), Sistem Informasi, Penjualan *Online*.

Design and Development of a Web-Based E-commerce System with a B2C Model to Optimize Sales (Case Study: Toko Ragam Busana Kuningan)

Hernur Oman Saputra¹, Dadan Nugraha², Dyah Puteria Wati³

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20210910059@uniku.ac.id, dadan.nugraha@uniku.ac.id,
dyah.puteria@uniku.ac.id

Abstract

The development of technology and the internet has driven significant changes in the business world, including the retail sector such as Toko Ragam Busana Kuningan. The store still conducts sales by having customers come directly to the store, and records are kept manually, limiting market reach and providing little support for store operations. This study aims to design and develop a web-based e-commerce system using the Business-to-Customer (B2C) model to optimize sales and expand the market. The system development method uses the Waterfall model with PHP as the programming language and MySQL as the database. The system design is carried out using Unified Modeling Language (UML). The system includes features such as product management, online transactions, customer management, sales reporting, and customer service. System testing was conducted using white box and black box methods to ensure functionality and reliability. The implementation results show that the system is able to support store operations through business process automation, provide clear product information, and expand market reach through the digital platform. With this system, Toko Ragam Busana can compete in the digital era and reach a wider range of consumers.

Keywords: *E-commerce, Business-to-Customer (B2C), Information System, Online Sales.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **“RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS *WEB* DENGAN MODEL B2C UNTUK OPTIMALISASI PENJUALAN (STUDI KASUS : TOKO RAGAM BUSANA KUNINGAN)”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Heru Budianto, S.ST., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Dadan Nugraha, M.Kom., selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Bu Dyah Puteria Wati, M.Kom., selaku Pembimbing yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Teristimewa kedua orang tua yang saya cintai, Riandita Fiola Khairunnisa dan juga teruntuk sahabat saya Muhammad Haekal Albadjerei, mengucapkan sangat berterimakasih atas dukungan, serta segala doa yang telah diberikan selama ini.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.

8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari Dalam penyusunan ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu kepada semua pihak dengan sangat terbuka peneliti mengharapkan saran, masukan maupun kritik untuk penyempurnaan dan perbaikan. penulisan ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Kuningan, 24 Juni 2025

Hernur Oman Saputra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJIAN	
SURAT PERNYATAAN	
PERNYATAAN ORIGINALITAS	
MOTTO dan PERSEMBAHAN	
Abstrak	i
<i>Abstract</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.7 Pertanyaan Penelitian	9
1.8 Hipotesis Penelitian	9
1.9 Metodologi Penelitian	10
1.9.1 Metode Pengumpulan Data	10
1.9.2 Metode Pengembangan Sistem	12
1.9.3 Metode Penyelesaian Masalah	14
1.10 Jadwal Penelitian	15
1.11 Sistematika Penelitian	16
BAB II LANDASAN TEORI	17

2.1 Teori-Teori Terkait Bahasan Penelitian (Relevan Theories)	17
2.1.1 Rancang Bangun	17
2.1.2 Sistem.....	18
2.1.3 <i>E-commerce</i>	19
2.1.4 <i>Business To Customers</i> (B2C)	20
2.1.5 Optimalisasi	21
2.1.6 <i>Website</i>	22
2.1.7 Penjualan.....	23
2.1.8 Alat Bantu Perancangan.....	24
2.1.9 Alat Bantu Pengembangan.....	29
2.1.10 Alat Bantu Pendukung	40
2.1.11 Alat Bantu Pengujian	42
2.2 Penelitian Sebelumnya (<i>Previous Work</i>)	47
2.3 Kerangka Teoritis (<i>Theoretical Framework</i>)	52
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	53
3.1 Analisis Sistem (<i>System Analysis</i>)	53
3.1.1 Analisis Masalah.....	53
3.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	54
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	55
3.1.4 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	56
3.1.5 Analisis Sistem Usulan	58
3.2 Perancangan Sistem (<i>System Design</i>)	60
3.2.1 Use Case Diagram	60
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	74
3.3 <i>Class Diagram</i>	88
3.4 <i>Sequence Diagram</i>	90
3.5 Perancangan Antarmuka (<i>Interface Design</i>)	100
3.5.1 Perancangan Antarmuka Tampilan Awal <i>Website</i>	101
3.5.2 Perancangan Antarmuka Tampilan Register	102
3.5.3 Perancangan Antarmuka Tampilan Login	103
3.5.4 Perancangan Antarmuka Halaman Dashboard Customer.....	104
3.5.5 Perancangan Antarmuka Halaman Produk Customer	106

