

**RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* BERBASIS *WEB*
SEBAGAI MEDIA PENJUALAN *JERSEY* DENGAN MODEL
B2C PADA TOKO REDLINE APPAREL**

TUGAS AKHIR / SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi



Oleh
Veve Fitria Ramadanti
20210910031

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

**Rancang Bangun *E-commerce* Berbasis *Web* sebagai Media Penjualan *Jersey*
dengan Model B2C pada Toko Redline Apparel**

Disusun Oleh

Veve Fitria Ramadanti

20210910031

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

Skripsi ini telah dibimbingkan 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

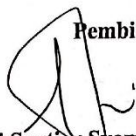
Hari : Senin

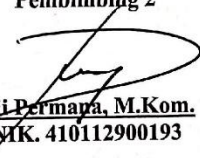
Tanggal Bulan Tahun : 23 Juni 2025

DOSEN PEMBIMBING :

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom.
NIK. 410109870163


Aji Permana, M.Kom.
NIK. 410112900193

Mengetahui / Mengesahkan :
Kepala Program Studi Sistem Informasi,


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

LEMBAR PENGUJIAN

**Rancang Bangun *E-commerce* Berbasis *Web* sebagai Media Penjualan *Jersey*
dengan Model B2C pada Toko Redline Apparel**

Disusun Oleh

Veve Fitria Ramadanti

20210910031

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 : Senin

Tanggal : 23 Juni 2025

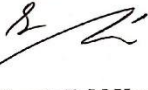
DOSEN PENGUJI :

Penguji I



Dadan Nugraha, M.Kom.
NIK. 410108820161

Penguji II



Erik Kurniadi, M.Kom.
NIK. 41038062283

Penguji III



Aji Permana, M.Kom.
NIK. 410412900193

Mengetahui/Mengesahkan

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



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

Kepala Program Studi
Sistem Informasi S1



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Veve Fitria Ramadanti
NIM : 20210910031
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 23 November 2002
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

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

Judul : Rancang Bangun *E-commerce* Berbasis *Web* sebagai Media Penjualan *Jersey* dengan Model B2C pada Toko Redline Apparel

Dosen Pembimbing 1 : Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Aji Permana, 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, 07 Juni 2025
Yang menyatakan,


D69AMX410487908
Veve Fitria Ramadanti

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun *E-commerce* Berbasis *Web* sebagai Media Penjualan *Jersey* dengan Model B2C pada Toko Redline Apparel” beserta 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, 07 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Veve Fitria Ramadanti

MOTTO dan PERSEMBAHAN

MOTTO

“Langkah kecil hari ini adalah pijakan untuk mimpi besar esok hari.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih dan Penyayang. Atas rahmat, kekuatan, dan petunjuk-Nya, akhirnya langkah kecil ini bisa sampai di titik yang dulu hanya menjadi mimpi. Skripsi ini bukan hanya lembaran tugas akhir, tapi juga saksi dari perjalanan panjang yang penuh perjuangan, air mata, harapan, dan doa yang tak pernah putus. Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh cinta dan rasa terima kasih yang dalam kepada:

1. Ibuku tercinta, Encas Caski

Sosok terkuat dalam hidup saya. Terima kasih untuk cinta yang tulus, doa yang tidak pernah putus, dan kesabaran dalam mendampingi setiap langkah saya. Saya tahu tidak mudah membesarkan saya sendirian, tapi Ibu tidak pernah menyerah. Semua ini untuk Ibu.

2. Ayah, Sakum

Meskipun hidup membawa kita pada arah yang berbeda, saya tetap anakmu. Terima kasih karena telah menjadi bagian dari hidup dan darah yang mengalir dalam diri saya. Semoga Allah selalu menjaga kita dalam kebaikan masing-masing.

3. Nenek Misna dan Kakek Sarwa

Sumber kasih sayang yang tak tergantikan. Terima kasih atas pelukan hangat, tutur lembut, dan doa-doa yang tanpa jeda. Kalian adalah bagian penting dalam masa kecil dan pertumbuhan saya.

4. Kakak, Hengki Nur Fauzi

Terima kasih atas dukungan dan perhatian yang telah diberikan selama ini. Kehadiran dan peranmu sangat berarti, meskipun jarang terucap secara langsung. Semoga saya dapat membalas segala kebaikan dan pengertianmu di masa mendatang.

