

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* DISTRO ROVERLAND**

**MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPING***

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat S-1

Program Studi Teknik Informatika



Diajukan oleh:

Fajar Nurrohmah

NIM. 12650018

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2016**



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/R0

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/2592/2016

Skrripsi/Tugas Akhir dengan judul : Perancangan *E – Commerce* Distro Roverland Menggunakan Metode *Prototyping*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :  
Nama : Fajar Nurrochmat  
NIM : 12650018  
Telah dimunaqasyahkan pada : Rabu, 20 Juli 2016  
Nilai Munaqasyah : A / B  
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

M. Mustakim, M.T  
NIP. 19790331 200501 1 004

Penguji I

Nurochman, M.Kom  
NIP.19801223 200901 1 007

Penguji II

Sumarsono, M.Kom  
NIP. 19710209 200501 1 003

Yogyakarta, 1 Agustus 2016  
UIN Sunan Kalijaga  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Dekan



Dr. Murtoto, M.Si  
NIP. 19691212 200003 1 001



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi  
Lamp : 1 Bendel Laporan Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:


Nama : Fajar Nurrohmat  
NIM : .12650018  
Judul Skripsi : "Perancangan E-commerce Distro Roverland Menggunakan Metode Prototyping"

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Prodi Teknik Informatika

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 25 Juni 2016  
Pembimbing

  
M. Mustakim, ST  
NIP. 19790331 200501 1 004

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Fajar Nurrohmat  
NIM : 12650018  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Perancangan *E-commerce* Distro Roverland Menggunakan Metode *Prototyping*”** 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 dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Yang Menyatakan



  
Fajar Nurrohmat  
NIM. 12650018

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirabbil'alamiin*, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena dengan restu-Nya pelaksanaan dan penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan *E-commerce Distro Roverland* Menggunakan Metode *Prototyping*” dapat diselesaikan sebagai persyaratan menyelesaikan Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan baik semangat maupun materiil yang diberikan sehingga skripsi dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. K.H. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Murtono, M.Si selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Sumarsono, S.T., M.Kom. selaku Ketua Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Aulia Faqih Rifa'i, M.Kom.selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Teknik Informatika angkatan 2012 reguler.
5. Bapak M Mustakim, ST selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini



6. Bapak dan Ibu Dosen Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama masa kuliah.
7. Pihak *Roverland Cloth* yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan motivasi serta dukungan moril maupun materiil kepada penulis dengan semua kasih dan sayangnya.
9. Teman-teman Progam Studi Teknik Informatika Angkatan 2012 Reguler Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari seluruh pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk dapat menyempurnakannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Penyusun,

Fajar Nurrohmat

NIM. 12650018

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin, rasa syukur ku haturkan kepada-Mu ya Allah sebagai dzat yang Maha Kuasa, atas berkat, rahmat, hidayah serta karunia-Mu sehingga salah satu kewajibanku ini dapat terselesaikan. Tak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada orang-orang disekitar yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil untuk mencapai keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, yang diantaranya:

1. Ibu Rubiyati dan Bapak Sukardi tercinta yang selalu sabar dalam membesarkan dan mendidik dari sejak lahir hingga sekarang, terimakasih atas segala do'a dan pengorbanan yang sangat tidak ternilai harganya.
2. Kakak Laila Nurrohmah yang selalu memberikan motivasi dan gurauan-gurauan kecil. Semoga silaturahmi kita tetap terjaga dan semoga Allah selalu melindungi serta menjaga kalian.
3. Devi Putri atau bisa disebut cici :D yang selalu bilang kapan ngerjain skripsi?????? Berkat itu saya jadi merasa terpaksa untuk segera menyelesaikan skripsi saya.
4. Bapak M Mustakim, ST. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan ilmunya serta diskusi yang sangat bermanfaat bagi penulis selama penyusunan skripsi ini. Semoga Allah memberikan keberkahan dan balasan atas segala kebaikannya.
5. Segenap dosen Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Pak Aulia, Pak Sumarsono, Pak Didik, Pak Agung, Pak Bambang, Pak

Nurochman, Pak Taqim, Pak Taufik, Pak Awik, Pak Imam, Bu Uyun, Bu Ade, Bu Maria, dll. Terima kasih atas segala ilmu dan bimbingan yang telah diberikan selama ini. Semoga Allah selalu memberikan kemudahan dalam segala urusan bapak dan ibu semuanya.

6. Teman kontrakan muslim, Irfan Afif Mustofa yang selalu saya repotkan.
7. Wedy Sumbogo yang selalu mengajarkanku untuk kerja lembur.
8. Danang Purwoko seorang penyanyi yang selalu memiliki job 2 kali sehari tetap bisa ada waktu dikala saya butuhkan :p
9. Co-Founder Indojurnal.com, Yoga Pratama, Danang Purwoko Putro, Irfan Afif Mustofa yang selalu bersama mengerjakan tugas kuliah, dan ingin membuat sebuah startup, sudah menyewa domain dan hosting selama setahun tapi tidak dipakai, :v
10. Keluarga besar Teknik Informatika 2012 reguler.
11. Ripa yang telah menonton saya dikala saya sedang mengerjakan skripsi.
12. Edita yang sudah meminjamkan saya laptop 😊
13. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas amal ibadah dan kebaikan kalian.



**HALAMAN MOTTO**

# **COBA DAN RASAKAN**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
HALAMAN MOTTO .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xxiv
INTISARI.....	xxvi
ABSTRACT.....	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Keaslian Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	7

2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori .....	10
2.2.1 Distro Roverland .....	10
2.2.2 <i>E-commerce</i> .....	10
2.2.3 Metode <i>Prototyping</i> .....	11
2.2.4 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	13
2.2.4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	14
2.2.4.2 <i>Activity Diagram</i> .....	15
2.2.4.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	15
2.2.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	16
BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM.....	18
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem .....	19
3.2.1 Perangkat Keras.....	19
3.2.2 Perangkat Lunak.....	19
3.3 Metodologi Pengembangan Sistem .....	20
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	23
4.1 Analisis Sistem .....	23
4.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan .....	23
4.1.1.1 Analisis Dokumen.....	23
4.1.1.2 Analisis <i>Procedure</i> yang Sedang Berjalan.....	23
4.1.1.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan.....	25
4.1.2 Analisis Kebutuhan.....	26

4.1.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	26
4.1.2.2 Analisis Kebutuhan <i>Non</i> Fungsional .....	30
4.2 Perancangan Sistem .....	31
4.2.1 Perancangan Proses yang Diusulkan .....	31
4.2.1.1 <i>Use Case</i> Diagram .....	31
4.2.1.2 <i>Activity</i> Diagram .....	39
4.2.1.3 <i>Sequence</i> Diagram .....	80
4.2.2 Perancangan <i>Database</i> .....	116
4.2.2.1 <i>Entity Relational</i> Diagram.....	116
4.2.2.2 Relasi Antar Tabel .....	118
4.2.2.3 Struktur Tabel .....	118
4.2.3 Perancangan Antar Muka.....	128
4.2.3.1 Antar Muka Halaman <i>Customer/Visitor</i> .....	128
4.2.3.2 Antar Muka Halaman Admin .....	133
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	136
5.1 Implementasi.....	136
5.1.1 Implementasi Basis Data.....	136
5.1.2 Implementasi Sistem Halaman <i>Customer</i> dan <i>Visitor</i> .....	137
5.1.3 Implementasi Sistem Halaman Admin .....	153
5.2 Pengujian .....	192
5.2.1 Pengujian <i>Alpha</i> .....	193
5.2.2 Pengujian <i>Beta</i> .....	194
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN .....	201

6.1 Proses <i>Prototyping</i> .....	201
6.1.1 <i>Prototype</i> Pertama .....	201
6.1.2 <i>Prototype</i> Kedua .....	203
6.1.3 <i>Prototype</i> Ketiga .....	203
6.1.4 <i>Prototype</i> Keempat .....	204
6.2 Hasil Pengujian Sistem .....	205
6.2.1 Hasil Pengujian Fungsionalitas dan <i>Usability</i> Sistem .....	205
6.2.2 Hasil Pembahasan Pengujian <i>Alpha</i> .....	206
6.2.3 Hasil Pengujian <i>Alpha</i> dan Pembahasan .....	206
6.2.4 Hasil Pengujian <i>Beta</i> dan Pembahasan .....	206
BAB VII PENUTUP .....	220
7.1 Kesimpulan .....	220
7.2 Saran .....	220
DAFTAR PUSTAKA .....	221
LAMPIRAN .....	222
CURICULUM VITAE .....	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Paradigma <i>Prototyping</i> (Pressman,2001).....	21
Gambar 4.1 <i>Use case</i> Diagram <i>Customer</i> dan <i>Visitor E-commerce Roverland Cloth</i> yang Diusulkan.....	32
Gambar 4.2 <i>Use case</i> Diagram <i>Administrator E-commerce Roverland Cloth</i> yang Diusulkan.....	32
Gambar 4.3 <i>Use case</i> Diagram <i>Administrator Management Page</i> dan <i>Management Delivery E-commerce Roverland Cloth</i> yang Diusulkan.....	33
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram <i>Sign Up</i> .....	39
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram <i>Sign in Customer</i> .....	40
Gambar 4.6 <i>Activity</i> Diagram <i>Lihat Product</i> .....	41
Gambar 4.7 <i>Activity</i> Diagram <i>Cari Product</i> .....	42
Gambar 4.8 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Best Seller</i> .....	43
Gambar 4.9 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Contact Us</i> .....	44
Gambar 4.10 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Privacy Policy</i> .....	45
Gambar 4.11 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Cara Pembelian</i> .....	46
Gambar 4.12 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Cara Pembayaran</i> .....	47
Gambar 4.13 <i>Activity</i> Diagram <i>Melihat Company</i> .....	48
Gambar 4.14 <i>Activity</i> Diagram <i>Update Profile Customer</i> .....	49
Gambar 4.15 <i>Activity</i> Diagram <i>Kelola Testimony Customer</i> .....	50
Gambar 4.16 <i>Activity</i> Diagram <i>Order Product</i> .....	51
Gambar 4.17 <i>Activity</i> Diagram <i>Kelola Konfirmasi Pembayaran Customer</i> ....	52



