

Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto

Fabriyan Fandi Dwi Imaniawan¹, Umi Maelani Elsa²
STMIK Nusa Mandiri Jakarta, AMIK BSI Purwokerto
fabriyan.fbf@nusamandiri.ac.id, umimaela0705@bsi.ac.id

Abstract - In the era of globalization today, information technology is developing very fast. Now the computer can facilitate the work of the human and the virtual world or connecting to the internet as an information seeking. Vegas Hyper is a business engaged in the sale of the shoe. During this time the shoe sales done by manual and its marketing processes insufficient. To optimize the marketing Shop Vegas Hyper then this website was made in research on online sales (e-commerce) to display information shoes offered by stores Vegas Hyper, customers can become a member and can easily purchase shoes online. This website was built using waterfall model, programming tools opensource based PHP, MySQL database and software testing is done by the method of Black Box. The design of this system is the best solution to solve the existing problems in Vegas Hyper. He made a website with online stores (e-commerce) is expected to be more effective, especially in terms of promotion and sales.
Keywords: *E-commerce, Information System, Website, Shoes, Vegas Hyper.*

Abstrak - Dalam era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat. Adapun komputer dapat mempermudah pekerjaan manusia dan dunia maya atau internet sebagai penghubungnya guna mencari suatu informasi. Vegas Hyper merupakan suatu bidang usaha yang bergerak di bidang penjualan sepatu. Selama ini penjualan sepatu dilakukan dengan cara manual dan proses pemasarannya kurang maksimal. Untuk mengoptimalkan pemasaran toko Vegas Hyper maka dalam penelitian ini dibuatlah website penjualan online (e-commerce) untuk menampilkan informasi sepatu yang ditawarkan oleh toko Vegas Hyper, pelanggan dapat menjadi member dan dapat dengan mudah melakukan pembelian sepatu secara online. Website ini dibangun dengan menggunakan waterfall model, perangkat pemrograman opensource yang berbasis PHP, database MySQL dan pengujian perangkat lunak yang dilakukan dengan metode Black Box. Perancangan sistem ini merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan yang ada pada Vegas Hyper. Dengan dibuatnya website toko online (e-commerce) ini diharapkan dapat lebih efektif terutama dalam hal promosi dan penjualan.

Kata Kunci: *Penjualan Online, Sistem Informasi, website, Sepatu, Vegas Hyper.*

A. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi dan ilmu pengetahuan membuat seluruh manusia selalu memilih cara yang cepat untuk memudahkan kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Atas dasar itu banyak perusahaan yang ikut berpartisipasi dalam persaingan dunia usaha, baik usaha dagang maupun usaha jasa. Setiap perusahaan terus berusaha memberikan pelayanan yang terbaik, untuk dapat bertahan di tengah persaingan yang semakin ketat. Setiap perusahaan harus mengambil langkah yang cerdas dalam mengelola sistem kerjanya, salah satunya adalah memaksimalkan sistem informasi pada seluruh divisi sistem kerja, dengan demikian akan dapat tercipta kesatuan informasi yang akurat untuk berikutnya dapat diciptakan strategi dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat.

Seringkali pekerjaan sekarang menuntut kebanyakan orang untuk dapat mengoperasikan komputer. Sebab dengan penggunaan komputer dapat mempercepat dan

mempermudah suatu pekerjaan. Terlebih saat ini penggunaan komputer juga tidak lepas dari internet. Dengan internet manusia dapat melakukan banyak hal dengan cepat. Tidak dipungkiri, perkembangan teknologi internet banyak memberikan dukungan dalam aktivitas kehidupan manusia

Sekarang ini dengan adanya *website* kita bisa menempatkan banyak informasi yang ingin kita publikasikan, dimana informasi yang disajikan bisa dengan mudah dan cepat didapatkan oleh konsumen informasi. *Website* digunakan untuk mengenalkan suatu produk, jasa layanan atau yang dikenal dengan promosi sebuah perusahaan ataupun badan usaha kepada para pengguna internet.