5. Adik tercinta, Nazwa Vivi Aurelly

Terima kasih karena telah menjadi semangat saya di saat-saat sulit. Kehadiranmu membuat hari-hari saya lebih bermakna. Semoga saya bisa menjadi sosok kakak yang membanggakan dan bisa selalu mendukungmu.

6. Aida, Dede, Alfiani, Eva, Mia dan Resya

Terima kasih karena sudah menjadi bagian dari perjalanan saya. Bersama kalian, saya belajar banyak hal tentang arti ketulusan, kebersamaan, dan saling menguatkan. Kalian bukan hanya teman, tapi bagian dari cerita indah yang tidak akan saya lupakan.

Rancang Bangun *E-commerce* Berbasis *Web* sebagai Media Penjualan *Jersey* dengan Model B2C pada Toko Redline Apparel

Veve Fitria Ramadanti, Tri Septiar Syamfithriani, Aji Permana

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

20210910031@uniku.ac.id, tri@uniku.ac.id, aji@uniku.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong pelaku usaha untuk berinovasi dalam menyajikan produk dan layanan. Redline Apparel, toko jersey kustom yang masih mengandalkan media sosial dan penjualan langsung, menghadapi keterbatasan dalam jangkauan pasar dan fleksibilitas personalisasi produk. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem e-commerce berbasis web dengan pendekatan Business-to-Consumer (B2C) untuk meningkatkan akses informasi produk dan pengalaman belanja pelanggan. Pengembangan sistem menggunakan model Waterfall melalui tahapan analisis, perancangan, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem dibangun menggunakan PHP, HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, dan MySQL. Hasil menunjukkan bahwa sistem dapat menghadirkan fitur seperti manajemen produk, layanan pencarian, dan manajemen kampanye untuk memudahkan akses informasi produk, stok, dan promosi. Fitur pesanan dan pembayaran mendukung proses transaksi serta perluasan jangkauan pasar. Sistem juga memberikan fleksibilitas personalisasi melalui fitur penyesuaian produk, katalog produk, dan live chat. Sistem ini diharapkan dapat memperlancar operasional, memperluas jangkauan pasar, serta menjadi solusi digital yang relevan untuk pertumbuhan bisnis Redline Apparel.

Kata Kunci : *E-Commerce*, B2C, Redline Apparel, Jersey Kustom.

Design and Development of a Web-Based E-commerce as a Jersey Sales Platform Using B2C Model at Redline Apparel Store

Veve Fitria Ramadanti, Tri Septiar Syamfithriani, Aji Permana

*Information System Study Program, Faculty of Computer Sciences, Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512*

20210910031@uniku.ac.id, tri@uniku.ac.id, aji@uniku.ac.id

Abstract

The development of digital technology has driven businesses to innovate in delivering products and services. Redline Apparel, a custom jersey store that still relies on social media and direct sales, faces limitations in market reach and product personalization flexibility. This study aims to design and develop a web-based e-commerce system using a Business-to-Consumer (B2C) approach to improve product information accessibility and enhance the customer shopping experience. The system is developed using the Waterfall model, which includes the stages of analysis, design, coding, testing, and maintenance. It is built using PHP, HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, and MySQL. The results show that the system offers features such as product management, search functionality, and campaign management, enabling easier access to product information, stock availability, and promotional content. The ordering and payment features support smoother transactions and help expand market reach. Additionally, the system provides personalization flexibility through product customization options, a product catalog, and live chat support. This e-commerce system is expected to streamline operations, broaden market coverage, and serve as a relevant digital solution to support the growth of Redline Apparel.

Keywords : E-Commerce, B2C, Redline Apparel, Custom Jersey.

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 *E-commerce* Berbasis *Web* sebagai Media Penjualan *Jersey* dengan Model B2C pada Toko Redline Apparel”** .

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. Ibu Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom. selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.

5. Bapak Aji Permana, M.Kom. selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
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 bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam proposal skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti memohon maaf dan membutuhkan saran maupun kritik guna menyempurnakan laporan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 06 Juni 2025

