KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND SECARA ONLINE

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk mendapatkan Gelar Sarjana

Jurusan Teknik Informatika



Disusun Oleh:

Nama: Dyah Isnaeny Hidayah

No.Mahasiswa: 09 523 003

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2013

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK

TAS SPUNBOND SECARA ONLINE

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh:

Nama: Dyah Isnaeny Hidayah

No.Mahasiswa: 09 523 003

Yogyakarta, 5 April 2013

Pembimbing

Hendrik,ST.,M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

TUGAS AKHIR

Oleh:

Nama : Dyah Isnaeny Hidayah

NIM : 09523003

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 5 April 2013

Tim Penguji,

Hendrik,ST.,M.Eng.
Ketua

Syarif Hidayat, S.Kom., M.IT
Anggota I

R. Teduh Dirgahayu, ST., M.Sc., Ph.D.
Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL

TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dyah Isnaeny Hidayah

NIM : 09523003

Tugas Akhir dengan judul :

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND SECARA ONLINE

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 April 2013

Dyah Isnaeny Hidayah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan,

- ♥ Untuk Mama dan Papa atas segala doa, dukungan, serta pengorbanannya
- ♥ Untuk kakakku Eko Laksono Prasetyo, yang selalu memberi pengarahan dan semangat
- ♥ Untuk adikku tercinta Putri P Salamah, kamu adalah semangatku
- ♥ Untuk semua orang yang membutuhkan

MOTTO

- *"Allah tidak akan membebani seseorang kecuali sepadan dengan kemampuannya"* (Q.S Al Baqarah : 286).
- Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.
- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. *(Aristoteles)*
- Kemenangan yang seindah – indahnya dan sesukar – sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri. *(Ibu Kartini)*
- Berusahalah jangan sampai terlengah walau sedetik saja, karena atas kelengahan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula.
- Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.
- Berangkat dengan penuh keyakinan Berjalan dengan penuh keikhlasan Istiqomah dalam menghadapi cobaan " YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH " (TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid).

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah ,segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat hidayah dan inayah-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul "Kustomisasi Design Produk Tas Spunbond Secara Online" dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika pada Universitas Islam Indonesia, serta sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan ,dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tercurah tanpa ada hentinya disetiap hela nafas umat-Nya.
2. Kedua orang tua saya tercinta yang selalu memberikan dukungan dalam berbagai hal serta segala cinta kasih dan sayangnya yang tercurah tanpa henti setiap waktu.
3. Bapak Edy Suwandi Hamid, selaku rektor Universitas Islam Indonesia dan seluruh jajaran Rektorat Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Gumbolo Hadi Susanto,Ir.,M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri , Universitas Islam Indonesia
5. Bapak Yudi Prayudi,S.Si.,M.Kom. selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
6. Bapak Hendrik,ST.,M.Eng. selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, semangat dan pengetahuaannya, serta kemudahan yang telah diberikan.

7. Staf Pengajaran dan Tata Usaha Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, yang telah membantu dalam urusan administrasi.
8. Untuk kakak dan adik ku yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat dan masukkan.
9. Serta semua pihak yang telah turut membantu hingga selesainya penyusunan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT membalas budi baik dan keikhlasannya, Amin.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat . Saya sadar bahwa apa yang saya lakukan masih jauh dari sempurna , oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran demi kesempurnaannya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 5 April 2013

Dyah Isnaeny Hidayah

ABSTRAKSI

E-commerce merupakan sebuah transaksi pembelian dan penjualan baik produk barang atau jasa melalui sistem elektronik seperti internet dan jaringan komputer lainnya. Di tengah perkembangan teknologi informasi, banyak yang memanfaatkan *e-commerce* karena banyak keuntungan yang didapatkan tidak terkecuali dengan sistem kustomisasi desain produk tas spunbond secara online. Kustomisasi desain produk tas spunbond secara online merupakan sebuah sistem *e-commerce* yang menyediakan konten untuk melakukan desain produk tas spunbond. Dengan adanya konten tersebut konsumen dapat dengan mudah melakukan pemesanan barang sesuai dengan keinginan tanpa harus bertemu langsung dengan pemilik usaha. Selain itu, pemilik usaha dapat terbantu dalam memenuhi pesanan pelanggan tanpa harus terkendala dengan desain produk. Dalam proses kustomisasi yang dilakukan oleh pengguna hanya dapat dilakukan satu kali saja, hasil kustom tidak dapat diedit kembali.

Metode pengumpulan data diambil dengan menggunakan metode observasi secara langsung dan wawancara. Sistem ini dibangun menggunakan pemodelan berorientasi objek dengan *tools Unifed Modeling Language* (UML), pemrograman sistem menggunakan *framework CodeIgniter* (CI) dan *Jquery*, serta menggunakan database *MySql*. Dengan menggunakan *CodeIgniter* yang menerapkan konsep MVC dapat mempermudah programmer dalam membangun sebuah website.

Hasil implementasi sistem kustomisasi desain produk tas spunbond secara online, sudah sesuai dengan perancangan sistem dan data yang tersedia merupakan hasil dari pengumpulan data yang dilakukan sebelumnya. Dengan adanya sistem ini, pemilik usaha dan konsumen mendapatkan kemudahan dalam proses jual beli. Sehingga tidak mengalami kendala dalam pemasaran produk tas spunbond.

Kata kunci : E-commerce, UML, CodeIgniter

TAKARIR

Admin	Orang yang bertgas untuk mengelola sistem serta mengurusi segala sesuatu yang berkaitan dengan administrasi
Custumize	Menyesuaikan
Database	Susunan data operasional lengkap dari suat organisasi atu perusahaan yang diorganisir dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu dalam computer sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh pengguna
Debugging	Sebuah metode yang dilakukan oleh para pemrogram dan pengembang perangkat lunak untuk mencari dan mengurangi *bug*, atau kerusakan di dalam sebuah program komputer atau perangkat keras sehingga perangkat tersebut bekerja sesuai dengan harapan
E-commerce	Transaksi pembelian dan penjualan baik produk barang atau jasa melalui sistem elektronik seperti internet dan jaringan komputer lainnya
Error	Kesalahan
Feed back	Timbal Balik
Form	Formulir

Framework	Kerangka kerja
Home Industry	Industri rumahan
Login	Proses mengakses computer dengan memasukan identitas dari akun pengguna dan kata sandi guna mendapatkan hak akses
Main menu	Menu utama
Market	Pasar
Newsgroup	Kelompok diskusi maya di Internet
Opensource	Lisensi yang memberi kebebasan kepada pengguna dalam menjalankan program tersebut untuk apa saja, mempelajari dan memodifikasi program tersebut, dan mendistribusikan penggandaan program asli atau yang sudah dimodifikasi tanpa harus membayar royalti kepada pembuat sebelumnya
Password	Kata Sandi
Scope	Cakupan
Spreadsheet	Table informasi atau data
Text	Tulisan
Userfriendly	Suatu kondisi dimana pengguna dapat dengan mudah menggunakan sistem
Username	Identitas diri

DAFTAR ISI

JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ..... **Error! Bookmark not defined.**
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI... **Error! Bookmark not defined.**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL iii
HALAMAN PERSEMBAHAN v
MOTTO vi
KATA PENGANTAR vii
ABSTRAKSI ix
TAKARIR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 2
1.5 Manfaat Penelitian 2
1.6 Metodologi Penelitian 3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.6.2 Perancangan Sistem 3
1.7 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1 E-Commerce 6
2.1.1 Keuntungan E-Commerce 7
2.1.2 Kerugian E-commerce 7
2.2 Desain Produk 9

2.3 Tas Spunbond 9
2.4 Profil Perusahaan 10
2.5 Framework 13
2.5.1 CodeIgniter 14
2.6 PHP 16
2.7 MySQL 17
2.7.1 Perintah Dasar MySQL 18
2.7.2 Perintah MySQL pada sub DML 18
BAB III METODOLOGI 20
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem 20
3.1.1 Analisis Kebutuhan Masukan 20
3.1.2 Analisis Kebutuhan Proses 22
3.1.3 Analisis Kebutuhan Keluaran 23
3.1.4 Analisis kebutuhan Antarmuka 25
3.2 Perancangan 25
3.2.1 Perancanagn Sistem 25
3.2.2 Perancangan Basis Data 29
3.2.3 Perancangan Antarmuka (*Interface*) 37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 54
4.1 Pengujian Sistem 54
4.1.1 Pengujian Pengguna 54
4.1.2 Pengujian Admin 61
4.2 Hasil Kuisioner 75
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Sistem 76
4.3.1 Kelebihan Sistem 77
4.3.2 Kekurangan Sistem 77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 78
5.1 Kesimpulan 78
5.2 Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 79
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Login 29
Tabel 3. 2 Kategori 29
Tabel 3. 3 Barang 30
Tabel 3. 4 Kota 30
Tabel 3. 5 Biaya Kirim 30
Tabel 3. 6 Pemesan 31
Tabel 3. 7 Pesan 31
Tabel 3. 8 Dpesan 32
Tabel 3. 9 Perusahaan 32
Tabel 3. 10 Tamu 33
Tabel 3. 11 Model 33
Tabel 3. 12 Model_detail 34
Tabel 3. 13 Kustom 34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kain Spunbond 10

Gambar 2. 2 Tas Spunbond 10

Gambar 2. 3 Tas Kartun 11

Gambar 2. 4 Tas Spunbond untuk instansi atau perusahaan 12

Gambar 2. 5 Tas Spunbond pita 12

Gambar 2. 6 Alur MVC 14

Gambar 2. 7 Alur Kerja Codeigniter 15

Gambar 2. 8 Skema PHP 17

Gambar 3. 1 *Use Case* Diagram 26

Gambar 3. 2 *Activity* Diagram Pengguna 27

Gambar 3. 3 *Activity* Diagram *Admin* 28

Gambar 3. 4 Relasi Tabel 36

Gambar 3. 5 Halaman Utama 37

Gambar 3. 6 Halaman Detail Produk 38

Gambar 3. 7 Halaman Cara Pembelian 39

Gambar 3. 8 Halaman Daftar Biaya Transport 39

Gambar 3. 9 Halaman Tentang 40

Gambar 3. 10 Halaman Customize Design 40

Gambar 3. 11 Halaman Kustom Tas 41

Gambar 3. 12 Halaman Keranjang Belanja 42

Gambar 3. 13 Halaman Pemesan 42

Gambar 3. 14 Halaman Login Admin…….. 43
Gambar 3. 15 Halaman Home…….. 43
Gambar 3. 16 Halaman Kategori……. 44
Gambar 3. 17 Halaman Input Kategori…… 44
Gambar 3. 18 Halaman Barang…… 45
Gambar 3. 19 Halaman Input Barang…….. 46
Gambar 3. 20 Halaman Laporan Barang……. 46
Gambar 3. 21 Halaman Biaya Kirim……... 47
Gambar 3. 22 Halaman Input Biaya Kirim…….. 47
Gambar 3. 23 Halaman Kota…… 48
Gambar 3. 24 Halaman Input Kota…….. 48
Gambar 3. 25 Halaman Pesanan…….. 49
Gambar 3. 26 Halaman Perusahaan……. 49
Gambar 3. 27 Halaman Update Data Perusahaan…… 50
Gambar 3. 28 Halaman Buku Tamu…… 50
Gambar 3. 29 Halaman Balas Buku Tamu……... 51
Gambar 3. 30 Halaman Model……. 51
Gambar 3. 31 Halaman Model……. 52
Gambar 3. 32 Edit Model……. 52
Gambar 3. 33 Edit Model Detail…….. 53
Gambar 4. 1 Halaman Utama…….. 55
Gambar 4. 2 Halaman Cara Pembelian…… 55
Gambar 4. 3 Halaman Detail Barang……... 56
Gambar 4. 4 Keranjang Belanja……... 57
Gambar 4. 5 Form Pemesan……. 57

Gambar 4. 6 Pemberitahuan……. 58
Gambar 4. 7 Halaman Customize Design…… 59
Gambar 4. 8 Modifikasi Tas……. 59
Gambar 4. 9 Keranjang Belanja Kustom 60
Gambar 4. 10 Form Pemesan Kustom 61
Gambar 4. 11 Login 62
Gambar 4. 12 Halaman Home..... 62
Gambar 4. 13 Halaman Kategori Barang..... 63
Gambar 4. 14 Form Tambah Kategori 63
Gambar 4. 15 Alert Berhasil Menyimpan..... 63
Gambar 4. 16 Form Edit Kategori 64
Gambar 4. 17 Alert Berhasil Edit 64
Gambar 4. 18 Alert Hapus 64
Gambar 4. 19 Halaman Barang..... 65
Gambar 4. 20 Input Barang..... 65
Gambar 4. 21 Edit Barang 66
Gambar 4. 22 Halaman Kota..... 67
Gambar 4. 23 Input Kota 67
Gambar 4. 24 Edit Kota 68
Gambar 4. 25 Halaman Biaya Kirim 68
Gambar 4. 26 Input Biaya Kirim 69
Gambar 4. 27 Edit Biaya Kirim 69
Gambar 4. 28 Halaman Pesan..... 70

Gambar 4. 29 Detail Pesanan 70
Gambar 4. 30 Halaman Perusahaan 71
Gambar 4. 31 Edit Perusahaan 71
Gambar 4. 32 Halaman Buku Tamu 72
Gambar 4. 33 Balas Buku Tamu 72
Gambar 4. 34 Halaman Model 72
Gambar 4. 35 Input Model 73
Gambar 4. 36 Edit Model 73
Gambar 4. 37 Halaman Model Detail 74
Gambar 4. 38 Input Model Detail 74
Gambar 4. 39 Edit Model Detail 75

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi IT sekarang ini semakin berkembang pesat. Banyak pihak-pihak yang memanfaatkannya untuk berbagai bidang. Salah satunya adalah dibidang e-commerce . *E-commerce* atau *electronic commerce* merupakan suatu mekanisme jual beli yang dilakukan secara online. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi ini , kegiatan jual beli bisa lebih efektif baik bagi penjual maupun bagi pembeli.

Salah satu usaha yang sekarang ini sedang berkembang adalah usaha tas spunbond. Tas spunbond adalah tas dengan bahan dasar kain spunbond. Kain spunbond merupakan bahan kain sintetis yang sering disebut dengan pur kertas atau kain kapas, bahan kain ini memiliki tekstur agak kaku, halus, serta seratnya yang rapat sehingga cocok untuk dibuat tas. Tas spunbond sering digunakan untuk tas promosi atau tas seminar oleh perusahaan atau instansi sampai dengan tas ulang tahun. Usaha tas spunbond sekarang ini banyak menerima pesanan dalam jumlah kecil maupun besar. Rata-rata pemesanan setiap bulannya adalah 10 ribu lembar tas . Omsetnya mencapai 50 juta rupiah setiap bulannya.

Ada kalanya disaat banyaknya pesanan yang datang, pemilik usaha tas spunbond ini mengalami banyak kendala terutama dalam mendesain tas karena pemilik usaha mendesain sendiri tas-tas pesanan tersebut. Desain tas spunbond tersebut disesuaikan dengan permintaan pelanggan mulai dari pemilihan warna tas, motif tas, model tas, dan penambahan penulisan pada tas pesanan yang membutuhkan waktu lebih lama. Penambahan penulisan biasanya disesuaikan dengan acara yang diselenggarakan oleh pelanggan misalnya tasyakuran, seminar, promosi, ulang tahun dan lain sebagainya. Disaat pesanan banyak dengan desain yang berbeda-beda, pemilik usaha mengalami kendala dalam menentukan desain yang tepat untuk setiap pesanan. Karena hal itu, muncul suatu ide untuk membuat website *e-commerce* penjualan tas spunbond yang memiliki konten untuk

kustomisasi desain produk tas spunbond secara online. Dengan menggunakan website tersebut pemesan produk tas spunbond dapat mendesain sendiri tas yang akan dipesan, hal ini salah satu cara untuk meningkatkan kepuasan pelanggan dan juga dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pemilik usaha disaat banyak pesanan yang datang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sistem berbasis website tentang *custumize* desain produk tas spunbond dan bagaimana membangun sistem yang interaktif bagi pemilik usaha maupun konsumen.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan sistem ini mengambil studi kasus pada Aura Kudus.
2. User dapat melakukan *customize* terhadap model tas, pilihan warna, dan penambahan penulisan.
3. Hasil desain yang sudah disimpan tidak dapat diedit kembali.
4. Pembayaran tidak melayani dengan menggunakan kartu kredit melainkan melalui transfer bank.
5. Ruang lingkup pemesanan hanya untuk wilayah Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah sistem berbasis website yang memiliki konten untuk kustomisasi desain produk tas spunbond secara online. Pemesan produk dapat mendesain sendiri produk pesanannya sesuai dengan keinginan tanpa harus bertatap muka dengan pemilik usaha.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah

1. Dengan adanya sistem ini pemilik usaha dapat menerima pesanan dalam jumlah besar tanpa harus terkendala dengan desain produk.

2. Pemesan produk dapat dengan mudah mendesain produk pesanannya sesuai dengan keinginannya tanpa harus bertemu langsung dengan pemilik produk.
3. Dengan adanya sistem ini dapat meningkatkan efisiensi transaksi dan kepuasan pelanggan.

1.6 Metodologi Penelitian

Beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan sistem kustomisasi desain produk secara online serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan didalam sistem.

1.6.2 Perancangan Sistem

Dalam metode ini meliputi:

1. Analisis

   Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan sistem, perancangan input, proses dan output serta mengumpulkan data yang dibutuhkan di dalam membangun sistem.
2. Perancangan sistem

   Pada tahap perancangan ini mendefinisikan bagaimana sistem dibentuk untuk membangun sistem kustomisasi desain produk, yang meliputi perancangan desain kinerja sistem, perancangan antarmuka, dan perancangan output.
3. Implementasi sistem

   Pada tahap implementasi ini dilakukan implementasi perancangan yang telah dibuat ke dalam bahasa computer menggunakan bahasa pemrograman PHP.

4. Pengujian

   Pada tahap pengujian sistem yang dibangun berdasarkan tahapan implementasi sistem, dilakukan pengujian untuk melihat sejauh mana sistem yang telah dibangun dapat berjalan sesuai dengan yang dikehendaki.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan berguna untuk memudahkan dalam memahami laporan kerja praktek ini. Secara garis besar sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang,rumusan masalah,batasan masalah,tujuan penelitian,manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu menjelaskan tentang *e-commerce*, tas spunbond dan profil perusahaan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini meliputi metode analisis, hasil analisis, masukan sistem, keluaran sistem, proses sistem dan antar muka yang diinginkan dalam pembuatan sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat tahapan perancangan sistem yang akan diterapkan di lapangan sehingga apa yang dirancang benar-benar sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Setelah dibuat rancangan sistem, maka selanjutnya diuraikan tentang implementasi perangkat lunaknya yang berupa *main menu*, form-form masukan, form-form keluaran dan rancangan antarmuka.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang menguraikan kesimpulan dari tugas akhir serta dikemukakan beberapa saran untuk dilaksanakan lebih lanjut guna pengembangan penelitian tugas akhir ini

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 E-Commerce

Perdagangan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia sejak awal peradabannya. Seiring dengan perkembangan jaman ,sarana dan prasarana yang digunakan untuk berdagang senantiasa berubah. Salah satunya dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang memberikan kemudahan untuk melakukan transaksi perdagangan. Salah satu teknologi tersebut adalah internet.

Menurut Suyantoro (2009) salah satu penerapan bisnis via internet adalah *e-commerce. Electronic commerce*, juga disebut sebagai *e-commerce* merupakan sebuah transaksi pembelian dan penjualan baik produk barang atau jasa melalui sistem elektronik seperti internet dan jaringan komputer lainnya.

Dalam dunia *e-commerce* terdapat tiga elemen utama, yaitu penjual barang dan jasa yang dikenal dengan sebutan *e-vendor (electronic vendor)*, pembeli barang dan jasa (konsumen), serta media penghubung berupa teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan seperti komputer beserta jaringannya. (Fiva, 2009)

Dunia *e-commerce* merupakan aplikasi dari berbagai *scope*, antara lain e-mail, CMS (*Content Management Systems*), transaksi *online*, sistem pertukaran informasi dan data, laporan transaksi perusahaan, sistem akuntansi dan keuangan, pengelolaan dokumen, penggunaan *spreadsheet* dan *database*, *newsgroup*, konferensi,dan sebagainya.