Toko Vegas Hyper merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sepatu. Toko ini menjual beragam merk sepatu sneaker. Dalam melakukan kegiatan penjualan perusahaan ini masih menggunakan proses yang kurang efektif, yaitu konsumen harus datang langsung ke toko jika ingin membeli sepatu. Belum tersedianya media pemasaran

secara *online* membuat Toko Vegas Hyper menjadi kurang dikenal dan kurang kompetitif dalam persaingan dengan toko sepatu lainnya.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh Toko Vegas Hyper tersebut maka dibutuhkan sebuah *website*, hal ini sangat penting karena dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Selain itu melalui *website* akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, keberadaan *website* akan dapat memperluas jangkauan pemasaran, maka diperlukan sebuah sistem informasi berbasis *web* yang mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan produk Toko Vegas Hyper Purwokerto.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Dasar Web

a) Sistem

Menurut Mc Load dalam Darmawan dan Fauzi (2013:04), "Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan". Sedangkan menurut Sutabri (2012:06) "Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu".

b) Informasi

Menurut Tata Sutabri (2012:22), "Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut Mc Leod dalam Darmawan dan Fauzi (2013:02) mengatakan suatu informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri:

- 1) Akurat, artinya informasi harus mencerminkan keadaan sebenarnya.
- 2) Tepat waktu, artinya informasi itu harus tersedia atau ada pada saat informasi tersebut diperlukan, tidak besok atau tidak beberapa jam lagi.
- 3) Relevan, artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan.
- 4) Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara lengkap.

c) Sistem Informasi

Menurut Darmawan dan Fauzi (2013:13), "Sistem informasi merupakan kumpulan dari sub-sub sistem yang saling berhubungan satu sama lain, dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan,

yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna".

d) E-commerce

Menurut MADCOMS (2011:02), "*E-commerce* sendiri adalah penjualan dan pembelian produk, informasi, dan jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer, misalnya internet". Berikut ini manfaat atau kelebihan *e-commerce* menurut MADCOMS (2011:02):

- 1) Tidak memerlukan modal yang besar
- 2) Lebih efisien, efektif dan cepat
- 3) Efisiensi tenaga kerja
- 4) Proses transaksi lebih mudah dan cepat
- 5) Pangsa pasar yang luas
- 6) Tidak ada batasan ruang dan waktu
- 7) Tidak diperlukan perusahaan mediator
- 8) Membuka jaringan bisnis global
- 9) Kualitas dan harga yang kompetitif
- 10) Memacu kreatifitas dan inovasi

e) Internet

Menurut MADCOMS (2010:04), "Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang artinya jaringan internasional (luas dan mendunia)". Jaringan tersebut terbentuk dari banyaknya jaringan kecil atau LAN (*Local Area Network*) yang saling tergabung menjadi satu jaringan komputer internasional atau WAN (*Wide Area Network*).

Sedangkan menurut Sarwono, dkk (2008:08), pengertian internet dalam *e-commerce* adalah "media yang akan digunakan sebagai media interaksi antara pihak *merchant* dan konsumen".

1) Website

Menurut Puspitosari (2010:01), "*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet". *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi".

2) Web browser

Menurut Sibero (2013:12), "*Web Browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumberinformasi *web*". Informasi *web* diidentifikasi dengan *Uniform Resource Identifier* (URL) yang dapat berdiri di halaman *web*, *video*, gambar ataupun konten yang lainnya. Contoh *Web Browser* yang banyak

dipakai diantaranya: *Microsoft, Internet Explorer, Google Chrome, Opera, Nestcape Navigator* dan *Mozilla Firefox*.

3) *Web server*

Menurut Sibero (2013:10), "*Web Server* adalah sebuah komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak". Secara bentuk fisik dan cara kerjanya, perangkat keras *web server* tidak berbeda dengan komputer rumah atau PC. Yang membedakan adalah kapasitas dan kapabilitasnya. Perbedaan tersebut dikarenakan *web server* bekerja sebagai penyedia layanan yang dapat diakses oleh banyak pengguna, sehingga membutuhkan kapasitas dan kapabilitas yang besar dibandingkan PC.

f) Bahasa Pemrograman

1) *HyperText Markup Language (HTML)*

Menurut Tim EMS (2009:48), "*HyperText Markup Language (HTML)* dalam ilmu komputer merupakan bahasa pemformatan teks untuk dokumen-dokumen pada jaringan komputer yang dikenal sebagai *World Wide Web* (atau sering disebut sebagai *web* saja)".