Veve Fitria Ramadanti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJIAN

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 4

1.3 Rumusan Masalah 4

1.4 Batasan Masalah 5

1.5 Tujuan Penelitian 8

1.6 Manfaat Penelitian 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 11

1.9.3 Metode Penyelesaian Masalah 13

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 <i>E-commerce</i>	18
2.1.3 Model <i>Business-to-Consumer</i> (B2C).....	26
2.1.4 <i>Website</i>	27
2.1.5 Media	29
2.1.6 Penjualan.....	31
2.1.7 <i>Jersey</i>	32
2.1.8 Toko Redline Apparel.....	32
2.1.9 Metode Pengembangan Sistem.....	34
2.1.10 Tools Perancangan Sistem	37
2.1.11 Bahasa Pemrograman	47
2.1.12 Tool Perangkat Lunak.....	50
2.1.13 Metode Analisis	56
2.1.14 Tools Pengujian	59
2.2 Penelitian Sebelumnya (<i>Previous Work</i>).....	65
2.3 Kerangka Teoritis (<i>Theoretical Framework</i>)	70
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	71
3.1 Analisis Sistem (<i>System Analysis</i>).....	71
3.1.1 Analisis Masalah.....	71
3.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	72
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	72
3.1.4 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	73
3.1.5 Analisis SWOT dan Matriks SWOT	74
3.1.6 Analisis Sistem Usulan	80
3.2 Perancangan Sistem (<i>System Design</i>).....	82
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	82
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	98
3.2.3 <i>Class Diagram</i>	110
3.2.4 <i>Sequence Diagram</i>	111
3.3 Perancangan Antarmuka (<i>Interface Design</i>)	119
3.3.1 Perancangan Antarmuka Login	119
3.3.2 Perancangan Antarmuka Pelanggan	120

3.3.3 Perancangan Antarmuka Admin.....	137
3.3.4 Perancangan Antarmuka Pemilik	183
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	185
4.1 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	185
4.1.1 Implementasi Antarmuka Login (Pelanggan, Admin dan Pemilik) ...	185
4.1.2 Implementasi Antarmuka Pelanggan	186
4.1.3 Implementasi Antarmuka Admin.....	198
4.1.4 Implementasi Rancangan Pemilik	217
4.2 Pengujian Sistem (<i>System Testing</i>).....	218
4.2.1 <i>Black Box Testing</i>	218
4.2.2 <i>White Box Testing</i>	226
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	231
5.1 Simpulan (<i>Conclusion</i>).....	231
5.2 Saran (<i>Suggestion</i>).....	232
DAFTAR PUSTAKA	233
Riwayat Hidup (<i>Curriculum Vitae</i>).....	239
Lampiran (<i>Appendices</i>).....	241

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Waterfall.....	12
Gambar 1.2 Business-to-Consumer (B2C)	15
Gambar 2.1 Klasifikasi E-commerce	21
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Redline Apparel	33
Gambar 2.3 Metode Waterfall.....	35
Gambar 2.4 Matriks SWOT	59
Gambar 2.5 Notasi Struktur Kontrol pada Flowgraph	62
Gambar 2.6 Kerangka Teoritis (Theoretical Framework)	70
Gambar 3.1 Rich Picture Sistem yang sedang berjalan	73
Gambar 3.2 Matriks SWOT	78
Gambar 3.3 Rich Picture Sistem yang diusulkan.....	81
Gambar 3.4 Use Case Diagram.....	83
Gambar 3.5 Activity Diagram Register	98
Gambar 3.6 Activity Diagram Login	99
Gambar 3.7 Activity Diagram Mengelola Data Kategori	100
Gambar 3.8 Activity Diagram Mengelola Data Produk.....	101
Gambar 3.9 Activity Diagram Mengelola Data Bahan Produk	102
Gambar 3.10 Activity Diagram Mengelola Data Real Jersey.....	103
Gambar 3.11 Activity Diagram Mengelola Data Ukuran	104
Gambar 3.12 Activity Diagram Melihat Data Customer	105
Gambar 3.13 Activity Diagram Mengelola Banner	105
Gambar 3.14 Activity Diagram Mengelola Cashback	106
Gambar 3.15 Activity Diagram Checkout	107
Gambar 3.16 Activity Diagram Order	107
Gambar 3.17 Activity Diagram Validasi Pesanan	108
Gambar 3.18 Activity Diagram Chat	108
Gambar 3.19 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	109
Gambar 3.20 Class Diagram	110

