

BAB V

KESIMPULAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh-pengaruh dari fungsi merek (*guarantee*, *personal identification*, *social identification*, dan status) terhadap respon konsumen yang dilihat dari kemauan menerima ekstensi merek, kemauan untuk merekomendasikan merek ke orang lain dan kemauan membayar dengan harga premium. Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dari hasil analisis yang dilakukan terhadap 84 responden, didapatkan hasil sebagai berikut:

Dari asosiasi merek yang dikaitkan dengan fungsi *guarantee* tidak signifikan terhadap kemauan konsumen untuk menerima ekstensi merek dengan kategori produk lain, kemauan konsumen untuk merekomendasikan merek kepada orang lain dan kemauan konsumen untuk membayar dengan harga premium.

Dari asosiasi merek yang dikaitkan dengan fungsi *personal identification* tidak signifikan terhadap kemauan konsumen untuk menerima ekstensi merek dengan kategori produk lain, dan kemauan konsumen untuk membayar dengan harga premium. Sedangkan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemauan konsumen untuk merekomendasikan merek ke orang lain.

Dari asosiasi merek yang dikaitkan dengan fungsi *social identification* tidak signifikan terhadap kemauan konsumen untuk menerima ekstensi merek dengan kategori produk lain, dan kemauan konsumen untuk merekomendasikan merek kepada orang lain. Sedangkan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemauan konsumen untuk membayar dengan harga premium.

Dari asosiasi merek yang dikaitkan dengan fungsi status tidak signifikan terhadap kemauan konsumen untuk membayar dengan harga premium. Sedangkan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemauan konsumen untuk menerima ekstensi merek dengan kategori produk lain, dan kemauan konsumen untuk merekomendasikan merek ke orang lain.

2. Kesimpulan dari Pembuatan Layanan *Framework E-Commerce*

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil sebagai berikut:

Dari hasil penelitian kebanyakan orang sudah mengerti tentang *E-commerce* dan mengenai pemesanan menggunakan fasilitas *e-commerce* barang terjamin sampai ketujuan dengan tepat orang-orang sudah banyak yang mempercayainya, sedangkan untuk pembayaran menggunakan fasilitas kartu kredit online orang Indonesia belum terbiasa menggunakan fasilitas tersebut. web interaktif dapat menjadi suatu strategi pengembangan pemasaran, menggunakan *e-commerce* produk, menggunakan fasilitas *ecommerce* dapat mengetahui informasi produk terbaru dengan cepat dan akurat, diberikan logo, animasi, design-design sepatu Reebok di dalam web, keamanan web ini harus diperhatikan, pembayaran tidak harus mendatangi ke tokonya, Reebok memberikan fasilitas *e-commerce* dan mengembangkannya untuk Pengaruh Asosiasi Merek Reebok terhadap Respon Konsumen apakah Anda mendukung/ tidak mendukung adanya layanan tersebut, Informasi yang anda harapkan ambaran Perusahaan, Informasi yang anda harapkan Produk yang ditawarkan, Informasi yang anda harapkan Data lokasi reklame, Informasi yang anda harapkan Prosedur Transaksi, Informasi yang anda harapkan Progress Pekerjaan Dokumentasi (Visualisasi) kebanyakan orang menyetujui bila *framework e-commerce* kalau diterapkan menjadi web interaktif memerlukan informasi diatas.

A. Implikasi Manajerial dan Saran

Beberapa implikasi manajerial dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan hasil temuan dalam penelitian ini:

1. Bagi perusahaan yang terkait, yakni Reebok dan perusahaan sepatu olah raga, serta perusahaan yang ingin meningkatkan strategi *branding*-nya, dari hasil temuan yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh positif dari fungsi merek dari dimensi fungsi *status* terhadap kemauan konsumen untuk menerima ekstensi merek dan untuk membayar dengan harga premium terhadap suatu merek. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa konsumen akan semakin loyal terhadap suatu merek dan rela membayar dengan harga yang tinggi jika adanya jaminan dari perusahaan tersebut dalam berkomitmen terhadap kualitas produk yang akan ditawarkan ke konsumen. Selain itu perusahaan juga harus selalu melakukan perbaikan secara terus menerus (*continuous improvement*) dalam hal kualitas agar merek mereka dapat selalu diterima dengan baik oleh konsumen.
2. Dari fungsi *status*, ditemukan adanya pengaruh positif terhadap kemauan konsumen untuk merekomendasikan merek. Hal ini berarti konsumen akan memberikan rekomendasi mereka terhadap merek ke orang lain karena sifat emosional dan rasa percaya diri yang ditimbulkan dengan menggunakan merek tersebut. Perusahaan sebaiknya lebih meningkatkan produk mereka tidak hanya pada segi kualitas saja, namun dari segi emosional dari konsumen itu sendiri dalam menggunakan merek. Misalnya saja memproduksi produk *limited edition* yang akan memberikan citra eksklusif bagi pemakai merek.
3. Bagi penelitian selanjutnya, saran dari peneliti adalah penelitian selanjutnya yang akan dilakukan di Indonesia khususnya, menggunakan perbandingan akan merek-merek yang terkenal dan mencoba meneliti apakah adanya perbedaan asosiasi merek terhadap respon konsumen dari merek-merek tersebut, dan seberapa besar pengaruhnya. Selain itu dengan menambahkan variabel independen lainnya selain fungsi merek juga bisa menambah temuan dalam penelitian yang meneliti tentang merek.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan pertimbangan waktu yang terbatas untuk mengumpulkan data penelitian, penelitian ini menggunakan jumlah responden yang sangat kecil dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan 1.054 responden. Temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini masih kurang mencerminkan populasi dalam mengasosiasikan sebuah merek.
2. Model yang digunakan menggunakan model dari penelitian sebelumnya. Dengan asumsi bahwa perilaku konsumen dalam suatu Negara atau tempat memiliki perbedaan. Maka penemuan yang dihasilkan sebagian tidak sesuai dengan penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Belen del Rio, A., Vazques, R., Iglesias, V., 2001, *The Effects of Brand Associations on Consumer Response*, *Journal of Consumer Marketing*, Vol 18.
- Cooper, Donald R. dan Pemela S. Schilder (2003), *Business Research Method*, Sixth Edition, Prentice Hall.
- Faircloth, James B., Capella, Louis M., Alford, Bruce L., 2001, *The Effects of Brand Attitude and Brand Image on Brand Equity*, *Journal of Consumer Marketing*.
- Ferdinand, Augusty, MBA (2005), *Structural Equation Modelling Dalam Penelitian Manajemen*, Edisi ke-3, CV. Indoprint, Semarang.
- Hair, Joseph F., Rolp E. Anderson, Ronald L. Tatham, William C. Black (1998), *Multivariate Data Analysis*, Fifth Edition, Prentice Hall International, Inc
- Kapferer, Jean-Noel, 1998, *Strategic Brand Management*, Second Edition, Kogan Page.
- Knapp, Duane E., 2000, *The Brand Mindset*, McGraw-Hill.
- Long, M.M. dan Schiffman, L.G., 2000, *Consumption Values and Relationships: segmenting the market for frequency programs*, *Journal of Consumer Marketing*, Vol 17.
- Shciffman, Leon G., dan Kanuk, Leslie Lazar., 2004, *Consumer Behavior*, Eighth Edition, Prentice Hall.
- _____, *Cara Mudah Membangun Web Site*, <http://www.chip.co.id/forum/archive/index.php/t-11104.html>, Diakses tanggal: 17/04/2006
- _____, *CRM Darimana harus mulai*, www.plasmamedia.com, Diakses tanggal: 11/06/2006
- _____, *E-commerce and E-Business*, <http://students.ukdw.ac.id/~22033156/index.php>, Diakses tanggal: 17/04/2006
- _____, *Enterprise Development Reference Architecture Version 1.1*, Microsoft

KUESIONER

Dengan data dari kuesioner ini, Peneliti ingin meneliti respon konsumen yang dipengaruhi oleh asosiasi merk Rebook Dan Desain Framework E-commerce.