Situs *e-commerce* adalah situs komersial yang siap menerima order dan dapat diakses dari berbagai wilayah didunia dengan wilayah waktu yang bermacam-macam.

2.1.1 Keuntungan E-Commerce

Menurut Fiva (2009) banyak manfaat secara langsung atau tidak langsung dalam pemanfaatan *e-commerce.* Beberapa contoh sisi positif pemanfaatan *e-commerce* yaitu*:*

1. Tidak memerlukan modal besar
2. Biaya dan proses produksi murah, efektif, efisien, dan cepat
3. Migrasi proses administrasi dari manual ke digital
4. Efisiensi tenaga kerja
5. Menekan jumlah pengangguran
6. Proses transaksi lebih cepat dan mudah
7. Pelayanan yang maksimal
8. Mendukung aktivitas manusia modern yang mobile
9. Biaya promosi ringan
10. Pangsa pasar yang luas
11. Tidak adanya batasan ruang dan waktu
12. Tidak diperlukannya perusahaan mediator
13. Membuka jaringan bisnis global
14. Mempercepat hubungan mitra usaha dan konsumen
15. Kualitas dan harga yang kompetitif
16. Keuntungan maksimal
17. Memacu kreativitas dan inovasi

2.1.2 Kerugian E-commerce

Disamping keuntungan yang didapatkan dalam pemanfaatan *e-commerce* juga terdapat beberapa kerugiannya, antara lain:

1. Meningkatkan Individualisme

   Pada perdagangan elektronik, seseorang dapat bertransaksi dan mendapatkan barang/jasa yang diperlukannya tanpa perlu bertemu dengan siapapun. Ini membuat beberapa orang berpusat pada diri

sendiri (egois) serta individualistis dan merasa dirinya tidak terlalu membutuhkan kehadiran orang lain dalam hidupnya. (Nugroho 2006)

2. Terkadang Menimbulkan Kekecewaan

   Apa yang dilihat dari layar komputer terkadang berbeda dengan apa yang dilihat secara kasat mata. Salah satu contohnya, seserorang yang membeli lukisan di internet mungkin suatu saat akan mendapati lukisannya tidak memiliki warna yang sama dengan apa yang dilihatnya di layar monitor. (Nugroho 2006)

3. Tidak Manusiawi

   Sering kali orang pergi ke toko-toko dan pusat-pusat perbelanjaan tidak sekedar ingin memuasakan kebutuhannya akan barang/jasa tertentu. Ia mungkin melakukannya untuk penyegaran (*refreshing*) atau bersosialisasi dengan rekan-rekan atau keluarganya. Perdagangan elektronik gagal dipandang dari sudut pandang seperti ini. Di internet, meski kita dapat berkomunikasi dengan orang lain akan tetapi kita tidak dapat merasakan jabat tangannya, senyuman ramahnya, atau candanya. (Nugroho 2006)

4. Kemungkinan terjadinya kecurangan (*fraud*) dalam *e-commerce* besar karena transaksi dilakukan melalui internet tanpa bertatap muka langsung. (Sarwono dan Prihartono 2012)
5. Terkadang pengiriman barang yang diesan memerlukan waktu yang lama. (Sarwono dan Prihartono 2012)
6. Kompetitor banyak dimana batas persaingan hanya sebatas satu klik mouse di tangan konsumen. (Sarwono dan Prihartono 2012)
7. Keamanan transaksi rawan karena sistem komputer dan jaringan pihak penjual dan pembeli mudah ditembus oleh pihak lain. (Sarwono dan Prihartono 2012)
8. Loyalitas pelanggan dalam *e-commerce* menjadi persoalan serius karena tidak terjadinya kontak langsung antara pihak perusahaan dengan konsumen meski relasi dapat dibangun secara online. (Sarwono dan Prihartono 2012)

9. Ada saatnya konsumen ingin membeli produk yang tidak dapat dilakukan secara online karena konsumen ingin mengalami apa yang dia perlukan, misalnya konsumen akan membeli mobil, maka yang bersangkutan tidak dapat mencobanya melalui internet. (Sarwono dan Prihartono 2012)

2.2 Desain Produk

Produk merupakan segala sesuatu yang ditawarkan kepada suatu pasar untuk memenuhi keinginan atau kebutuhan. Ada beberapa faktor penting yang wajib diperhatikan perusahaan dalam menyusun strategi produk mereka. Faktor pertama adalah strategi pemilihan segmen pasar yang pernah mereka tentukan sebelumnya. Adapun faktor kedua adalah pengertian tentang hakekat produk di mata pembeli. Faktor ketiga adalah strategi produk pada tingkat kombinasi produk secara individual, pada tingkat seri produk dan pada tingkat kombinasi produk secara keseluruhan. Adapun faktor keempat adalah titik berat strategi pemasaran pada tiap tahap siklus kehidupan produk. (Sutojo, 2009)

Sesuai dengan penjelasan tersebut yang menjadi salah satu faktor yang harus diperhatikan adalah strategi produk pada tingkat kombinasi produk. Kombinasi produk dapat dilakukakan dengan mendesain produk sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen. Desain produk dapat didefinisikan sebagai generasi ide, pengembangan konsep, pengujian dan pelaksanaan manufaktur (objek fisik) atau jasa. Desain produk muncul dari suatu kebutuhan dan memiliki fungsi. (Viony, 2011)

2.3 Tas Spunbond

Tas spunbond adalah tas dengan bahan dasar kain spunbond. Kain spunbond merupakan bahan kain sintetis yang sering disebut dengan pur kertas atau kain kapas, bahan kain ini memiliki tekstur agak kaku, halus, serta seratnya yang rapat sehingga cocok untuk dibuat tas. Contoh kain spunbond ditunjukan pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kain Spunbond

Tas spunbond sering digunakan dalam berbagai acara misalnya pernikahan, seminar, ulang tahun, hajatan, acara keluarga, atau sebagai goodie bag. Harga tas spunbond relatif murah dan banyak variasi sehingga konsumen banyak yang menggunakan tas spunbond. Contoh tas spunbond ditunjukan pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Tas Spunbond

Tas spunbond memiliki sifat yang awet dan tahan lama. Tas ini biasanya digunakan sebagai pilihan alternatif sebuah perusahaan atau instansi untuk mempromosikan produknya ke masyarakat.

2.4 Profil Perusahaan

Aura Kudus merupakan sebuah *home industry* yang berdiri sekitar tahun 2009. Usaha ini didirikan oleh Noor Tri Martharina, seorang ibu muda yang

mempunyai 2 anak. Nama Aura diambil dari nama anak pertama beliau yang bernama Aura, sedangkan Kudus merupakan domisili beliau.

Sejak usaha ini dirintis, pemasaran produk dilakukan secara online dengan menggunakan salah satu jejaring sosial yang banyak dipergunakan oleh masyarakat luas yaitu facebook. Pada awalnya Aura Kudus bergerak dalam penjualan produk pakaian. Akan tetapi hanya bertahan selama 2 bulan. Dengan mempertimbangan sudah banyak usaha online pada saat itu yang menjual produk pakaian. Sehingga Aura Kudus memberikan sebuah inovasi baru dengan menjual produk tas spunbond dengan model yang bervasiasi dan harga yang murah.

Dalam memproduksi tas spunbond Aura Kudus membeli bahan kain spunbond berbagai motif dan mendesain tas sesuai dengan pesanan pelanggan. Selanjutanya untuk pembuatan tas, Aura Kudus mempekerjakan masyarakat sekitar untuk menjahit tas sesuai dengan model yang telah didesain sebelumnya. Berbagai hasil produksi Aura Kudus dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. 3 Tas Kartun



Gambar 2. 4 Tas Spunbond untuk instansi atau perusahaan



Gambar 2. 5 Tas Spunbond pita

Ruang lingkup pemasaran produk, Aura Kudus sudah mencapai skala nasional. Terutama daerah Palembang, Bengkulu, Lampung, Jawa Barat, dan Bali yang sering kali memesan produk dalam jumlah banyak. Dalam pengiriman barang Aura Kudus pekerja sama dengan JNE, Pos, dan Wahana Paket. Sementara untuk pembayaran dilakukan dengan mentransfer. Usaha ini semakin berkembang dan omsetnya semakin besar setiap bulannya.

2.5 Framework

Menurut Utomo (2011) *framework* merupakan kumpulan program atau fungsi yang sudah diatur sedemikian rupa, sehingga seorang web *programmer* dapat menggunakan fungsi-fungsi tersebut untuk membangun aplikasi yang diinginkan tanpa harus memulai *coding* dari awal. Pada saat ini *framework* sudah banyak, antara lain Codeigniter, Zend, Cake PHP, Symfony, dan sebagainya.

Menurut Pratama (2010) sebagian besar *framework* dibangun berdasarkan konsep *Object-Oriented Programming* (OOP). Dengan menggunakan *framework* dalam membangun suatu sistem berbasis website dapat menjadi lebih mudah dan ringan karena kita tinggal memanggil berbagai fungsi yang ada dalam *class-class* library, helpers, plugins, yang telah disediakan oleh *framework* tersebut.

Alasan seorang *programmer* menggunakan *framework* antara lain: (Utomo, 2011)

1. Efektivitas pemrograman

   Dengan menggunkan *framework*, beban kerja programmer akan lebih ringan, karena programmer lebh memfokuskan pada alur proses pada aplikasi yang akan dibuat. Dengan demikian, pekerjaan pengembangan aplikasi tersebut akan lebih cepat dan tepat waktu.
2. Lebih terstruktur

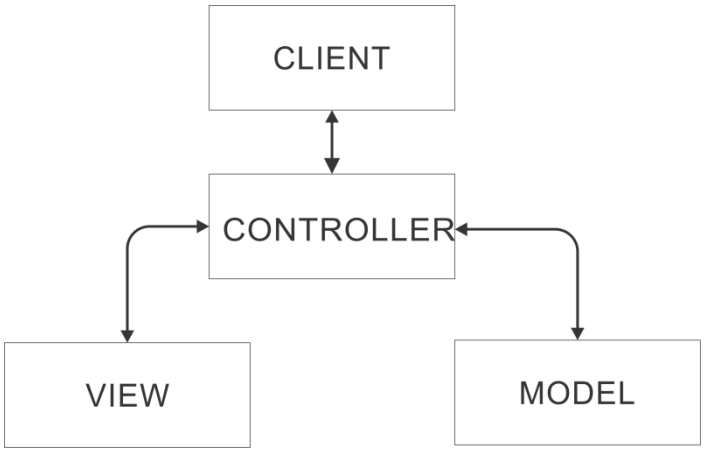
   Hal ini akan sangat berguna ketika pengembangan aplikasi berskala besar, semakin banyak kode program yang dibuat, maka akan semakin sulir melakukan *debugging* jika terjadi *error* atau ketika program tidak jalan. Dengan menggunakan *framework*, maka program yang dibuat akan menjadi terstruktur dan mempunyai standar yang baik, sehingga memudahkan dalam menelusuri bagian kode program yang perlu diperbaiki.
3. Memudahkan dalam pemeliharaan program

   Hal ini biasanya bermanfaat ketika melibatkan banyak anggota tim *programmer*, terutama dalam proyek besar. Sehingga, sebuah proyek yang besar tersebut akan didistribusikan ke seluruh anggota *programmer* dan

menghasilkan banyak solusi. Yang menjadi permasalahan lainnya adalah standarisasi kode program. Dengan *framework*, standarisasi kode program akan lebih mudah sehingga solusi yang diberikan oleh seorang anggota *programmer*, akan dapat dimengerti oleh anggota yang lain.

2.5.1 CodeIgniter

Codeigniter merupakan *framework* PHP yang diklaim memiliki eksekusi tercepat dibandingkan dengan *framework* lainnya. Codeigniter bersifat *open source* dan menggunakan model basis MVC (*Model View Controller*), yang merupakan konsep modern *framework* yang digunakan saat ini. Alur konsep MVC ditunjuka pada gambar 2.6. (Saputra, 2011)

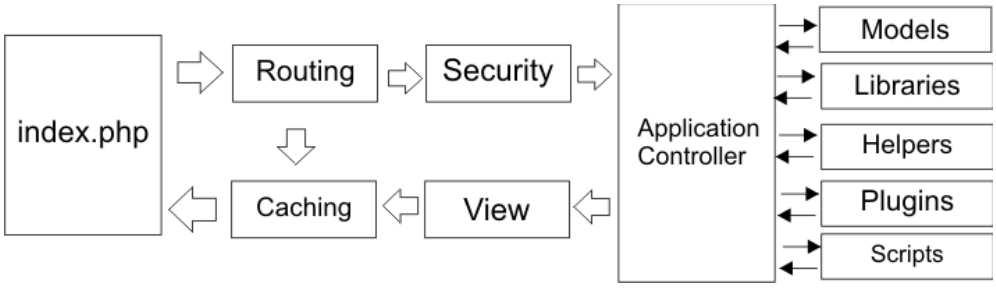


Gambar 2. 6 Alur MVC

Model, berisi fungsi-fungsi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan *database*, seperti mengambil data produk, menyimpan komentar buku tamu, edit data, menghapus data dan sebaginya. View, berisi kode-kode HTML yang akan ditampilkan ke layar monitor pengunjung. Sedangkan controller berisi kode yang memeriksa *input* dari pengunjung dan memilih apa yang akan dilakukan atau melakukan respon terhadap aksi pengunjung tersebut. (Utomo, 2011)

2.5.1.1 Sistem kerja codeigniter

Setiap aplikasi memiliki beberapa tahapan yang harus dilewati. Begitu pula dengan *framework* Codeigniter. Alur kerja Codeigniter ditunjukan pada gambar 2.7. (Saputra, 2011)



Gambar 2. 7 Alur Kerja Codeigniter

Dari gambar 2.7 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Index.php merupakan controller awal yang menginiliasisakan kebutuhan untuk menjalankan Codeigniter.
2. Router atau routing merupakan bagian yang menentukan kegiatan yang harus dilakukan ketika ada permintaan dari *client* atau browser.
3. Caching merupakan bagian yang mengecek apakah data sudah pernah diminta atau belum. Jika cache dalam keadaan aktif, maka akan langsung dikirimkan kepada *client* atau browser dengan mengabaika alur kerja normal.
4. Security, sebelum aplikasi dikirimkan, maka akan terlebih dahulu data tersebut difilter sebagai keamanan.
5. Controller merupakan pengendali dari jalannya aplikasi dan akan segera memproses sesuai permintaan yang diterima yaitu models, libraries, helpers, plugins, dan scripts.
6. View merupakan bagian untuk menyajikan suatu informasi ke *client* atau browser sesuai dengan permintaan yang diminta.

2.5.1.2 Kelebihan kekurangan

2.5.1.2.1 Kelebihan

Framework Codeigniter memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: (Saputra, 2011)

1. Gratis
2. Mendukung PHP4 dan PHP5
3. Berukuran kecil dan cepat
4. Dokumentasi yang lengkap dan mendukung
5. Menggunakan konsep MVC
6. Mempunyai Komunitas

2.5.1.2.2 Kekurangan

Framework Codeigniter memiliki beberapa kekurangan, diantaranya: (Saputra, 2011)

1. Codeigniter dikembangkan oleh Ellislab dan bukan oleh suatu komunitas, hal ini yang menyebabkan *update core engine* pada codeigniter tidak secepat *framework* lainnya.
2. Tidak ditujukan untuk pembuatan website skala besar walaupun tersedia banyak *library.*
3. Masih banyak kelonggaran dalam hal coding, misalnya bebas dalam penamaan file.
4. Tidak mencerminkan MVC yang sesungguhnya, misalnya penulisan echo masih bisa dilakukan pada file controller

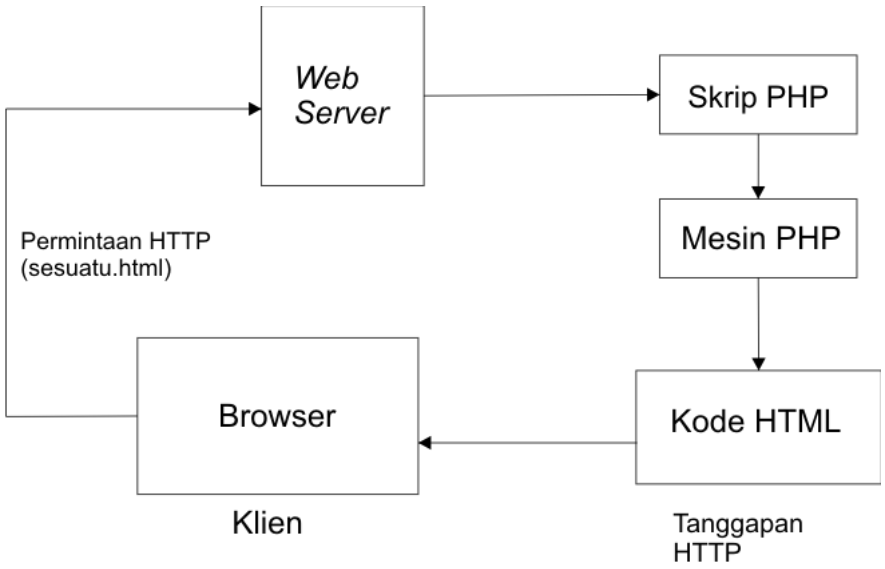
2.6 PHP

PHP singkatan dari PHP *Hypertext Prepocessor*. PHP merupakan suatu bahasa pemrograman sisi server yang dapat digunakan untuk membuat halaman web dinamis. (Pratama, 2010)

Pada awalnya, PHP dirancang untuk diintegrasikan dengan *web server* Apache. Namun, belakangan PHP juga dapat bekerja dengan *web server* seperti

PWS (*Personal Web Server*), IIS (*Internet Information Server*), dan Xitami. (Kadir, 2002)

Model kerja HTML diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh *browser*. Berdasarkan URL (*Uniform Resource Locator*) atau dikenal dengan sebutan alamat internet, *browser* mendapatkan alamat *web server*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *web server*. Selanjutnya *web server* akan mencarikan berkas yang diminta dan memberikan isinya ke *browser*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan proses penerjemahan kode HTML dan menampilkannya ke layar pemakai. Sedangkan PHP prinsipnya sama seperti HTML akan tetapi ketika berkas PHP yang diminta didapatkan oleh *web server*, isinya segera dikirim ke mesin PHP dan mesin inilah yang memproses dan memberikan hasolnya ke *web server*. Selanjutnya *web server* menyampaikan ke klien. Skema PHP ditunjukan pada gambar 2.8. (Kadir, 2002)



Gambar 2. 8 Skema PHP

2.7 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL,

Postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat *open source* sheingga kita dapat menggunakannya secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung atau support dengan database MySQL. (Anhar, 2010)

2.7.1 Perintah Dasar MySQL

Dalam penggunakan MySQL terdapat perintah-perintah dasar, perintah-perintah tersebut adalah sebagai berikut: (Anhar, 2010)

1. Perintah untuk membuat database yaitu:
   CREATE DATABASE <nama database>
   Contoh: CREATE DATABASE daftar;
2. Perintah menggunakan database yaitu:
   USE <nama database>
   Contoh: USE daftar;
3. Perintah membuat table yaitu:
   CREATE TABLE NamaTabel (NamaKolom tipedata (ukuran), NamaKolom2 tipedata (ukuran));
   Contoh: CREATE TABEL anggota (uname varchar (20), pswd varchar (32));
4. Perintah menghapus database yaitu:
   DROP DATABASE <nama database>
   Contoh: DROP DATABASE daftar;

2.7.2 Perintah MySQL pada sub DML

DML (*Data Manipulation Language*) adalah paket bahasa yang digunakan untuk melakukan manipulasi terhadap data pada sebuah basis data. Manipulasi meliputi kegiatan menambah, mengedit, mengambil, dan mengahapus data. (Anhar, 2010)

1. Memasukan Data (*Insert*)
   Untuk memasuka data ke dalam *database*, menggunakan perintah INSERT. Aturan penulisannya adalah:

INSERT INTO <namatabel> VALUES (isi kolom 1, isi kolom 2);

Contoh: INSERT INTO anggota (uname, pswd) values (‘anhar’, ‘tesaja’);

2. Menampilkan Data (*Select*)

   Untuk menampilkan data dalam tabel, menggunakan perintah SELECT. Aturan penulisannya adalah:

   SELECT <field> from <namatabel>;

   Contoh: SELECT uname FROM anggota;

   Sedangkan untuk menampilkan keseluruhan tabel menggunakan perintah SELECT * FROM anggota;

3. Mengubah Data (*Update*)

   Untuk mengubah data dalam tabel, menggunakan perintah UPDATE. Aturan penulisannya adalah:

   UPDATE <namatabel> SET namafield= isiBaru WHERE kriteria;

   Contoh: UPDATE anggota SET uname= ‘aat’ WHERE pswd=’tesaja’;

4. Menghapus Data (*Delete*)

   Untuk menghapus data dalam tabel, menggunakan perintah perintah DELETE. Aturan penulisannya adalah:

   DELETE FROM <namatabel> WHERE kriteria;

   Contoh: DELETE FROM anggota WHERE uname= ‘anhar’;

BAB III

METODOLOGI

Sistem berbasis *e-commerce* ini diharapkan dapat membantu dalam pemasaran produk tas spunbond ke berbagai daerah di Indonesia tanpa harus bertemu langsung antara penjual produk dengan pembeli. Sistem ini memberikan kemudahan bagi pembeli dalam menentukan produk yang akan dipesan dengan melakukan *customize* desain produk sesuai dengan keinginan. Adapun prinsip kerja sistem *e-commerce* ini adalah masukan sistem (*input*), proses, dan keluaran sistem (*output*).