Gambar 3.21 Sequence Diagram Register	111
Gambar 3.22 Sequence Diagram Login	112
Gambar 3.23 Sequence Diagram Mengelola Data Kategori	112
Gambar 3.24 Sequence Diagram Mengelola Data Produk	113
Gambar 3.25 Sequence Diagram Mengelola Data Bahan Produk	113
Gambar 3.26 Sequence Diagram Mengelola Data Real Jersey	114
Gambar 3.27 Sequence Diagram Mengelola Data Ukuran	114
Gambar 3.28 Sequence Diagram Melihat Data Customer	115
Gambar 3.29 Sequence Diagram Mengelola Banner	115
Gambar 3.30 Sequence Diagram Mengelola Cashback	116
Gambar 3.31 Sequence Diagram Checkout	116
Gambar 3.32 Sequence Diagram Order	117
Gambar 3.33 Sequence Diagram Validasi Pesanan	117
Gambar 3.34 Sequence Diagram Chat	118
Gambar 3.35 Sequence Diagram Laporan Penjualan	118
Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka Login	119
Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka Register	120
Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka Dashboard	122
Gambar 3.39 Perancangan Antarmuka Home	123
Gambar 3.40 Perancangan Antarmuka Detail Produk	125
Gambar 3.41 Perancangan Antarmuka Checkout	127
Gambar 3.42 Perancangan Antarmuka Order	129
Gambar 3.43 Perancangan Antarmuka Pesanan	131
Gambar 3.44 Perancangan Antarmuka Chat	132
Gambar 3.45 Perancangan Antarmuka Jenis Bahan	133
Gambar 3.46 Perancangan Antarmuka Ukuran	134
Gambar 3. 47 Perancangan Antarmuka Real Jersey	136
Gambar 3.48 Perancangan Antarmuka Dashboard	137
Gambar 3.49 Perancangan Antarmuka Mengelola Data Kategori	139

Gambar 3.50 Perancangan Antarmuka Tambah Data Kategori.....	140
Gambar 3.51 Perancangan Antarmuka Edit Data Kategori	142
Gambar 3.52 Perancangan Antarmuka Hapus Data Kategori.....	143
Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka Mengelola Data Produk	144
Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Tambah Data Produk	146
Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka Edit Data Produk.....	148
Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka Hapus Data Produk	150
Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Mengelola Data Bahan.....	151
Gambar 3.58 Perancangan Antarmuka Tambah Data Bahan.....	152
Gambar 3.59 Perancangan Antarmuka Edit Data Bahan	154
Gambar 3.60 Perancangan Antarmuka Hapus Data Bahan	155
Gambar 3.61 Perancangan Antarmuka Data Real Jersey.....	156
Gambar 3.62 Perancangan Antarmuka Tambah Data Real Jersey	158
Gambar 3.63 Perancangan Antarmuka Edit Data Real Jersey	159
Gambar 3.64 Perancangan Antarmuka Hapus Data Real Jersey	161
Gambar 3.65 Perancangan Antarmuka Mengelola Data Ukuran.....	162
Gambar 3.66 Perancangan Antarmuka Tambah Data Ukuran.....	163
Gambar 3.67 Perancangan Antarmuka Edit Data Ukuran	165
Gambar 3.68 Perancangan Antarmuka Hapus Data Ukuran.....	166
Gambar 3.69 Perancangan Antarmuka Data Customer	167
Gambar 3.70 Perancangan Antarmuka Mengelola Banner.....	169
Gambar 3.71 Perancangan Antarmuka Tambah Data Banner	170
Gambar 3.72 Perancangan Antarmuka Edit Data Banner.....	172
Gambar 3.73 Perancangan Antarmuka Hapus Data Banner	173
Gambar 3.74 Perancangan Antarmuka Chat.....	174
Gambar 3.75 Perancangan Antarmuka Mengelola Cashback.....	176
Gambar 3.76 Perancangan Antarmuka Tambah Cashback.....	177
Gambar 3.77 Perancangan Antarmuka Edit Cashback	179
Gambar 3.78 Perancangan Antarmuka Hapus Cashback.....	180