Kasus Pada Sepatu Rebook. Peneliti berharap kuesioner ini dapat diisi dengan sepenuh hati karena tanpa saudara-saudari penelitian ini tidak akan berhasil. Terima kasih sebelumnya.

Berilah tanda (x) pada salah satu jawaban yang telah disediakan untuk setiap pertanyaan.

I. Data Responden

1. Usia :tahun.
2. Jenis kelamin
 - a. Pria
 - b. Wanita
3. Pengeluaran per bulan :
 - a. < Rp. 500.000
 - b. Rp. 500.000 - Rp. 1.000.000
 - c. >Rp.1.000.000
4. Pendidikan terakhir:
 - a. SD
 - b. SMP
 - c. SMU
 - d. D3
 - e. S1
 - f. S2
5. Pekerjaan:
 - a. Pelajar/Mahasiswa S1
 - b. Mahasiswa S2
 - c. Pegawai Negeri
 - d. Pegawai Swasta
 - e. Wiraswasta

II. Kuesioner Pengaruh Asosiasi Merk Rebook terhadap Respon Konsumen Dan Desain Framework E-Commerce Kasus Pada Sepatu Rebook

Keterangan:

- a. **Sangat Tidak Setuju (STS)**
- b. **Tidak Setuju (TS)**
- c. **Netral (N)**
- d. **Setuju (S)**
- e. **Sangat Setuju (SS)**

Berilah tanda silang (X) atau centang (√) pada jawaban anda.

1 Guarantee (jaminan)

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Kualitas Rebook bisa dipercaya.					
2	Sepatu Rebook berusaha menyesuaikan perubahan selera pasar.					
3	Rebook selalu berusaha meningkatkan kualitas sepatu olahraga secara terus-menerus.					
4	Sepatu olahraga Rebook termasuk produk yang mengikuti trend.					

2 Personal Identification

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya menyukai sepatu olahraga Rebook.					
2	Bentuk sepatu olahraga Rebook sesuai dengan gaya hidup saya.					
3	Banyak orang suka merek sepatu Rebook.					

3.Social Identification

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Hanya orang-orang yang mengiku trend mode yang menggunakan sepatu Rebook.					
2	Banyak yang membeli sepatu Rebook.					
3	Orang yang ketinggalan mode yang tidak membeli sepatu Rebook.					

4. Status

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Menggunakan sebuah produk Rebook merupakan simbol status sosial.					
2	Banyak orang terkenal memakai sepatu Rebook.					
3	Sepatu olahraga merk Rebook memiliki reputasi yang baik.					
4	Sepatu Rebook digunakan bagi kalangan menengah keatas.					

5. Menerima ekstensi dari merk

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Banyak orang meyakini baju olah raga Rebook bagus.					
2	Baju Reebok bisa sesukses sepatu Rebook di pasar.					
3	Baju Olah raga merk Rebook disukai banyak orang.					

6. Merekomendasi ke orang lain

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya akan memberi nasehat kepada orang lain untuk membeli sepatu olahraga Rebook.					
2	Bila ada orang bertanya tentang merek sepatu, saya akan merekomendasikan Rebook.					
3	Saya akan memberikan informasi positif tentang produk sepatu Rebook pada orang lain.					

7. Membayar dengan harga premium

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Anda mau membayar dengan harga yang mahal untuk sepatu olahraga Rebook.					
2	Jika ada sepatu olahraga merk lain yang hampir sama dengan sepatu olahraga Rebook, Anda juga akan membayar dengan harga mahal untuk sepatu olahraga merk lain tersebut.					
3	Harga sepatu Rebook yang mahal setara dengan kualitasnya.					

8. E-Commerce

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Bila menggunakan fasilitas e-commerce barang terjamin sampai ketujuan dengan tepat.		
2	Bila menggunakan fasilitas e-commerce keamanan terjamin.		
3	Anda terbiasa menggunakan fasilitas kartu kredit untuk pembayaran online.		
4	Adanya web interaktif dapat menjadi suatu strategi pengembangan pemasaran.		
5	Bisa memilih produk dengan lebih mudah dan cepat.		
6	Dapat mengetahui informasi produk terbaru dengan cepat dan akurat.		
7	Setujukah anda bila diberikan logo.		
8	Setujukah anda bila diberikan animasi.		
9	Perlukah design design sepatu Rebook dimasukkan dalam web e-commerce ini.		
10	Perlukah keamanan web ini harus diperhatikan.		
11	Pembayaran tidak harus mendatangi ke tokonya.		
12	Apabila Rebook memberikan fasilitas e-commerce dan mengembangkannya untuk Pengaruh Asosiasi Merk Rebook terhadap Respon Konsumen apakah Anda mendukung/ tidak mendukung adanya layanan tersebut.		
13	Informasi yang anda harapkan Gambaran Perusahaan.		
14	Informasi yang anda harapkan Produk yang ditawarkan.		
15	Informasi yang anda harapkan Data lokasi reklame baru.		
16	Informasi yang anda harapkan Prosedur Transaksi.		
17	Informasi yang anda harapkan Progress Pekerjaan Dokumentasi (Visualisasi).		

iability

Case Processing Summary

		N	%
ases	Valid	84	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	84	100.0

Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.667	.672	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
1	4.12	.718	84
2	3.94	.665	84
3	3.94	.588	84
4	4.07	.617	84

Inter-Item Correlation Matrix

	G1	G2	G3	G4
1	1.000	.267	.331	.307
2	.267	1.000	.330	.422
3	.331	.330	1.000	.377
4	.307	.422	.377	1.000

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Inter-Item Covariance Matrix

	G1	G2	G3	G4
1	.516	.128	.140	.136
2	.128	.442	.129	.173
3	.140	.129	.346	.137
4	.136	.173	.137	.380

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	4.018	3.940	4.119	.179	1.045	.008	4
Item Variances	.421	.346	.516	.170	1.491	.006	4
Inter-Item Covariances	.140	.128	.173	.045	1.355	.000	4
Inter-Item Correlations	.339	.267	.422	.154	1.578	.003	4

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	11.95	2.046	.393	.160	.643
2	12.13	2.067	.449	.222	.599
3	12.13	2.212	.464	.217	.592
4	12.00	2.096	.499	.261	.567

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
16.07	3.368	1.835	4

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	84	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	84	100.0

^a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.686	.691	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
1	3.67	.812	84
2	3.24	.705	84
3	3.76	.816	84

Inter-Item Correlation Matrix

	PI 1	PI 2	PI 3
1	1.000	.541	.370
2	.541	1.000	.372
3	.370	.372	1.000

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Inter-Item Covariance Matrix

	PI 1	PI 2	PI 3
1	.659	.309	.245
2	.309	.497	.214
3	.245	.214	.666

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.556	3.238	3.762	.524	1.162	.078	3
Item Variances	.607	.497	.666	.169	1.339	.009	3
Inter-Item Covariances	.256	.214	.309	.095	1.445	.002	3
Inter-Item Correlations	.428	.370	.541	.171	1.461	.008	3

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	7.00	1.590	.542	.325	.538
2	7.43	1.814	.551	.327	.540
3	6.90	1.774	.422	.179	.697

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
10.67	3.357	1.832	3

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	84	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	84	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.729	.724	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
1	3.08	.984	84
2	3.46	.813	84
3	2.94	.923	84