Analisis suatu sistem merupakan salah satu proses yang harus dilakukan dalam perancangan dan implementasi suatu perangkat lunak yang bertujuan untuk identifikasi, evaluasi permasalahan, serta mengetahui kebutuhan yang diperlukan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Metode yang digunakan adalah dengan berorientasi objek. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui apa saja yang akan menjadi masukan sistem, keluaran sistem, kebutuhan perangkat lunak, serta antarmuka sistem yang akan dibuat sehingga sistem yang dibangun dapat sesuai dengan yang diharapkan.

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan analisis yang dilakukan, hasil analisis terdiri dari analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan keluaran dan analisis kebutuhan antarmuka. Hasil analisis adalah sebagai berikut:

3.1.1 Analisis Kebutuhan Masukan

Kebutuhan masukan merupakan kebutuhan masukan data untuk pengelolaan sistem *e-commerce* ini. Ada 2 jenis masukan, yaitu dari *admin* dan pengguna.

a) Masukan *Admin*

Masukan yang dilakukan oleh *admin* adalah sebagai berikut:

1. Masukan kategori barang

   Masukan berupa kategori barang, yang akan ditampilkan pada halaman pengguna.

2. Masukan barang

   Masukan barang berupa kategori, nama barang, ukuran, harga, foto barang, dan keterangan barang.

3. Masukan Kota

   Masukan kota berupa nama kota.

4. Masukan biaya kirim

   Masukan biaya kirim berupa biaya kirim barang ke beberbagai daerah di Indonesia.

5. Masukan status proses pemesanan

   Masukan status proses pemesanan berupa status proses apakah pemesanan tersebut sedang diproses, dikirim atau selesai.

6. Masukan data perusahaan

   Masukan data perusahaan berupa nama perusahaan, alamat, email, bank, nomor rekening, atas nama, dan tentang perusahaan.

7. Masukan balasan testimonial pada buku tamu

   Masukan berupa komentar balasan dari *admin* untuk testimonial pada buku tamu dari pengguna, balasan testimonial diberikan sebagai *feed back* untuk testimonial pada buku tamu yang dianggap perlu diberi komentar.

8. Masukan Model

   Masukan berupa nama model barang dan gambar model yang akan digunakan pada *customize* desain.

9. Masukan Model Detail

   Masukan berupa nama model detail, warna model, dan gambar model detail.

b) Masukan Pengguna

Masukan yang dilakukan oleh pengguna tamu adalah sebagai berikut:

1. Masukan testimonial pada buku tamu

   Masukan testimonial pada buku tamu berupa pesan dan kesan dari pengguna terhadap produk, proses bisnis, maupun sistem.

2. Masukan pesanan

   Masukan pesanan berupa pemilihan produk, *customize* desain produk sesuai spesifikasi yang diinginkan, jumlah barang yang akan dipesan, dan data identitas yang wajib diisi untuk mempermudah dalam pengiriman barang.

3. Masukan pencarian barang

   Masukan pencarian barang berupa mengisi *form* pencarian dengan nama barang yang akan dicari.

3.1.2 Analisis Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses dalam membangun sistem *e-commerce* ini adalah:

1. Proses pencarian barang

   Proses pencarian barang dilakukan oleh pengguna dengan menuliskan nama barang yang dicari pada *form* pencarian.

2. Proses pemilihan barang

   Proses pemilihan barang dilakukan oleh pengguna sebelum melakukan pemesanan barang.

3. Proses desain barang

   Proses desain barang dilakukan oleh pengguna ketika mereka menginginkan desain barang sesuai dengan spesifikasi yang mereka kehendaki. Desain barang meliput pemelihan model, warna, dan penambahan penulisan.

4. Proses pemesanan barang

   Proses pemesanan barang merupakan proses setelah pengguna selesai memilih barang atau mendesain barang dan akan menambahkan ke dalam keranjang belanja dengan jumlah pesanan yang telah ditentukan.

5. Proses kalkulasi harga total

   Proses kalkulasi harga total adalah mengalikan harga satuan dengan jumlah barang yang dipesan, atau mengalikan harga satuan tas yang telah ditambah dengan biaya penambahan penulisan, dan kemudian ditambahkan dengan biaya pengiriman. Biaya pengiriman setiap daerah berbeda-beda.

6. Proses *updating*

   Proses *updating* merupakan proses memperbaharui semua data yang ada pada *database.*

7. Proses *login*

   Proses *login* hanya berlaku untuk *admin* dengan mencocokan *username* dan *password* yang ada pada *database.*

3.1.3 Analisis Kebutuhan Keluaran

Kebutuhan keluaran dalam pembangunan sistem *e-commerce* ini terdiri dari 2 jenis keluaran, yaitu *admin* dan pengguna.

a) Keluaran untuk *Admin*
   1. Keluaran daftar pesanan

      Keluaran daftar pesanan berupa identitas pemesan, tanggal input, spesifikasi pesanan dan keterangan harga.

   2. Keluaran daftar testimonial pada buku tamu

      Keluaran daftar testimonial pada buku tamu berupa nama tamu, alamat tamu, dan komentar.

b) Keluaran untuk Pengguna
   1. Keluaran pencarian barang

      Keluaran pencarian barang dapat dilihat oleh pengguna sebagai hasil pencarian, Keluaran yang dihasilkan adalah gambar barang beserta keterangannya.

2. Keluaran cara pemesanan

   Keluaran cara pemesanan dapat dilihat oleh pengguna pada menu cara pemesanan yang dijelaskan secara rinci tahap-tahap pemesanan.

3. Keluaran hasil desain

   Keluaran hasil desain desain secara otomatis dapat dilihat ketika melakukan *customize* desain mulai dari pemilihan model, warna dan penambahan penulisan.

4. Keluaran harga total pesanan

   Keluaran harga total pesanan akan terlihat setelah pengguna melakukan pemilihan barang atau desain barang, menentukan jumlah barang, dan memilih lokasi pengiriman barang.

5. Keluaran daftar biaya pengiriman

   Keluaran daftar biaya pengiriman dapat dilihat oleh pengguna pada menu daftar biaya transport.

6. Keluaran kategori barang

   Keluaran kategori barang dapat dilihat oleh pengguna pada menu kategori barang.

7. Keluaran barang

   Keluaran barang dapat dilihat oleh pengguna dihalaman utama website, keluaran yang ditampilkan adalah gambar dan keterangan barang.

8. Keluaran profil perusahaan

   Keluaran profil perusahaan dapat dilihat oleh pengguna pada menu tentang kami disana terdapat nama perusahaan, nomor telepon, email, bank, nomor rekening, atas nama, dan penjelasan tentang perusahaan.

9. Keluaran testimonial buku tamu

   Keluaran testimonial buku tamu dapat dilihat oleh pengguna dibawa *form* buku tamu. Testimonial yang tampil adalah testimonial yang disetujui oleh *admin* untuk ditampilakan.

3.1.4 Analisis kebutuhan Antarmuka

Antarmuka adalah komponen dalam sebuah sistem yang langsung bersentuhan dengan pengguna. Antarmuka ini merupakan tempat untuk menampilkan keluaran dari sebuah sistem baik berupa *text*, gambar, maupun kata kunci yang diisikan sehingga dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan sistem. Antarmuka dari sebuah sistem yang akan dibangun harus *userfriendly* agar pengguna dapat dengan mudah menggunakan sistem.

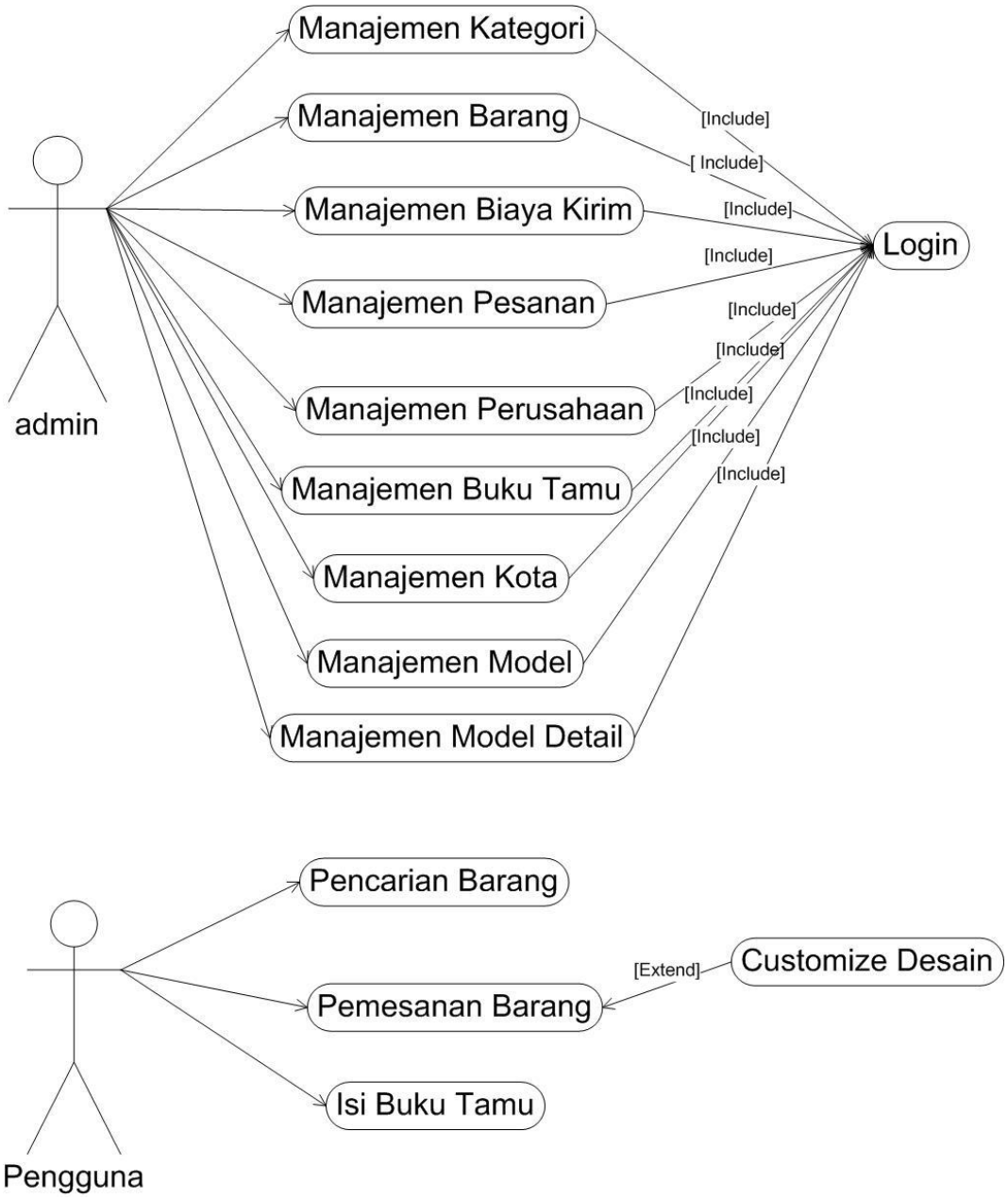
3.2 Perancangan

Perancangan yang digunakan dalam penelitian ini dibagi dalam dua kategori, yaitu perancangan sistem dan perancangan antarmuka. Perancangan sistem dilakukan menggunakan *Use Case* Diagram dan *Activity* Diagram.

3.2.1 Perancanagn Sistem

3.2.1.1 *Use Case* Diagram

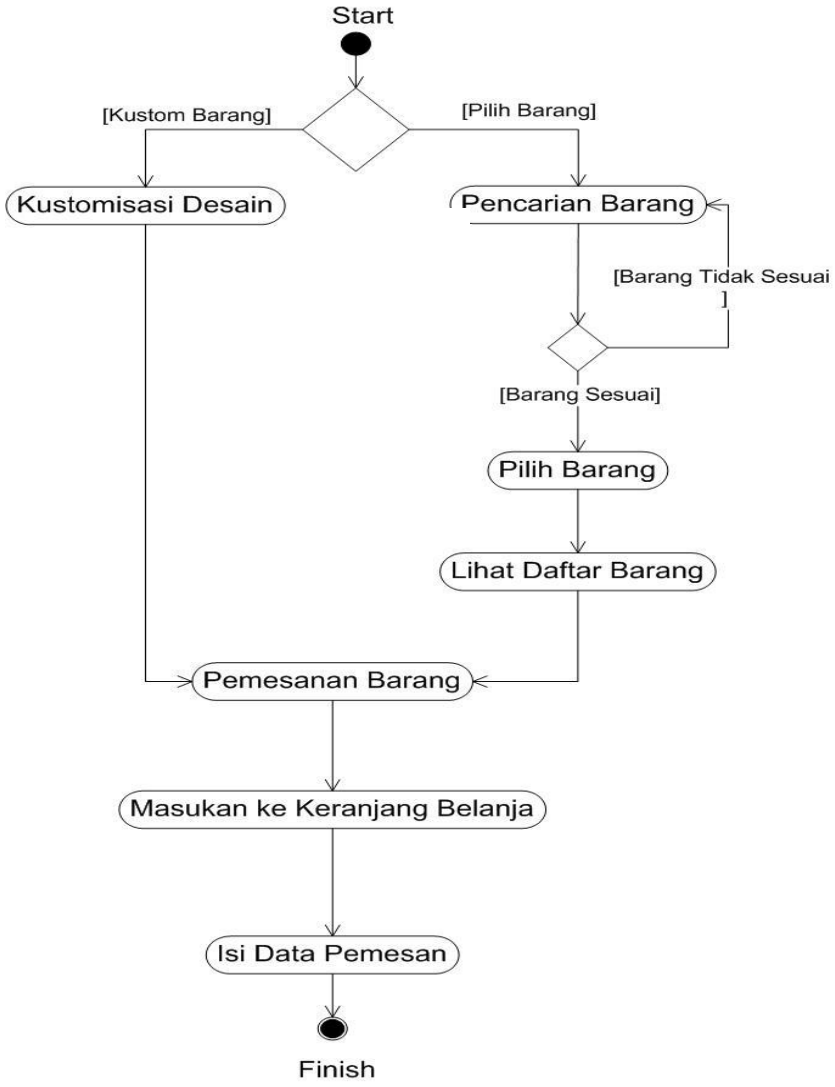
Use Case diagram merupakan bentuk diagram yang menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem dilihat dari perspektif pengguna di luar sistem. Sebuah *use case* diagram merepresentasikan interaksi yang terjadi antar actor dengan proses atau sistem yang dibuat. *Use case* diagram sistem kustomisasi desain produk tas spunbond seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 *Use Case* Diagram

3.2.1.2 *Activity* Diagram Pengguna

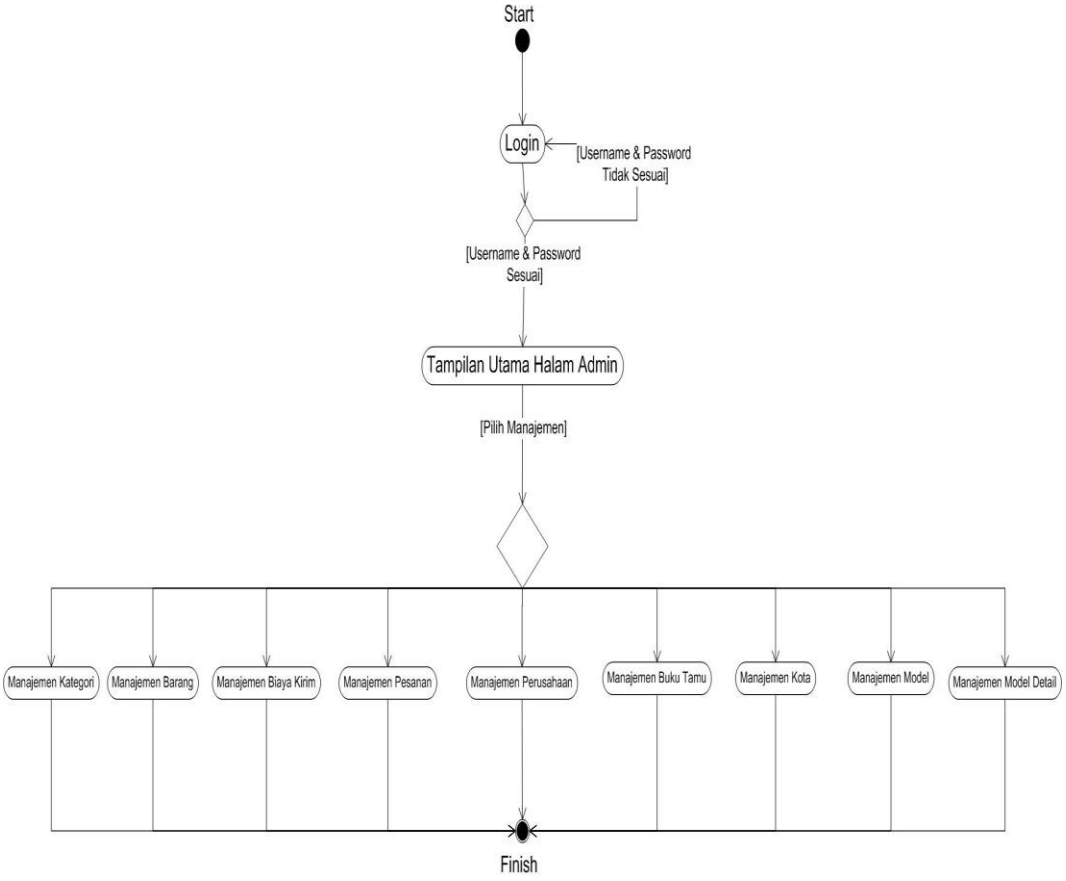
Activity diagram pengguna menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna. Dalam *activity* diagram pengguna sistem kustomisasi desain produk tas spunbond, pengguna dapat melakukan pencarian produk, pemesanan produk dengan memilih barang yang sudah ada atau dengan *customize* desain sesuai dengan keinginan, setelah itu pengguna memasukan jumlah pesanan barang dalam keranjang belanja dan memasukan identitas. *Activity* diagram pengguna sistem kustomisasi desain produk tas spunbond dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 *Activity* Diagram Pengguna