Gambar 3.79 Perancangan Antarmuka Laporan Penjualan	181
Gambar 3.80 Perancangan Antarmuka Dashboard	183
Gambar 3.81 Perancangan Antarmuka Laporan Penjualan	184
Gambar 4.1 Implementasi Antarmuka Login.....	185
Gambar 4.2 Implementasi Antarmuka Register.....	186
Gambar 4.3 Implementasi Antarmuka Dashboard.....	187
Gambar 4.4 Implementasi Antarmuka Home	188
Gambar 4.5 Detail produk dalam banner	189
Gambar 4.6 Implementasi Etalase Produk	189
Gambar 4.7 Implementasi Antarmuka Detail Produk.....	190
Gambar 4.8 Implementasi Antarmuka Cross Sell dan Up Sell.....	191
Gambar 4.9 Implementasi Antarmuka Detail Produk.....	192
Gambar 4.10 Implementasi Antarmuka Check Out.....	192
Gambar 4.11 Implementasi Antarmuka Order.....	194
Gambar 4.12 Implementasi Antarmuka Pesanan	195
Gambar 4.13 Implementasi Antarmuka Chat.....	195
Gambar 4.14 Implementasi Antarmuka Jenis Bahan.....	196
Gambar 4.15 Implementasi Antarmuka Ukuran	197
Gambar 4.16 Implementasi Antarmuka Real Jersey.....	197
Gambar 4.17 Implementasi Antarmuka Dashboard.....	198
Gambar 4.18 Implementasi Antarmuka Mengelola Data Kategori	199
Gambar 4.19 Implementasi Antarmuka Tambah Data Kategori	200
Gambar 4.20 Implementasi Antarmuka Edit Data Kategori.....	200
Gambar 4.21 Implementasi Antarmuka Hapus Data Kategori	201
Gambar 4.22 Implementasi Antarmuka Mengelola Data Produk.....	201
Gambar 4.23 Implementasi Antarmuka Tambah Data Produk.....	202
Gambar 4.24 Implementasi Antarmuka Edit Data Produk	203
Gambar 4.25 Implementasi Antarmuka Hapus Data Produk.....	203
Gambar 4.26 Implementasi Antarmuka Mengelola Data Bahan Produk.....	204

Gambar 4.27 Implementasi Antarmuka Tambah Data Bahan Produk.....	205
Gambar 4.28 Implementasi Antarmuka Edit Data Bahan Produk	205
<i>Gambar 4.29 Implementasi Antarmuka Hapus Data Bahan Produk</i>	<i>206</i>
Gambar 4.30 Implementasi Antarmuka Mengelola Data Real Jersey	206
Gambar 4.31 Implementasi Antarmuka Tambah Data Real Jersey	207
Gambar 4.32 Implementasi Antarmuka Edit Data Real Jersey.....	207
Gambar 4.33 Implementasi Antarmuka Hapus Data Real Jersey	208
Gambar 4.34 Implementasi Antarmuka Data Ukuran.....	208
Gambar 4.35 Implementasi Antarmuka Tambah Data Ukuran	209
Gambar 4.36 Implementasi Antarmuka Edit Data Ukuran.....	209
Gambar 4.37 Implementasi Antarmuka Hapus Data Ukuran	210
Gambar 4.38 Implementasi Antarmuka Lihat Data Customer.....	210
Gambar 4.39 Implementasi Antarmuka Mengelola Banner	211
Gambar 4.40 Implementasi Antarmuka Tambah Data Banner.....	212
Gambar 4.41 Implementasi Antarmuka Edit Data Banner	212
Gambar 4.42 Implementasi Antarmuka Hapus Data Banner.....	213
Gambar 4.43 Implementasi Antarmuka Mengelola Cashback	213
Gambar 4.44 Implementasi Antarmuka Tambah Cashback	214
Gambar 4.45 Implementasi Antarmuka Edit Cashback.....	214
Gambar 4.46 Implementasi Antarmuka Hapus Cashback	215
Gambar 4.47 Implementasi Antarmuka Transaksi/Pesanan	215
Gambar 4.48 Implementasi Antarmuka Laporan Penjualan	216
Gambar 4.49 Implementasi Antarmuka Dashboard.....	217
Gambar 4.50 Implementasi Antarmuka Laporan Penjualan	218
Gambar 4.51 Flowgraph Proses Pemesanan	229

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	15
Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	39
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	42
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram	44
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram	46
Tabel 2.5 Internal - Eksternal Matriks	58
Tabel 2.6 Penelitian Sebelumnya	65
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras	72
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	73
Tabel 3.3 Analisis SWOT	75
Tabel 3.4 IFAS dan EFAS	76
Tabel 3.5 Matriks Analysis	78
Tabel 3.6 Matriks SWOT	79
Tabel 3.7 Skenario Diagram Register	84
Tabel 3.8 Skenario Diagram Login	85
Tabel 3.9 Skenario Diagram Mengelola Data Kategori	85
Tabel 3.10 Skenario Diagram Mengelola Data Produk	86
Tabel 3.11 Skenario Diagram Mengelola Data Bahan Produk	88
Tabel 3.12 Skenario Diagram Mengelola Data Real Jersey	89
Tabel 3.13 Skenario Diagram Mengelola Data Ukuran	90
Tabel 3.14 Skenario Diagram Melihat Data Customer	91
Tabel 3.15 Skenario Diagram Mengelola Banner	92
Tabel 3.16 Skenario Diagram Mengelola Cashback	93
Tabel 3.17 Skenario Diagram Checkout	94
Tabel 3.18 Skenario Diagram Order	95
Tabel 3.19 Skenario Diagram Validasi Pesanan	95
Tabel 3.20 Skenario Diagram Chat	96
Tabel 3.21 Skenario Diagram Laporan Penjualan	97