3.5.6 Perancangan Antarmuka Halaman Keranjang.....	106
3.5.7 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Checkout</i>	108
3.5.8 Perancangan Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	109
3.5.9 Perancangan Antarmuka whistlist	110
3.5.10 Perancangan Antarmuka Halaman Daftar Pesanan Customer.....	111
3.5.11 Perancangan Antarmuka Halaman Detail Produk Customer.....	111
3.5.12 Perancangan Antarmuka Halaman Chat Customer	112
3.5.13 Perancangan Antarmuka Halaman Refund.....	113
3.5.14 Perancangan Antarmuka Halaman Dashboard Admin	114
3.5.15 Perancangan Antarmuka Halaman Kelola Banner	116
3.5.16 Perancangan Antarmuka Halaman Kelola Kategori.....	117
3.5.17 Perancangan Antarmuka Halaman Kelola Produk	118
3.5.18 Perancangan Antarmuka Halaman Kelola <i>Flash Sale</i>	120
3.5.19 Perancangan Antarmuka Halaman Kelola Kupon	121
3.5.20 Perancangan Antarmuka Halaman Kelola Pesanan <i>Online</i>	122
3.5.21 Perancangan Antarmuka Halaman Input Data Penjualan <i>Offline</i>	124
3.5.22 Perancangan Antarmuka Halaman Kelola Refund	125
3.5.23 Perancangan Antarmuka Halaman Kelola Pengguna	126
3.5.24 Perancangan Antarmuka Halaman Chat	128
3.5.25 Perancangan Antarmuka Halaman Laporan Penjualan	129
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	131
4.1 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	131
4.1.1 Tampilan Awal Pengguna.....	131
4.1.2 Tampilan Login.....	132
4.1.3 Tampilan Register.....	132
4.1.4 Tampilan Dashboard Customer	133
4.1.5 Tampilan Produk.....	133
4.1.6 Tampilan Keranjang	134
4.1.7 Tampilan <i>Checkout</i>	134
4.1.8 Tampilan Konfirmasi Pembayaran	135
4.1.9 Tampilan <i>Wishlist</i>	135
4.1.10 Tampilan Daftar Pesanan.....	135

4.1.11 Tampilan Detail Produk.....	136
4.1.12 Tampilan Chat.....	136
4.1.13 Tampilan Pengajuan Pengembalian Barang (Refund).....	136
4.1.14 Tampilan Dashboard Admin.....	137
4.1.15 Tampilan Kelola Banner.....	137
4.1.16 Tampilan Kelola Kategori	137
4.1.17 Tampilan Kelola Produk.....	138
4.1.18 Kelola <i>Flash Sale</i>	138
4.1.19 Kelola Kupon.....	138
4.1.20 Tampilan Kelola Pesanan <i>Online</i>	139
4.1.21 Tampilan Input Data Penjualan <i>Offline</i>	139
4.1.22 Tampilan Kelola Pengguna.....	139
4.1.23 Tampilan Chat.....	140
4.1.24 Tampilan Laporan Penjualan	140
4.1.25 Tampilan Kelola Refund.....	140
4.2 Pengujian Sistem (<i>System Testing</i>).....	140
4.2.1 <i>Black Box Testing</i>	141
4.2.2 <i>White box testing</i>	144
4.3 Pengujian Sistem (User Acceptance Test / UAT)	146
4.3.1 Metode Pengujian	146
4.3.2 Hasil Kuisioner	147
4.3.3 Analisis Hasil UAT.....	147
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	149
5.1 Simpulan (<i>Conclusion</i>).....	149
5.2 Saran (<i>Suggestion</i>).....	150
DAFTAR PUSTAKA	151
Riwayat Hidup (<i>Curriculum Vitae</i>).....	155
Lampiran (<i>Appendices</i>)	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i> sommerville.....	12
Gambar 2. 1 Metode pengembangan Sistem Waterfall	31
Gambar 2. 11 Kerangka Teoritis.....	52
Gambar 3. 1 Rich Picture Alur Sistem Yang Sedang Berjalan.....	56
Gambar 3. 2 Rich Picture Alur Sistem yang diusulkan	58
Gambar 3. 3 Use Case Digaram	61
Gambar 3. 4 Activity Diagram Registrasi.....	75
Gambar 3. 5 Activity Diagram Login.....	76
Gambar 3. 6 Activity Diagram Kategori.....	77
Gambar 3. 7 Activity Diagram Produk.....	78
Gambar 3. 8 Activity Diagram Kelola User	79
Gambar 3. 9 Activity Diagram Kelola Keranjang	80
Gambar 3. 10 Activity Diagram Kelola Proses Pesanan	81
Gambar 3. 11 Activity Diagram Kelola Banner	82
Gambar 3. 12 Activity Diagram Kelola <i>Flash Sale</i>	83
Gambar 3. 13 Activity Diagram Pengembalian Barang	84
Gambar 3. 14 Activity Diagram Kelola Kupon	85
Gambar 3. 15 Activity Diagram Chat.....	86
Gambar 3. 16 Activity Diagram Kelola Transaksi Penjualan <i>Offline</i>	87
Gambar 3. 17 Activity Diagram Laporan.....	88
Gambar 3. 18 Class Diagram	89
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Register	91
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Login.....	91
Gambar 3. 21 Sequence Diagram Kelola Kategori.....	92
Gambar 3. 22 Sequence Diagram Kelola Produk	93
Gambar 3. 23 Sequence Diagram Kelola User	94
Gambar 3. 24 Sequence Diagram Kelola Keranjang	94
Gambar 3. 25 Sequence Diagram Kelola Pesanan.....	95
Gambar 3. 26 Sequence Diagram Kelola Banner	96
Gambar 3. 27 Sequence Diagram Kelola <i>Flash Sale</i>	97
Gambar 3. 28 Sequence Diagram Pengembalian Barang	98
Gambar 3. 29 Sequence Diagram Kelola Kupon.....	99
Gambar 3. 30 Sequence Diagram Chat.....	99
Gambar 3. 31 Sequence Diagram Input Data Laporan Penjualan	99
Gambar 3. 32 Sequence Diagram Laporan	100
Gambar 3. 33 Perancangan Antarmuka Tampilan Awal <i>Web site</i>	101
Gambar 3. 34 Perancangan Antarmuka Tampilan Register.....	102
Gambar 3. 35 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Login	103
Gambar 3. 36 Perancangan Antarmuka Tampilan Dashboard Customer	104
Gambar 3. 37 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Produk Customer ..	106