Inter-Item Correlation Matrix

	SI 1	SI 2	SI 3
1	1.000	.342	.682
2	.342	1.000	.374
3	.682	.374	1.000

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Inter-Item Covariance Matrix

	SI 1	SI 2	SI 3
1	.969	.274	.619
2	.274	.661	.281
3	.619	.281	.852

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.163	2.940	3.464	.524	1.178	.073	3
Item Variances	.827	.661	.969	.308	1.465	.024	3
Inter-Item Covariances	.392	.274	.619	.345	2.260	.031	3
Inter-Item Correlations	.466	.342	.682	.339	1.991	.028	3

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	6.40	2.075	.630	.474	.542
2	6.02	3.060	.390	.154	.810
3	6.55	2.178	.661	.487	.503

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
9.49	4.831	2.198	3

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	84	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	84	100.0

. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.793	.794	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
1	3.18	.959	84
2	3.43	.909	84
3	3.86	.697	84
4	3.61	.659	84

Inter-Item Correlation Matrix

	S1	S2	S3	S4
1	1.000	.630	.490	.513
2	.630	1.000	.535	.425
3	.490	.535	1.000	.349
4	.513	.425	.349	1.000

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Inter-Item Covariance Matrix

	S1	S2	S3	S4
1	.920	.549	.327	.324
2	.549	.826	.339	.255
3	.327	.339	.485	.160
4	.324	.255	.160	.434

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.518	3.179	3.857	.679	1.213	.082	4
Item Variances	.666	.434	.920	.485	2.118	.059	4
Inter-Item Covariances	.326	.160	.549	.389	3.430	.015	4
Inter-Item Correlations	.490	.349	.630	.281	1.807	.008	4

The covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	10.89	3.253	.694	.489	.695
2	10.64	3.461	.676	.472	.703
3	10.21	4.435	.563	.330	.763
4	10.46	4.661	.519	.285	.782

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
14.07	6.573	2.564	4

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	84	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	84	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.741	.744	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
E 1	3.80	.636	84
E 2	3.43	.716	84
E 3	3.54	.752	84

Inter-Item Correlation Matrix

	ME 1	ME 2	ME 3
ME 1	1.000	.457	.532
ME 2	.457	1.000	.486
ME 3	.532	.486	1.000

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Inter-Item Covariance Matrix

	ME 1	ME 2	ME 3
ME 1	.404	.208	.254
ME 2	.208	.513	.262
ME 3	.254	.262	.565

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.587	3.429	3.798	.369	1.108	.036	3
Item Variances	.494	.404	.565	.161	1.397	.007	3
Inter-Item Covariances	.241	.208	.262	.053	1.256	.001	3
Inter-Item Correlations	.492	.457	.532	.075	1.163	.001	3

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ME 1	6.96	1.601	.575	.335	.654
ME 2	7.33	1.478	.540	.291	.688
ME 3	7.23	1.334	.594	.358	.625

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
10.76	2.931	1.712	3

Reliability

Warnings

The covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	84	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	84	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.802	.800	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
MO1	3.15	.768	84
MO2	3.31	.836	84
MO3	3.51	.703	84

Inter-Item Correlation Matrix

	MO1	MO2	MO3
MO1	1.000	.732	.476
MO2	.732	1.000	.507
MO3	.476	.507	1.000

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Inter-Item Covariance Matrix

	MO1	MO2	MO3
MO1	.590	.470	.257
MO2	.470	.698	.297
MO3	.257	.297	.494

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.325	3.155	3.512	.357	1.113	.032	3
Item Variances	.594	.494	.698	.204	1.414	.010	3
Inter-Item Covariances	.341	.257	.470	.212	1.826	.010	3
Inter-Item Correlations	.571	.476	.732	.255	1.536	.016	3

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
01	6.82	1.787	.708	.550	.666
02	6.67	1.598	.726	.567	.644
03	6.46	2.228	.529	.281	.843

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
9.98	3.831	1.957	3

ability

Warnings

The covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	84	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	84	100.0

Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.698	.671	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
01	3.36	1.368	84
02	3.71	.872	84
03	2.76	1.350	84

Inter-Item Correlation Matrix

	MP 1	MP 2	MP 3
01	1.000	.319	.758
02	.319	1.000	.136
03	.758	.136	1.000

The covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Inter-Item Covariance Matrix

	MP 1	MP 2	MP 3
P 1	1.871	.380	1.399
P 2	.380	.761	.160
P 3	1.399	.160	1.822

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.278	2.762	3.714	.952	1.345	.231	3
Item Variances	1.485	.761	1.871	1.110	2.459	.394	3
Inter-Item Covariances	.647	.160	1.399	1.239	8.742	.350	3
Inter-Item Correlations	.404	.136	.758	.622	5.574	.082	3

covariance matrix is calculated and used in the analysis.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P 1	6.48	2.903	.764	.622	.221
P 2	6.12	6.492	.243	.128	.862
P 3	7.07	3.392	.627	.587	.449

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
9.83	8.333	2.887	3

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Status, Social IdenS1, Personal Iden, Guarantee ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: M EkstensiMO 1

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.464 ^a	.215	.176	.518

a. Predictors: (Constant), Status, Social IdenS1, Personal Iden, Guarantee

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	5.821	4	1.455	5.421	.001 ^a
Residual	21.206	79	.268		
Total	27.026	83			

Predictors: (Constant), Status, Social IdenS1, Personal Iden, Guarantee

Dependent Variable: M EkstensiMO 1

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.446	.526		2.750	.007
Guarantee	.223	.162	.179	1.375	.173
Personal Iden	.032	.113	.034	.280	.780
Social IdenS1	.116	.087	.149	1.340	.184
Status	.218	.111	.245	1.955	.054

Dependent Variable: M EkstensiMO 1

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Status, Social IdenS1, Personal Iden, Guarantee ^a		Enter

All requested variables entered.

Dependent Variable: M Orng Lain

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.655 ^a	.429	.400	.505221298308145

Predictors: (Constant), Status, Social IdenS1, Personal Iden, Guarantee

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	15.163	4	3.791	14.852	.000 ^a
Residual	20.165	79	.255		
Total	35.328	83			

Predictors: (Constant), Status, Social IdenS1, Personal Iden, Guarantee

Dependent Variable: M Orng Lain

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.345	.513		.672	.503
Guarantee	.006	.158	.004	.037	.971
Personal Iden	.303	.110	.284	2.761	.007
Social IdenS1	.110	.084	.124	1.308	.195
Status	.435	.109	.427	4.003	.000

Dependent Variable: M Orng Lain

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Status, Social IdenS1, Personal Iden, Guarantee ^a		Enter

. All requested variables entered.

