



PEMBUATAN E-COMMERCE PADA **UMKM**

Disusun oleh :

Aldo Arya Susanto
Billy Pratama Febrianto
M. Satria Adi Pradana
Lavenia Permata Sari
Oei Natalia Kristanti
Anggun Putri Dwi Meilina
Siska Narulita, S.Kom., S.M., M.Kom.
Prihati, S.Si., M.Kom.
Andreas Tigor Oktaga, S.T., M.T., M.M.



PEMBUATAN *E-COMMERCE*

PADA UMKM

Disusun oleh :

Aldo Arya Susanto

Billy Pratama Febrianto

M. Satria Adi Pradana

Lavenia Permata Sari

Oei Natalia Kristanti

Anggun Putri Dwi Meilina

Siska Narulita, S.Kom., S.M., M.Kom.

Prihati, S.Si., M.Kom.

Andreas Tigor Oktaga, S.T., M.T., M.M.



PEMBUATAN *E-COMMERCE* PADA UMKM

Penulis:

Aldo Arya Susanto, Billy Pratama Febrianto, M. Satria Adi Pradana, Lavenia Permata Sari, Oei Natalia Kristanti, Anggun Putri Dwi Meilina, Siska Narulita, S.Kom., S.M., M.Kom., Prihati, S.Si., M.Kom., Andreas Tigor Oktaga, S.T., M.T., M.M.

ISBN : 978-623-09-6755-9

Editor:

Indra Ava Dianta, Nuris Dwi Setiawan

Penerbit :

Yayasan Drestanta Pelita Indonesia

Redaksi:

Perum. Cluster G11 Nomor 17

Jl. Plamongan Indah, Kadungwringin, Kedungwringin

Pedurungan, Semarang

Tlpn. 081262770266

Fax . (024) 8317391

Email: isbn@yayasandpi.or.id

Hak Cipta dilindungi Undang Undang

Dilarang memperbanyak Karya Tulis ini dalam bentuk apapun.

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Rasulullah SAW beserta keluarganya. Di dalam buku ini membahas tentang *E-Commerce* beserta transaksi yang dilakukan secara daring atau online. Tujuan utama dalam penyusunan buku ini adalah untuk mempermudah pemahaman materi pada saat dilaksanakan kegiatan praktikum *E-Commerce*.

Materi yang dibahas dalam buku praktikum ini diantaranya adalah pengenalan *E-Commerce*, berbagai model bisnis serta transaksi pembayaran secara elektronik dan pembayaran secara online. Selain itu agar mempermudah dalam implementasi antara teori dan praktik mahasiswa dilatih dalam pembuatan aplikasi menggunakan platform free software atau tidak berbayar seperti PHP, MYSQL dan Bootstrap.

Dengan demikian mahasiswa diharapkan dapat memahamai baik secara teori maupun praktik untuk membekali kecakapan hidup atau *Lifeskill*. Dalam menyusun, Buku Praktikum *E-Commerce* masih banyak kekurangan. Oleh karenanya, penyusun mengharapkan kepada pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan pada masa yang akan datang.

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
BAB I Persiapan Dasar Membuat Website E-Commerce.....	1
1.1 Pentingnya website untuk UMKM.....	1
1.2 Software yang diperlukan	2
1.3 Pemrograman Web	3
1.4 Database	3
BAB II Tampilan Muka.....	5
2.1 Tinjauan Teori.....	5
2.1.1 <i>User Interface (UI)</i>	5
2.1.2 <i>User Experience (UX)</i>	5
2.1.3 <i>Design Thinking</i>	5
2.1.4 <i>Usability</i>	7
2.1.5 <i>Moodboard</i>	7
2.1.6 <i>Style Guideline</i>	8
2.1.7 <i>User Flow</i>	9
2.1.8 <i>Wireframe</i>	10
2.1.9 <i>Prototype</i>	10
2.2 Tahapan Pembuatan Website.....	10
2.2.1 Tahap <i>Empathize</i>	10
2.2.2 Tahap <i>Define</i>	11
2.2.3 Tahap <i>Ideate</i>	11
2.3 Gambar Source Code Halaman Utama	11
BAB III Halaman Admin.....	12
3.1 Tinjauan Teori.....	12
3.2 Panduan Menambahkan Produk	14
3.3 Panduan Menambahkan Blog	15
3.4 Gambar Source Code Halaman Admin	16
BAB IV Menu Penjualan	18
4.1 Tinjauan Teori.....	18
4.1.1 Sistem.....	18

4.1.2 Informasi	18
4.1.3 Sistem Informasi.....	18
4.1.4 Analisis dan Perancangan Sistem.....	18
4.1.5 Metode <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> / Metode <i>Waterfall</i>	18
4.1.6 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	19
4.1.7 <i>Homepage</i>	19
4.1.8 <i>About Us</i>	20
4.1.9 <i>Product Page</i>	20
4.1.10 <i>Blog</i>	21
4.1.11 <i>My Structure Query Language (MySQL)</i>	21
4.1.12 <i>Class Diagram</i>	22
4.1.13 <i>Use Case Diagram</i>	22
4.1.14 <i>Activity Diagram</i>	23
4.2 Panduan Pembelian Produk	24
BAB V Database	25
5.1 Tinjauan Teori.....	25
5.2 Analisis Database	25
BAB VI Story Telling	27
6.1 Pengertian <i>Story Telling</i>	27
6.2 Pengertian Desain Grafis	29
6.2.1 Prinsip dan unsur desain	29
6.3 Membuat tata letak layout.....	33
6.3.1 Panduan umum layout	34
6.3.2 Tips untuk menarik perhatian Masyarakat	34
Daftar Pustaka	35