Gambar 4.18 Activity Diagram Kelola <i>Order History</i> .....	53
Gambar 4.19 Activity Diagram <i>Sign Out Customer</i> .....	54
Gambar 4.20 Activity Diagram Melihat <i>Therm Of Service</i> .....	55
Gambar 4.21 Activity Diagram Melihat <i>New Artikel</i> .....	55
Gambar 4.22 Activity Diagram Melihat <i>Special Offer</i> .....	56
Gambar 4.23 Activity Diagram <i>Login Admin</i> .....	57
Gambar 4.24 Activity Diagram <i>Update Profile Admin</i> .....	58
Gambar 4.25 Activity Diagram Kelola <i>Customer</i> .....	59
Gambar 4.26 Activity Diagram Kelola <i>Testimony</i> .....	60
Gambar 4.27 Activity Diagram Kelola <i>Ukuran</i> .....	61
Gambar 4.28 Activity Diagram Kelola <i>Kategori</i> .....	62
Gambar 4.29 Activity Diagram Kelola <i>Product</i> .....	63
Gambar 4.30 Activity Diagram Kelola <i>Bank</i> .....	64
Gambar 4.31 Activity Diagram Kelola <i>Order Masuk</i> .....	65
Gambar 4.32 Activity Diagram Kelola <i>Konfirmasi Pembayaran</i> .....	66
Gambar 4.33 Activity Diagram Kelola <i>Data Penjualan</i> .....	67
Gambar 4.34 Activity Diagram <i>Logout Admin</i> .....	68
Gambar 4.35 Activity Diagram <i>Update Privacy Policy</i> .....	69
Gambar 4.36 Activity Diagram <i>Update Company</i> .....	69
Gambar 4.37 Activity Diagram <i>Update Contact Us</i> .....	70
Gambar 4.38 Activity Diagram <i>Update Terms Of Service</i> .....	71
Gambar 4.39 Activity Diagram Kelola <i>Home</i> .....	72
Gambar 4.40 Activity Diagram <i>Update Cara Pembayaran</i> .....	73

Gambar 4.41 <i>Activity Diagram Update Cara Pembelian</i> .....	74
Gambar 4.42 <i>Activity Diagram Kelola Data Pengiriman</i> .....	75
Gambar 4.43 <i>Activity Diagram Kelola Provinsi</i> .....	76
Gambar 4.44 <i>Activity Diagram Kelola Kabupaten</i> .....	77
Gambar 4.45 <i>Activity Diagram Kelola Kecamatan</i> .....	78
Gambar 4.46 <i>Activity Diagram Kelola Kelurahan</i> .....	79
Gambar 4.47 <i>Activity Diagram Kelola Ongkos Kirim</i> .....	80
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram Sign Up</i> .....	81
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram Sign in Customer</i> .....	82
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram Lihat Product</i> .....	83
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram Cari Product</i> .....	83
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram Melihat Best Seller</i> .....	84
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram Melihat Contact Us</i> .....	85
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram Melihat Privacy Policy</i> .....	86
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram Melihat Cara Pembelian</i> .....	87
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram Melihat Cara Pembayaran</i> .....	87
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram Melihat Company</i> .....	88
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram Update Profile Customer</i> .....	89
Gambar 4.59 <i>Sequence Diagram Kelola Testimony Customer</i> .....	90
Gambar 4.60 <i>Sequence Diagram Order Product</i> .....	91
Gambar 4.61 <i>Sequence Diagram Kelola Konfirmasi Pembayaran Customer..</i>	92
Gambar 4.62 <i>Sequence Diagram Kelola Order History</i> .....	92
Gambar 4.63 <i>Sequence Diagram Sign Out Customer</i> .....	93

Gambar 4.64 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Therm Of Service</i> .....	94
Gambar 4.65 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>New Artikel</i> .....	94
Gambar 4.66 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Special Offer</i> .....	95
Gambar 4.67 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login Admin</i> .....	96
Gambar 4.68 <i>Sequence Diagram</i> <i>Update Profile Admin</i> .....	96
Gambar 4.69 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Customer</i> .....	97
Gambar 4.70 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Testimony</i> .....	98
Gambar 4.71 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Ukuran</i> .....	99
Gambar 4.72 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Kategori</i> .....	100
Gambar 4.73 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Product</i> .....	101
Gambar 4.74 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Bank</i> .....	102
Gambar 4.75 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Order Masuk</i> .....	103
Gambar 4.76 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Konfirmasi Pembayaran</i> .....	104
Gambar 4.77 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Data Penjualan</i> .....	105
Gambar 4.78 <i>Sequence Diagram</i> <i>Logout Admin</i> .....	105
Gambar 4.79 <i>Sequence Diagram</i> <i>Update Privacy Policy</i> .....	106
Gambar 4.80 <i>Sequence Diagram</i> <i>Update Company</i> .....	107
Gambar 4.81 <i>Sequence Diagram</i> <i>Update Contact Us</i> .....	107
Gambar 4.82 <i>Sequence Diagram</i> <i>Update Terms Of Service</i> .....	108
Gambar 4.83 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Home</i> .....	109
Gambar 4.84 <i>Sequence Diagram</i> <i>Update Cara Pembayaran</i> .....	110
Gambar 4.85 <i>Sequence Diagram</i> <i>Update Cara Pembelian</i> .....	110
Gambar 4.86 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Data Pengiriman</i> .....	111

Gambar 4.87 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Provinsi.....	112
Gambar 4.88 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Kabupaten.....	113
Gambar 4.89 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Kecamatan .....	114
Gambar 4.90 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Kelurahan .....	115
Gambar 4.91 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Ongkos Kirim .....	116
Gambar 4.92 <i>Entity Relational Diagram E-commerce</i> Distro Roverland .....	117
Gambar 4.93 Relasi Antar Tabel.....	118
Gambar4.94 Rancangan Halaman <i>Sign In Customer</i> .....	129
Gambar4.95 Rancangan Halaman <i>Sign Up Customer</i> .....	129
Gambar4.96 Rancangan Halaman <i>Home</i> .....	130
Gambar 4.97 Rancangan Halaman Kategori <i>Product</i> .....	130
Gambar 4.98 Rancangan Halaman Detail <i>Product</i> .....	131
Gambar 4.99 Rancangan Halaman <i>Shoping Cart</i> .....	131
Gambar 4.100 Rancangan Halaman Proses <i>Check Out</i> .....	132
Gambar 4.101 Rancangan Halaman <i>Check Out</i> Sukses.....	132
Gambar 4.102 Rancangan Halaman <i>Order History</i> .....	133
Gambar 4.103 Rancangan Halaman <i>Login Admin</i> .....	133
Gambar 4.104 Rancangan Halaman Kelola <i>Customer</i> .....	134
Gambar 4.105 Rancangan Halaman <i>Update Profile Admin</i> .....	134
Gambar 4.106 Rancangan Halaman Kelola <i>Product</i> .....	135
Gambar 4.107 Rancangan Halaman <i>Management Page</i> .....	135
Gambar 5.1 Implementasi Tabel dalam <i>Database</i> .....	136
Gambar 5.2 Halaman <i>Welcome</i> .....	137

Gambar 5.3 Halaman <i>Home</i> .....	138
Gambar 5.4 Halaman <i>Special offer</i> .....	139
Gambar 5.5 Halaman <i>New Artikel</i> .....	140
Gambar 5.6 Halaman <i>Product</i> .....	141
Gambar 5.7 Halaman <i>Best seller</i> .....	142
Gambar 5.8 Halaman <i>Company</i> .....	142
Gambar 5.9 Halaman <i>Contact Us</i> .....	143
Gambar 5.10 Halaman <i>Privacy Policy</i> .....	143
Gambar 5.11 Halaman <i>Terms Of Service</i> .....	144
Gambar 5.12 Halaman Menurut Kategori.....	145
Gambar 5.13 Halaman Pencarian <i>Product</i> .....	145
Gambar 5.14 Halaman <i>Sign Up</i> .....	146
Gambar 5.15 Halaman <i>Sign In</i> .....	147
Gambar 5.16 Halaman Lihat Detail <i>Product</i> .....	147
Gambar 5.17 Halaman Kelola <i>Cart</i> .....	148
Gambar 5.18 Halaman <i>Check Out</i> .....	149
Gambar 5.19 Halaman <i>Check Out</i> Sukses .....	150
Gambar 5.20 Halaman <i>Order History</i> .....	151
Gambar 5.21 Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	152
Gambar 5.22 Halaman Lihat Detail Pemesanan .....	154
Gambar 5.23 Halaman <i>Welcome Admin</i> .....	154
Gambar 5.24 Halaman <i>Login Admin</i> .....	154
Gambar 5.25 Halaman <i>Update Profile Admin</i> .....	155

Gambar 5.26 Halaman <i>Update Account Admin</i> .....	155
Gambar 5.27 Halaman Kelola <i>Customer</i> .....	156
Gambar 5.28 Halaman Tambah <i>Customer</i> .....	157
Gambar 5.29 Halaman Edit <i>Customer</i> .....	157
Gambar 5.30 Hapus <i>Customer</i> .....	158
Gambar 5.31 Halaman <i>Testimony</i> .....	158
Gambar 5.32 Halaman <i>Update Testimony</i> .....	159
Gambar 5.33 Halaman Hapus <i>Testimony</i> .....	159
Gambar 5.34 Halaman Kelola <i>product</i> .....	160
Gambar 5.35 Halaman Pilih Kategori Tambah <i>Product</i> .....	160
Gambar 5.36 Halaman Tambah <i>Product</i> .....	161
Gambar 5.37 Halaman Edit <i>Product</i> .....	162
Gambar 5.38 Hapus <i>Product</i> .....	163
Gambar 5.39 Halaman Kelola Kategori .....	163
Gambar 5.40 Halaman Tambah Kategori .....	164
Gambar 5.41 Halaman Edit Kategori .....	164
Gambar 5.42 Hapus Kategori .....	165
Gambar 5.43 Halaman Kelola Ukuran .....	165
Gambar 5.44 Halaman Tambah Ukuran .....	166
Gambar 5.45 Halaman Edit Ukuran .....	166
Gambar 5.46 Hapus Ukuran .....	167
Gambar 5.47 Halaman Kelola <i>Slider Home</i> .....	168
Gambar 5.48 Halaman Tambah <i>Slider Home</i> .....	168



Gambar 5.49 Halaman Edit <i>Slider Home</i> .....	169
Gambar 5.50 Hapus <i>Slider Home</i> .....	169
Gambar 5.51 Halaman <i>Update</i> Cara Pembayaran .....	170
Gambar 5.52 Halaman <i>Update</i> Cara Pembelian .....	170
Gambar 5.53 Halaman <i>Update Company</i> .....	171
Gambar 5.54 Halaman <i>Update Contact Us</i> .....	171
Gambar 5.55 Halaman <i>Update Privacy Policy</i> .....	172
Gambar 5.56 Halaman <i>Update Terms Of Service</i> .....	172
Gambar 5.57 Halaman Kelola <i>Order Masuk</i> .....	173
Gambar 5.58 Halaman <i>Update Status Order Masuk</i> .....	174
Gambar 5.59 Hapus <i>Order Masuk</i> .....	174
Gambar 5.60 Halaman Kelola Konfirmasi Pembayaran.....	175
Gambar 5.61 Halaman Tambah Konfirmasi Pembayaran .....	176
Gambar 5.62 Halaman <i>Update Status Konfirmasi Pembayaran</i> .....	176
Gambar 5.63 Hapus Konfirmasi Pembayaran.....	177
Gambar 5.64 Halaman Kelola <i>Bank</i> .....	177
Gambar 5.65 Halaman Tambah Data <i>Bank</i> .....	178
Gambar 5.66 Halaman Edit Data <i>Bank</i> .....	178
Gambar 5.67 Hapus Data <i>Bank</i> .....	179
Gambar 5.68 Halaman Kelola Provinsi .....	180
Gambar 5.69 Halaman Tambah Data Provinsi .....	180
Gambar 5.70 Halaman Edit Data Provinsi.....	181
Gambar 5.71 Hapus Data Provinsi.....	181