Dependent Variable: Membayar P

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.314 ^a	.099	.053	.936322356356194

Predictors: (Constant), Status, Social IdenS1, Personal Iden, Guarantee

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	7.593	4	1.898	2.165	.081 ^a
Residual	69.259	79	.877		
Total	76.852	83			

Predictors: (Constant), Status, Social IdenS1, Personal Iden, Guarantee

Dependent Variable: Membayar P

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2.800	.950		2.947	.004
Guarantee	-.174	.293	-.083	-.594	.554
Personal Iden	-.203	.204	-.129	-.998	.321
Social IdenS1	.374	.156	.285	2.393	.019
Status	.204	.201	.136	1.011	.315

Dependent Variable: Membayar P

Statistics

	Valid	Missing
Mean	26.07	0
Std. Error of Mean	.652	
Median	25.00	
Mode	25	
Std. Deviation	5.977	
Variance	35.730	
Range	43	
Minimum	16	
Maximum	59	
Sum	2190	
Percentiles		
10	20.50	
20	22.00	
25	23.00	
30	24.00	
40	24.00	
50	25.00	
60	26.00	
70	27.00	
75	27.00	
80	28.00	
90	33.00	

Usia

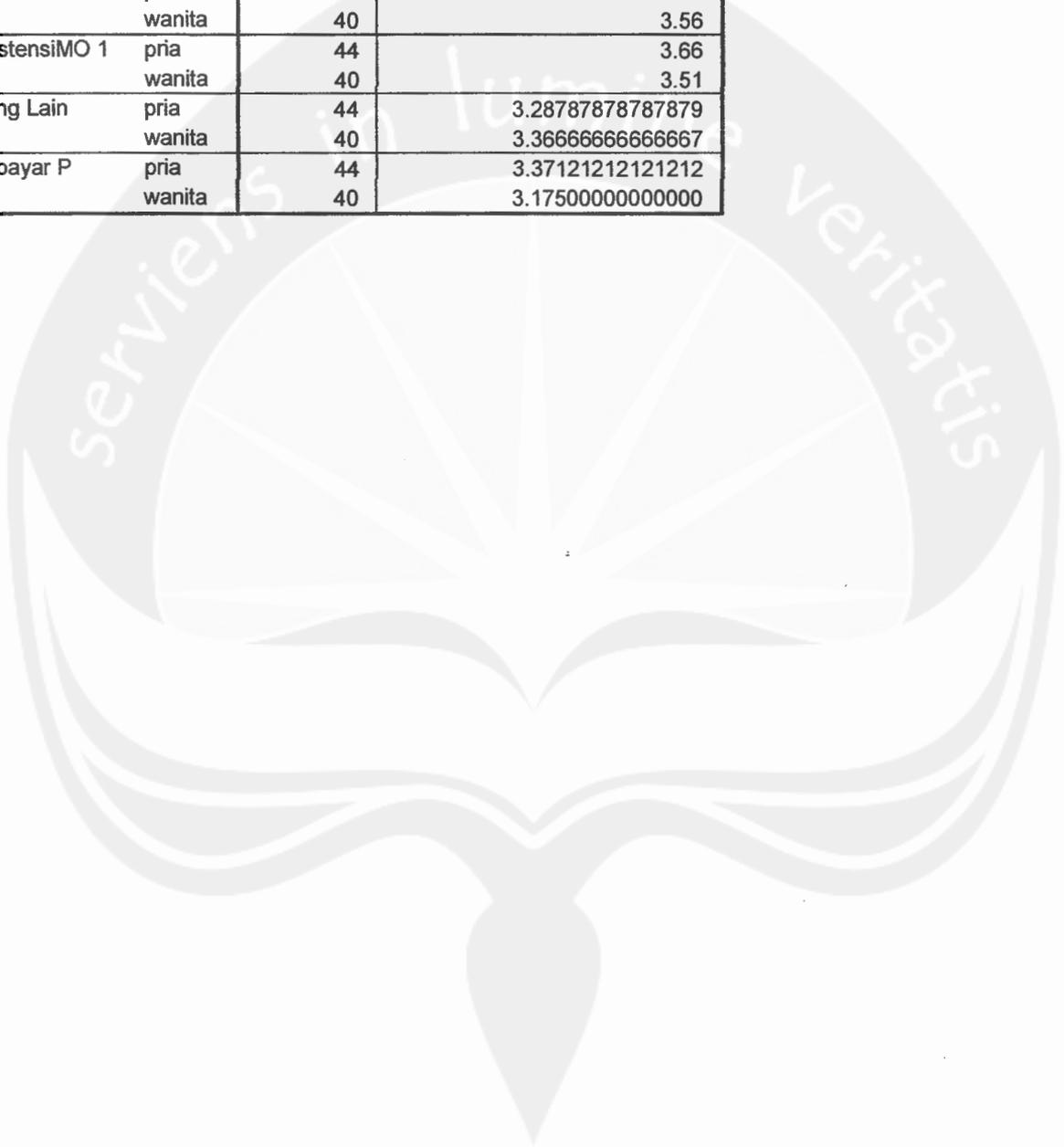
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 16	1	1.2	1.2	1.2
17	2	2.4	2.4	3.6
18	1	1.2	1.2	4.8
19	1	1.2	1.2	6.0
20	3	3.6	3.6	9.5
21	4	4.8	4.8	14.3
22	5	6.0	6.0	20.2
23	6	7.1	7.1	27.4
24	11	13.1	13.1	40.5
25	13	15.5	15.5	56.0
26	8	9.5	9.5	65.5
27	9	10.7	10.7	76.2
28	5	6.0	6.0	82.1
29	2	2.4	2.4	84.5
30	2	2.4	2.4	86.9
31	2	2.4	2.4	89.3
32	1	1.2	1.2	90.5
34	1	1.2	1.2	91.7
35	1	1.2	1.2	92.9
36	3	3.6	3.6	96.4
39	1	1.2	1.2	97.6
44	1	1.2	1.2	98.8
59	1	1.2	1.2	100.0
Total	84	100.0	100.0	

est

DataSet1] E:\baru s2 gethu\tesis ku oi\tesis fris\baru\BARU BARU.sav

Group Statistics

	JK	N	Mean
garantee	pria	44	4.0114
	wanita	40	4.0250
Personal Iden	pria	44	3.46969696969697
	wanita	40	3.65000000000000
cial IdenS1	pria	44	3.24242424242424
	wanita	40	3.07500000000000
atus	pria	44	3.48
	wanita	40	3.56
EkstensiMO 1	pria	44	3.66
	wanita	40	3.51
Orng Lain	pria	44	3.28787878787879
	wanita	40	3.36666666666667
embayar P	pria	44	3.37121212121212
	wanita	40	3.17500000000000



Group Statistics

	JK	Std. Deviation	Std. Error Mean
Garantee	pria	.46366	.06990
	wanita	.45924	.07261
Personal Iden	pria	.539490533036569	.081331258001415
	wanita	.674948557710553	.106718737290547
Social IdenS1	pria	.656368666351970	.098951299565248
	wanita	.807682132618041	.127705758224759
Status	pria	.627	.095
	wanita	.661	.105
Ekstensimo	pria	.564	.085
	wanita	.575	.091
Orng Lain	pria	.665079152837902	.100264454811398
	wanita	.644061188719531	.101835015443463
Pembayar P	pria	.978359934112458	.147493309607630
	wanita	.945788385166402	.149542274082922

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Garantee	Equal variances assumed	.089	.766
	Equal variances not assumed		
Personal Iden	Equal variances assumed	1.309	.256
	Equal variances not assumed		
Social IdenS1	Equal variances assumed	2.848	.095
	Equal variances not assumed		
Status	Equal variances assumed	.594	.443
	Equal variances not assumed		
Ekstensimo 1	Equal variances assumed	.021	.885
	Equal variances not assumed		
Orng Lain	Equal variances assumed	.002	.969
	Equal variances not assumed		
Pembayar P	Equal variances assumed	.006	.939
	Equal variances not assumed		

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
varantee	Equal variances assumed	-.135	82	.893	-.01364
	Equal variances not assumed	-.135	81.385	.893	-.01364
Personal Iden	Equal variances assumed	-1.358	82	.178	-.180303030303032
	Equal variances not assumed	-1.344	74.627	.183	-.180303030303032
cial IdenS1	Equal variances assumed	1.047	82	.298	.167424242424242
	Equal variances not assumed	1.036	75.277	.303	.167424242424242
atus	Equal variances assumed	-.521	82	.604	-.073
	Equal variances not assumed	-.520	80.217	.605	-.073
EkstensiMO 1	Equal variances assumed	1.213	82	.229	.151
	Equal variances not assumed	1.212	80.912	.229	.151
Omg Lain	Equal variances assumed	-.550	82	.584	-.078787878787879
	Equal variances not assumed	-.551	81.661	.583	-.078787878787879
embayar P	Equal variances assumed	.933	82	.354	.196212121212120
	Equal variances not assumed	.934	81.679	.353	.196212121212120