3.2.1.3 *Activity* Diagram *Admin*

Activity diagram *admin* menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh *admin.* Dalam *activity* diagram *admin* sistem kustomisasi desain produk tas spunbond, *admin* harus *login* terlebih dahulu, setelah *login admin* dapat melakukan aktivitas manajemen kategori, manajemen barang, manajemen biaya kirim, manajemen pesanan, manajemen perusahaan, dan manajemen buku tamu. *Activity* diagram *admin* sistem kustomisasi desain produk tas spunbond dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3. 3 *Activity* Diagram *Admin*

3.2.2 Perancangan Basis Data

3.2.2.1 Struktur Tabel Basis Data

Struktur ini berisi rancangan basis data yang digunakan di dalam pembuatan Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online. Struktur tabel yang digunakan dalam sistem ini dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Tabel Login

   Tabel ini berfungsi utuk menyimpan data login berupa *username* dan *password.* Struktur tabel login dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Login

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
username	varchar	20	Nama pengguna, *Primary Key* (PK)
password	varchar	200	Kata sandi
status	tinyint	1	Status Pemakai,0=Tidak Aktif; 1= Aktif

2. Tabel Kategori

   Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data kategori barang. Struktur tabel kategori dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Kategori

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
kd_ktgr	int	11	Kode Kategori, *Primary Key* (PK)
nm_ktgr	varchar	50	Nama Kategori

3. Tabel Barang

   Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data barang. Struktur tabel barang dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Barang

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
kd_brg	int	11	Kode barang, *Primary Key* (PK)
kd_ktgr	int	11	Kode Kategori, *Foreign Key* (FK)
nm_brg	varchar	50	Nama barang
ukuran	varchar	20	Ukuran barang
harga	double		Harga
foto	varchar	100	Gambar barang
keterangam	text		Keterangan barang

4. Tabel Kota

   Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data kota. Struktur tabel kota dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Kota

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
idkota	int	11	Id Kota, *Primary Key* (PK)
nm_kota	varchar	100	Nama Kota

5. Tabel Biaya Kirim

   Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data biaya kirim. Struktur tabel biaya kirim dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Biaya Kirim

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
kd_biaya_krm	int	11	Kode Biaya Kirim, *Primary Key* (PK)
idkota	int	11	Id Kota, *Foreign Key* (FK)
biaya_krm	double		Biaya kirim

6. Tabel Pemesan

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data pemesan. Struktur tabel pemesan dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Pemesan

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_pms	int	11	Id pemesan, *Primary Key* (PK)
nm_pms	varchar	100	Nama Pemesan
alamat	varchar	250	Alamat
idkota	int	11	Id kota, *Foreign Key* (FK)
email	varchar	100	Alamat email
almt_pengiriman	varchar	250	Alamat Pengiriman
telp	varchar	15	Nomor telepon
pesan	text		Pesan
tglinput	datetime		Tanggal input pesanan
kd_pos	char	5	Kode pos

7. Tabel Pesan

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data yang berhubungan dengan status pemesanan barang. Struktur tabel pesan dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Pesan

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
no_psn	int	11	Nomor pesan, *Primary Key* (PK)
tgl_psn	date		Tanggal pesan
id_pms	int	11	Id pemesan, *Foreign Key* (FK)
Status	enum	`sedang diproses	Status pesan

		`,`dikirim`, `selesai`	
idkota	int	11	Id Kota, *Foreign Key* (FK)

8. Tabel Dpesan

   Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data detail pemesanan. Struktur tabel dpesan dapat dilihat pada tabel 3.8.

Tabel 3. 8 Dpesan

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
no_dpsn	int	11	Nomor detail pesan, *Primary Key* (PK)
no_psn	int	11	Nomor pesan, *Foreign Key* (FK)
idkustom	int	11	Id kustom, *Foreign Key* (FK)
kd_brg	int	11	Kode barang, *Foreign Key* (FK)
jum_brg	tinyint	4	Jumlah barang yang dipesan

9. Tabel Perusahaan

   Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data perusahaan. Struktur tabel perusahaan dapat dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Perusahaan

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_perus	int	11	Id Perusahaan, *Primary Key* (PK)
nama_perus	varchar	50	Nama perusahaan
alamat_perus	varchar	250	Alamat perusahaan
no_telp	varchar	15	Nomor telepon
email	varchar	40	Email
pin_bb	varchar	15	Nomor pin BB

nm_pemilik	varchar	100	Nama Pemilik Usaha
about	text		Penjelasan tentang perusahaan

10. Tabel Tamu

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data buku tamu. Struktur tabel tamu dapat dilihat pada tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Tamu

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_tamu	int	11	Id tamu, *Primary Key* (PK)
nama	varchar	50	Nama tamu
alamat	varchar	100	Alamat tamu
komentar	text		Komentar
tampil	tinyint	1	Penampilan pesan, 0=tidak tampil; 1=tampil

11. Tabel Model

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data model tas. Struktur tabel model dapat dilihat pada tabel 3.11.

Tabel 3. 11 Model

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
idmodel	int	11	Id model, *Primary Key* (PK)
nama	varchar	100	Nama model
gambar	varchar	100	Gambar model

12. Tabel model_detail

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data model detail. Struktur tabel model dapat dilihat pada tabel 3.12.

Tabel 3. 12 Model_detail

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id	int	11	Id model_detail, *Primary Key* (PK)
idmodel	int	11	Id model, *Foreign Key* (FK)
nama_detail	varchar	100	Nama model detail
gambar	varchar	100	Gambar model detail
warna	varchar	10	Warna model detail

13. Tabel kustom

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data hasil kustomisasi desain. Struktur tabel kustom dapat dilihat pada tabel 3.13.

Tabel 3. 13 Kustom

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
idkustom	int	11	Id kustom, *Primary Key* (PK)
id	int	11	Id model detail, *Foreign Key* (FK)
warna	varchar	100	Warna tas
motif	varchar	50	Motif tas
text	text		Penambahan penulisan
font_size	char	6	Ukuran text
Font-family	varchar	100	Jenis font pada text
Wrn_txt	varchar	10	Warna text
jumlah	int	11	Jumlah pesanan tas kustom

14. Tabel cart_kustom

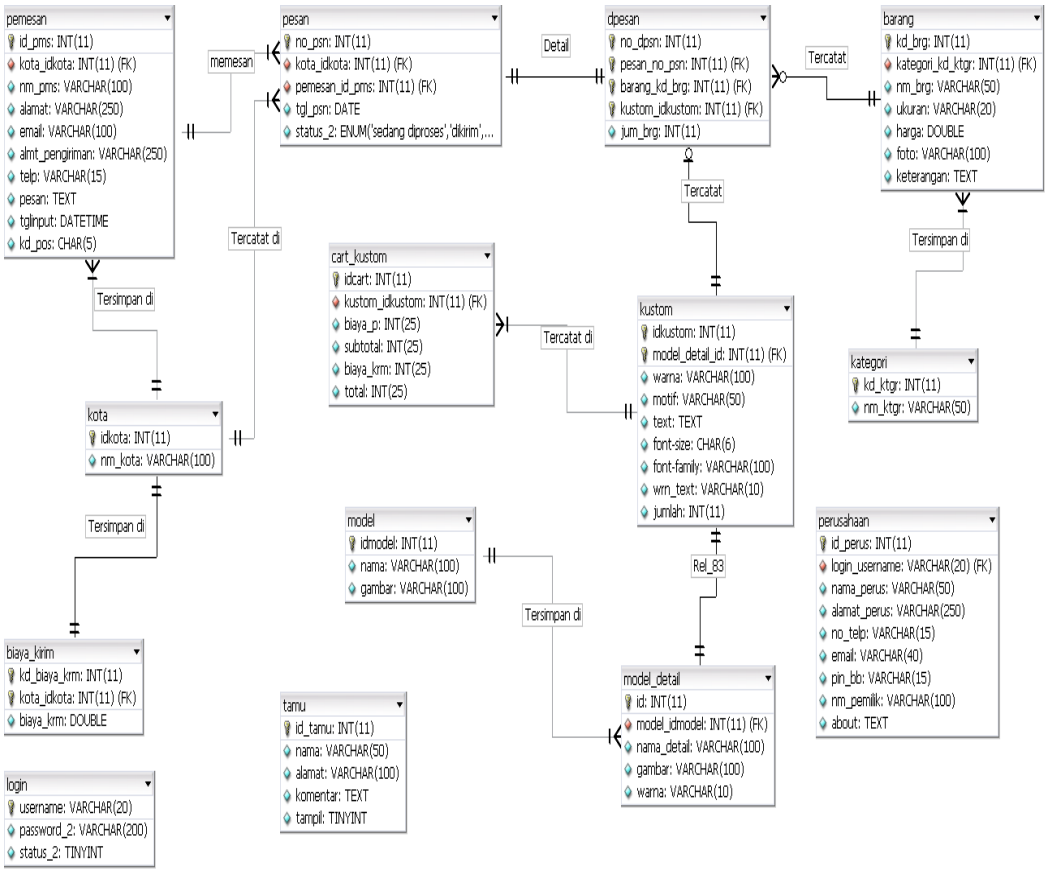
Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data hasil kustomisasi desain. Struktur tabel kustom dapat dilihat pada tabel 3.14.

Tabel 3. 14 Cart_kustom

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
idcart	int	11	Id cart kustom, *Primary Key* (PK)
idkustom	int	11	Id kustom, *Foreign Key* (FK)
biaya_p	int	25	Biaya penambahan penulisan
subtotal	int	25	Subtotal pemesanan barang
biaya_krm	int	25	Biaya pengiriman
total	int	25	Total biaya pemesanan

3.2.2.2 Relasi Antar Tabel

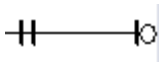
Perancangan relasi antar table menggunakan ERD. ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Visualisasi lengkapnya dapat dilihat pada gambar 3.4.



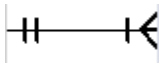
Kardinalitas:



Satu ke Satu (One to One)



Satu ke Satu atau Tidak Ada (One to One or Zero)



Satu ke satu atau banyak (One to One or Many)



Satu ke Tidak ada atau Banyak (One to Zero or Many)

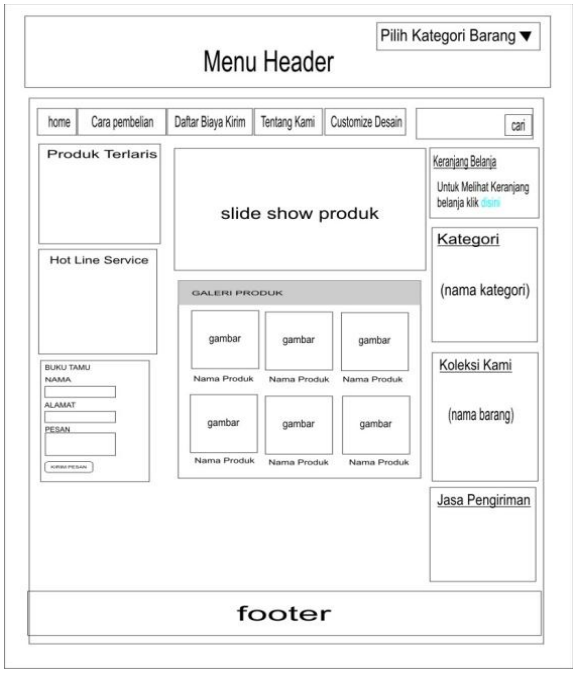
Gambar 3. 4 Relasi Tabel

3.2.3 Perancangan Antarmuka (*Interface*)

Perancangan antarmuka bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengimplementasikan perangkat lunak yang akan dibangun. Antarmuka berfungsi sebagai sarana interaksi antara manusia dengan computer. Antarmuka pada sistem kustomisasi desain produk tas spunbond ini merupakan gambaran antarmuka pada halaman pengguna dan *admin*.

3.2.3.1 Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika pengguna mengakses sistem ini. Dapat lihat galeri produk pada konten yang terdapat pada halaman utama, disana pengguna dapat memilih produk dan melakukan pemesanan produk secara langsung. Perancangan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3. 5 Halaman Utama

3.2.3.2 Halaman Detail Produk

Halaman detail produk merupakan halaman yang akan muncul ketika pengguna memilih suatu produk. Pada halaman detail produk dijelaskan secara

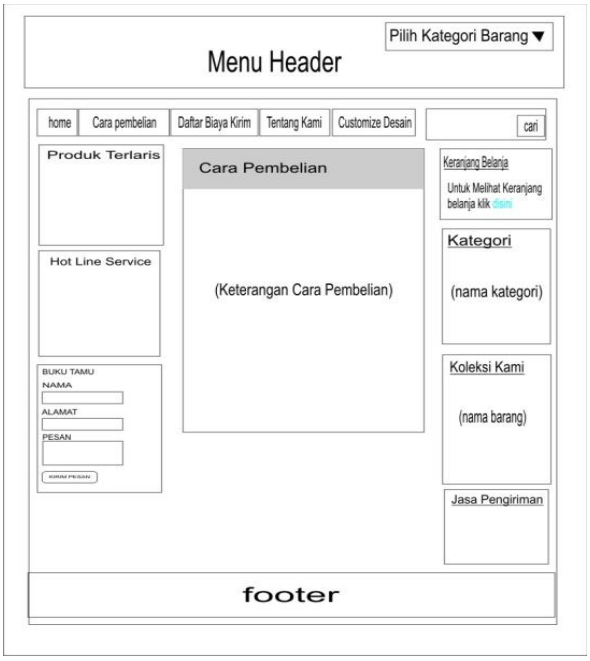
detail mengenai produk tersebut, terdapat pula *form* jumlah pesanan yang wajib diisi ketika pengguna akan melakukan pembelian produk. Perancangan halaman detail produk dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3. 6 Halaman Detail Produk

3.2.3.3 Halaman Cara Pembelian

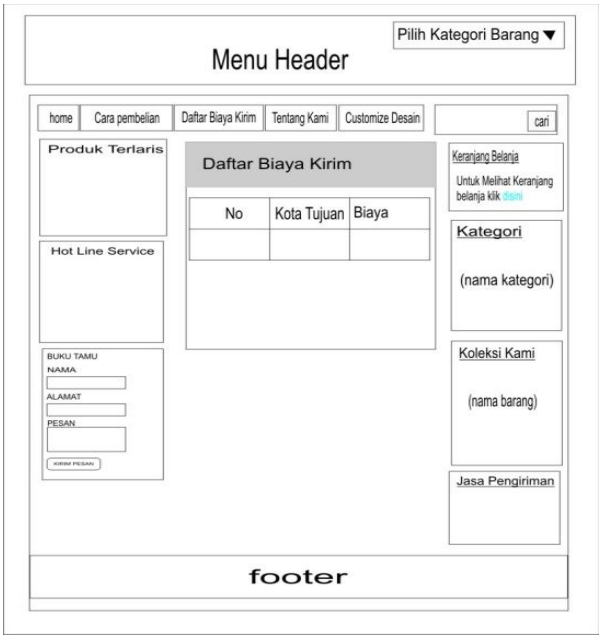
Halaman cara pembelian akan tampil ketika pengguna memilih menu cara pembelian. Pada halaman ini dijelaskan tahapan-tahapan dalam pembelian produk dari Aura Kudus. Perancangan halaman cara pembelian dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3. 7 Halaman Cara Pembelian

3.2.3.4 Halaman Daftar Biaya Transport

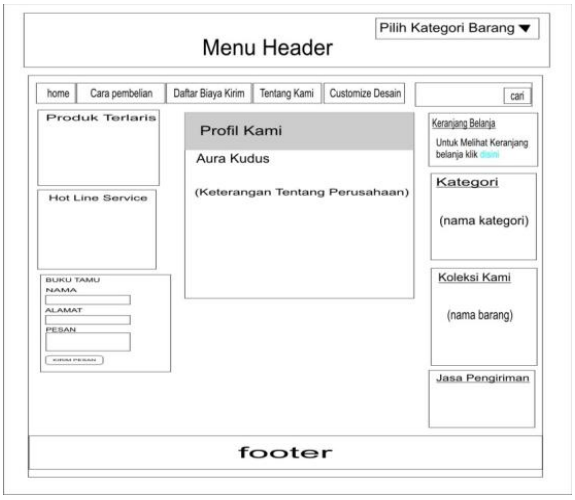
Halaman daftar biaya transport akan tampil ketika pengguna memilih menu daftar biaya transport. Pada halaman ini dijelaskan mengenai biaya pengiriman barang dari berbagai daerah menggunakan jasa pengiriman JNE. Perancangan halaman daftar biaya transport dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3. 8 Halaman Daftar Biaya Transport

3.2.3.5 Halaman Tentang

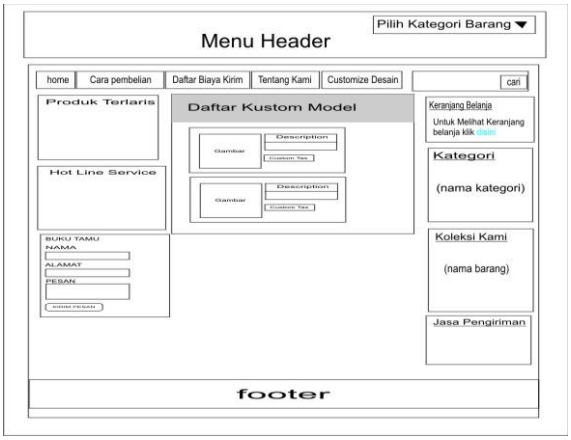
Halaman tentang akan tampil ketika pengguna memilih menu tentang kami. Pada halaman ini dijelaskan mengenai profil perusahaan mulai dari nama perusahaan, alamat, nomor telepon, nomor rekening bank, dan perjelasan singkat tentang perusahaan. Perancangan halaman tentang dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3. 9 Halaman Tentang

3.2.3.6 Halaman Customize Design

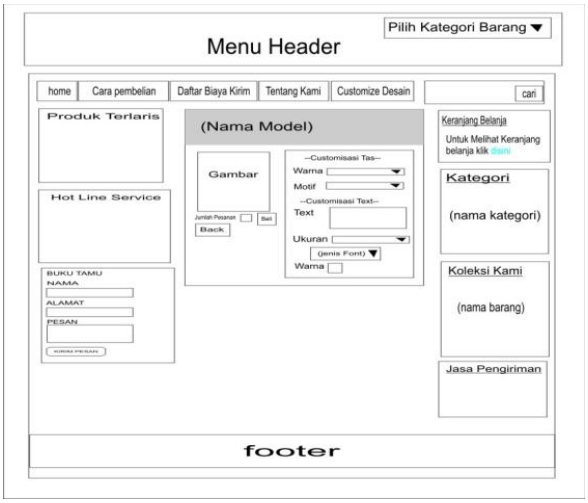
Halaman customize design akan muncul ketika pengguna memilih menu customize design. Pada halaman ini ditampilkan berbagai model tas. Perancangan halaman tentang dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3. 10 Halaman Customize Design

3.2.3.7 Halaman Kustom Tas

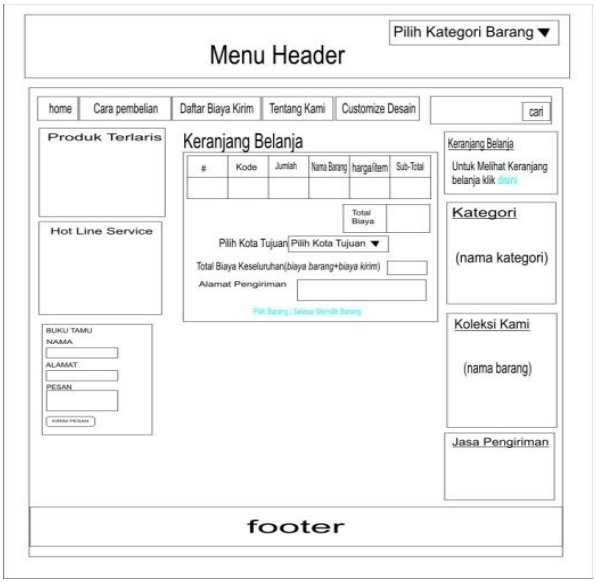
Halaman custom tas akan tampil ketika pengguna memilih salah satu model tas untuk dikustom dengan mengklik kustom tas. Pada halaman ini pengguna dapat melakukan desain tas spunbond sesuai dengan keinginannya mulai dari menentukan warna tas, motif tas dan penambahan penulisan. Perancangan halaman kustom tas dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3. 11 Halaman Kustom Tas

3.2.3.8 Halaman Keranjang Belanja

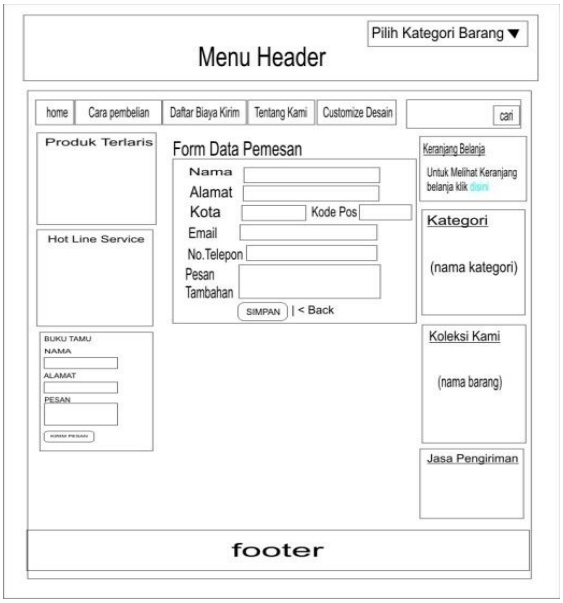
Halaman keranjang belanja akan muncul ketika pengguna melakukan pembelian dengan mengisikan jumlah pesanan pada *form* jumlah pesanan dan menekan tombol beli sekarang. Jumlah sub total biaya akan secara otomatis ditampilkan dalam keranjang belanja. Setelah itu pengguna dapat memilih kota tujuan pengiriman barang, dengan demikian sub total akan ditambahkan dengan biaya pengiriman ke kota tujuan. Total biaya keseluruhan akan terjumlah secara otomatis dan untuk langkah berikutnya pengguna harus mengklik selesai memilih barang atau jika pemelihan barang dibatalkan pengguna dapat kembali memilih barang atau melakukan *customize* desain dengan mengklik pilih barang. Perancangan halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3. 12 Halaman Keranjang Belanja

3.2.3.9 Halaman Pemesan

Halaman pemesan merupakan tahapan selanjutnya ketika pengguna melakukan pembelian barang. Pada halaman pemesan terdapat *form* pemesan yang harus diisi meliputi nama, alamat, kota, kode pos, email, nomor telepon, dan pesan tambahan. Setelah data terisi, klik tombol simpan untuk menyimpan data dan back untuk kembali ke halaman sebelumnya. Perancangan halaman pemesan seperti pada gambar 3.13.