Gambar 5.72 Halaman Kelola Kabupaten .....	182
Gambar 5.73 Halaman Tambah Data Kabupaten .....	182
Gambar 5.74 Halaman Edit Data Kabupaten .....	183
Gambar 5.75 Hapus Data Kabupaten .....	183
Gambar 5.76 Halaman Kelola Kecamatan .....	184
Gambar 5.77 Halaman Tambah Data Kecamatan .....	184
Gambar 5.78 Halaman Edit Data Kecamatan .....	185
Gambar 5.79 Hapus Data Kecamatan .....	185
Gambar 5.80 Halaman Kelola Kelurahan .....	186
Gambar 5.81 Halaman Tambah Data Kelurahan .....	186
Gambar 5.82 Halaman Edit Data Kelurahan .....	187
Gambar 5.83 Hapus Data Kelurahan .....	187
Gambar 5.84 Halaman Kelola Ongkos Kirim .....	188
Gambar 5.85 Halaman Tambah Data Ongkos Kirim .....	188
Gambar 5.86 Halaman Edit Data Ongkos Kirim .....	1889
Gambar 5.87 Hapus Data Ongkos Kirim .....	189
Gambar 5.88 Halaman Kelola Data Pengiriman .....	190
Gambar 5.89 Halaman <i>Update</i> Status Pengiriman .....	190
Gambar 5.90 Hapus Data Pengiriman .....	191
Gambar 5.91 Halaman Data Penjualan .....	192
Gambar 6.1 Tampilan <i>Prototype</i> 1 Sistem Admin .....	201
Gambar 6.2 Tampilan <i>Prototype</i> 1 Sistem <i>Customer</i> .....	202
Gambar 6.3 Grafik Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem <i>Administrator</i> .....	209

Gambar 6.4 Grafik Hasil Pengujian <i>Usabilitas</i> Sistem <i>Administrator</i> .....	211
Gambar 6.5 Grafik Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem <i>Customer</i> .....	215
Gambar 6.6 Grafik Hasil Pengujian <i>Usabilitas</i> Sistem <i>Customer</i> .....	217



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Studi Sejenis yang Dipakai .....	9
Tabel 2.2 Daftar simbol <i>use case</i> .....	14
Tabel 2.3 Daftar simbol <i>activity</i> Diagram.....	15
Tabel 2.4. Daftar simbol <i>sequence</i> Diagram.....	16
Tabel 2.5. Notasi ERD .....	17
Tabel 4.1 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan .....	25
Tabel 4.2 Definisi Aktor .....	33
Tabel 4.3 Definisi <i>Use case</i> .....	34
Tabel 4.4 Struktur Tabel Admin .....	119
Tabel 4.5 Struktur Tabel <i>Bank</i> .....	119
Tabel 4.6 Struktur Tabel <i>Cart Temporary</i> .....	119
Tabel 4.7 Struktur Tabel <i>Categories</i> .....	120
Tabel 4.8 Struktur Tabel <i>Customer</i> .....	120
Tabel 4.9 Struktur Tabel Detail <i>Product</i> .....	121
Tabel 4.10 Struktur Tabel Halaman .....	122
Tabel 4.11 Struktur Tabel Kabupaten .....	122
Tabel 4.12 Struktur Tabel Kecamatan .....	122
Tabel 4.13 Struktur Tabel Kelurahan .....	123
Tabel 4.14 Struktur Tabel Konfirmasi .....	123
Tabel 4.15 Struktur Tabel Ongkos Kirim .....	123
Tabel 4.16 Struktur Tabel Pemesanan .....	124

Tabel 4.17 Struktur Tabel Pemesanan Detail.....	124
Tabel 4.18 Struktur Tabel Pengiriman .....	125
Tabel 4.19 Struktur Tabel <i>Product</i> .....	125
Tabel 4.20 Struktur Tabel Provinsi .....	126
Tabel 4.21 Struktur Tabel <i>Slider</i> .....	126
Tabel 4.22 Struktur Tabel <i>Testimony</i> .....	127
Tabel 4.23 Struktur Tabel Ukuran .....	127
Tabel 4.24 Struktur Tabel <i>User</i> .....	128
Tabel 5.1. Tabel Rencana Pengujian <i>Alpha</i> .....	193
Tabel 5.2 Tabel Pengujian Fungsionalitas Sistem <i>Administrator</i> .....	195
Tabel 5.3 Pengujian <i>Usabilitas</i> Sistem <i>Administrator</i> .....	197
Tabel 5.4 Tabel Pengujian Fungsionalitas Sistem <i>Customer</i> .....	199
Tabel 5.5 Pengujian <i>Usabilitas</i> Sistem <i>Customer</i> .....	200
Tabel 6.1 Perbandingan Hasil <i>Prototype</i> .....	204
Tabel 6.2 Tabel Daftar Responden.....	205
Tabel 6.3 Hasil Tabel Pengujian Fungsionalitas Sistem <i>Administrator</i> .....	206
Tabel 6.4 Hasil Pengujian <i>Usabilitas</i> Sistem <i>Administrator</i> .....	212
Tabel 6.5 Hasil Tabel Pengujian Fungsionalitas Sistem <i>Customer</i> .....	214
Tabel 6.6 Hasil Pengujian <i>Usabilitas</i> Sistem <i>Customer</i> .....	218

## PERANCANGAN *E-COMMERCE* DISTRO ROVERLAND

### MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPING*

**Fajar Nurrohmat**

**12650018**

#### INTISARI

Saat ini, para pemilik distro menyadari bahwa pentingnya memiliki e-commerce untuk usaha mereka, salah satunya Roverland. Distro roverland merupakan salah satu industri distro yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan aksesoris. Pemilik distro menginginkan pembuatan e-commerce untuk distronya dilakukan secara cepat dan sesuai dengan keinginannya, serta dengan harapan mampu membantu dalam proses transaksi, pengecekan stock dan perhitungan biaya. Permasalahannya, pemilik hanya mendefinisikan secara umum apa yang diinginkannya, tanpa menyebutkan secara detail fitur apa saja yang dibutuhkan.

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *prototyping*. Metode ini memiliki beberapa tahapan yaitu mengidentifikasi kebutuhan pemakai, mengembangkan *prototype*, menentukan apakah *prototype* diterima dan menggunakan *prototype*.

Penelitian ini berhasil menerapkan metode *prototyping* dalam proses pengembangan sistem ini dengan fitur-fitur yang sesuai akan kebutuhan pengguna. Hasil dari pengujian fungsionalitas sistem tersebut adalah 100%. Pada pengujian *usability* sistem admin responden yang menerima sistem ini sebanyak 97,14 % , serta pada pengujian *usability* sistem *customer* sebanyak 95,3% responden juga menerima sistem ini.

**Kata kunci :** Distro Roverland, *E-commerce*, *Prototyping*,



# **E – COMMERCE ROVERLAND DISTRO DESIGN USING PROTOTYPING METHOD**

**Fajar Nurrohmat**  
**12650018**

## **ABSTRACT**

Currently, the owner of distributions store (distro) realize that the importance of having an e-commerce to their business, one of them is Roverland. Roverland Distro is one of the industry that engaged in the sale of clothing and accessories. The owner wants to make the creation of e-commerce for their distro quickly, In accordance with his wishes, and also with the hope to assist in the transaction processing, checking stock and costing calculations. The problem is, the owner just tell simply defines in general what he wants, without mentioning in detail the features of what he needed.

The development of the system in this study uses prototyping method. This method is divided into several steps, they are identifying the user needs, developing the prototype, determining whether the prototype is acceptable or not and using the prototype.

This study successfully implements prototyping methods in the process of developing this system with suitable features for the user's needs. The results of testing the functionality of the system is 100 % . In usability testing of respondent admin system who accept this system are 97,14 % , and in the usability testing of customer system there are 95,3 % of respondents who also accept this system.

**Keywords :** E-commerce, Prototyping, Roverland Distro

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Persaingan yang terjadi dalam dunia perekonomian di Indonesia saat ini menjadi semakin ketat, terutama dalam bidang perindustrian. Dengan persaingan yang semakin ketat ini, memungkinkan terjadinya persaingan bisnis itu sendiri, dan sudah pasti persaingan itu datang dari para pebisnis lain yang bergerak dibidang yang sama. Para pengusaha ini secara agresif melakukan ekspansi untuk memperluas wilayah usahanya. Seperti halnya yang terjadi pada industri distro dimana perkembangan jumlah distro di indonesia terus bertambah secara pesat yang terus bermunculan.

Dari sekian banyak toko-toko yang ada, banyak hal yang menjadi pertimbangan konsumen untuk melakukan pembelian di toko tersebut, masing-masing konsumen memiliki harapan yang berbeda mengenai produk apa yang akan mereka beli, dimana mereka akan membelinya, dengan harga berapa mereka akan membelinya, dan seringkali para konsumen berpikiran untuk memilih dan membeli suatu produk dengan media lain seperti layanan penjualan secara online.

Sekarang ini hampir semua toko mengandalkan sebuah sistem yang bisa melayani *customer* dengan cepat dan tepat. Pada saat terjadi peralihan dari sebuah sistem manual menuju sistem yang otomatis dan terintegrasi perusahaan sering kali masih terpaku pada sistem yang lama sehingga sistem yang pada awalnya diharapkan cepat dan tepat menjadi hanya cepat. Perbedaan dari kedua sistem

tersebut hanyalah komputer yang dipakai dan biaya yang dikeluarkan untuk membangun sistem tersebut.

Pada saat sebuah perusahaan tidak mengerti sistem yang akan mereka bangun maka sebuah metode pengembangan sistem diberikan agar sistem yang dibangun menjadi tepat sesuai dengan keinginan perusahaan dan dapat membantu perusahaan agar lebih mudah mengatur proses bisnis mereka.