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Guarantee	Equal variances assumed	.10084	-.21423	.18696
	Equal variances not assumed	.10079	-.21416	.18689
Personal Iden	Equal variances assumed	.132760034531468	-.444405030642518	.083798970036454
	Equal variances not assumed	.134177726977996	-.447620688805674	.087014628199610
Social IdenS1	Equal variances assumed	.159970315205539	-.150807674205057	.485656159053541
	Equal variances not assumed	.161555316747584	-.154391030274084	.489239515122569
Status	Equal variances assumed	.141	-.353	.206
	Equal variances not assumed	.141	-.354	.207
Ekstensimo 1	Equal variances assumed	.124	-.097	.398
	Equal variances not assumed	.124	-.097	.398
Omng Lain	Equal variances assumed	.143131509598146	-.363522046942382	.205946289366623
	Equal variances not assumed	.142910221009546	-.363099486593480	.205523729017721
Pembayar P	Equal variances assumed	.210383798423864	-.222308273113263	.614732515537504
	Equal variances not assumed	.210040872491294	-.221650640135816	.614074882560057

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK
PENGARUH ASOSIASI MEREK TERHADAP RESPON
KONSUMEN DAN DESAIN FRAMEWORK E-COMMERCE
KASUS PADA SEPATU REEBOK
(FESR)

Dipersiapkan oleh:

Frisca Natali Bintara (05 1022/MTF)

Program Studi Magister Teknik Informatika

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Magister Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-FESR</i>		<i>1/28</i>
	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Revisi		<i>02-03-2007</i>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F
Ditulis oleh							
Diperiksa oleh							
Disetujui oleh							

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Gambar



1 Pendahuluan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak yang akan dibuat. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pembuatan perangkat lunak.

1.1 Tujuan

Tujuan dari dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) dalam pengembangan sistem FESR (*Framework E-Commerce Sepatu Reebok*) ini yaitu untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak, yang meliputi antarmuka eksternal, dan atribut, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak, selain itu juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

FESR (*Framework E-Commerce Sepatu Reebok*) adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah dalam proses update data dan proses pembelian sepatu Reebok. Perangkat Lunak ini sebagai pendukung dalam melakukan segala kegiatan dalam perusahaan sepatu Reebok yang paling utama adalah dalam proses pembelian online. Perangkat lunak ini akan digunakan oleh bagian IT perusahaan sepatu Reebok dan pembeli sepatu Reebok.

1.3 Definisi, Akronim dan tem Singkatan

Dalam masing-masing bagian akan dijelaskan secara lebih mendetail keterangannya. Definisi, Akronim dan Singkatan.

- **SKPL** adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, biasa juga disebut sebagai *Software Requirement Specification (SRS)*, yang merupakan spesifikasi dari produk/perangkat lunak yang digunakan.
- **FESR** singkatan dari *Framework E-Commerce Sepatu Reebok Berbasis Multimedia* adalah nama dari program ini

- **Interface** merupakan antarmuka yang menghubungkan pengguna dengan sistem.
- **UML** adalah diagram yang digunakan untuk merepresentasikan aliran proses pada sistem perangkat lunak ini.

1.4 Referensi

1. GL01, Template Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika-ITB.
2. SKPLGL08, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika-UAJY.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Dokumen SKPL ini dibagi menjadi tiga bagian utama. Bagian utama dari SKPL ini mencakup tujuan pembuatan dokumen, lingkup masalah, definisi referensi serta deskripsi global dari perangkat lunak yang akan dibuat. Bagian kedua berisi penjelasan secara umum mengenai perspektif produk, fungsi, serta karakteristik pengguna perangkat lunak yang akan dibuat. Bagian ketiga berisi mengenai uraian kebutuhan perangkat lunak secara lebih rinci.

2 Deskripsi Keseluruhan

2.1 Perspektif produk

Perspektif produk FESR (Framework E-commerce Sepatu Reebok) adalah sebuah software yang digunakan untuk mempermudah dalam proses pembelian secara online. Perangkat lunak FESR ini disimpan dalam server dari perusahaan Reebok. Pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak dalam bentuk data secara on-line. Dimana semua data nantinya tersimpan dalam server dan data tersebut dapat dilihat dan diambil dari bagian manapun pada saat kapanpun. Perangkat lunak ini dapat dijalankan pada lingkungan sistem operasi yaitu Windows 98, dan seluruh sistem operasi Windows diatas Windows 98 yang kompatibel dengan sistem tersebut

2.2 Fungsi Produk

FESR merupakan perangkat lunak bantu pengujian kelas yang dikembangkan dengan Visual Basic.Net 6.0 dan SQL Server. Adapun fungsi-fungsi yang dimiliki oleh perangkat lunak ini adalah:

2.2.1 Home (SKPL-FESR.01)

Halaman Home berisi penjelasan sekilas tentang Reebok. Pada sebelah kiri atas terdapat logo Reebok dan Judul. Sebelah kiri terdapat menu navigasi menu dan tengah terdapat informasi singkat tentang Reebok dan Informasi-informasi beserta gambar *new product* dari sepatu Reebok. Dimana terdapat juga beberapa link menu yang bersifat *pop-up*.

2.2.2 Menu Produk (SKPL-FESR.02)

Halaman Produk ini berisi keterangan tentang informasi produk sepatu Reebok dari gambar, ukuran warna dan sizenya yang dapat langsung dilihat ataupun dibeli. Pada sebelah kiri menu navigasi dimana terdapat juga beberapa link menu yang bersifat *pop-up*.

2.2.3 Link Pembelian (SKPL-FESR.03)

Halaman Pembelian ini berisi form-form yang berisi keterangan tentang para customer Reebok yang ingin membeli sepatu Reebok secara online.

Berisi keterangan meremove produk yang sudah terpilih, produk yang dipilih, jumlah barang yang akan dibeli, serta jumlah total barang yang akan dibeli. Terdapat juga tombol update yang berguna untuk mengupdate barang yang akan dibeli, terdapat tombol continue shopping yang berguna bila kita akan membeli sepatu lagi atau melanjutkan shopping. Tombol checkout digunakan untuk keluar dari form pembelian. Pada sebelah kiri terdapat menu dan terdapat link yang bersifat *pop u*. Dan sebelah kiri pojok atas terdapat logo Reebok.

2.2.4 Link Forum (SKPL-FESR.04)

Halaman forum ini berisi form-form yang berisi keterangan tentang para pengguna E-commerce Reebok. Yang bisa menyampaikan saran dan kritik bagi sesama pengguna ataupun pada produk Reebok yang mereka beli dan dapat

bertanya pada pengguna lain. Pada sebelah kiri terdapat menu dan terdapat link yang bersifat pop u. Dan sebelah kiri pojok atas terdapat logo Reebok

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak ini adalah perusahaan sepatu Reebok dan para pembeli yang menyukai sepatu Reebok.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini adalah :

- Spesifikasi perangkat lunak yang akan dibangkitkan data ujinya adalah spesifikasi *statechart (state transition diagram)* yang dibuat dengan menggunakan Visual Basic.Net 6.0, dan Sql server.
- File spesifikasi yang ada bebas dari kesalahan penulisan.
- Pembangkitan data uji terbatas pada *change event* dengan *enabled transition*. *State Transition* adalah deterministic.