Gambar 3. 13 Halaman Pemesan

3.2.3.10 Halaman Login Admin

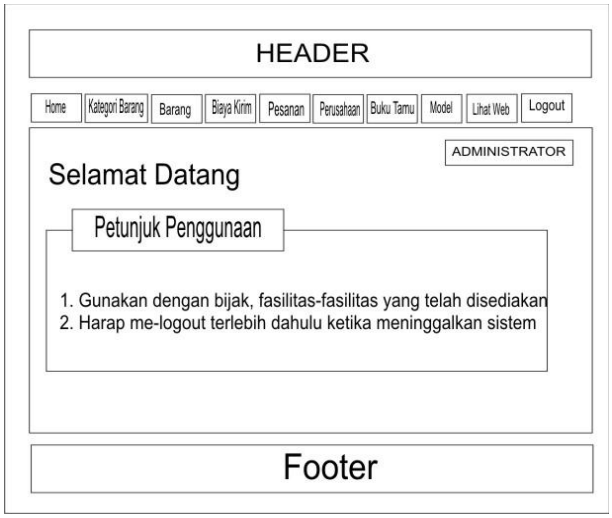
Halaman login *admin* merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika *admin* mengakses halaman *admin*. *Admin* harus terlebih dahulu *login* dengan mengisikan *username* dan *password* yang benar. Perancangan halaman login *admin* seperti pada gambar 3.14.



Gambar 3. 14 Halaman Login Admin

3.2.3.11 Halaman Home

Halaman home merupakan halaman yang pertama kali muncul setelah *admin* melakukan *login.* Perancangan halaman home dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3. 15 Halaman Home

3.2.3.12 Halaman Kategori

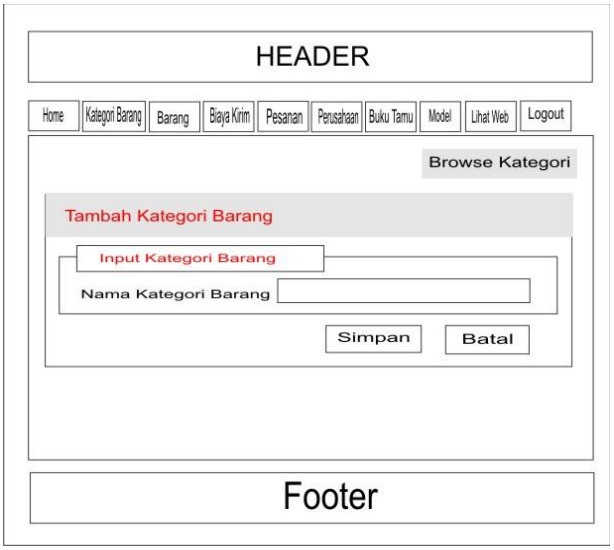
Halaman kategori akan muncul setelah *admin* memilih menu kategori barang. Pada halaman kategor terdapat table kategori barang dan tombol input barang. Perancangan halaman kategori dapat dilihat pada gambit 3.16.



Gambar 3. 16 Halaman Kategori

3.2.3.13 Halaman Input Kategori

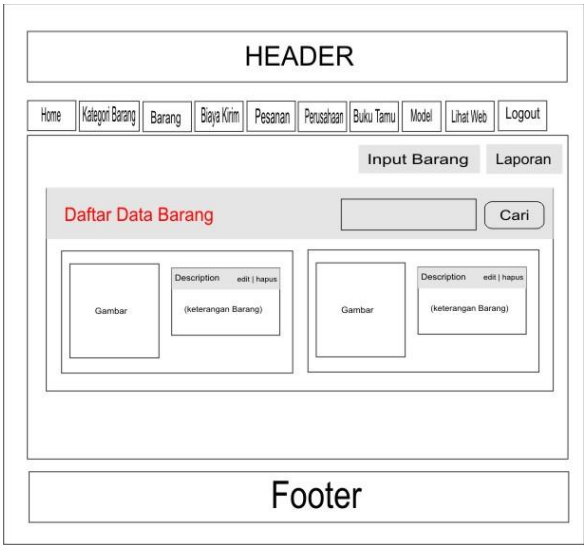
Pada halaman input kategori *admin* dapat menambahkan kategori barang dengan mengisi *form* tambah kategori barang. Perancangan halaman input kategori barang dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3. 17 Halaman Input Kategori

3.2.3.14 Halaman Barang

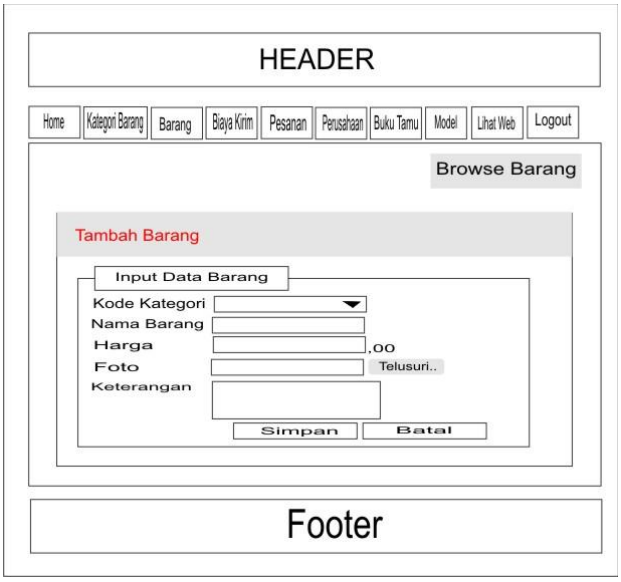
Halaman Barang akan muncul setelah *admin* memilih menu barang. Terdapat gambar barang yang disertai dengan keterangannya, *admin* dapat menghapus atau mengedit barang yang sebelumnya sudah diinputkan. *Form* pencarian dapat digunakan untuk mencari barang yang sudah ada. Untuk menambahkan barang *admin* dapat melakukannya dengan mengklik tombol input barang, serta tombol laporan jika *admin* akan mencetak laporan barang. Perancangan halaman barang seperti pada gambar 3.18.



Gambar 3. 18 Halaman Barang

3.2.3.15 Halaman Input Barang

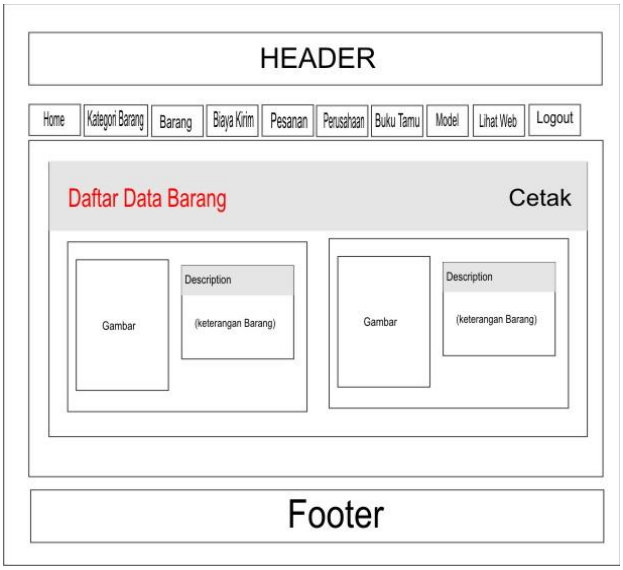
Pada halaman input barang *admin* dapat menginputkan barang dengan mengisi *form* tambah barang. Pada *form* tersebut semuanya harus diisi. Mulai dari kode kategori, nama barang, harga, foto, dan keterangan. Setelah diisi dapat disimpan dengan mengklik tombol simpan dan untuk membatalkan klik tombol batal. Perancangan halaman input barang dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3. 19 Halaman Input Barang

3.2.3.16 Halaman Laporan Barang

Halaman laporan barang digunakan untuk mencetak laporan barang yang sudah masuk kedalam sistem, dan dapat dicetak dengan mengklik tombol cetak. Perancangan halaman laporan barang dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3. 20 Halaman Laporan Barang

3.2.3.17 Halaman Biaya Kirim

Halaman biaya kirim akan muncul setelah *admin* memilih menu biaya kirim. Pada halaman biaya kirim terdapat data biaya pengiriman barang yang

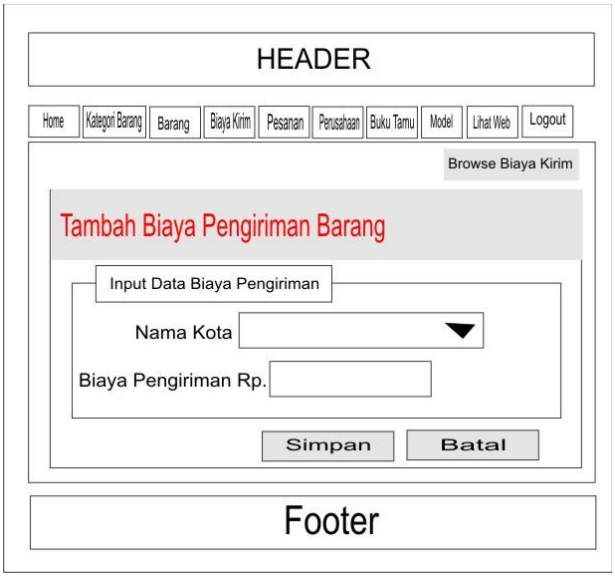
sudah diinputkan sebelumnya, *admin* dapat menginputkan biaya kirim dengan mengklik input biaya kirim pada bagian kanan atas. Perancangan halaman biaya kirim dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3. 21 Halaman Biaya Kirim

3.2.3.18 Halaman Input Biaya Kirim

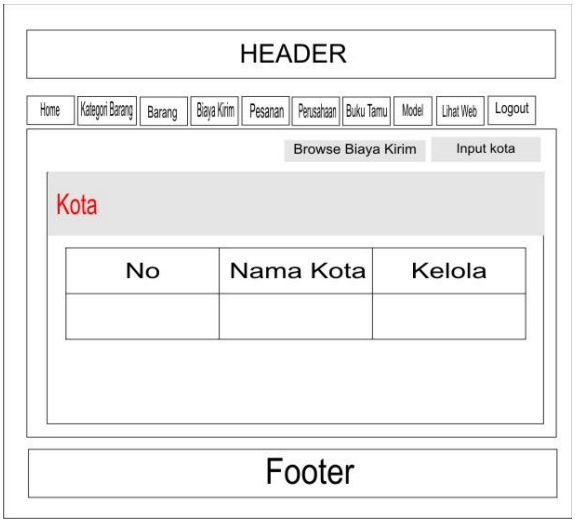
Pada halaman input biaya kirim *admin* dapat menambahkan biaya pengiriman barang dengan mengisi *form* tambah biaya pengiriman barang. Perancangan halaman input biaya kirim dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3. 22 Halaman Input Biaya Kirim

3.2.3.19 Halaman Kota

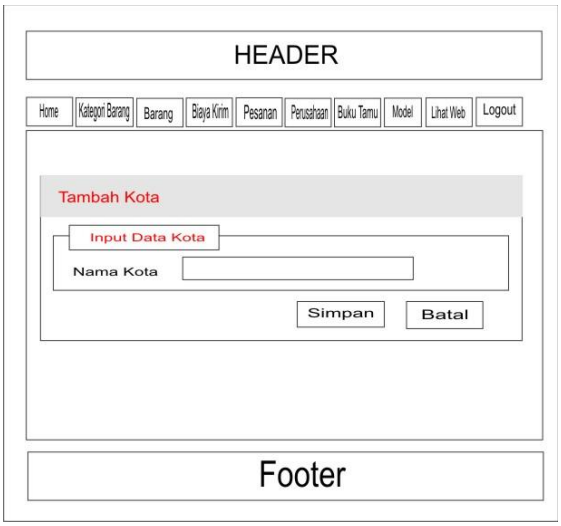
Halaman Kota akan muncul setelah *admin* memilih input kota pada halaman biaya kirim. Pada halaman ini *admin* dapat memanajemen kota. Perancangan halaman kota dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3. 23 Halaman Kota

3.2.3.20 Halaman Input Kota

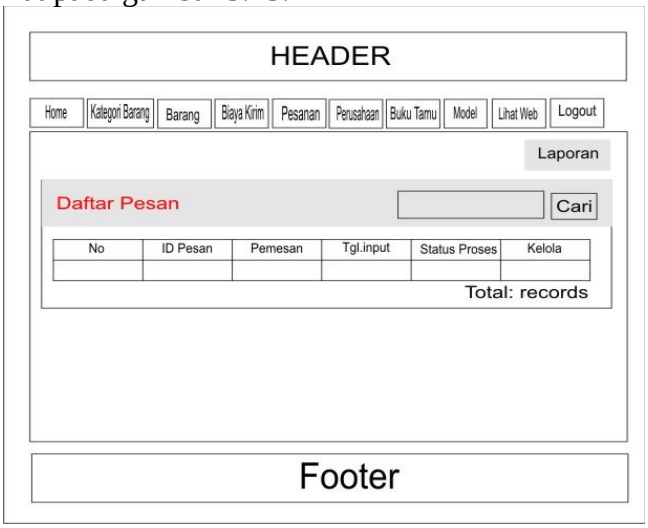
Pada halaman input kota, *admin* dapat menambahkan data kota. Dengan menuliskan nama kota. Perancangan halaman input kota dapat dilihat pada gambar 3.24.



Gambar 3. 24 Halaman Input Kota

3.2.3.21 Halaman Pesanan

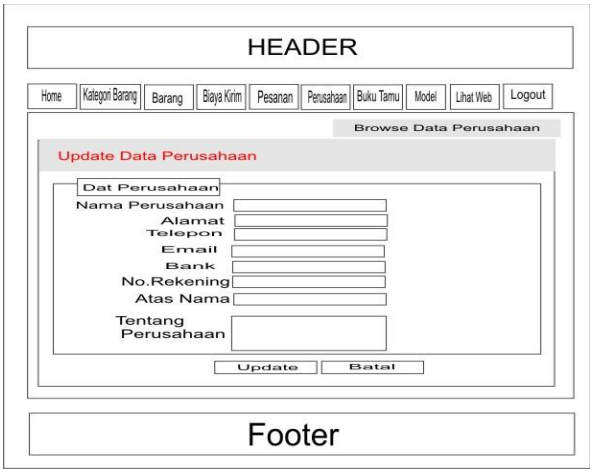
Halaman pesanan akan muncul setelah *admin* memilih menu pesanan. Dalam halaman pesanan terdapat daftar pesanan dari *user* yang meliputi id pesan, pemesan, tanggal input, dan status proses. *Admin* dapat memanajemen pesanan tersebut dengan *tool* yang terdapat pada kolom kelola. Perancangan Halaman pesanan dapat dilihat pada gambar 3.25.



Gambar 3. 25 Halaman Pesanan

3.2.3.22 Halaman Perusahaan

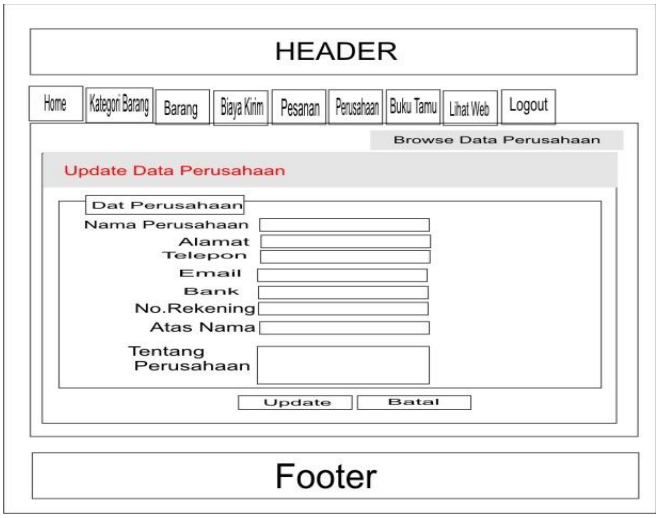
Halaman Perusahaan akan muncul setelah *admin* memilih menu perusahaan. Pada halaman ini *admin* dapat melihat detail data perusahaan. Selain itu juga terdapat tombol ubah data perusahaan. Perancangan halaman perusahaan dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3. 26 Halaman Perusahaan

3.2.3.23 Halaman Update Data Perusahaan

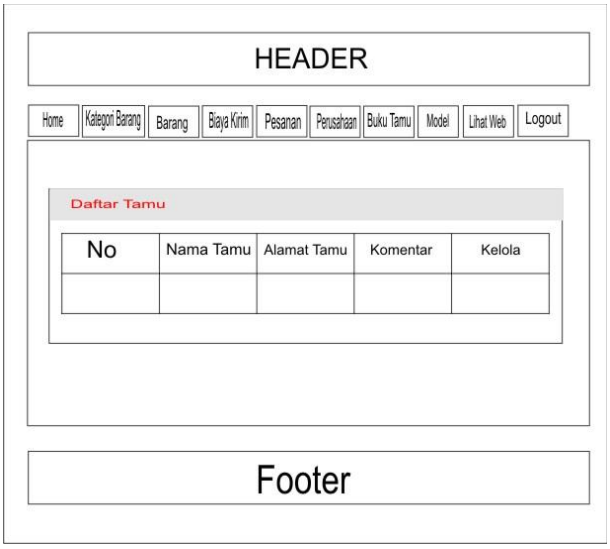
Pada halaman update data perusahaan *admin* dapat mengubah data perusahaan. Perancangan halaman update data perusahaan dapat dilihat pada gambar 3.27.