Distro roverland merupakan suatu industri distro yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan aksesoris. Masalah-masalah yang ada adalah pengecekan *stock* barang yang tersedia serta penghitungan total biaya yang harus dibayar oleh pembeli masih manual dan belum tersistem. Sehingga dalam menangani pesanan yang dilakukan oleh *customer* sering mendapat kendala, baik dalam pengecekan *stock* barang, penghitungan total biaya pesanan termasuk biaya pengiriman yang harus dibayar oleh *customer* serta dalam pengecekan status pembayaran yang dilakukan oleh *customer*.

Masalah lain yang muncul adalah pemilik dari distro roverland hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya untuk menangani permasalahan proses bisnis yang sedang berjalan pada distro tersebut, tanpa menyebutkan secara detail *output* apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi peneliti kurang memperhatikan efesiensi algoritma dalam mengatasi permasalahan tersebut. Ketidakserasian antara pemilik distro dengan peneliti, dibutuhkan suatu kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga peneliti akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pemilik distro tanpa mengesampingkan segi-segi teknis dan pemilik distro akan

mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Untuk itu peneliti akan menggunakan metode pengembangan *prototyping* dengan harapan akan menghasilkan sistem dengan cepat dan tepat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah Bagaimana menerapkan metode pengembangan sistem dengan menggunakan metode *prototyping* dalam perancangan sistem *e-commerce* yang dibutuhkan untuk distro roverland ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar tercapai tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka diperlukan suatu batasan masalah yang membatasi masalah-masalah yang akan dicoba untuk mendapatkan solusinya. Untuk memperjelas cakupan permasalahan dalam penelitian ini maka penulis memberikan batasan masalah yaitu :

- 1) Penelitian ini hanya terbatas untuk merancang dan membangun aplikasi yang dibutuhkan oleh pemilik distro dalam hal ini pemilik distro roverland dengan berdasarkan *requirement* aplikasi yang diberikan.
- 2) Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode *prototyping*

- 3) Sistem dikembangkan berbasis web dan menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrograman dan *MySQL* sebagai basisdata.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang dibahas di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Merancang dan membangun aplikasi yang dibutuhkan oleh pemilik distro roverland.
- 2) Mampu merancang dan membangun sistem *e-commerce* distro roverland dengan menggunakan metode *prototyping*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

- 1) Membantu pihak distro roverland dalam mengelola pemesanan, sehingga proses pengelolaan pemesanan barang nantinya akan lebih cepat dan terdata.
- 2) Terciptanya komunikasi yang baik antara peneliti dengan pemilik distro roverland.

#### **1.6 Keaslian Penelitian**

Penelitian tentang perancangan *e-commerce* distro rverland menggunakan metode *prototyping* sejauh pengetahuan peneliti belum pernah dilakukan sebelumnya. Model penelitian tentang perancangan *e-commerce* dengan studi kasus

lain pernah dilakukan sebelumnya, tetapi terdapat perbedaan pada metode yang digunakan, aplikasi yang digunakan, hasil implementasi dan data-data lainnya.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran dan kerangka yang jelas mengenai pokok bahasan setiap bab dalam penelitian ini, maka diperlukan sistematika penulisan. Berikut ini gambaran sistematika penulisan pada masing-masing bab :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian skripsi, dan sistematika penulisan skripsi.

#### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Bab dua menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas dalam penelitian ini.

#### **BAB III : METODE PENGEMBANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dibahas tentang metode pengembangan sistem yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini.

#### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bagian ini menjelaskan secara rinci tentang analisis perancangan dan model klasifikasi serta tahapan perancangan yang digunakan untuk proses pembuatan sistem.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**



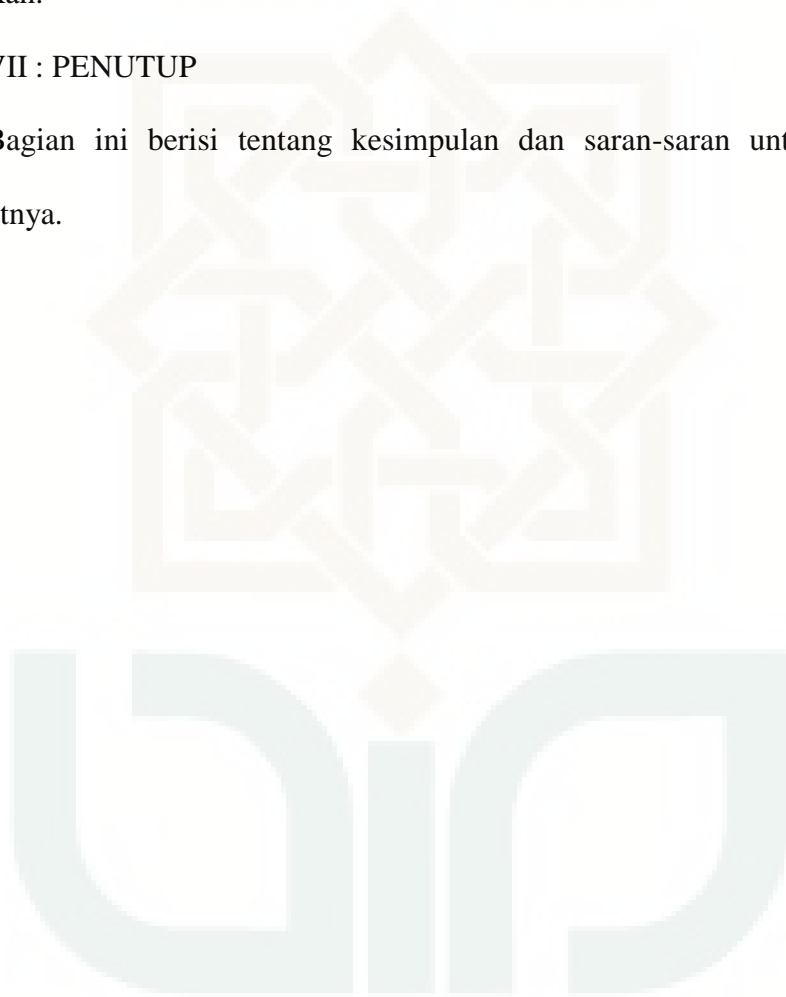
Bagian ini menjelaskan secara rinci tentang pengimplementasian sistem dan pengujian sistem serta pengujian keakuratan prediksi.

#### **BAB VI : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memuat hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan.

#### **BAB VII : PENUTUP**

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.



## **BAB VII**

### **PENUTUP**

#### **7.1. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan selama pengembangan sistem *e-commerce* distro roverland, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan sistem tersebut berhasil dilakukan dengan menerapkan metode *prototyping* yang menghasilkan 4 *prototype* untuk penyelesaian dalam pembangunan sistem tersebut. Tahapan metode *prototyping* tersebut berupa:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai
2. Mengembangkan *prototype*
3. Menentukan apakah *prototype* diterima
4. Menggunakan *prototype*.

Hasil pengujian fungsionalitas sistem admin dan *customer* 100% yang berarti sistem tersebut sudah dapat berjalan sesuai kebutuhan. Selain itu hasil pengujian *usability* sistem admin sebanyak 97,14 % dan pengujian *usability* sistem *customer* sebanyak 95,3% responden menerima sistem ini.

#### **7.2. Saran**

*E-commerce* distro roverland yang dibangun oleh peneliti ini tentunya tidak luput dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, untuk pengembangan sistem lebih lanjut diperlukan perhatian terhadap beberapa hal, diantaranya:

1. Perlu adanya keamanan data, dikarenakan berhubungan dengan uang.
2. Perlu adanya fitur *e-payment*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andy, Ficky and Saputra, Ryan and Rahman, Abdul. 2014. *Perancangan Dan Pembuatan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Dunia Palembang*. STMIK MDP.
- Harumsari, Fitria. 2015. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Oleh-oleh Makanan Khas Gunungkidul dengan Model Extreme Programing*. Skripsi thesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hidayati, Lisna Nur. 2013. *Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan Online Multiseller Baju Batik di Kawasan Malioboro*. Skripsi thesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta .
- Kurniawan, Febri Tri .2014. *Pengembangan Aplikasi Penjualan Obat Apotik Adi Sehat Berbasis E-Commerce*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ladjamudin, Al-Bahra bin. 2006. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Nucifera, Mardiana Emy. 2013. *Perancangan dan Implementasi Toko Online Perlengkapan Bayi dan Anak Berbasis Web dan Mobile (Studi Kasus : Toko Kids Corner Yogyakarta)*. Skripsi thesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- O'Brien, James. A. 2005. *Pengantar Sistem Informasi Perseptif Bisnis dan Manajerial*. Salemba.
- Pressman RS, 2001. "Software Engineering: a practitioner's approach". Mc Graw Hill Companies, Inc.
- Riawan, Helmi Fajar. 2010. *Perancangan Program Instant Messenger Untuk Komunikasi Administrator dan Pelanggan di Solo Movie Surakarta*. Surakarta: Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret.
- Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer Semarang, *Apa dan Bagaimana E-Commerce*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006.



# LAMPIRAN



# **LAMPIRAN A**

**Tabel Hasil Pengujian *Usability* Sistem Customer**

No	Nama	Pernyataan				
		1	2	3	4	5
1	Danang Purwoko Putro	S	S	S	S	S
2	Ali Salamun N	S	S	SS	S	SS
3	Puji Utami	S	SS	S	S	S
4	M Weddy Sumbogo	SS	S	S	S	S
5	Susi Putri A	SS	S	SS	SS	S
6	Poetra	SS	S	S	N	S
7	Lintang S.K	SS	S	S	SS	SS
8	Lukman	S	S	SS	S	S
9	Lusi	SS	SS	S	S	S
10	Akhbar S	S	S	S	S	S
11	Sunarto	SS	SS	SS	SS	SS
12	Sugeng Irawan	SS	S	S	N	N
13	Anang	SS	S	SS	S	S
14	Bayu Y	S	S	S	SS	S
15	Ridho	SS	S	SS	SS	SS
16	Ripa Ghemah N	S	S	N	S	S
17	Freda	SS	SS	SS	S	S

**Tabel Hasil Pengujian *Usability* Sistem Admin**

No	Nama	Pernyataan					
		1	2	3	4	5	6
1	Hendy Pratama	SS	S	S	S	S	S
2	Wulan Septrini	SS	S	S	N	S	SS
3	Yoga Pratama	SS	SS	S	N	S	SS

### Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem *Customer*

[illegible]

### Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem Admin

[illegible]



# **LAMPIRAN B**



# MEMORANDUM OF UNDERSTANDING E-COMMERCE TRO ROVERLAND CLOTH



**Fajar Nurrohmat**  
**Yoga Pratama**  
**Irfan Afif Mustofa**  
**Danang Purwoko Putro**

*Documentation Template by IEEE Standard for Software Test*

fajar

Wev Development, Design & IT Solution  
Yogyakarta , Indonesia

## DOCUMENT MEMORANDUM OF UNDERSTANDING

### PROJECT E-COMMERCE DISTRO ROVERLAND

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Fajar Nurrohmat**  
Alamat : Gading 1, Gading, Playen, Gunungkidul  
Telp : 081804003381  
Kapasitas : Pembuat Sistem  
Jabatan : Project Manager (Four Studio)

Selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

Nama : **Hendy Pratama.**  
Alamat : Pugeran, Maguharjo, Kota Yogyakarta 55282  
Telp : 0857-3672-2226  
Kapasitas : Penerima Sistem  
Jabatan : Pemilik Distro Roverland

Selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Perjanjian Pengembangan E-commerce Distro Roverland, dengan ketentuan dan syarat-syarat yang diatur dalam pasal-pasal berikut ini:

#### Pasal 1

##### JENIS KERJA SAMA

**PIHAK PERTAMA** bekerja sama dengan **PIHAK KEDUA** dalam Pengembangan E-commerce Distro Roverland

#### Pasal 2

##### Management Scope

Pada project ini pengembang lebih memfokuskan pada :

- 1) Otentikasi Pengguna  
Sistem mampu melakukan otentikasi level pengguna. Level pengguna yang dipakai antara lain administrator, customer dan pengunjung.
- 2) Pendaftaran customer  
Sistem dapat menerima pendaftaran data pelanggan baru. pengunjung bisa melakukan transaksi jika sudah mendaftar sebagai pelanggan.
- 3) Transaksi Pembelian  
Sistem mampu menangani transaksi pembelian barang.
- 4) Transaksi Pembayaran  
Sistem pembayaran barang hanya bisa dilakukan dengan transfer antar rekening secara manual yang kemudian di validasi oleh petugas yaitu bagian *customer service* setelah pembeli mengkonfirmasi pembayaran. Selain transfer juga ada sistem *cash on delivery*.
- 5) Manajemen data barang  
Sistem mampu melakukan pengolahan data barang.
- 6) Barang Diskon  
Sistem mampu menangani barang diskon.
- 7) Laporan Penjualan Barang  
Sistem mampu memberikan laporan data penjualan
- 8) Produk terbaru  
Sistem mampu menampilkan produk terbaru di halaman new artikel.
- 9) Produk Spesial Offer  
Sistem mampu menampilkan produk special offer di halaman special offer.
- 10) Produk Best Seller  
Sistem mampu menampilkan produk yang terlaris dibeli di halaman best seller.
- 11) Pengiriman Barang  
Sistem mampu menentukan biaya pengiriman barang.
- 12) Pencarian Barang  
Sistem mampu memberikan fasilitas pencarian barang yang dijual, pencarian berdasarkan kategori tertentu.
- 13) Keranjang Belanja  
Sistem mampu menampilkan keranjang belanja dengan field nama barang, kategori/model, jumlah, harga dan total harga seluruh barang yang akan dibeli.
- 14) Pengembangan sistem ini menggunakan metode *prototyping*.

### Pasal 3

#### KEPEMILIKAN SOFTWARE

Software/Sistem dimiliki oleh PIHAK PERTAMA, sehingga PIHAK KEDUA dalam hal ini hanya bersifat sebagai pemakai dan tidak berhak menyebarluaskannya diluar distro roverland cloth. Jika PIHAK KEDUA menginginkan Source Code dari Program Aplikasi tersebut maka akan dikenakan biaya untuk Source Code tersebut yang harganya akan ditentukan dikemudian.

### Pasal 4

#### LAMA PELAKSANAAN

Kerja sama sebagaimana dimaksud dalam pasal satu (1) di atas akan dilaksanakan dalam waktu 90 hari kalender termasuk training pemakai dan evaluasi sistem terhitung sejak tanggal 11 April 2016 Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.

### Pasal 5

#### GARANSI

PIHAK PERTAMA membantu penyelesaian trouble-trouble yang ditemukan selama 2 minggu hari kalender terhitung sejak sistem berhasil di install.

### Pasal 6

#### Pembayaran

PIHAK PERTAMA akan memberikan akses secara gratis selama 3 bulan terhitung sejak sistem berhasil di install. Apabila sudah melewati waktu 3 bulan, maka sistem akan secara otomatis mati (tidak bisa digunakan lagi).Apabils PIHAK KEDUA ingin menggunakannya kembali, PIHAK KEDUA diwajibkan membayar Sistem E-commerce Distro Roverland kepada PIHAK PERTAMA yang harganya akan ditentukan dikemudian hari.

### Pasal 7

#### Tambahan Modul

Jika ada penambahan fitur selain tersebut diatas, maka pihak pertama dan pihak kedua akan melakukan perjanjian baru.

## Pasal 8

### BIAYA OPERASIONAL

1. Biaya operasional adalah biaya yang dikeluarkan selama kegiatan pengembangan sistem baik untuk wawancara, control, penginstallasian dan hal lain yang dilakukan oleh **PIHAK PERTAMA**
2. Biaya operasional yang dimaksud dalam ayat (1) akan ditanggung oleh **PIHAK KEDUA**. Nominal biaya yang dikeluarkan oleh **PIHAK KEDUA** adalah secara sukarela(ikhlas).

## Pasal 9

### Berakhirnya Kontrak /Surat Perjanjian

Surat perjanjian ini akan berakhir sampai berakhirnya masa trial penggunaan sistem E-commerce Distro Roverland (3 bulan secara gratis seperti yang tertera pada pasal (6)).

## Pasal 10

### PENUTUP

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

Demikian surat perjanjian kerja ini dibuat dalam rangkap dua (2).

Yogyakarta, 11 April 2016

### PIHAK PERTAMA



**Fajar Nurrohmat**  
**Project Manager**  
**(Four Studio)**

### PIHAK KEDUA



**Hendy Pratama**  
**Pemilik Distro Roverland**

# Project Charter E-COMMERCE DISTRO ROVERLAND CLOTH



Fajar Nurrohmat  
Yoga Pratama  
Irfan Afif Mustofa  
Danang Purwoko Putro

*Documentation Template by IEEE Standard for Software Test*

fajarnur24

Wev Development, Design & IT Solution  
Yogyakarta , Indonesia



## Project Charter

### 1. Bussines Case

Distro roverland merupakan suatu industri distro yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan aksesoris. Semakin meningkatnya perkembangan teknologi untuk menunjang proses bisnis, membuat stakeholder/pemilik distro roverland harus melakukan perubahan guna meningkatkan porses bisnisnya. E-commerce merupakan suatu tools yang dinilai sangat bermanfaat salahsatunya untuk melakukan suatu transaksi pembelian. Stakholder menginginkan dibuatnya e-commerce untuk distronya. Sistem tersebut diharapkan dapat membantu proses bisnis yang terjadi di distro roverland.

### 2. Problem and Goals

Masalah-masalah yang ada adalah penghitungan stock barang yang tersedia serta penghitungan total biaya yang harus dibayar oleh pembeli masih manual dan belum tersistem. Sehingga dalam menangani pesanan yang dilakukan oleh customer sering mendapat kendala, baik dalam pengecekanstock barang, penghitungan total biaya pesanan termasuk biaya pengiriman yang harus dibayar oleh customer serta dalam pengecekan status pembayaran yang dilakukan oleh customer. Tujuan yang ingin kami capai adalah dapat membantu Distro Roverland untuk memiliki sebuah sistem yang dapat membantu proses bisnis di distro roverland tersebut. Tingkat kesuksesan dari program ini adalah jika sistem e-commerce dsitro tersebut dapat dijalankan secara online. Untuk jangka waktu yang ditentukan oleh stakeholder adalah 3 bulan pengerjaan.

### 3. Scope

Agar tercapai tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka diperlukan suatu scope yang membatasi masalah-masalah yang akan dicoba untuk mendapatkan solusinya. Adapun batasan masalah dari topik penelitian ini yaitu:

1) Otentikasi Pengguna

Sistem mampu melakukan otentikasi level pengguna. Level pengguna yang dipakai antara lain administrator, customer dan pengunjung.

2) Pendaftaran customer

Sistem dapat menerima pendaftaran data pelanggan baru. pengunjung bisa melakukan transaksi jika sudah mendaftar sebagai pelanggan.

3) Transaksi Pembelian

Sistem mampu menangani transaksi pembelian barang.

4) Transaksi Pembayaran

Sistem pembayaran barang hanya bisa dilakukan dengan transfer antar rekening secara manual yang kemudian di validasi oleh petugas yaitu bagian *customer service* setelah pembeli mengkonfirmasi pembayaran. Selain transfer juga ada sistem *cash on delivery*.

5) Manajemen data barang

Sistem mampu melakukan pengolahan data barang.

6) Barang Diskon

Sistem mampu menangani barang diskon.

7) Laporan Penjualan Barang

Sistem mampu memberikan laporan data penjualan

8) Produk terbaru

Sistem mampu menampilkan produk terbaru di halaman new artikel.

9) Produk Special Offer

Sistem mampu menampilkan produk special offer di halaman special offer.

10) Produk Best Seller

Sistem mampu menampilkan produk yang terlaris dibeli di halaman best seller.

11) Pengiriman Barang

Sistem mampu menentukan biaya pengiriman barang.

12) Pencarian Barang

Sistem mampu memberikan fasilitas pencarian barang yang dijual, pencarian berdasarkan kategori tertentu.

13) Keranjang Belanja



Sistem mampu menampilkan keranjang belanja dengan field nama barang, kategori/model, jumlah, harga dan total harga seluruh barang yang akan dibeli.

- 14) Pengembangan sistem ini menggunakan metode *prototyping*.

#### 4. Roles and Milestone

Durasi project : 3 Bulan

Project dimulai pada tanggal 11 April 2016

Project berakhir pada tanggal 11 Juli 2016

Client/Stakeholder : Distro Roverland Yogyakarta

Pengembang : Four Studio

Sumber daya : - Komputer

- Software yang menunjang

- Tenaga ahli yang menunjang.

#### 5. Budget Summary

Anggaran biaya dibawah ini merupakan versi trial selama 3 bulan.

Requirements Rp. 0

Analysis Rp. 0

Hardware Rp. 0

Implementation Rp. 200.000

Pengujian Rp. 0

Training Rp. 0

Total Rp. 200.000

## 6. Assumption

1. Survey dan mencatat requirement dilakukan selama 1 minggu.
2. Biaya yang harus dikeluarkan pihak roverland sesuai dengan rincian dana yang telah disetujui ( dapat bertambah jika requirement bertambah dan perpanjangan masa aktif sistem ).