Elemen yang dibutuhkan untuk membuat suatu dokumen HTML, dinyatakan dengan tag-tag berikut:

(a) *HTML*

Setiap dokumen HTML selalu diawali dan ditutup dengan tag HTML

(b) *HEAD*

Bagian *HEAD* biasanya berisikan tag *TITLE*, *meta tag* dan semua *script java* atau yang lain yang akan dieksekusi di *browser*. Di bagian inilah diberikan bookmark untuk keperluan pencarian (*searching*) dengan *keyword*.

(c) *BODY*

Bagian *BODY* digunakan untuk menampilkan *text*, *image link* dan semua yang akan di tampilkan pada *web page*.

2) *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Menurut Nugroho (2009:114), "PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia *website*, PHP adalah bahasa program yang berbentuk skrip yang diletakkan di dalam *server web*". Sedangkan menurut Kristanto (2010:09), "PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pembangunan sebuah *web* dan bisa digunakan pada HTML".

3) *Cascading Style Sheet (CSS)*

Menurut Sibero (2013:112), "*Cascading Style Sheet* memiliki arti gaya menata halaman bertingkat, yang berarti setiap satu elemen yang telah diformat dan memiliki anak yang telah diformat, maka anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induknya".

4) *JavaScript*

Menurut Wahana Komputer (2012:2), "*JavaScript* merupakan skrip yang paling banyak digunakan dalam pemrograman web pada sisi client dewasa ini. Dengan adanya *JavaScript* sebuah *web* akan menjadi lebih hidup, cepat, dan tampil lebih menawan dengan sebuah animasi".

g) *Basis Data*

Menurut Rosa dan Salahuddin (2013:43), "Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan". Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

1) *MYSQL*

2) *PHP MyAdmin*

h) *Aplikasi Perangkat Lunak*

1) *Adobe Dreamweaver CS6*

2) *XAMPP*

3) *Adobe Photoshop CS6*

i) *Waterfall*

Metode pengembangan perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan *web* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak *waterfall*.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:31), "Model *waterfall* adalah model SDLC yang paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah".

2. Teori Pendukung

a) *Struktur Navigasi*

Menurut ASFA (2016:61) "struktur navigasi dapat diartikan sebagai alur dari suatu program yang menggambarkan rancangan hubungan antara area yang berbeda sehingga memudahkan proses pengorganisasian seluruh elemen *website*".

b) *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut ASFA (2016:51), "ERD merupakan diagram yang menggambarkan hubungan yang terjadi antar tabel". ERD

tidak menggambarkan bagaimana jalannya sebuah program layaknya diagram alir (*flowchart*).

c) *Logical Record Structure* (LRS)

Menurut ASFA (2016:53) “LRS merupakan transformasi dari penggambaran ERD dalam bentuk yang lebih jelas dan mudah untuk dipahami”. Penggambaran LRS hampir mirip dengan penggambaran normalisasi file, hanya saja tidak digambarkan simbol asterix (*) sebagai simbol *primary key* (kunci utama) dan *foreign key* (kunci tamu).

C. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak yaitu metode *waterfall* (Rosa dan Salahuddin, 2013:28) dimana metode ini dibagi menjadi lima tahap sebagai berikut:

- a) Analisis kebutuhan perangkat lunak
Pada tahap ini dilakukan analisis khusus *software* secara intensif agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user* yaitu dengan cara merancang tampilan *website* Toko Vegas Hyper Purwokerto. Diantaranya mengenai login member, produk apa saja yang tersedia, harga produk, pemesanan, dan pengiriman. Sistem akan dikelola oleh *admin* dimana *admin* memiliki fasilitas *login*.
- b) Desain
Tahap ini memindahkan kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diterapkan menjadi program pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini dibuat *Entity Relational Diagram(ERD)*, *Logical Relational Structure (LRS)*, dan struktur navigasi untuk memudahkan pembuatan *website* Toko Vegas Hyper Purwokerto.
- c) Pembuatan kode program
Tahap selanjutnya adalah memindahkan desain yang telah dibuat kedalam program perangkat lunak atau dalam bahasa komputer disebut *coding*. Dalam penelitian ini digunakan bahasa pemrograman *html*, *mysql*, *php*, *css*, dan *javascript*.
- d) Pengujian
Setelah *website* telah selesai, dilakukan pengujian dengan menggunakan *blackbox testing*. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan apakah *website* yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan.

e) Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke pengguna. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Setelah *website* selesai dibuat maka dilakukan *hosting web*, pendaftaran nama *domain*, penerapan *website* pada komputer *server* toko Vegas Hyper serta pemeliharaan dengan melakukan *back-up data*, dan memperbarui data secara berkelanjutan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menyelesaikan penelitian ini dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data, diantaranya:

- a) Metode Pengamatan Langsung (*observation*)
Melakukan pengamatan langsung pada kegiatan Toko Vegas Hyper mengenai penjualan produk serta pencatatan transaksi penjualan. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian langsung dicatat.
- b) Metode Wawancara (*interview*)
Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan Bapak Reiza selaku pemilik Toko Vegas Hyper, sebagai objek dalam penelitian mengenai prosedur penjualan yang terjadi pada Toko Vegas Hyper. Dalam pengumpulan data tersebut meliputi sejarah perusahaan, struktur organisasi beserta fungsi tiap bagian, data-data produk yang dijual, data promosi, dan data harga data harga barang, data kategori barang, kebijakan perusahaan, serta mengenai potongan harga dan promosi.
- c) Metode Studi Pustaka
Mencari informasi dari buku-buku dan makalah yang berhubungan dengan studi literatur pada buku atau referensi yang berkaitan dengan perancangan *website*, dan artikel-artikel penunjang yang didapatkan dari internet.

3. Ruang Lingkup

Dalam pembahasan masalah agar tidak keluar dari pokok permasalahan yang akan dibicarakan, maka dilakukan pembatasan masalah. Isi *website* untuk pengunjung yang akan dibuat berisi seputar beranda *website*, kategori produk yang akan dibagi berdasarkan merk dan jenis produk, kontak atau profil dari toko Vegas Hyper, cara pembayaran, transaksi pembelian, keranjang belanja, testimoni, kemudian menu akun untuk *login* atau mendaftar *member*. Selain *website* untuk pengunjung terdapat *website* khusus untuk admin yang hanya bisa diakses oleh administrator yang berisi seputar *member*, data produk dan penjualan, laporan *member* dan penjualan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Persusahaan

Vegas Hyper adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sepatu sneaker. Untuk lebih jelas mengenai tinjauan perusahaan, berikut kami jelaskan mengenai sejarah dan struktur organisasi Vegas Hyper.

a) Visi Vegas Hyper:

Menjadikan Vegas Hyper sebagai Toko sepatu terbaik yang senantiasa mampu bersaing dan tumbuh berkembang dengan sehat.

b) Misi Vegas Hyper:

- 1) Selalu berusaha memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi konsumen.
- 2) Memberikan pelayanan yang terbaik kepada konsumen.
- 3) Memberikan jaminan kualitas produk.
- 4) Menjalinkan kemitran kerja sama dengan pemasok dan penyalur yang saling menguntungkan.

2. Analisa Kebutuhan

a) Kebutuhan Fungsional (*Functional Requirement*)

Kebutuhan fungsional adalah suatu kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang akan dilakukan oleh *website* tersebut diantaranya:

- 1) *Website* harus dapat melakukan penyingkapan *user* atau hak akses agar tidak semua orang bisa mengakses *website* tersebut, yaitu dengan adanya *login admin* dan *user*, pada penyingkapan *website* ini hak akses dibedakan menjadi tiga:

(a) Hak Akses *Admin*

Admin akan masuk melalui *login admin* kemudian *admin* dapat merubah tampilan *admin* dan tampilan *user*, *admin* dapat

menambah, merubah dan menghapus isi konten.