Gambar 3. 27 Halaman Update Data Perusahaan

3.2.3.24 Halaman Buku Tamu

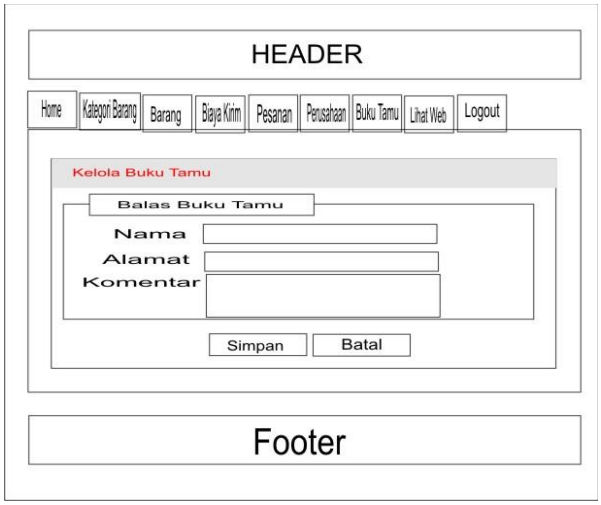
Halaman buku tamu akan muncul setelah *admin* memilih menu buku tamu. Pada halaman ini terdapat daftar tamu yang berisi nama tamu, alamat tamu dan kometar. *Admin* dapat mengelola buku tamu dengan menggunakan *tool* yang terdapat pada kolom kelola. Perancangan halaman buku tamu dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3. 28 Halaman Buku Tamu

3.2.3.25 Halaman Balas Buku Tamu

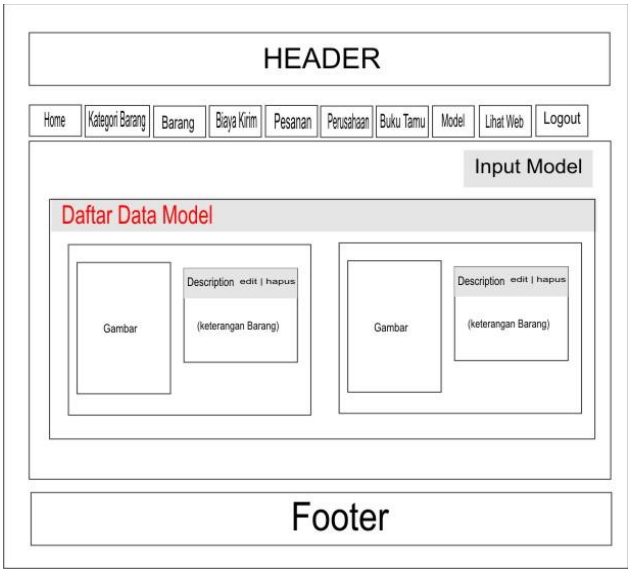
Pada halaman balas buku tamu terdapat *form* balas buku tamu, dalam *form* tersebut *admin* dapat membalas pesan buku tamu dari *user* dengan mengisikan nama, alamat, dan komentar. Perancangan halaman balas buku tamu dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3. 29 Halaman Balas Buku Tamu

3.2.3.26 Halaman Model

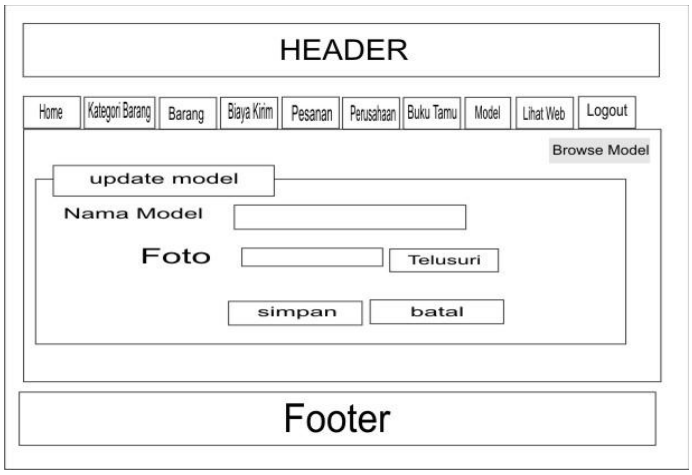
Halaman model akan muncul setelah *admin* memilih menu model. Pada halaman ini terdapat daftar model yang akan digunakan untuk *customize design*.. Perancangan halaman model dapat dilihat pada gambar 3.30.



Gambar 3. 30 Halaman Model

3.2.3.27 Halaman Input Model

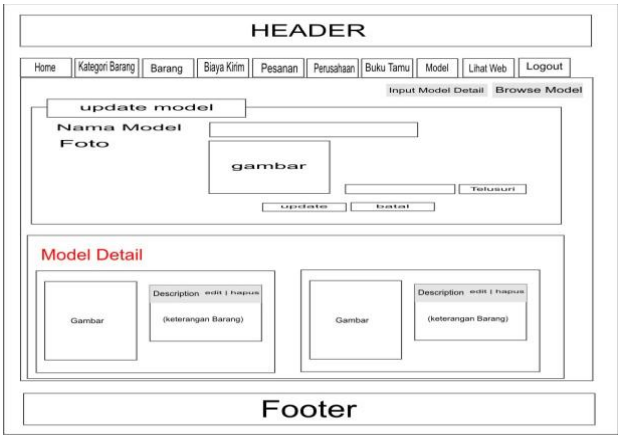
Halaman input model akan muncul setelah *admin* mengklik input model pada bagian kanan atas halaman model. Pada input model *admin* harus mengisi form yang berisi nama model dan foto. Perancangan halaman input model dapat dilihat pada gambar 3.31.



Gambar 3. 31 Halaman Model

3.2.3.28 Halaman Edit Model

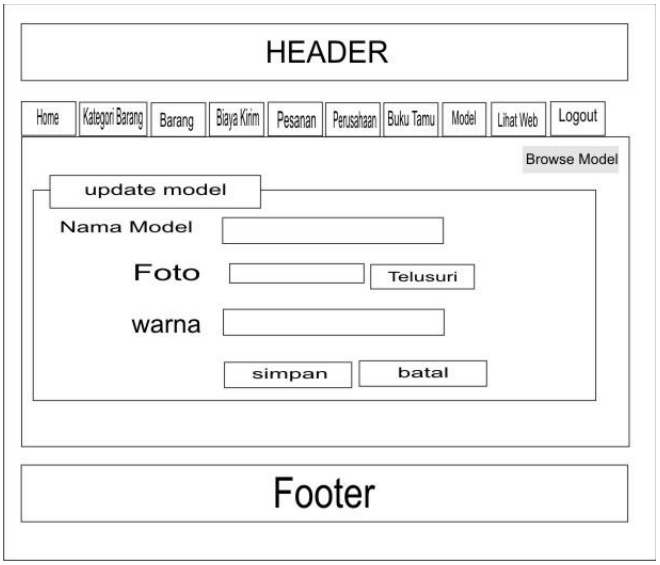
Halaman edit model akan muncul setelah *admin* memilih edit pada daftar data model di halaman model. Pada halaman edit model ditampilkan data model detail. Pada halaman ini *admin* dapat mengedit data model, input model detail, edit model detail, dan hapus model detail. Perancangan halaman edit model dapat dilihat pada gambar 3.32.



Gambar 3. 32 Edit Model

3.2.3.29 Halaman Input Model Detail

Halaman input model detail akan muncul setelah *admin* mengklik input model detail pada bagian kanan atas halaman edit model. Pada input model detail *admin* harus mengisi form yang berisi nama model, foto dan warna. Perancangan halaman input model detail dapat dilihat pada gambar 3.33.



Gambar 3. 33 Edit Model Detail

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian Sistem

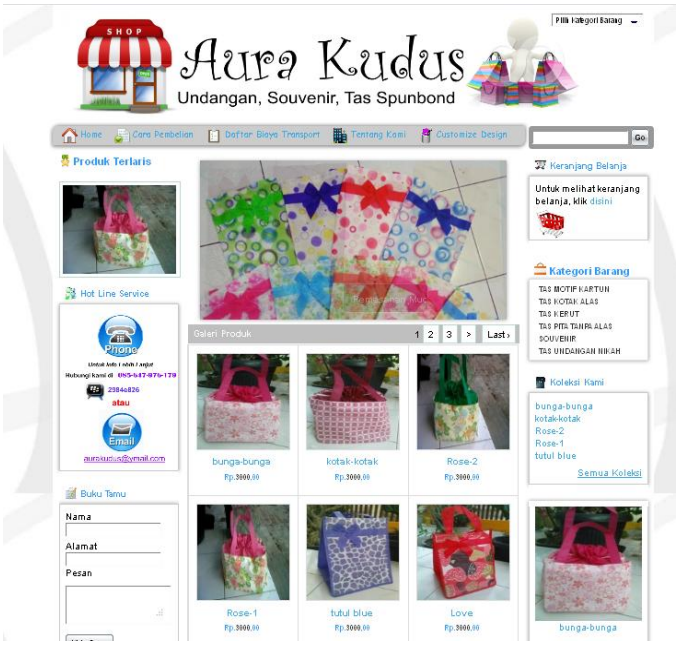
Pengujian terhadap sistem dilakukan guna meminialisir kemungkinan terjadinya kesalahan sebelum diterapkan dilapangan sehingga apa yang dirancang benar-benar sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Metode pengujian dibagi menjadi dua yaitu pengujian dari sisi pengguna dan pengujian dari sisi admin.

4.1.1 Pengujian Pengguna

Pengguna mempunyai hak akses untuk melakukan pemilihan barang, customize barang, pemesanan barang, dan mengisi buku tamu. Dalam pemesanan barang terdapat dua cara, yaitu pembelian dapat dilakukan secara langsung dengan memilih barang dan pembelian dapat dilakukan dengan melakukan kustom desain tas pesanan. Pengujian dari sisi pengguna dilakukan dengan melakukan pengecekan disetiap proses dan keseluruhan harus dilakukan dengan benar.

4.1.1.1 Skenario 1

Cahaya adalah seorang calon pembeli tas spunbond yang akan melakukan pembelian tas di Aura Kudus. Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan mengunjungi website Aura Kudus. Halaman utama website ditunjukan pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Halaman Utama

Pada halaman utama Cahaya mendapatkan informasi terkait beberapa macam produk yang ditawarkan oleh Aura Kudus. Sebelum melakukan pembelian, Cahaya melihat prosedur pembelian yang disediakan di menu cara pembelian. Halaman cara pembelian ditunjukan pada gambar 4.2.



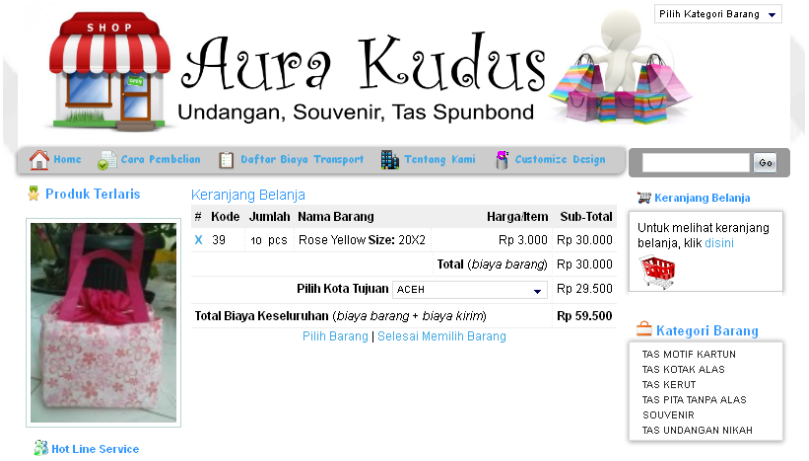
Gambar 4. 2 Halaman Cara Pembelian

Setelah mengetahui dan memahami prosedur pembelian, langkah selanjutnya pemesanan dilakukan dengan memilih barang. Ketika salah satu barang dipilih maka akan ditampilkan detail barang, dan Cahaya harus mengisikan jumlah pesanan. Halaman detail barang ditunjukan pada gambar 4.3.



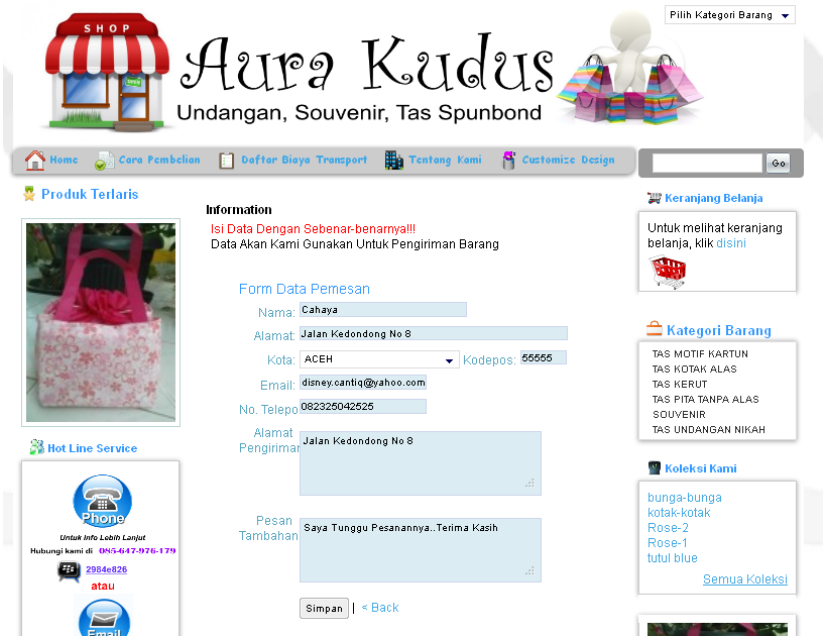
Gambar 4. 3 Halaman Detail Barang

Setelah mengisikan jumlah pesanan, selanjutnya klik tombol beli sekarang untuk melihat keranjang belanja. Dalam keranjang belanja barang yang sudah dipesan dapat dihapus. Selain itu Cahaya dapat memilih kembali barang yang akan dipesan dengan klik menu pilih barang. Setelah Cahaya selesai memilih barang pada keranjang belanja ditampilkan jumlah pesanan, harga barang setiap itemnya, dan sub total pembayaran. Cahaya harus memilih kota tujuan pengiriman, setelah memilih akan ditampilkan nominal biaya pengiriman barang yang kemudian akan ditambahkan ke dalam biaya pengiriman. Jadi biaya yang harus dibayar adalah jumlah biaya barang dan biaya pengiriman barang. Keranjang belanja ditunjukan pada gambar 4.4.



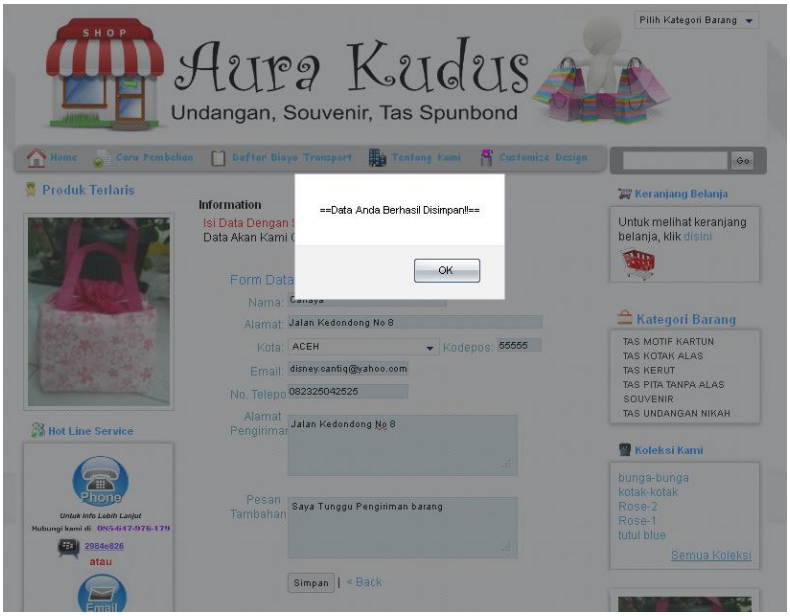
Gambar 4. 4 Keranjang Belanja

Langkah selanjutnya, Cahaya harus mengisi form pemesan dengan data yang sebenarnya karena data tersebut yang akan digunakan untuk pengiriman barang. Form pemesan ditunjukan pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Form Pemesan

Setelah data pemesan disimpan maka akan muncul pemberitahuan bahwa data berhasil disimpan yang ditunjukan pada gambar 4.6.

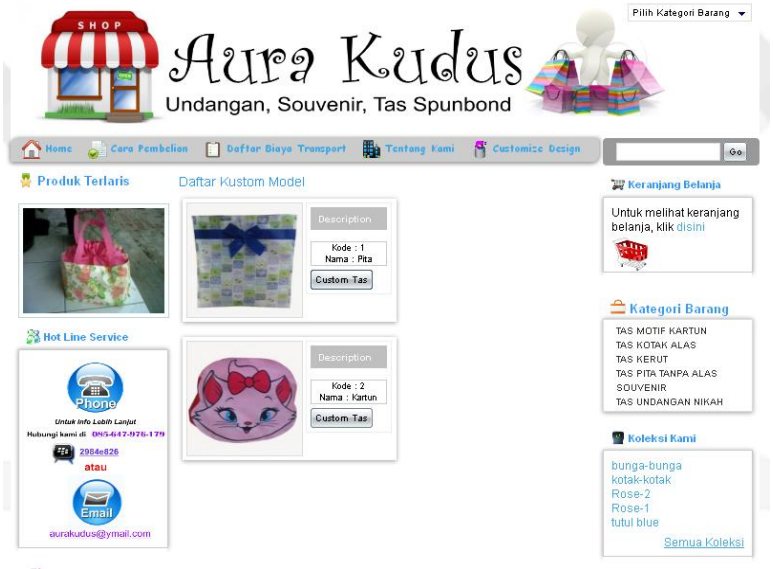


Gambar 4. 6 Pemberitahuan

Proses transaksi pemesanan barang sudah selesai untuk selanjutnya Aura Kudus akan mengirimkan nomor rekening kepada Cahaya via SMS. Pengiriman barang akan dilakukan setelah Cahaya melakukan pembayaran dan memberikan konfirmasi kepada Aura Kudus.

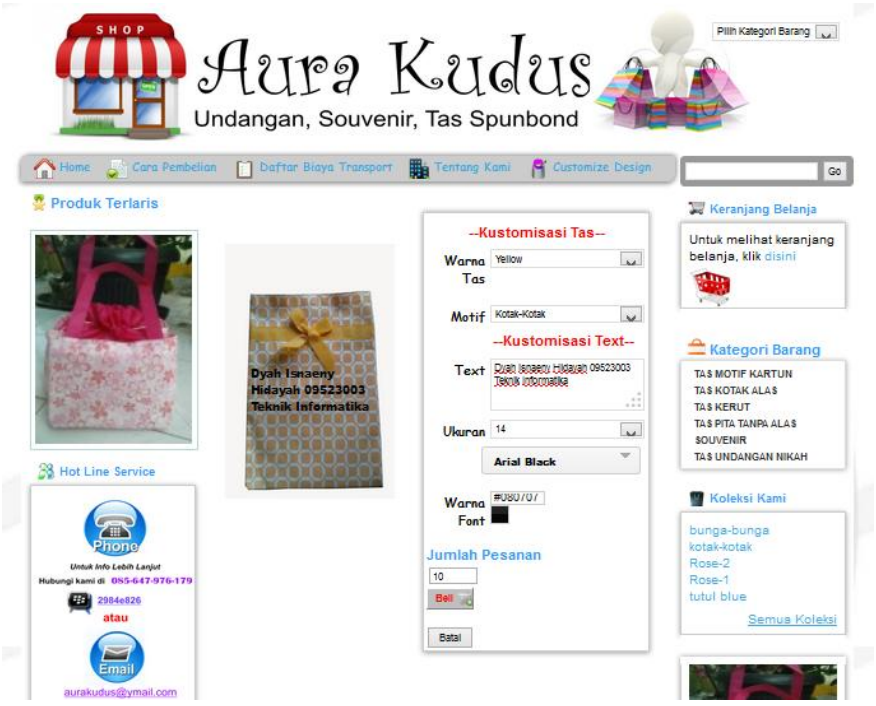
4.1.1.2 Skenario 2

Dyah adalah seorang calon pembeli tas spunbond di Aura Kudus. Salah satu pertimbangan Dyah memilih untuk membeli tas spunbond di Aura Kudus karena dapat mendesain tas sesuai dengan keinginannya. Langkah pertama, memilih menu customize design. Halaman customize design ditunjukan pada gambar 4.7.