## 7. Project Organization

Function	Name	Role
Project Manager	Fajar Nurrohmat	Menjadwalkan, memantau dan mengatur seluruh proses dalam proyek
System Analyst	Yoga Pratama	Menganalisis kebutuhan dari sistem yang akan dibangun
System Design	Danang Purwoko Putro	Membuat rancangan dari sistem yang akan dibangun.
Programmer	Irfan Afif Mustofa Ainul Yakin	Membangun aplikasi
Software Testing and Documentation	Fajar Nurrohmat dan Yoga Pratama	Menguji coba software dan mendokumentasi semua proses yang dikerjakan selama sistem dibangun

## 8. Project Benefit

Keuntungan yang dapat diambil dari menggunakan sistem ini adalah :

1. Memudahkan dan membantu dalam menyampaikan informasi produk Roverland kepada pembeli.
2. Membantu Admin dalam mengelola transaksi.
3. Dapat mengakses sistem secara online , dimanapun dan kapanpun.

# PROTOTYPE E-COMMERCE DISTRO ROVERLAND CLOTH



**Fajar Nurrohmat**  
**Yoga Pratama**  
**Irfan Afif Mustofa**  
**Danang Purwoko Putro**

*Documentation Template by IEEE Standard for Software Test*

fajar

Wev Development, Design & IT Solution  
Yogyakarta , Indonesia

## PROTOTYPE PERTAMA

Doc. ID : STD-PROTOTYPE/P001  
Project ID : P001  
Project Name : Distro Roverland  
Project Manager : Fajar Nurromat  
Client/Stakeholder : Hendy Pratama  
Date Created : 18 April 2016  
Date Of Met : 25 April 2016  
Place : Office Beranda.co.id Jl Wahid Hasyim, depok, sleman  
Project Description :

E-commerce Distro Roverland merupakan suatu sistem yang mencakup proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet pada distro roverland

### Doc Description :

Form ini dibuat untuk dokumentasi prototyping yang berlangsung selama project berjalan, mengingat :

- Pentingnya gambaran prototype yang akan digunakan dalam pengembangan system ini.
- Dengan didokumentasikannya proses prototyping, perkembangan pengerjaan project secara keseluruhan lebih terpantau

### Prototype Description :

Pembuatan prototype pertama masih berupa html, hasil dari prototype pertama yaitu pada halaman sebagai berikut.

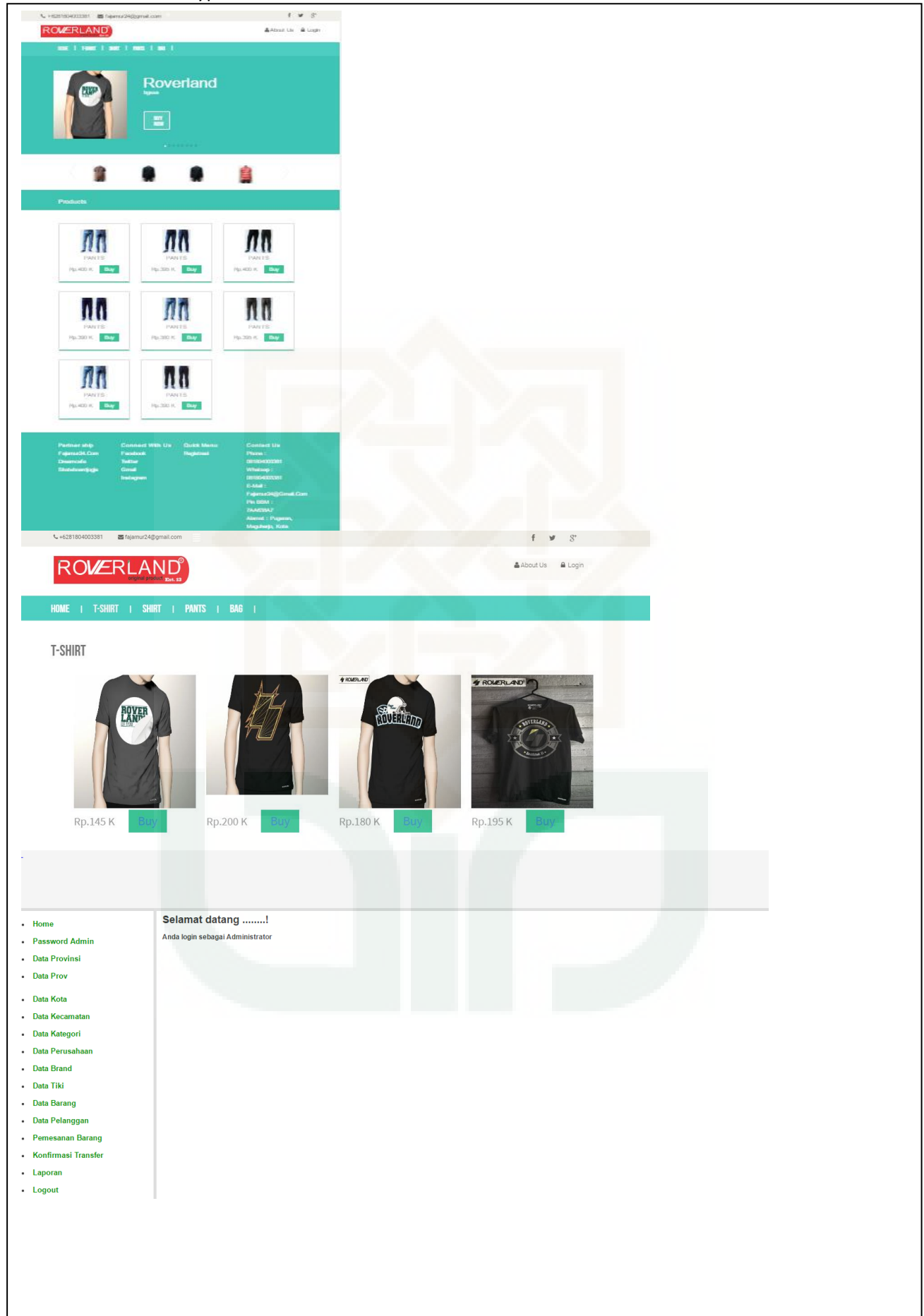
Customer/Pengunjung	Administrator
Halaman Home	Halaman Login
Halaman Sign In	Halaman Dashboard
Halaman Sign Up	Halaman Password Admin
Halaman Tshirt	Halaman Data Provinsi
Halaman Shirt	Halaman Data Kabupaten
Halaman Pant	Halaman Data Kecamatan
Halaman About Us	Halaman Data Perusahaan
Halaman Cart	Halaman Data Product
Halaman Detail Product	Halaman Data Pelanggan
	Halaman Pemesanan Barang
	Halaman Pemesanan Barang
	Halaman Konfirmasi Transfer

Struktur menu pada sistem customer / visitor dapat dilihat pada dokumentasi prototype

Struktur menu pada sistem admin dapat dilihat pada dokumentasi prototype

No.	Revision Description	Revision Reason	Revision Status
1.	Perubahan <i>template/layout</i> untuk sistem <i>customer</i> dan sistem admin.	Dari pihak client menginginkan tampilan yang lebih menarik baik itu dari tampilan untuk sistem customer dan sistem admin. Pada sistem customer, client menginginkan perubahan layout merombak ulang, setiap bagian-bagian dari tampilan halaman. Perubahan layout berupa bagian sidebar, footer, header dan content. Pada sistem admin client menginginkan tampilan yang lebih elegan, tampil dari elegan ini maksudnya dari segi layout.	Sudah dikerjakan
2.	Penentuan logo	Pada penentuan logo yang digunakan dalam sistem ini yang pada awalnya dari pihak pengembang hanya menggunakan salah satu sampel logo dari distro roverland. Selanjutnya dari pihak client menentukan logo yang mana yang harus dipakai, baik untuk logo utama dan untuk logo favicon.	Sudah dikerjakan
3.	Perubahan warna <i>interface</i> sistem menjadi kuning, putih dan hitam.	Pada prototype awal pengembang menggunakan warna biru dan putih pada interface sistem customer. Client menginginkan perubahan warna yang berupa kuning, putih dan hitam alasannya untuk menyelaraskan dengan logo dan warna ciri khas dari distro roverland	Sudah dikerjakan
4.	Permintaan penambahan tampilan <i>welcome</i> .	Supaya terlihat lebih elegan, client menginginkan penambahan halaman <i>welcome</i> baik itu pada sistem admin dan sistem customer.	Sudah dikerjakan
5.	Perubahan bagian struktur menu.	Perubahan pada bagian struktur menu ini dimaksudkan untuk mengelompokkan setiap menu dengan maksud supaya lebih tertata dan tidak membingungkan client dalam mengakses sistem.	Sudah dikerjakan

## Documentation Prototype :



## PROTOTYPE KEDUA

Doc. ID : STD-PROTOTYPE/P001  
Project ID : P001  
Project Name : Distro Roverland  
Project Manager : Fajar Nurromat  
Client/Stakeholder : Hendy Pratama  
Date Created : 2 Mei 2016  
Date Of Met : 15 Mei 2016  
Place : Cafe Coffe Pemula jl Wahid Hasyim, depok, sleman  
Project Description :

E-commerce Distro Roverland merupakan suatu sistem yang mencakup proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet pada distro roverland

Doc Description :

Form ini dibuat untuk dokumentasi prototyping yang berlangsung selama project berjalan, mengingat :

- Pentingnya gambaran prototype yang akan digunakan dalam pengembangan system ini.
- Dengan didokumentasikannya proses prototyping, perkembangan pengerjaan project secara keseluruhan lebih terpantau

Prototype Description :

Pembuatan prototype kedua masih berupa html, dengan mengimplementasikan beberapa fitur. Hasil dari prototype kedua yaitu pada halaman sebagai berikut.