(b) Hak Akses *User Member*

User member adalah pelanggan yang sudah melakukan pendaftaran sebagai anggota, *user member* akan masuk melalui *login* khusus anggota dimana *user member* dapat melihat *history* transaksi sebelumnya meliputi mengisi *testimoni*, mengakses konfirmasi pembayaran, *return* barang, cek status *order*, dan cek resi.

(c) Hak Akses *User Non Member*

User Non Member adalah pengunjung baru yang belum menjadi anggota, sehingga *user* hanya dapat melihat halaman tampilan *user* yang disediakan oleh *admin*.

- 2) *Website* harus dapat menyajikan semua kebutuhan *user* yang berhubungan dengan *content* yang ada pada *website* meliputi: beranda, register, informasi, cara pembelian, tentang kami, konfirmasi, *testimoni*, *shopping cart*, status *order*, pembayaran, statistik, cek resi, produk promo, produk terbaru, produk terlaris, dan kategori produk.
- 3) *Website* harus dapat melakukan *management* data seperti: *input* data, *edit* data dan hapus data yang terdapat pada fasilitas admin meliputi data provinsi, data kabupaten, tarif pengiriman, kategori produk, data produk, status *order*, konfirmasi pembayaran, *testimoni* dan artikel.
- 4) *Website* harus bisa menyediakan fasilitas interaktif antara *management* atau *admin* dan *user* meliputi fasilitas *testimoni*.

b) Kebutuhan Non Fungsional (*Non Functional Requirement*)

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang berisi tentang pendukung dari pembuatan *website* yaitu:

1) Kebutuhan *Hardware*

Agar *website* dapat berjalan dengan baik maka harus didukung dengan *hardware* yang baik, kebutuhan *hardware* tersebut meliputi: *processor intel(R) celeron(R) 2957U @ 1.40 GHz 1.40 GHz (2 CPUs), ~1.4 GHz, memory 2,00 RAM, operating system windows 7 ultimate 64-bit (6.1, Build*

7601), monitor, keyboard, mouse, harddisk, printer dan modem.

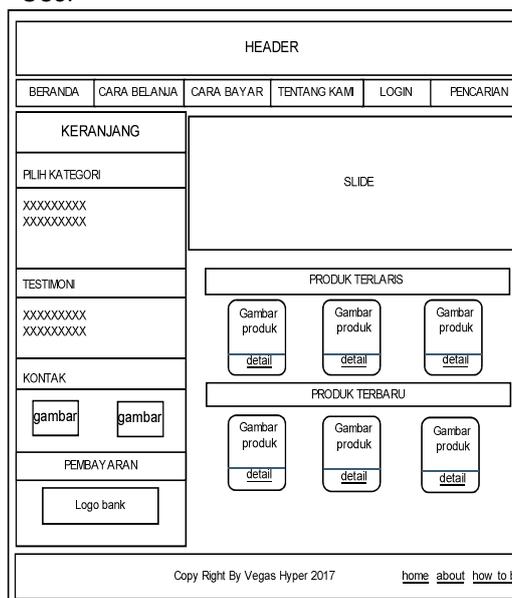
- 2) Keamanan (*security*)
 - (a) Menggunakan *username* dan *password* pada setiap administrator dan *member* yang akan *login*.
 - (b) Menggunakan *enkripsi md5* untuk *password* pada proses *login admin* dan *member*.
- 3) Validasi
Validasi ini meliputi validasi angka, huruf dan *email* yang bisa dilihat pada saat melakukan *form* pendaftaran akun, *form input* jumlah beli, *form login admin* maupun *member*, *form* pemesanan, *form* konfirmasi pemesanan, *form* alamat pengiriman, dan *form testimoni*. Apabila data yang *diinputkan* tidak sesuai ketentuan, maka secara otomatis sistem akan menolak akses *user* dan menampilkan *warning* atau peringatan.
- 4) Kinerja
Kinerja meliputi ketentuan batas waktu konfirmasi pembayaran oleh *member* maksimal 1 hari (24 jam) yang telah ditentukan oleh Vegas Hyper.