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Perangkat lunak ini menggunakan sistem operasi Windows 9x atau yang lebih tinggi. Dibutuhkan mouse, keyboard.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada produk ini mencakup kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pemakai akan berinteraksi dengan gambar *framework e-commerce* Jadi yang dibutuhkan hanya keyboard input sedangkan monitor untuk output.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan perangkat lunak ini adalah :

- a. PC Pentium III
- b. RAM 128 MB
- c. Harddisk 150 Mb
- d. VGA
- e. Mouse
- f. Speaker

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan adalah:

1. *Microsoft Windows XP*, digunakan sebagai sistem operasi, yang merupakan lingkungan tempat pembuatan maupun implementasi perangkat lunak.
2. *Macromedia Flash MX*, yang digunakan sebagai sarana pembangunan perangkat lunak. Produk perangkat lunak ini yang berperan besar dalam pembuatan perangkat lunak web sepatu Reebok.
3. *Swift3D*, digunakan untuk pembuatan animasi tulisan dalam bentuk tiga dimensi.
4. *Adobe photoshop 7.0*, digunakan untuk mengedit gambar yang akan digunakan dalam program.
5. *Microsoft Visual Vb.Net 6.0*, sebagai perangkat lunak untuk yang digunakan untuk tampilan depan beserta codingnya.
6. *SQL Server*, digunakan untuk server web sepatu Reebok.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas

Framework Perangkat lunak ini dibuat sebagai sarana memasarkan sepatu Reebok dan bisa membuat strategi bisnis yang lebih baik. Dengan framework e-commerce perangkat lunak ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam memasarkan Reebok dengan lebih baik.

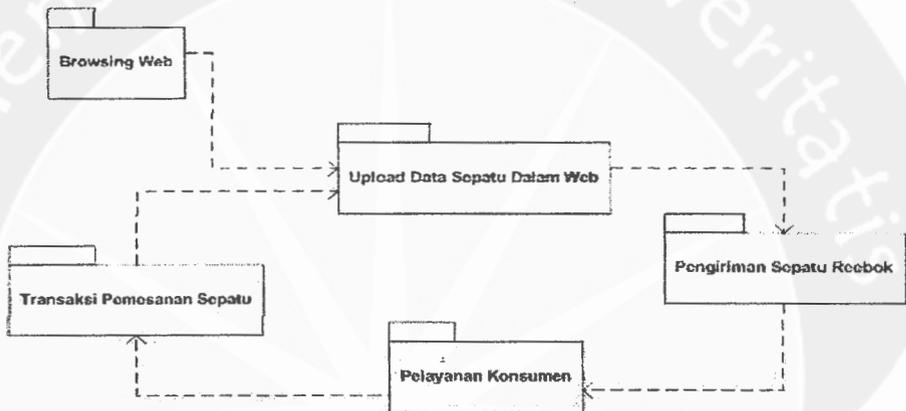
3.3 Package Diagram

Package diagram menggambarkan bagaimana suatu sistem dibagi menjadi grup-grup atau kelas-kelas, dimana ketergantungan antara grup yang satu dengan grup yang lain digambarkan dalam suatu aliran.

Proses bisnis yang terjadi pada Perusahaan Sepatu Reebok akan diuraikan dalam level 1 dan level 2.

1. Level 1 Proses bisnis Perusahaan Sepatu Reebok yang dikomputerisasi

Gambar. merupakan *package diagram* dari proses bisnis yang terjadi pada Perusahaan Sepatu Reebok.



Gambar 3.1 Level 1 *Package diagram* dari proses bisnis Perusahaan Sepatu Reebok

Dari gambar 3.1 diatas dapat dijelaskan bahwa dalam proses bisnis pada Perusahaan Sepatu Reebok terdapat 5 buah *package*, dimana antara satu *package* dengan *package* yang lain saling berinteraksi dan berkaitan. Pada *package upload* data sepatu Reebok dalam web terjadi proses pembuatan master gambar-gambar sepatu Reebok oleh bagian Produksi serta pengelompokan gambar-gambar sepatu ke dalam berbagai kategori. Sepatu-sepatu yang sudah di kelompokkan berdasarkan kategori tertentu oleh Bagian IT akan dikelola dan disimpan dalam database sepatu. Data-data sepatu tersebut akan ditempatkan pada web yang sudah disiapkan.

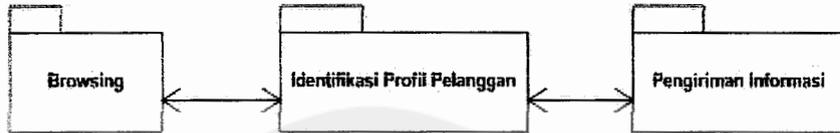
Pada *package upload* data sepatu dalam web akan berkaitan dengan *package browsing* web, *package* transaksi pemesanan sepatu dan *package* pengiriman sepatu. *Package browsing* web terjadi proses pencarian informasi yang dilakukan oleh pembeli pada waktu pembeli tersebut mengakses web Perusahaan Sepatu Reebok. Pada waktu *browsing*, seluruh data-data pembeli dan informasi yang diinginkan oleh pembeli akan masuk ke database Perusahaan Sepatu Reebok, dari database ini Perusahaan Sepatu Reebok akan mengetahui profil dari pembeli dan mengidentifikasi data-data tersebut sehingga Perusahaan Sepatu Reebok mengetahui informasi apa saja yang diinginkan oleh pembeli. *Package* Transaksi pemesanan sepatu Reebok terjadi proses bagaimana seorang pembeli mencari judul atau kategori sepatu Reebok yang diinginkan. Setelah menemukan sepatu Reebok yang diinginkan proses berikutnya dilanjutkan dengan transaksi pemesanan sepatu Reebok. Pembeli akan masuk ke form pembelian sepatu Reebok dan mengisi form tersebut. Setelah pengisian form selesai dilanjutkan dengan transaksi pembayaran dengan kartu kredit atau menggunakan cara transfer ke rekening perusahaan sepatu Reebok.

Package pengiriman sepatu Reebok menjelaskan proses pengiriman sepatu Reebok yang telah dipesan oleh pembeli melalui web. Perusahaan sepatu Reebok akan menunjuk jasa pengiriman untuk mengirim sepatu Reebok yang telah dipesan tersebut ke alamat pembeli.

Pada *package* pelayanan konsumen, terjadi proses sepatu Reebok yang diterima pembeli akan dicek kondisinya dan pembeli akan memberikan konfirmasi status sepatu Reebok kepada perusahaan sepatu Reebok.

2. Level 2 *Browsing Web*

Gambar 3.2 merupakan *package diagram* dari *browsing web*.



Gambar 3.2. Level 2 *Package diagram Browsing Web*

Dari gambar 3.2 diatas dapat dijelaskan bahwa dalam *package browsing web* terdapat 3 sub *package* yaitu *browsing*, identifikasi profil pelanggan/pembeli dan pengiriman informasi yang saling berhubungan. Pada *package browsing* dapat dijelaskan bagaimana seorang pembeli sepatu Reebok dalam mencari informasi sepatu-sepatu Reebok yang diinginkan melakukan *browsing* di web perusahaan sepatu Reebok. Data-data dari pembeli tersebut dan informasi sepatu Reebok yang dicari akan diidentifikasi oleh web dan dicek oleh database dalam server web. Dalam sub *package* identifikasi profil pelanggan atau pembeli, Database Server akan melakukan identifikasi terhadap pembeli. Identifikasi tersebut meliputi informasi yang sering dicari pembeli, data-data pembeli dan data-data lainnya. Selanjutnya sub *package* pengiriman informasi akan menjelaskan data-data atau informasi yang diinginkan oleh seorang pembeli akan dikirim dan ditampilkan dalam web.