Gambar 3. 38 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Keranjang	107
Gambar 3. 39 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman <i>Checkout</i>	108
Gambar 3. 40 Perancangan Antarmuka Tampilan halaman konfirmasi pembayaran	109
Gambar 3. 41 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Wishlist	110
Gambar 3. 42 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Daftar Pesanan	111
Gambar 3. 43 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Detail Produk	112
Gambar 3. 44 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Chat	112
Gambar 3. 45 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Pengajuan Refund	113
Gambar 3. 46 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Dashboard Admin	114
Gambar 3. 47 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Banner	116
Gambar 3. 48 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Kategori	117
Gambar 3. 49 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Produk	118
Gambar 3. 50 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Pesanan	120
Gambar 3. 51 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Kupon	121
Gambar 3. 52 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Pesanan <i>online</i>	122
Gambar 3. 53 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Input Data Penjualan <i>Offline</i>	124
Gambar 3. 54 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Refund	125
Gambar 3. 55 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Pengguna ..	126
Gambar 3. 56 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Chat	128
Gambar 3. 57 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Laporan Penjualan	129
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Pengguna	131
Gambar 4. 2 Tampilan Login	132
Gambar 4. 3 Tampilan Register	132
Gambar 4. 4 Tampilan Dashboard Customer	133
Gambar 4. 5 Tampilan Produk	134
Gambar 4. 6 Tampilan Keranjang	134
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Checkout</i>	134
Gambar 4. 8 Tampilan Konfirmasi Pembayaran	135
Gambar 4. 9 Tampilan wishlist	135
Gambar 4. 10 Tampilan Daftar Pesanan	135
Gambar 4. 11 Tampilan Detail Produk	136
Gambar 4. 12 Tampilan Chat	136
Gambar 4. 13 Tampilan Pengajuan Refund	136
Gambar 4. 14 Tampilan Dashboard Admin	137
Gambar 4. 15 Tampilan Dashboard Kelola Banner	137
Gambar 4. 16 Tampilan Dashboard Kelola Kategori	137
Gambar 4. 17 Tampilan Kelola Produk	138
Gambar 4. 18 Tampilan Kelola <i>Flash Sale</i>	138
Gambar 4. 19 Tampilan Kelola Kupon	138
Gambar 4. 20 Tampilan Kelola Pesanan <i>Online</i>	139