Tabel 3.22 Komponen Tampilan Login	119
Tabel 3.23 Komponen Tampilan Register	121
Tabel 3.24 Komponen Tampilan Dashboard	122
Tabel 3.25 Komponen Tampilan Home	124
Tabel 3.26 Komponen Tampilan Detail Produk	126
Tabel 3.27 Komponen Tampilan Checkout	128
Tabel 3.28 Komponen Tampilan Order	130
Tabel 3.29 Komponen Tampilan Pesanan	131
Tabel 3.30 Komponen Tampilan Chat	133
Tabel 3.31 Komponen Tampilan Jenis Bahan	133
Tabel 3.32 Komponen Tampilan Ukuran.....	135
Tabel 3.33 Komponen Tampilan Real Jersey	136
Tabel 3.34 Komponen Tampilan Dashboard	138
Tabel 3.35 Komponen Tampilan Mengelola Data Kategori.....	139
Tabel 3.36 Komponen Tampilan Tambah Data Kategori.....	141
Tabel 3.37 Komponen Tampilan Edit Data Kategori	142
Tabel 3.38 Komponen Tampilan Hapus Data Kategori.....	143
Tabel 3.39 Komponen Tampilan Mengelola Data Produk	145
Tabel 3.40 Komponen Tampilan Tambah Data Produk	146
Tabel 3.41 Komponen Tampilan Edit Data Produk.....	148
Tabel 3.42 Komponen Tampilan Hapus Data Produk	150
Tabel 3.43 Komponen Tampilan Mengelola Data Bahan.....	151
Tabel 3.44 Komponen Tampilan Tambah Data Bahan.....	153
Tabel 3.45 Komponen Tampilan Edit Data Bahan	154
Tabel 3.46 Komponen Tampilan Hapus Data Bahan.....	156
Tabel 3.47 Komponen Tampilan Data Real Jersey.....	157
Tabel 3.48 Komponen Tampilan Tambah Data Real Jersey.....	158
Tabel 3.49 Komponen Tampilan Edit Data Real Jersey	160
Tabel 3.50 Komponen Tampilan Hapus Data Real Jersey	161

Tabel 3.51 Komponen Tampilan Mengelola Data Ukuran.....	162
Tabel 3.52 Komponen Tampilan Tambah Data Ukuran.....	164
Tabel 3.53 Komponen Tampilan Edit Data Ukuran	165
Tabel 3.54 Komponen Tampilan Hapus Data Ukuran.....	167
Tabel 3.55 Komponen Tampilan Data Customer	168
Tabel 3.56 Komponen Tampilan Mengelola Banner	169
Tabel 3.57 Komponen Tampilan Tambah Data Banner	171
Tabel 3.58 Komponen Tampilan Edit Data Banner.....	172
Tabel 3.59 Komponen Tampilan Hapus Data Banner	173
Tabel 3.60 Komponen Tampilan Chat	175
Tabel 3.61 Komponen Tampilan Cashback.....	176
Tabel 3.62 Komponen Tampilan Tambah Cashback.....	178
Tabel 3.63 Komponen Tampilan Edit Cashback	179
Tabel 3.64 Komponen Tampilan Hapus Cashback.....	180
Tabel 3.65 Komponen Tampilan Laporan Penjualan	182
Tabel 3.66 Komponen Tampilan Dashboard	183
Tabel 3.67 Komponen Tampilan Laporan Penjualan	184
Tabel 4.1 Pengujian Black Box Fungsi Pelanggan	218
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Fungsi Admin.....	220
Tabel 4.3 Pengujian Black Box Fungsi Pemilik	225
Tabel 4.4 Pengujian White Box Proses Pemesanan.....	226

DAFTAR LAMPIRAN

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

Lampiran 1. Curriculum 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. Hasil Sidang;

Lampiran 11. Lembar Revisi Sidang;

Lampiran 12. Submit Jurnal;

Lampiran 13. Data Hasil Observasi;

Lampiran 14. Data Hasil Penelitian;

Lampiran 15. Hasil Cek Turnitin.