3. Level 2 *Transaksi Pemesanan Sepatu Reebok*

Gambar 3.3 merupakan *package diagram* dari transaksi pemesanan sepatu Reebok.



Gambar 3.3 Level 2 *Package transaksi pemesanan sepatu Reebok*

Dari gambar 3.3 diatas dapat dijelaskan bahwa dalam transaksi pemesanan sepatu Reebok terdapat 3 sub *package* yaitu otentikasi dan otorisasi, pembayaran dan validasi yang saling berhubungan.

Pada sub *package* otentikasi dan otorisasi menjelaskan proses ini. Otentikasi terhadap pembeli meliputi identifikasi pembeli dan informasi pembeli (biasanya berupa: user id dan password yang dimiliki). Otorisasi terkait dengan hak akses seseorang pembeli dalam mengakses data yang ada web.

Setelah proses otentikasi dan otorisasi selesai dilakukan maka dilanjutkan ke sub *package* pengisian form pembelian dan metode pembayaran. Metode pembayaran bisa berupa mentransfer rekening dan bisa juga melalui kartu kredit.

Sebuah proses tersebut akan melalui proses validasi. Pada sub *package* validasi, Pada proses ini, pembeli akan memasukkan nomer kartu kredit yang dimiliki. Bank akan memvalidasi kartu kredit yang digunakan pembeli. Apabila nomor kartu kredit yang dimasukkan tidak sesuai dengan validasi atau sudah *out of date*, maka pembeli tidak bisa melanjutkan ke proses pembelian atau pemesanan sepatu Reebok dan proses akan dihentikan.

4. Level 2 Pengiriman Sepatu Reebok

Gambar 3.4 merupakan *package* diagram dari pengiriman sepatu Reebok.



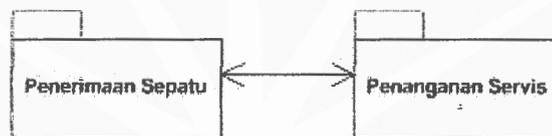
Gambar 3.4 Level 2 *Package* diagram Pengiriman Sepatu Reebok

Dari gambar 3.4 diatas dapat dijelaskan bahwa dalam pengiriman sepatu Reebok sepatu Reebok terdapat 3 sub *package* yaitu cek stok sepatu Reebok, pengiriman sepatu Reebok dan otentifikasi pelanggan. Pada sub *package* cek stok sepatu Reebok proses yang terjadi adalah sepatu Reebok yang dipesan oleh pembeli akan dicek

stoknya di bagian Gudang apakah sepatu Reebok yang dipesan oleh pembeli stoknya masih ada atau sudah habis. Apabila stok sepatu Reebok yang diinginkan habis, maka bagian gudang akan melakukan cetak ulang. Proses selanjutnya adalah pengiriman sepatu Reebok yang di pesan oleh pembeli yang sudah melakukan transaksi pemesanan sepatu Reebok melalui web. Pada sub *package* pengiriman sepatu Reebok, sepatu Reebok tersebut akan dikirim oleh jasa pengiriman ke alamat pembeli. Sub *package* otentifikasi pelanggan atau pembeli menjelaskan tentang kebenaran tentang data-data pembeli yang sudah melakukan pembelian *online*. Dalam proses otentifikasi ini meliputi nama, alamat dan informasi lain yang dibutuhkan untuk membuktikan kebenaran dari pemesanan sepatu Reebok yang sudah dilakukan oleh pembeli.

5. Level 2 Pelayanan Konsumen

Gambar 3.5 merupakan *package* diagram dari pelayanan konsumen.



Gambar 3.5 Level 2 *Package* diagram Pelayanan konsumen

Dari gambar 3.5 diatas dapat dijelaskan bahwa dalam pelayanan konsumen terdapat 2 sub *package* yaitu penerimaan sepatu Reebok dan penanganan servis. Sub *package* penerimaan sepatu Reebok menjelaskan proses penerimaan sepatu Reebok yang telah dikirim oleh jasa pengiriman ke pembeli. Setelah sepatu Reebok diterima maka pembeli maka mengecek kondisi sepatu Reebok yang diterima tersebut. Pembeli sepatu Reebok akan memberikan laporan tentang kondisi sepatu Reebok yang diterima. Proses selanjutnya akan diteruskan ke sub *package* penanganan servis. Dalam penanganan servis ini, Perusahaan Sepatu Reebok akan menerima laporan dari pembeli sepatu Reebok. Laporan tentang kondisi sepatu Reebok ada 2 yaitu konfirmasi sepatu Reebok dalam kondisi baik dan

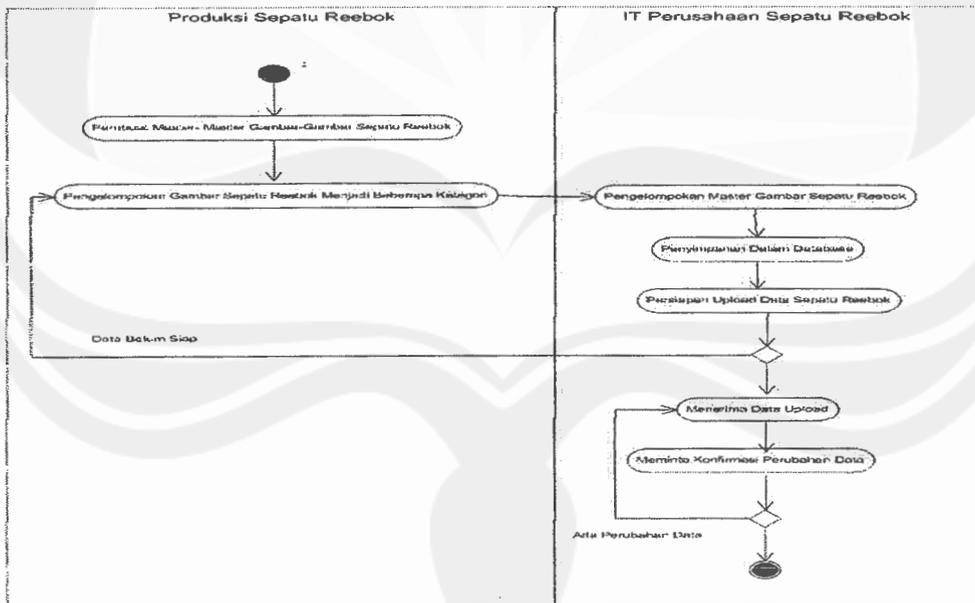
laporan komplain sepatu Reebok terkait dengan sepatu Reebok yang diterima dalam keadaan rusak. Sepatu Reebok yang rusak tersebut oleh Perusahaan Sepatu Reebok akan diganti dan sepatu Reebok pengganti tersebut akan dikirim ke alamat pembeli dengan menggunakan jasa pengiriman.

3.3.1 Aliran Informasi

Perangkat lunak FESR secara keseluruhan dapat digambarkan dalam bentuk diagram konteks. Elemen lingkaran merepresentasikan proses keseluruhan yang terjadi dalam sistem perangkat lunak FESR. Elemen segi empat merepresentasikan data eksternal yang menjadi sumber atau tujuan, dan data tersebut dihubungkan dengan tanda-tanda panah yang disebut alir data (*data flow*).