Customer/Pengunjung	Administrator
Halaman Home	Halaman Login
Halaman Sign In	Halaman Dashboard
Halaman Sign Up	Halaman Account Admin
Halaman Tees Long	Halaman Data Provinsi
Halaman Shirt	Halaman Data Kabupaten
Halaman Pant	Halaman Data Kecamatan
Halaman Company	Halaman Data Perusahaan
Halaman Cart	Halaman Data Product
Halaman Detail Product	Halaman Data Customer
Halaman Checkout	Halaman Order Masuk
Halaman Special Offer	Halaman Konfirmasi Pembayaran
Halaman New Artikel	Halaman Ukuran
Halaman Halaman Best Seller	Halaman Testimoy
Halaman Tees Short	Halaman Welcome Admin
Halaman Welcome Customer	Halaman Data Admin
	Halaman Kelurahan
	Halaman Kategori

Perubahan struktur layout/template, menu, logo dan warna pada sistem customer / visitor dapat dilihat pada dokumentasi prototype

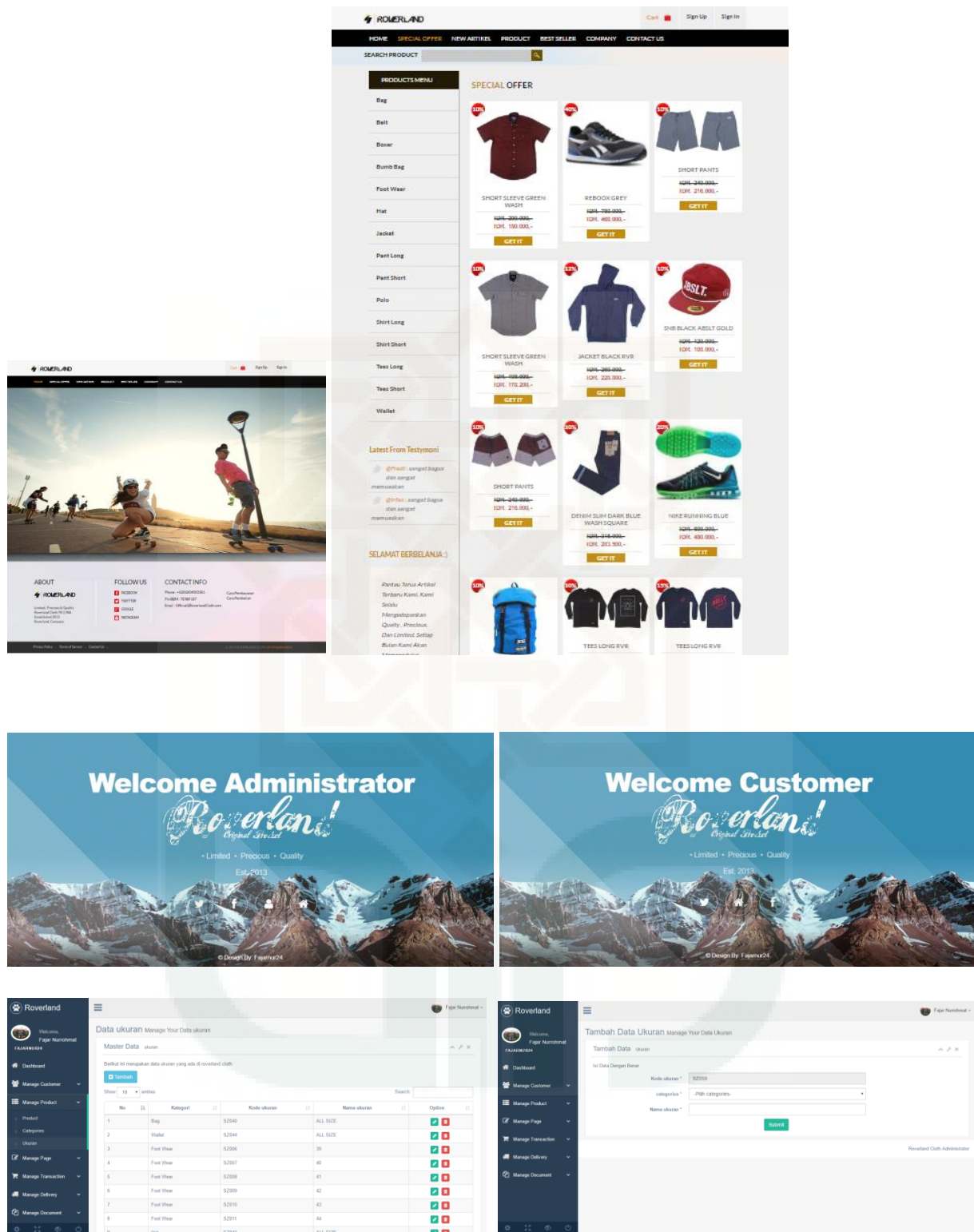
Perubahan struktur layout/template, menu, logo dan warna pada sistem admin dapat dilihat pada dokumentasi prototype



No.	Revision Description	Revision Reason	Revision Status
1.	Perubahan secara mendetail mengenai data apa saja yang seharusnya ditampilkan oleh sistem dan data apa saja yang seharusnya dibutuhkan oleh sistem untuk nantinya digunakan sebagai acuan pembuatan form tambah dan edit.	Karena proses penyajian data masih berupa sample baik itu coloumn pada tabel, form pada read, input dan update maka dilakukanlah perbaikan dari setiap penyajian yang sesuai keinginan dan kebutuhan dari client.	Sudah dikerjakan



## Documentation Prototype :



### PROTOTYPE KETIGA

Doc. ID : STD-PROTOTYPE/P001  
Project ID : P001  
Project Name : Distro Roverland  
Project Manager : Fajar Nurromat  
Client/Stakeholder : Hendy Pratama  
Date Created : 17 Mei 2016  
Date Of Met : 29 Mei 2016  
Place : Cafe Coffe Pemula, jl Wahid Hasyim, depok, sleman  
Project Description :

E-commerce Distro Roverland merupakan suatu sistem yang mencakup proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet pada distro roverland

#### Doc Description :

Form ini dibuat untuk dokumentasi prototyping yang berlangsung selama project berjalan, mengingat :

- Pentingnya gambaran prototype yang akan digunakan dalam pengembangan system ini.
- Dengan didokumentasikannya proses prototyping, perkembangan pengerjaan project secara keseluruhan lebih terpantau

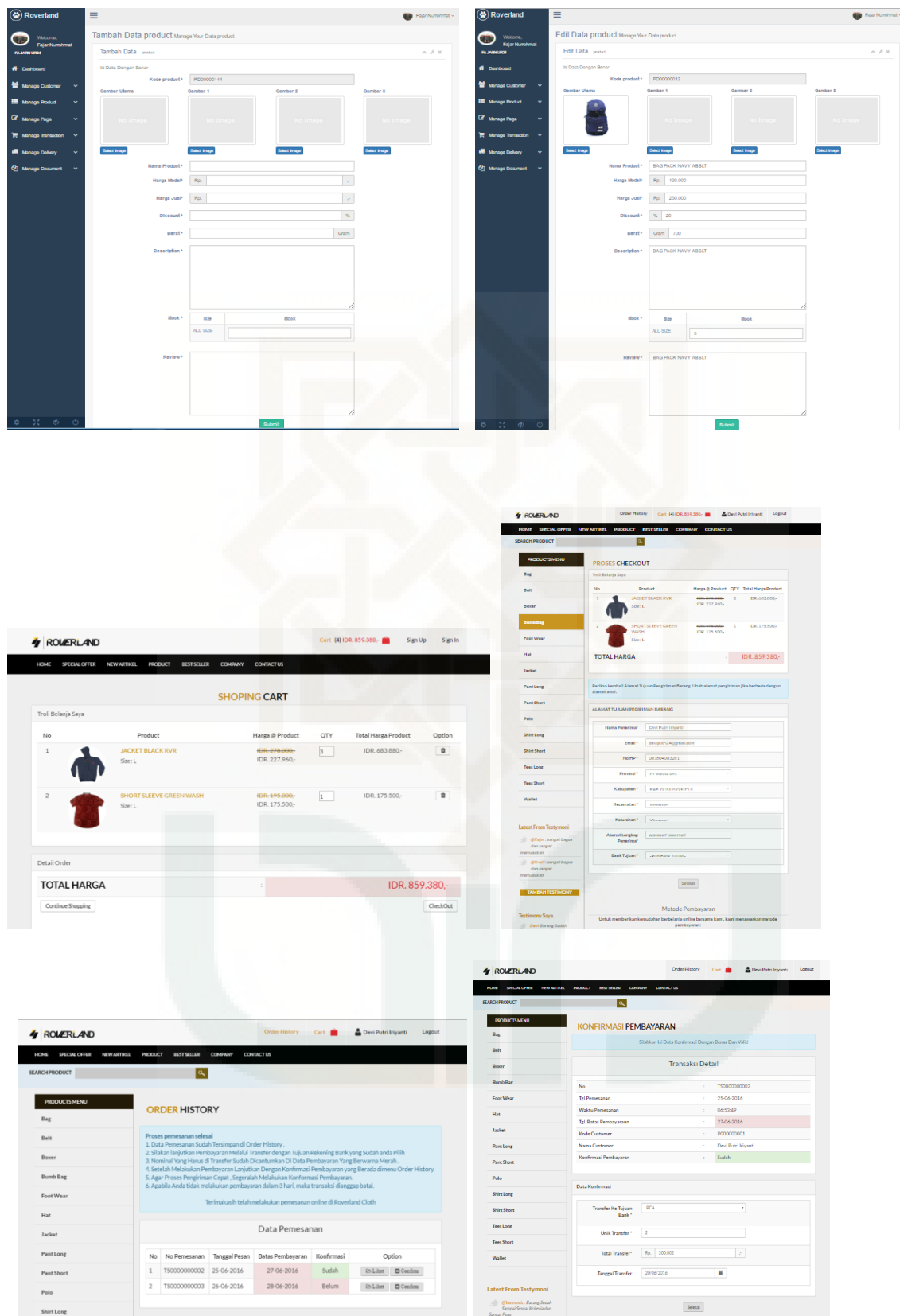
#### Prototype Description :

Prototype yang ketiga ini merupakan perbaikan dari prototype sebelumnya serta penyelesaian dari semua fitur dan sudah menyajikan data secara mendetail. Pada prototype ini, pembangunan sistem sudah berjalan sekitar 70%. Hasil dari prototype ketiga yaitu pada halaman sebagai berikut.