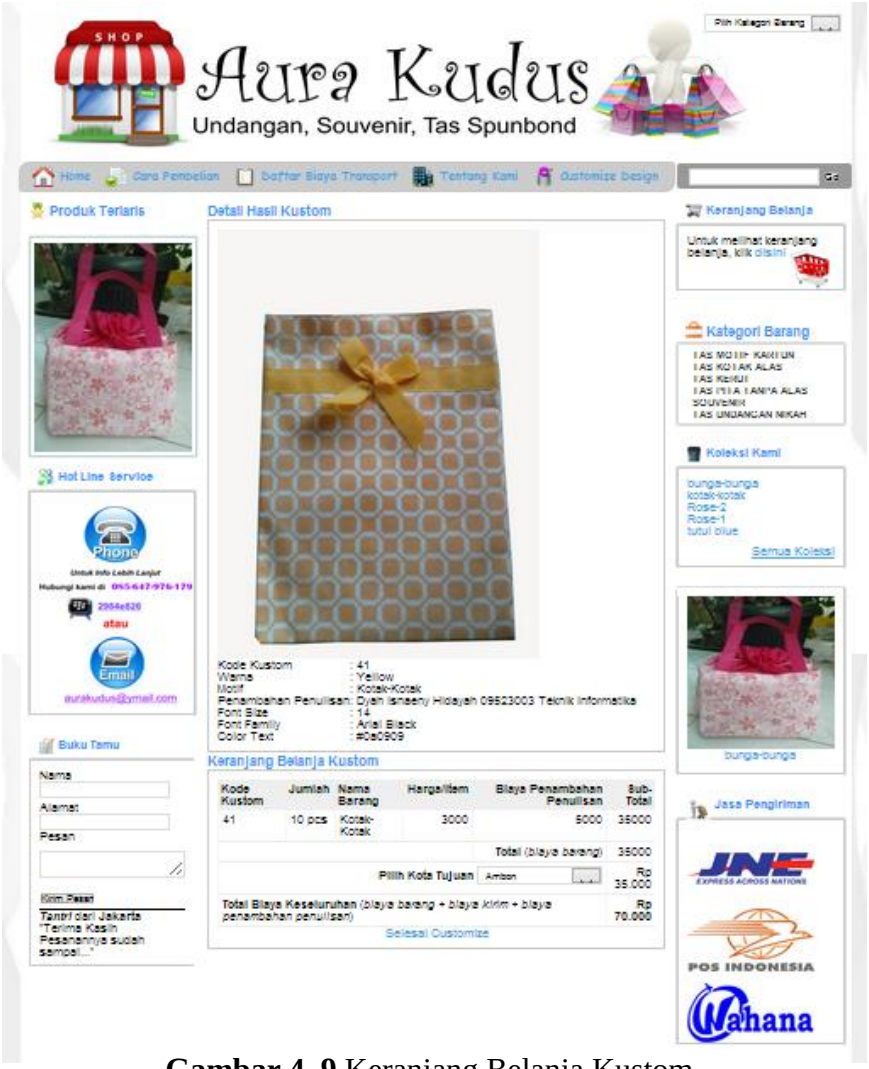
Gambar 4. 7 Halaman Customize Design

Pada halaman tersebut terdapat pilihan model tas, Dyah memilih model pita untuk dikustom. Untuk langkah selanjutnya Dyah memilih warna tas, motif tas, menambahkan tulisan, mengatur ukuran text, jenis text dan warna text yang ditunjukan pada gambar 4.8.



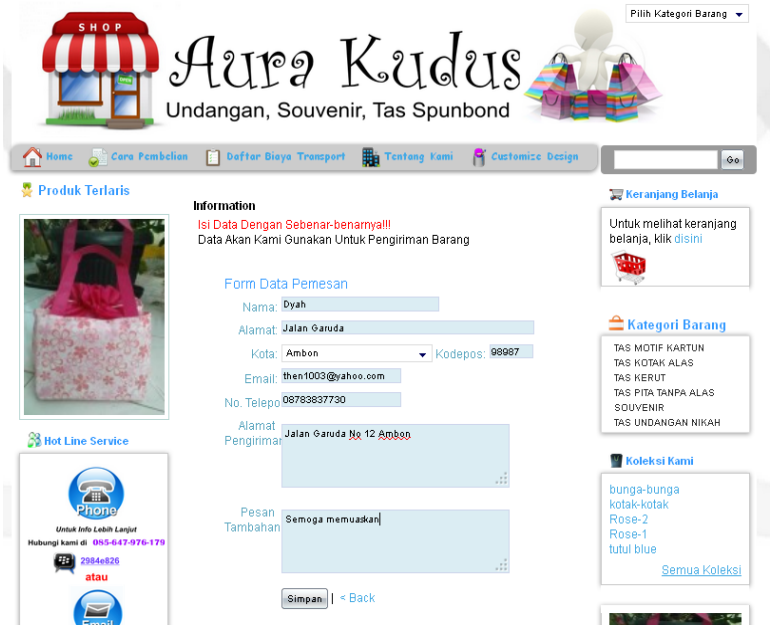
Gambar 4. 8 Modifikasi Tas

Setelah selesai mengkustom, Dyah mengisikan jumlah pesanannya dan memilih tombol beli sekarang untuk melihat keranjang belanja yang ditunjukan pada gabar 4.9.



Gambar 4. 9 Keranjang Belanja Kustom

Langkah selanjutnya, Dyah harus mengisi form pemesan dengan data yang sebenarnya karena data tersebut yang akan digunakan untuk pengiriman barang. Form pemesan kustom ditunjukan pada gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Form Pemesan Kustom

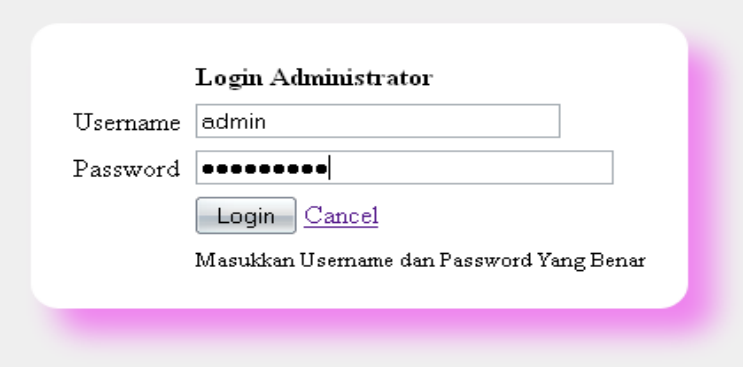
Setelah data pemesan berhasil disimpan maka akan muncul pemberitahuan bahwa data berhasil disimpan. Proses transaksi pemesanan barang sudah selesai untuk selanjutnya Aura Kudus akan mengirimkan nomor rekening kepada Dyah via SMS. Pengiriman barang akan dilakukan setelah Dyah melakukan pembayaran dan memberikan konfirmasi kepada Aura Kudus.

4.1.2 Pengujian Admin

Admin memiliki hak akses dalam mengubah data, menghapus data, menambah data serta menyetujui pesan testimoni yang masuk dengan melakukan proses login terlebih dahulu. Setelah proses login berhasil dilakukan admin dapat melakukan beberapa proses diantaranya adalah manajemen kategori barang, manajemen barang, manajemen biaya kirim, manajemen kota, manajemen pesanan, manajemen perusahaan, manajemen buku tamu, dan manajemen model. Pengujian dari sisi admin dilakukan dengan melakukan pengecekan disetiap proses dan keseluruhan harus dilakukan dengan benar.

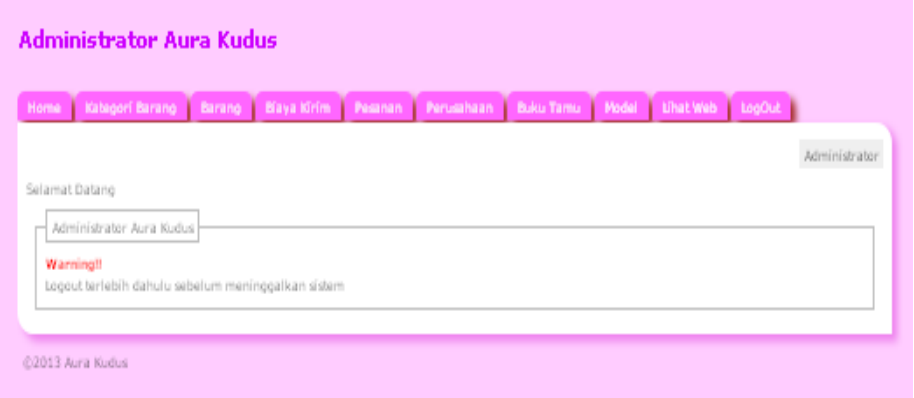
4.1.2.1 Login

Pada *form* ini, *admin* harus memasukan *username* dan *password* terlebih dahulu untuk dapat masuk ke menu *admin* dan melakukan proses manajemen data, kemudian tekan tombol *login*. *Form login* ditunjukan pada gambar 4.11.



Gambar 4. 11 Login

Setelah berhasil login akan tampil halaman home. Halaman home ditunjukan pada gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Halaman Home

4.1.2.2 Manajemen Kategori

Pada halaman kategori barang admin dapat melihat daftar kategori barang yang sebelumnya sudah diinputkan. Halaman kategori barang dapat dilihat pada gambar 4.13.



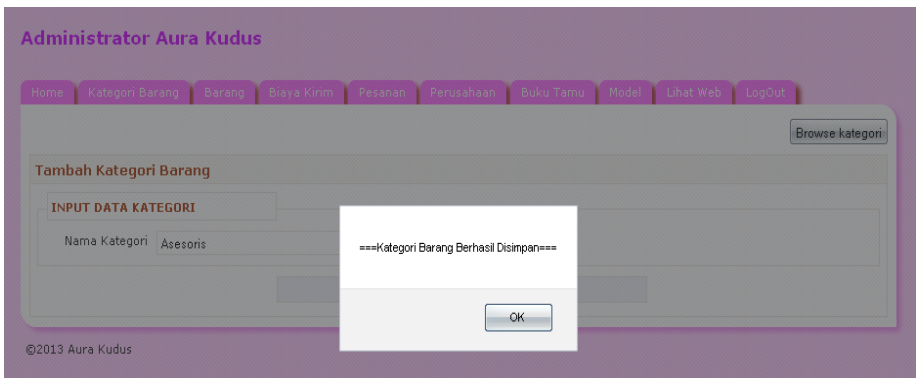
Gambar 4. 13 Halaman Kategori Barang

Untuk menambahkan data kategori barang klik input kategori dan admin harus mengisikan nama kategori yang terdapat pada form tambah kategori. Form tambah kategori ditunjukan pada gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Form Tambah Kategori

Jika data berhasil disimpan akan muncul alert yang ditunjukan pada gambar 4.15.



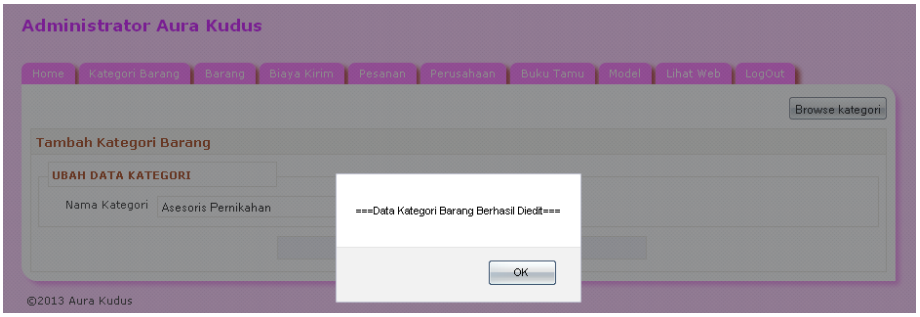
Gambar 4. 15 Alert Berhasil Menyimpan

Data yang sudah disimpan dapat diedit. Dengan klik ikon ubah data terpilih pada kolom kelola. Form edit kategori ditunjukan pada gambar 4.16.



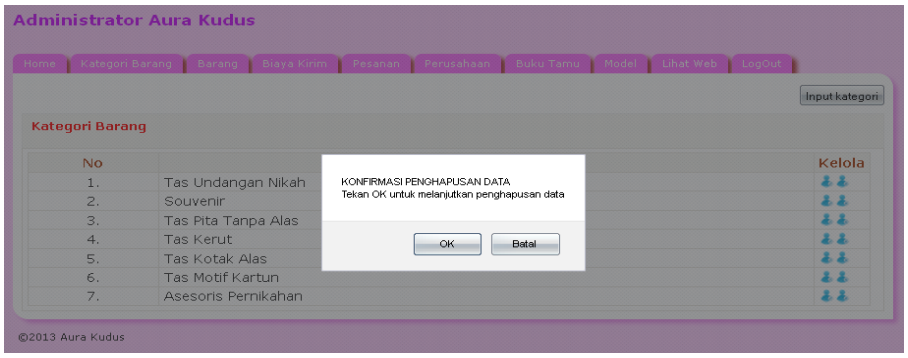
Gambar 4. 16 Form Edit Kategori

Jika data berhasil disimpan akan muncul alert edit kategori yang ditunjukan pada gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Alert Berhasil Edit

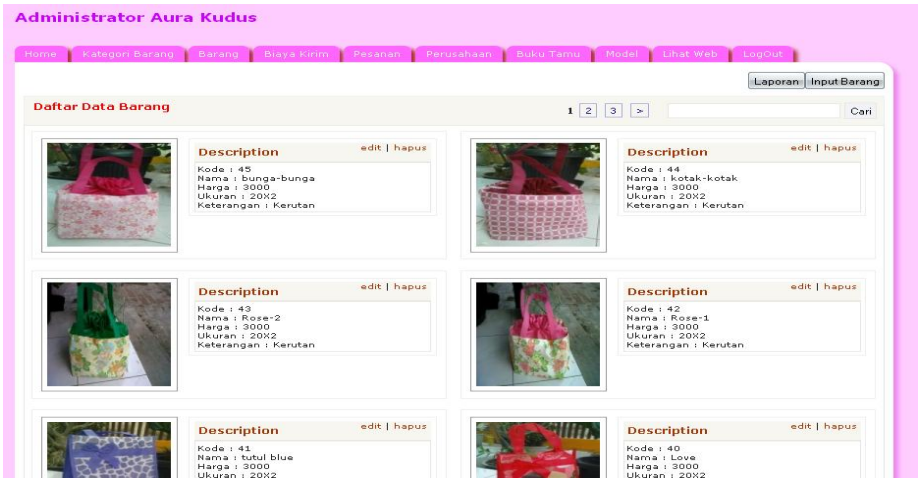
Jika data yang sudah tersimpan tidak dibutuhkan lagi dan akan dihapus maka admin dapat menghapusnya dengan klik ikon hapus data terpilih dada kolom kelola. Hapus kategori ditunjukan pada gambar 4.18.



Gambar 4. 18 Alert Hapus

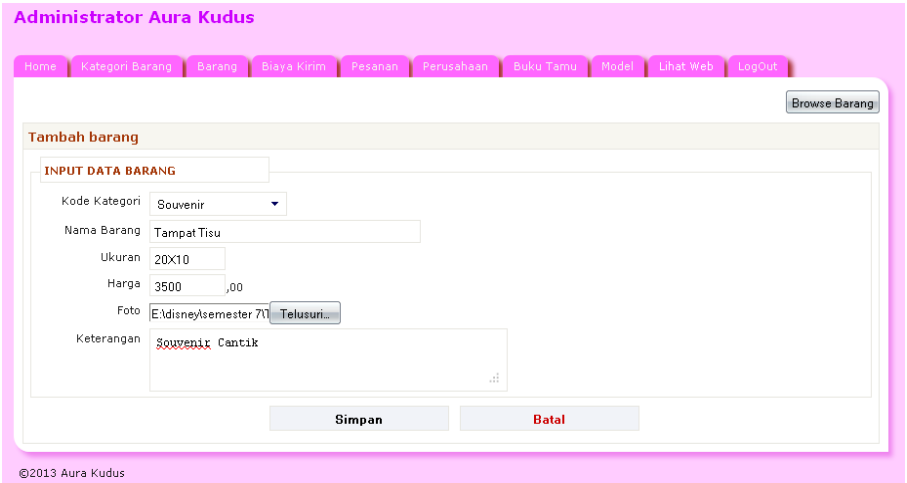
4.1.2.3 Manajemen Barang

Pada halaman barang admin dapat melihat daftar barang yang sebelumnya sudah diinputkan. Halaman barang dapat ditunjukan pada gambar 4.19.



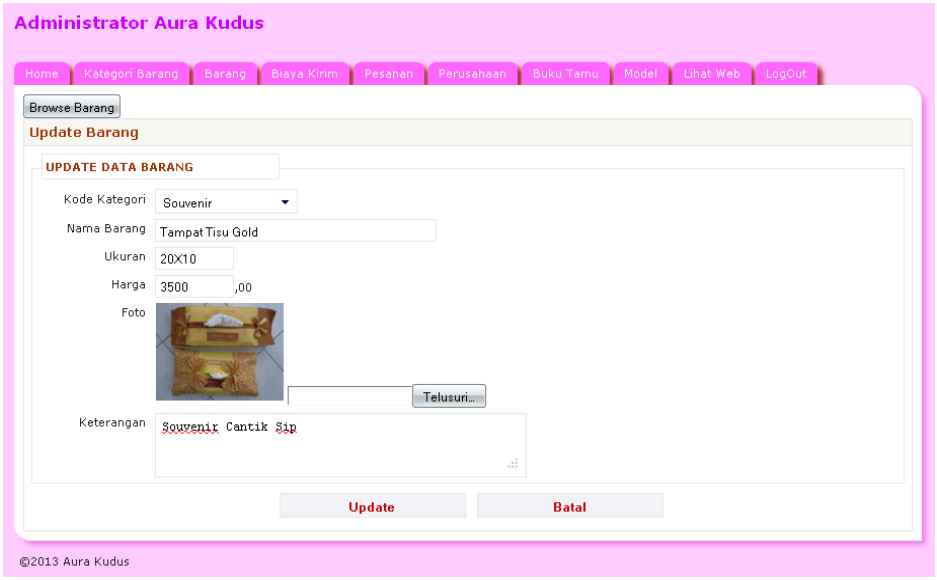
Gambar 4. 19 Halaman Barang

Untuk menambahkan data barang, klik input barang. Admin harus mengisi form input data barang secara lengkap. Input barang ditunjukan pada gambar 4.20.



Gambar 4. 20 Input Barang

Setelah data disimpan, admin dapat mengedit data tersebut dengan memilih ikon ubah data terpilih pada kolom kelola. Edit barang ditunjukan pada gambar 4.21.



Gambar 4. 21 Edit Barang

4.1.2.4 Manajemen Kota

Data kota dapat dilihat dengan mengklik browse kota pada halaman biaya kirim. Pada halaman kota admin dapat melihat data kota yang sudah disimpan sebelumnya. Halaman kota ditunjukan pada gambar 4.22.