2. Rancangan Antar Muka

a) User

Pada rancangan antar muka *user* dibawah ini menggambarkan dan menjelaskan rancangan antar muka *user* yang dibagi menjadi dua, yaitu rancangan antar muka *user member* dan rancangan antar muka *user non member* pada *website* Toko Vegas Hyper.

1) Rancangan Antar Muka Beranda User



Gambar 1. Rancangan Antar Muka Beranda

Pada gambar di atas merupakan rancangan antar muka beranda yaitu tampilan pertama kali *website* dibuka yang bisa diakses oleh seluruh *user* baik *user member* maupun *user non member*. Adapun bagian-bagian dari layar beranda sebagai berikut:

(a) Header

Pada bagian *header* dirancang untuk menampilkan judul *website* dimana terdapat logo Vegas Hyper pada sisi kiri *header*, sedangkan *banner header* pada *header* sisi kanan. Di bawah *header* terdapat menu-menu sebagai berikut:

(1) Beranda

Pada menu beranda menampilkan konten-konten yang ada pada menu beranda.

(2) Cara Belanja

Pada menu cara belanja menampilkan informasi tata cara pembelian produk, kebijakan, dan peraturan yang berlaku untuk memberikan kenyamanan bertransaksi.

(3) Cara Bayar

Pada menu cara bayar menampilkan informasi tata cara pembayaran, kebijakan, dan peraturan yang berlaku untuk memberikan kenyamanan bertransaksi.

(4) Tentang Kami

Pada menu tentang kami menampilkan informasi mengenai sejarah perusahaan, visi dan misi serta informasi lain mengenai sepeka terjang perusahaan.

(5) Login

Pada menu *Login* menampilkan *form* untuk *login* dan registrasi *member*.

(b) Sidebar Kiri

Pada *sidebar* kiri berisi kategori, *form login*, *banner*, dan isi *testimoni*, berikut penjelasannya:

(1) Keranjang

Pada menu keranjang menampilkan detail produk, dan data produk apa saja yang telah dipilih.

(2) Kategori

Kategori berfungsi untuk pencarian produk yang sudah dikelompokkan berdasarkan kategori.

(3) Testimoni

Testimoni berfungsi untuk menampilkan isi *testimoni* yang telah di *input* oleh *user* dan telah dikelola oleh *admin*.

(4) Kontak

Kontak berisi beberapa akun media sosial dan nomor telepon dari Vegas Hyper untuk memudahkan *user* dalam mengikuti dan menghubungi perkembangan Vegas Hyper.

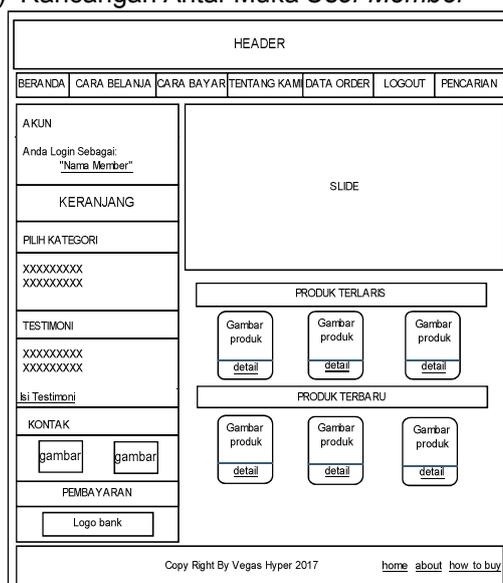
(c) Konten Tengah (Beranda)

Konten tengah berfungsi untuk menampilkan *slide* yang berisi gambar model produk keluaran terbaru, yang telah di *design* semenarik mungkin guna menarik perhatian pengunjung dan mempercantik tampilan awal website. Kemudian halaman beranda ini juga menampilkan produk berdasarkan beberapa kriteria meliputi produk terlaris dan produk terbaru supaya mempermudah pengunjung untuk mulai berbelanja.

(d) Footer

Pada *footer* sisi kiri berisi logo Vegas Hyper berukuran kecil, dibagian tengah *footer* berisi tulisan “*copy right by Vegas Hyper 2017*” dan sisi kanan *footer* berisi catatan-catatan singkat atau menu alternatif meliputi *home*, *about* dan *how to buy*.