Customer/Pengunjung	Administrator
Halaman Home	Halaman Login
Halaman Sign In	Halaman Dashboard
Halaman Sign Up	Halaman Account Admin
Halaman Tees Long	Halaman Data Provinsi
Halaman Shirt	Halaman Data Kabupaten
Halaman Pant	Halaman Data Kecamatan
Halaman Company	Halaman Data Perusahaan
Halaman Cart	Halaman Data Product
Halaman Detail Product	Halaman Data Customer
Halaman Checkout	Halaman Order Masuk
Halaman Special Offer	Halaman Konfirmasi Pembayaran
Halaman New Artikel	Halaman Ukuran
Halaman Halaman Best Seller	Halaman Testimoy
Halaman Tees Short	Halaman Welcome Admin
Halaman Welcome Customer	Halaman Data Admin
Halaman order history	Halaman Kelurahan
Halaman testimony	Halaman Kategori
Halaman konfirmasi pembayaran	Halaman Tambah, edit product
Halaman detail pemesanan	Halaman Tambah, edit kategori
Halaman update data dan account customer	Halaman Tambah, edit ukuran
Halaman Checkout Sukses	Halaman Tambah, edit Data Provinsi
Halaman edit tambah testimoy	Halaman Tambah, edit Data Kabupaten
Halaman Best Seller	Halaman Tambah, edit Data Kecamatan
Halaman Product	Halaman Tambah, edit Data Kelurahan
Halaman Privacy Policy	Halaman Tambah, edit Data Ongkos Kirim

No.	Revision Description	Revision Reason	Revision Status
1.	Perbaikan pada fitur pengiriman barang. Pada	Sebelumnya tidak ada fitur/menu pengiriman barang pada sistem admin. Pihak client menginginkan adanya penambahan fitur pengiriman barang dengan tujuan agar mempermudah dalam mengelola pengiriman barang. Fitur yang ada pada pengiriman barang ini berupa status pengiriman barang, dari yang dipesan customer dan yang sudah dilunasi. Dengan adanya penambahan fitur ini diharapkan dapat mengetahui apakah barang yang sudah dibeli sudah dikirim atau belum.	Sudah dikerjakan

## Documentation Prototype :



## PROTOTYPE KEEMPAT

Doc. ID : STD-PROTOTYPE/P001  
Project ID : P001  
Project Name : Distro Roverland  
Project Manager : Fajar Nurromat  
Client/Stakeholder : Hendy Pratama  
Date Created : 7 Juni 2016  
Date Of Met : 16 Juni 2016  
Project Description : Kopi Oman (Dekat Tugu, Yogyakarta)

E-commerce Distro Roverland merupakan suatu sistem yang mencakup proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet pada distro roverland

### Doc Description :

Form ini dibuat untuk dokumentasi prototyping yang berlangsung selama project berjalan, mengingat :

- Pentingnya gambaran prototype yang akan digunakan dalam pengembangan system ini.
- Dengan didokumentasikannya proses prototyping, perkembangan pengerjaan project secara keseluruhan lebih terpantau

### Prototype Description :

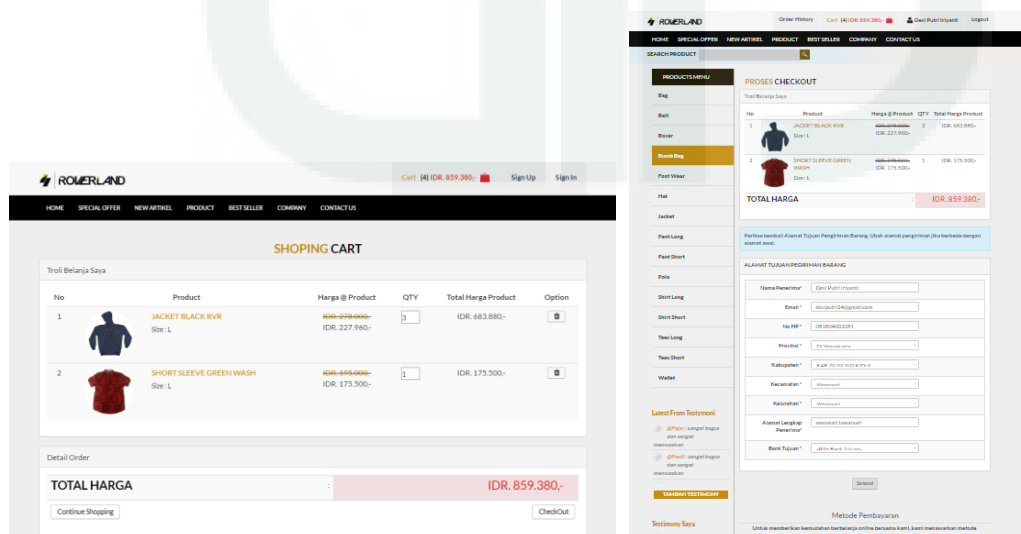
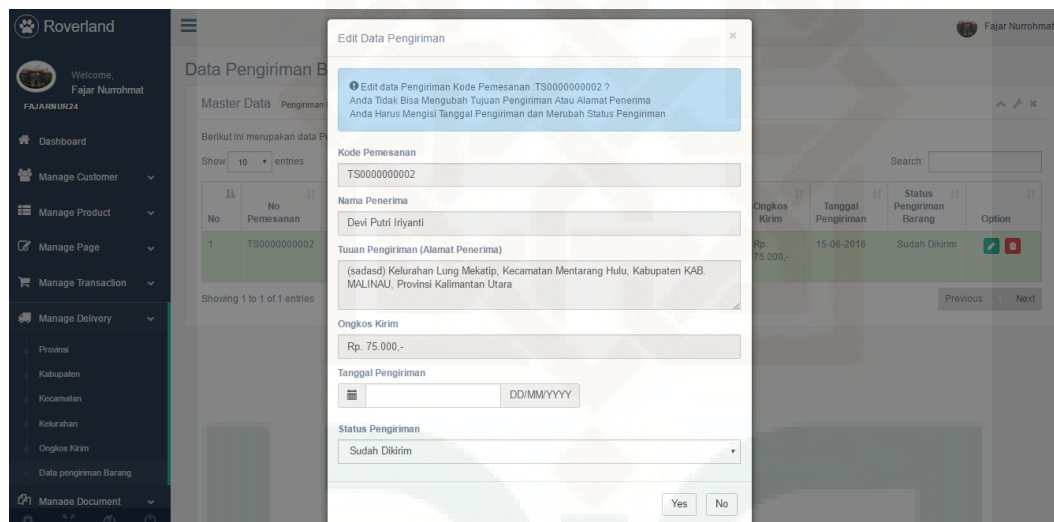
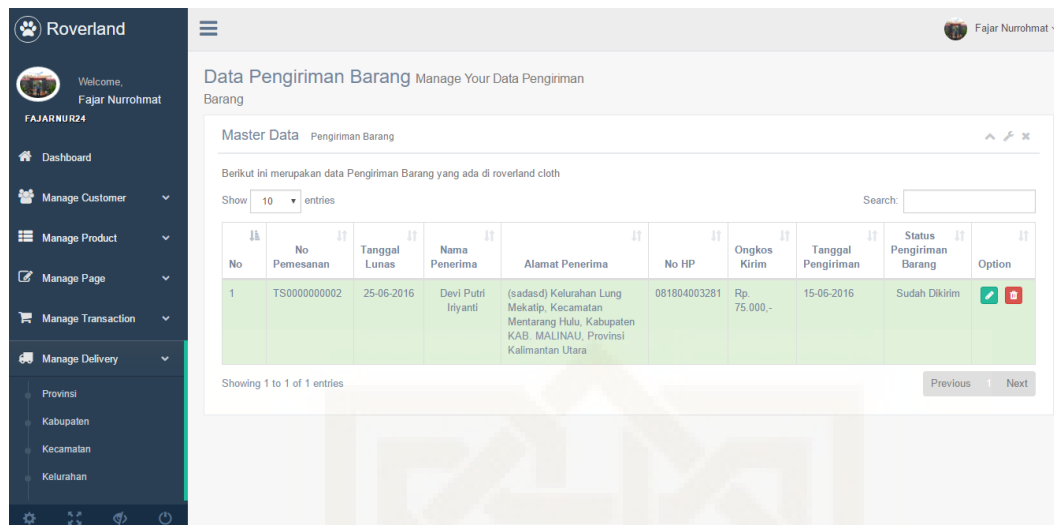
Prototype yang keempat ini merupakan perbaikan dari prototype sebelumnya serta penambahan fitur untuk mengelola data status pengiriman barang. Pada prototype ini, pembangunan sistem telah menyelesaikan sistem secara keseluruhan, baik itu untuk sistem customer dan sistem admin. Hasil dari prototype keempat yaitu pada halaman sebagai berikut.

Customer/Pengunjung	Administrator
Halaman Home	Halaman Login
Halaman Sign In	Halaman Dashboard
Halaman Sign Up	Halaman Account Admin
Halaman Tees Long	Halaman Data Provinsi
Halaman Shirt	Halaman Data Kabupaten
Halaman Pant	Halaman Data Kecamatan
Halaman Company	Halaman Data Perusahaan
Halaman Cart	Halaman Data Product
Halaman Detail Product	Halaman Data Customer
Halaman Checkout	Halaman Order Masuk
Halaman Special Offer	Halaman Konfirmasi Pembayaran
Halaman New Artikel	Halaman Ukuran
Halaman Halaman Best Seller	Halaman Testimoy
Halaman Tees Short	Halaman Welcome Admin
Halaman Welcome Customer	Halaman Data Admin
Halaman order history	Halaman Kelurahan
Halaman testimony	Halaman Kategori
Halaman konfirmasi pembayaran	Halaman Tambah, edit product
Halaman detail pemesanan	Halaman Tambah, edit kategori
Halaman update data dan account customer	Halaman Tambah, edit ukuran
Halaman Checkout Sukses	Halaman Tambah, edit Data Provinsi
Halaman edit tambah testimony	Halaman Tambah, edit Data Kabupaten
Halaman Best Seller	Halaman Tambah, edit Data Kecamatan
Halaman Product	Halaman Tambah, edit Data Kelurahan

No.	Revision Description	Revision Reason	Revision Status
	<b>TIDAK ADA</b>	<b>TIDAK ADA</b>	<b>TIDAK ADA</b>



## Documentation Prototype :



## DOCUMENT STATEMENT OF PROTOTYPE ACCEPTED

### PROJECT E-COMMERCE DISTRO ROVERLAND

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Nurrohmat  
Alamat : Gading 1, Gading, Playen, Gunungkidul  
Telp : 081804003381  
Kapasitas : Pembuat Sistem  
Jabatan : Project Manager (Four Studio)

Selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

Nama : Hendy Pratama.  
Alamat : Pugeran, Maguharjo, Kota Yogyakarta 55282  
Telp : 0857-3672-2226  
Kapasitas : Penerima Sistem  
Jabatan : Pemilik Distro Roverland

Selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

**PIHAK PERTAMA** menyatakan telah menerima dan sepakat menggunakan prototype akhir yaitu prototype ke 4 yang nantinya akan digunakan pada sistem e-commerce distro roverland. Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat untuk menerima dan penggunaan prototype akhir E-commerce Distro Roverland.

Apabila kedua belah pihak akan melakukan perubahan/penambahan prototype, harus melalui persetujuan kedua belah pihak.

Demikian surat perjanjian kerja ini dibuat dalam rangkap dua (2).

Yogyakarta, 16 April 2016

**PIHAK PERTAMA**

  
**Fajar Nurrohmat**  
Project Manager  
(Four Studio)

**PIHAK KEDUA**

  
**Hendy Pratama**  
Pemilik Distro Roverland



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Fajar Nurrohmat  
Tempat, tanggal lahir : Gunungkidul, 17 Januari 1994  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Alamat Asal : Gading 1, Gading, Playen, Gunungkidul  
No. HP : 081804003281  
Email : Fajarnur24@gmail.com

### Riwayat Pendidikan

1. SD N BULU (2000-2006)
2. SMP N 2 PLAYEN (2006-2009)
3. SMA N 2 PLAYEN (2009-2012)
4. S1 Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2012-2016)