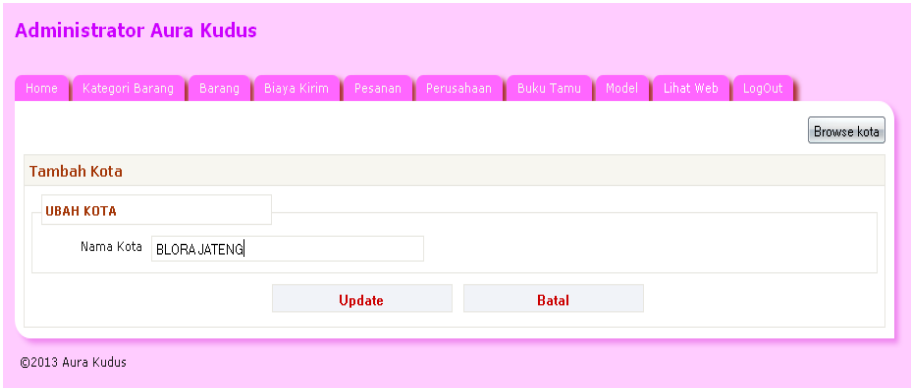
Gambar 4. 22 Halaman Kota

Untuk menambahkan data kota, klik input kota. Admin hanya mengisikan nama kota di form input kota. Input kota ditunjukan pada gambar 4.23.



Gambar 4. 23 Input Kota

Setelah data disimpan, admin dapat mengedit data tersebut dengan memilih ikon ubah data terpilih pada kolom kelola. Edit kota ditunjukan pada gambar 4.24.



Gambar 4. 24 Edit Kota

4.1.2.5 Manajemen Biaya Kirim

Pada halaman biaya kirim admin dapat melihat daftar biaya kirim yang sebelumnya sudah diinputkan. Halaman biaya kirim ditunjukan pada gambar 4.25.



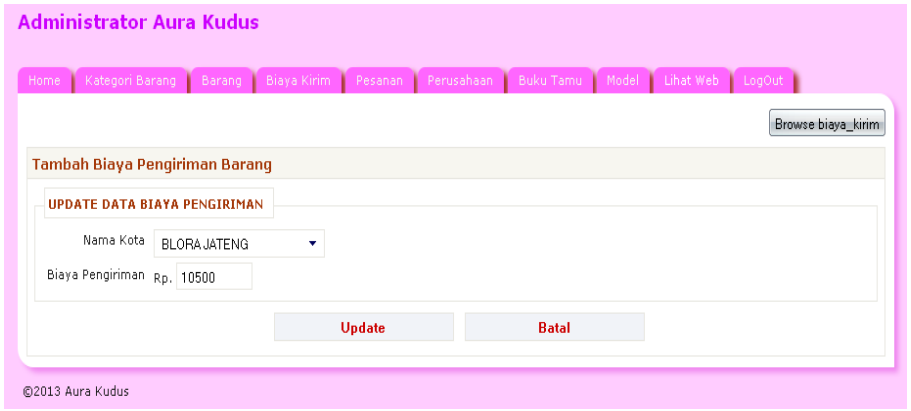
Gambar 4. 25 Halaman Biaya Kirim

Setelah data kota tersedia, untuk menambahkan data biaya kirim klik input biaya kirim. Admin harus mengisi form input biaya kirim secara lengkap. Input biaya kirim ditunjukan pada gambar 4.26.



Gambar 4. 26 Input Biaya Kirim

Setelah data disimpan, admin dapat mengedit data tersebut dengan memilih ikon ubah data terpilih pada kolom kelola. Edit biaya kirim ditunjukan pada gambar 4.27.



Gambar 4. 27 Edit Biaya Kirim

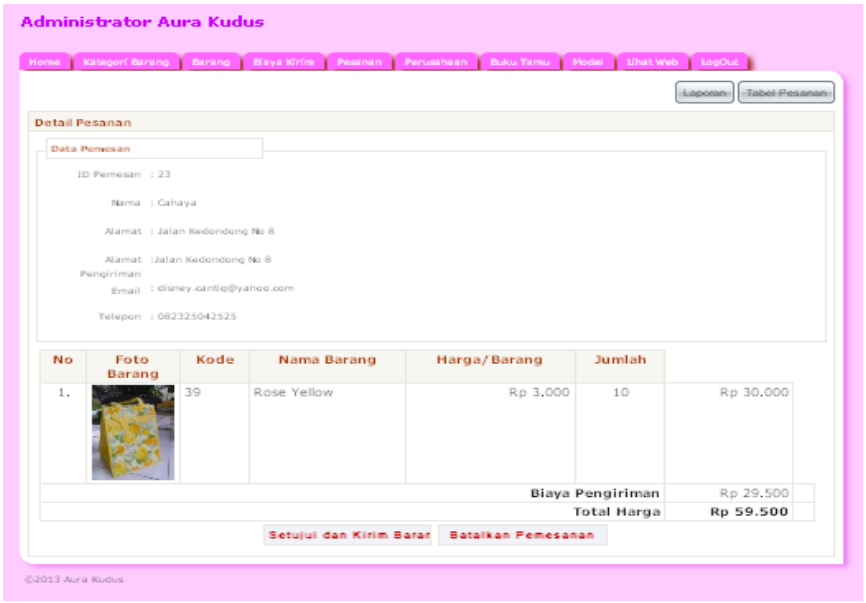
4.1.2.6 Manajemen Pesan

Pada halaman pesan admin dapat melihat daftar pesan. Halaman pesan ditunjukan pada gambar 4.28.



Gambar 4. 28 Halaman Pesan

Untuk melihat detail pesanan klik ikon tampilkan data detail pada kolom kelola. Jika pemesan melakukan pemesanan barang secara langsung maka detail pesanannya ditunjukan pada gambar 4.29.



Gambar 4. 29 Detail Pesanan

Pada halaman detail tersebut admin dapat mengelola status pemesanan. Setujui dam kirim barang dipilih ketika pemesan sudha melakukan pembayaran melalui transfer dan batalkan pesanan ketika admin akan membatalkan pesanan tersebut.

4.1.2.7 Manajemen Perusahaan

Pada halaman perusahaan admin dapat melihat data perusahaan yang sebelumnya sudah diinputkan. Halaman perusahaan ditunjukan pada gambar 4.30.



Gambar 4. 30 Halaman Perusahaan

Data yang sudah disimpan dapat diedit. Halaman edit perusahaan ditunjukan pada gambar 4.31.



Gambar 4. 31 Edit Perusahaan

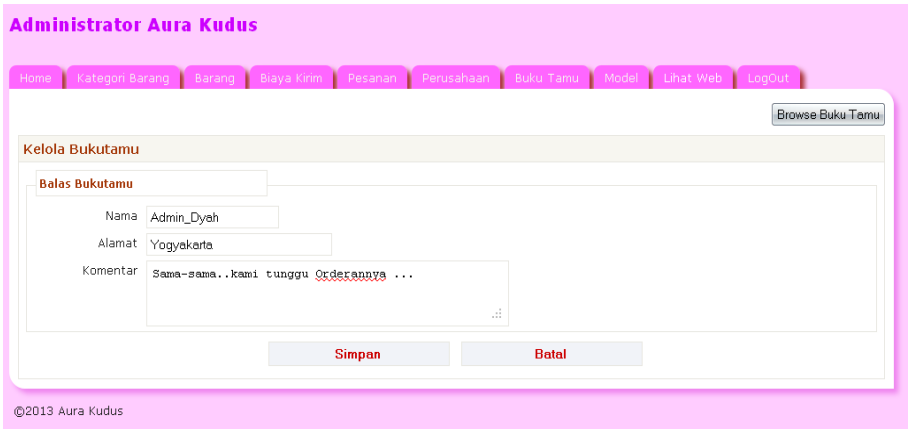
4.1.2.8 Manajemen Buku Tamu

Pada halaman buku tamu admin dapat melihat daftar pesan buku tamu. Halaman buku tamu ditunjukan pada gambar 4.32.



Gambar 4. 32 Halaman Buku Tamu

Admin dapat membalas pesan buku tamu dari pengguna. Klik ikon balas pada kolom kelola. Ketika membalas admin harus mengisi form balas buku tamu dengan lengkap. Balas buku tamu ditunjukan pada gambar 4.33.



Gambar 4. 33 Balas Buku Tamu

4.1.2.9 Manajemen Model

Pada halaman model admin dapat melihat daftar data model yang sebelumnya sudah tersimpan. Halaman model ditunjukan pada gambar 4.34.



Gambar 4. 34 Halaman Model

Input data model dapat dilakukan dengan klik input model. Ketika menambahkan data model admin harus mengisikan nama model dan foto. Input model ditunjukan pada gambar 4.35.



Gambar 4. 35 Input Model

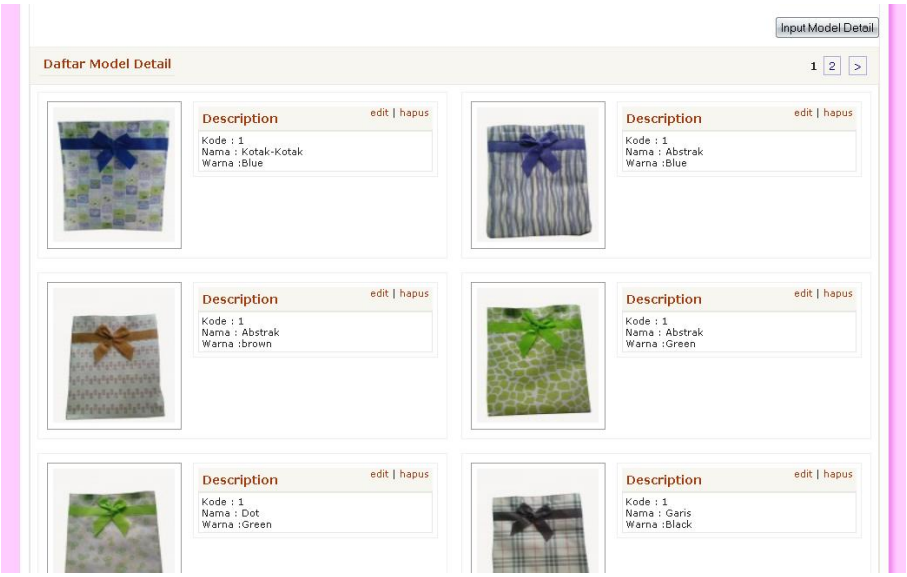
Data model yang sudah tersimpan dapat diedit. Pada halaman edit model terdapat data model detail. Edit model ditunjukan pada gambar 4.36.



Gambar 4. 36 Edit Model

4.1.2.10 Manajemen Model Detail

Model detail merupakan bagian dari model. Pada halaman model admin dapat melihat daftar data model detail yang sebelumnya sudah tersimpan. Halaman model detail ditunjukan pada gambar 4.37.



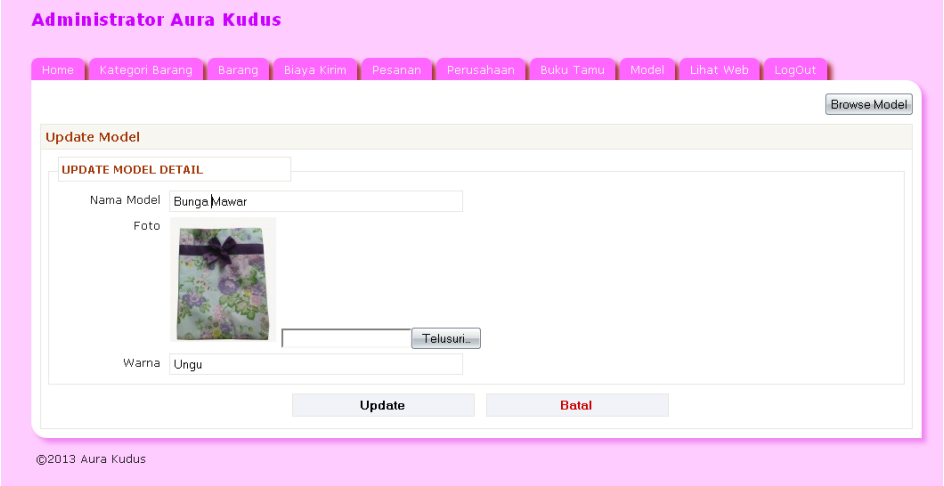
Gambar 4. 37 Halaman Model Detail

Sama seperti model, model detail juga dapat menambahkan data. Input model detail dapat dilakukan dengan klik input model detail. Input model detail ditunjukan pada gambar 4.38.



Gambar 4. 38 Input Model Detail

Data model detail yang sudah tersimpan dapat diedit dengan klik edit pada kolom description. Edit model detail ditunjukan pada gambar 4.39.



Gambar 4. 39 Edit Model Detail

4.2 Hasil Kuisioner

Kuisioner ini ditujukan kepada 20 responden yang merupakan mahasiswa UII. Dari hasil kuisioner yang ditujukan kepada pengguna sistem dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. *Interface* (Tampilan) Website

   Dari segi *interfae* (tampilan) website 60 % pengguna menyatakan bahwa *interface* sistem kustomisasi desain produk tas spunbond ini baik.
2. Daya Tarik Website

   Dari segi daya tarik website 70 % pengguna menyatakan bahwa sistem kustomisasi desain produk tas spunbond ini menarik.
3. Kemudahan mendapatkan informasi

   Dari segi kemudahan mendapatkan informasi 80 % pengguna menyatakan bahwa dalam sistem kustomisasi desain produk tas spunbond ini pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
4. Kelengkapan informasi

   Dari segi kelengkapan informasi 75 % pengguna menyatakan bahwa dalam sistem kustomisasi desain produk tas spunbond ini informasi yang disediakan sudah lengkap.

5. Kejalasan informasi dan data yang ada

   Dari segi kejelasan informasi dan data yang ada 80 % pengguna menyatakan bahwa informasi yang tersedia pada sistem kustomisasi desain produk tas spunbond ini jelas.

6. *Userfriendliness*

   Dari segi *userfriendliness* 85 % pengguna menyatakan bahwa sistem kustomisasi desain produk tas spunbond ini *userfriendly.*

7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)

   Dari segi membantu dalam pemesanan tas spunbond 75 % pengguna menyatakan bahwa sistem kustomisasi desain produk tas spunbond ini membantu pengguna dalam melakukan pemesanan tas.

8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang

   Dari segi kemudahan melakukan pemesanan barang 80 % pengguna menyatakan bahwa dalam sistem kustomisasi desain produk tas spunbond ini penggna mudah melakukukan pemesanan barang.

9. Kemudahan mendesain tas

   Dari segi kemudahan mendesain tas 85 % pengguna menyatakan bahwa pengguna mudah melakukan desain tas dalam sistem kustomisasi desain produk tas spunbond.

4.3 Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Dalam pembangunan suatu sistem, tentunya masih terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki suatu sistem. Kelebihan dan kekurangan ini merupakan representasi dari proses yang berjalan dalam perangkat lunak tersebut . Dari hasil pengujian sistem Kustomisasi Desain Produk Secara Tas Spunbond Secara Online ini dan kuisioner yang ditujukan kepada pengguna sistem dapat disimpulkan tentang kelebihan dan kekurangan yang ada pada sistem sebagai berikut:

4.3.1 Kelebihan Sistem

1. Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online ini *userfriendly*.
2. Pengguna dapat melakukan pembelian barang secara langsung atau mendesain sendiri barang pesanannya.
3. Terdapat keranjang belanja, sehingga pengguna dapat mengetahui barang belanjaanya.
4. Menyediakan informasi-informasi secara lengkap yang dibutuhkan oleh pengguna.

4.3.2 Kekurangan Sistem

1. Proses kustomisasi belum kompleks hanya sebatas pemilihan warna, motif dan menambahan penulisan.
2. Setelah melakukan kustomisasi, hasil kustom tidak dapat diedit kembali.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil implementasi sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan sistem ini sudah sesuai dengan perancangan sistem.
2. Sistem ini memudahkan pemilik usaha menerima pesanan dalam jumlah besar tanpa harus terkendala dengan desain produk.x
3. Tampilan sistem yang *user-friendly* membuat pengguna tidak mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi.

5.2 Saran

Secara umum sistem yang dibuat masih belum sempurna, karena itu beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online adalah pengembangan desain perlu dilakukan agar lebih menarik serta dalam proses kustomisasi dapat dibuat lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Mediakita.

Fiva, R. 2009. *Bisnis Sukses Lewat Internet.* Yogyakarta: Andi.

Kadir. A. 2002. *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi.

Nugroho, A. 2006. *E-Commerce memahami perdagangan Modern di Dunia Maya*. Bandung: Informatika.

Pratama, Antonius N W. 2010. *CodeIgniter: Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP*. Jakarta: Mediakita

Prihatono, K & Sarwono, J. 2012. *Perdagangan Online Cara Bisnis di Internet*. Jakarta: PT. Elex Media Informatika.

Saputra, A. 2011. *Trik Kolaborasi CodeIgniter & JQuery*. Yogyakarta: Lokomedia.

Sutojo, S. 2009. Diakses pada tanggal 8 April 2013, dari website shvoong.com: http://id.shvoong.com/business-management/marketing/1911804-definisi-produk/.

Suyantoro, Sigit. 2009. *Online++ dengan Zencart*. Yogyakarta:Andi.

Utomo, Eko P. 2011. *Bikin Web Keren dalam Hitungan Menit dengan CodeIgniter*. Yogyakarta: Mediakom.

Viony, E. 2011. Diakses pada tanggal 8 April 2013, dari website blogspot.com: http://vercomfo.blogspot.com/2012/03/perancangan-produk-design-product.html.

LAMPIRAN

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : AGUNG Pekerjaan: MAHASISWA

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online

LEBIH DIKEMBANGKAN. AGAR KEPE-PANJNYA KONSUMEN DAPAT MENDE SAIN MODEL TAS SENDIRI

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Andre Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: Lebih dikembangkan di bag. Desain Product.

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Benhard Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: Lebih dikembangkan lagi Interfacenya

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : BENNY Pekerjaan: MAHASISWA

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 (6) 7 8 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online

BAGIAN INTERFACE LEBIH DI KEMBANGKAN

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Budi Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampilan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 (6) 7 8 9 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online

Lebih banyak motif pada bagian desain ...

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Choirul Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: Lebih dikembangkan....

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Cathy Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (10) **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: lebih dikembangkan. Masih butuh filtering. agar perfect

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Dian Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 (6) 7 8 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 (5) 6 7 8 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 (6) 7 8 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online

Agar dicantumkan no. Rekening sehingga memberi kan kemudahan pelanggan dalam pembayaran. ...

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : EnY Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk:Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampilan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: Bag. Desain lebih dikembangkan

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Evi Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online

Kustomisasinya lebih diperbanyak lagi, supaya lebih kompleks

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Faya Pekerjaan: Mahasiswi

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online

Semoga bisa dikembangkan lebih baik lagi

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Jamaluddin Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online

Tampilan dibuat lebih menarik lagi!

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Lina Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk:Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampilan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: Desain dibuat lebih menarik.

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Manda Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: Untuk bag. kustomisasi dibikin lebih kompleks lagi

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : M. Ariq Pekerjaan: mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (10) **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online

Secara keseluruhan baik... namun masih perlu dikembangkan

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Fath Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampilan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: Kustom Desainnya lebih ditambah lagi

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Rizal Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online

Lebih dikembangkan..
Dibagian hasil Kostum saya sarankan agar dapat diedit kembali

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Rachman Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampilan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: Lebih dikembangkan

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Tika Pekerjaan: Mahasiswa

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online: Foto tas dibuat lebih menarik.

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---

KUSTOMISASI DESAIN PRODUK TAS SPUNBOND

SECARA ONLINE

Nama : Umi Pekerjaan: Mahasiswi

Petunjuk: Beri penilaian anda mengenai sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online dengan melingkari angka yang ada. (Angka 10 adalah penilaian paling tinggi)

1. *Interface* (Tampialan) Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
2. Daya Tarik Website
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
3. Kemudahan mendapatkan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
4. Kelengkapan informasi
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
5. Kejelasan informasi dan data yang ada
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**
6. User friendliness
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
7. Membantu dalam pemesanan tas spunbond (Proses Transaksi)
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
8. Kemudahan dalam melakukan pemesanan barang
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
9. Kemudahan dalam mendesain tas
   Buruk 1 2 3 4 5 6 7 8 (9) 10 **Baik**
10. Penilaian website secara keseluruhan
    Buruk 1 2 3 4 5 6 7 (8) 9 10 **Baik**

Saran Anda Untuk Pengembangan Sistem Kustomisasi Desain Produk Tas Spunbond Secara Online	Penggunaan warna lebih dibuat menarik.

---Terima Kasih Atas Kesediaan Anda Mengisi Kuesioner ini.---