Gambar 4. 21 Tampilan Input Data Penjualan.....	139
Gambar 4. 22 Tampilan Kelola Pengguna	139
Gambar 4. 23 Tampilan Chat	140
Gambar 4. 24 Tampilan Laporan Penjualan	140
Gambar 4. 25 Tampilan Kelola Refund	140
Gambar 4. 24 Flowgraph Sistem Login	145

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal kegiatan penelitian	15
Tabel 2 1 Simbol Use Case Diagram	26
Tabel 2 2 Simbol Activity Diagram	27
Tabel 2 3 Simbol <i>Class Diagram</i>	28
Tabel 2 4 Simbol Sequence Diagram	29
Tabel 2 5 Penelitian Sebelumnya	47
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras Pengembang	55
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat LunakPengembang	55
Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat Keras Pengguna	55
Tabel 3. 4 Spesifikasi Perangkat Lunak Pengguna	56
Tabel 3. 5 Skenario Register	63
Tabel 3. 6 Skernario Login	63
Tabel 3. 7 Skenario Mengelola Banner Promosi <i>Website</i>	64
Tabel 3. 8 Skenario Kelola Kategori	65
Tabel 3. 9 Skenario Kelola Produk	66
Tabel 3. 10 Skenario Kelola User	66
Tabel 3. 11 Skenario Kelola Keranjang	67
Tabel 3. 12 Skenario Kelola Pesanan	68
Tabel 3. 13 Skenario Kelola <i>Flash Sale</i>	70
Tabel 3. 14 Skenario Kelola Kupon	70
Tabel 3. 15 Skenario Kelola Pengembalian Barang	71
Tabel 3. 16 Skenario Chat	72
Tabel 3. 17 Kelola Transaksi Penjualan <i>Offline</i>	73
Tabel 3. 18 Skenario Kelola Laporan	74
Tabel 3. 19 Perancangan Antarmuka Tampilan Awal <i>Website</i>	101
Tabel 3. 20 Perancangan Antarmuka Tampilan Register	102
Tabel 3. 21 Perancangan Antarmuka Tampilan Login	103
Tabel 3. 22 Perancangan Antarmuka Tampilan Awal <i>Website</i>	104
Tabel 3. 23 Perancangan Antarmuka Halaman Keranjang	106
Tabel 3. 24 Perancangan Antarmuka Halaman Keranjang	107
Tabel 3. 25 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Checkout</i>	108
Tabel 3. 26 Perancangan Antarmuka halaman konfirmasi pembayaran	109
Tabel 3. 27 Perancangan Antarmuka halaman Wishlist	110
Tabel 3. 28 Perancangan Antarmuka halaman Daftar Pesanan	111
Tabel 3. 29 Perancangan Antarmuka halaman Detail Produk	112
Tabel 3. 30 Perancangan Antarmuka halaman Chat	112
Tabel 3. 31 Perancangan Antarmuka halaman Pengajuan Refund	113
Tabel 3. 32 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Dashboard Admin	114
Tabel 3. 33 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Banner	116
Tabel 3. 34 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Kategori	117

Tabel 3. 35 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Produk	118
Tabel 3. 36 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Pesanan.....	120
Tabel 3. 37 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Kupon.....	121
Tabel 3. 38 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Pesanan <i>online</i>	122
Tabel 3. 39 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Input Data Penjualan <i>Offline</i>	124
Tabel 3. 40 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Refund	125
Tabel 3. 41 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Kelola Pengguna	126
Tabel 3. 42 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Chat.....	128
Tabel 3. 43 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Laporan Penjualan ...	129
Tabel 4. 1 Pengujian Black Box Testing.....	141
Tabel 4. 2 Pengujian <i>White box testing</i> Login	144

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar lampiran berisi lampiran-lampiran apa saja yang menjadi pendukung dari penelitian tersebut.

Lampiran 1. Curiculume Vitae CV;

Lampiran 2. SK Judul dan Pembimbing;

Lampiran 3. Kartu Bimbingan;

Lampiran 4. Kartu Mengikuti Seminar SUP;

Lampiran 5. Hasil SUP;

Lampiran 6. Lembar Revisi SUP;

Lampiran 7. Kartu Mengikuti Seminar SHP;

Lampiran 8. Hasil SHP;

Lampiran 9. Lembar Revisi SHP;

Lampiran 10. Submit Jurnal;

Lampiran 11. Data Hasil Observasi;

Lampiran 12. Data Hasil Penelitian.