2) Rancangan Antar Muka User Member



Gambar 2. Rancangan Antar Muka User Member

Pada tampilan rancangan antar muka *user member* seluruh menu berfungsi sama dengan menu pada rancangan antar muka beranda, yang berbeda hanya adanya menu yang bertambah yaitu menu data *order*, dan menu *Login* yang berubah menjadi menu *Logout*, hal ini terjadi karena *user* telah melakukan proses *Login*. Pada tampilan rancangan antar muka *user member* di bagian *sidebar* kiri terdapat beberapa menu tambahan, yaitu tampilan menu akun, begitu juga pada *form testimoni* tampil menu tambah *testimoni* pada pojok kiri bawah. Berikut penjelasan fungsi-fungsinya:

(a) Data Order

Data *order* berfungsi untuk menampilkan seluruh daftar *order* yang pernah dilakukan oleh *member*. *Member* dapat melihat detail pemesanan dan mengkonfirmasi pembayaran.

(b) Logout

Logout berfungsi untuk mengarahkan *user* kembali ke halaman beranda.

(c) Akun

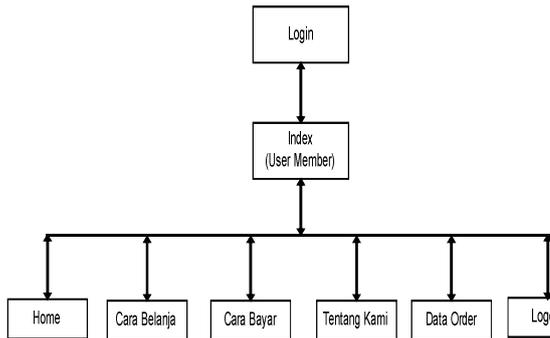
Akun berfungsi untuk menampilkan nama *member* yang apabila diklik maka *member* dapat mengedit data pribadinya

(d) Tambah *Testimoni* (pada *sidebar* kiri)

Tambah *testimoni* berfungsi untuk mengisi *form testimoni* dimana isi *testimoni* akan ditampilkan pada *sidebar* kiri *website* setelah dikelola *admin*.

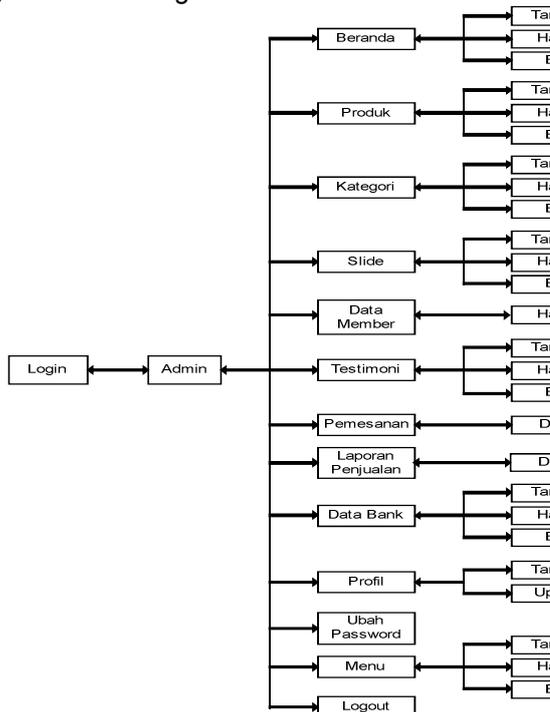
b) Admin

Berikut ini adalah rancangan antar muka halaman *admin*, yaitu halaman setelah *admin* melakukan *login*:



Gambar 7. Struktur Navigasi *User Member*

c) Struktur Navigasi *Admin*



Gambar 8. Struktur Navigasi *Admin*

5. Implementasi

a) Implementasi Antar Muka Halaman Beranda *User Non Member*



Gambar 9. Implementasi Antar Muka Halaman Beranda *User*

b) Implementasi Antar Muka Halaman Beranda *User Member*



Gambar 10. Implementasi Antar Muka Halaman Beranda *User Member*

c) Implementasi Antar Muka Halaman Beranda *User Member*