3.2.1.1 Prosedur Upload Data Sepatu Yang Siap dijual Kepada Bagaian IT Perusahaan Reebok.

3.2.1.1.1 Topologi

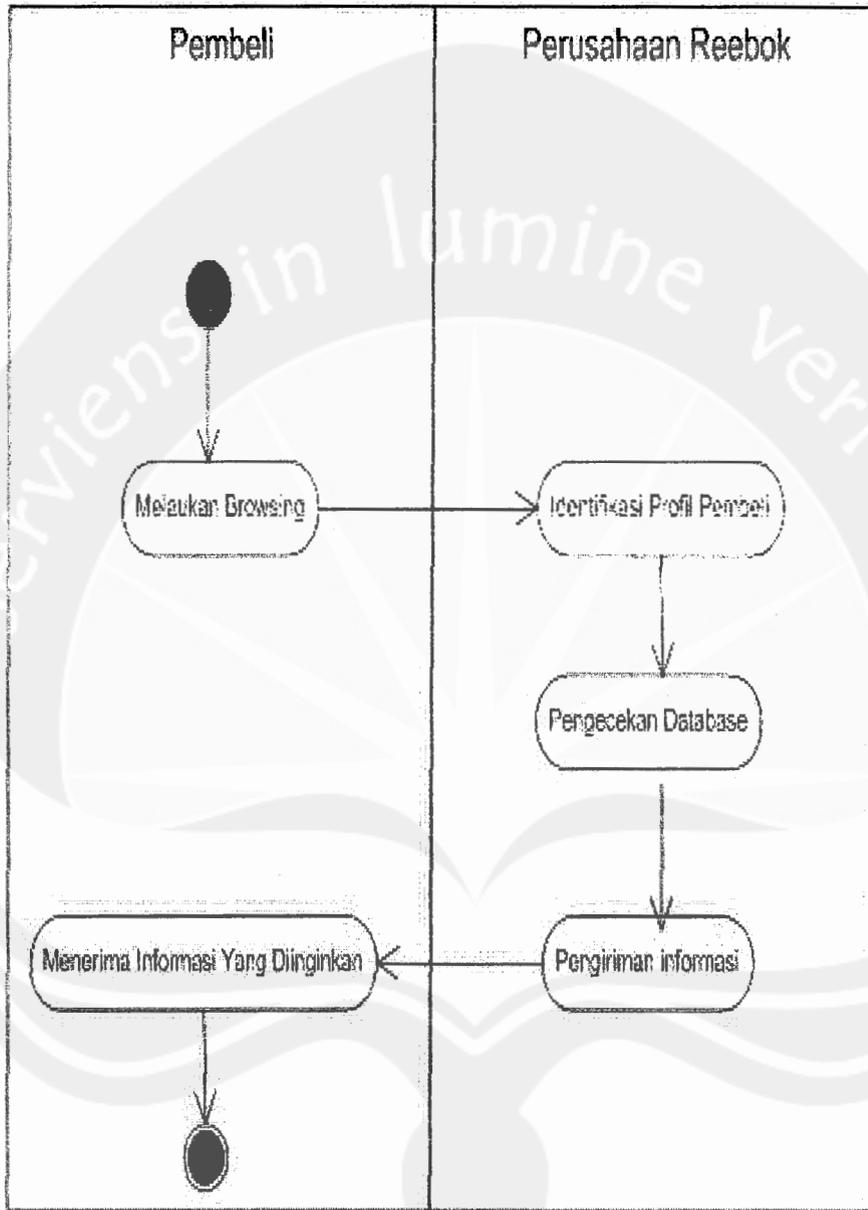


Gambar 3.6 Aktivitas diagram dari prosedur *upload* data sepatu yang siap jual Kepada Bagaian IT Perusahaan Reebok

3.2.1.2 Prosedur Pembeli Mengakses Website Reebok/ Browsing

3.2.1.1.2 Topologi

Topologi proses dari perangkat lunak FESR dapat digambarkan sebagai berikut

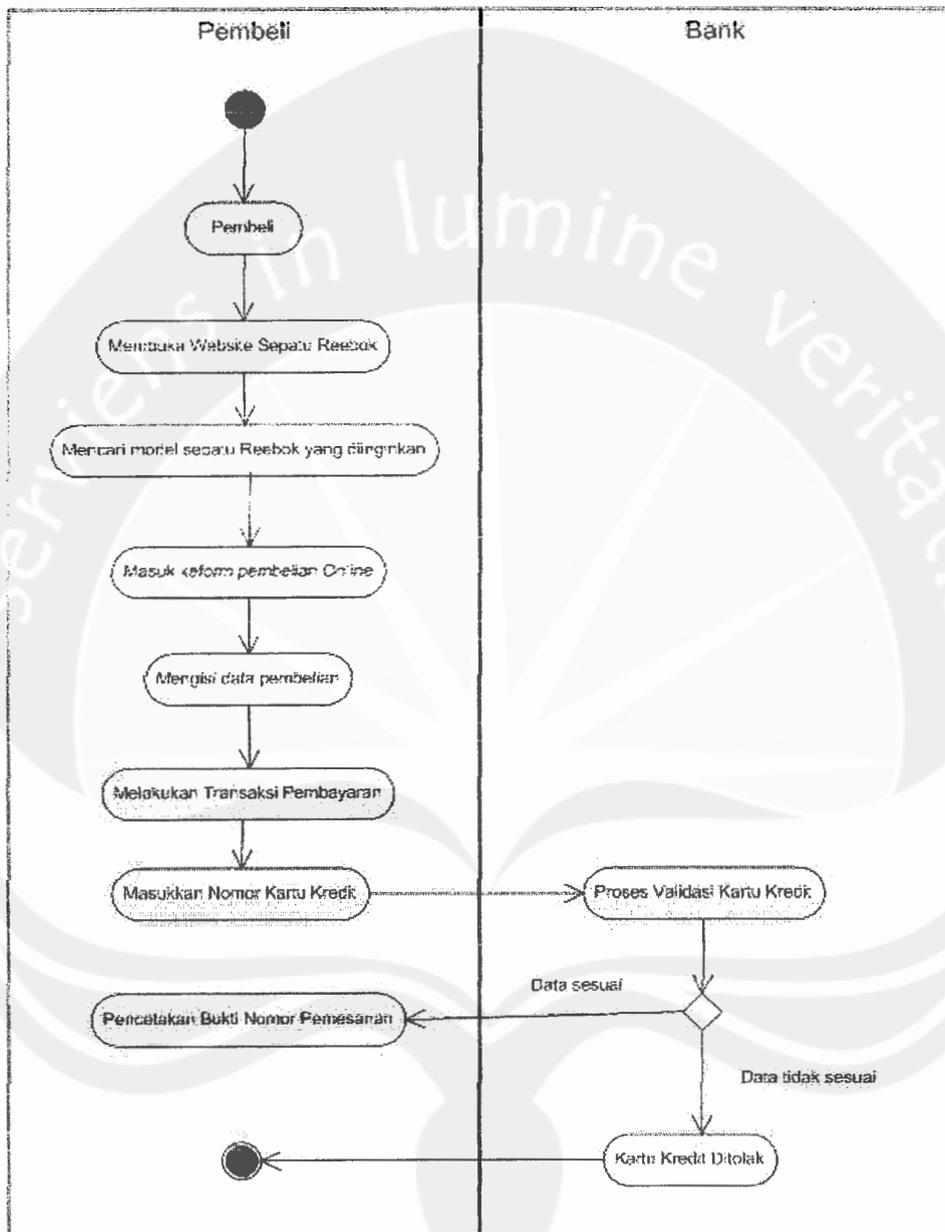


Gambar 3.7 Aktivitas diagram dari prosedur pembeli mengakses website Reebok (*Browsing*)

3.2.1.3 Pembeli melakukan transaksi pemesanan Sepatu Reebok

3.2.1.1.3 Topologi

Topologi proses perangkat lunak FESR dapat digambarkan sebagai berikut :

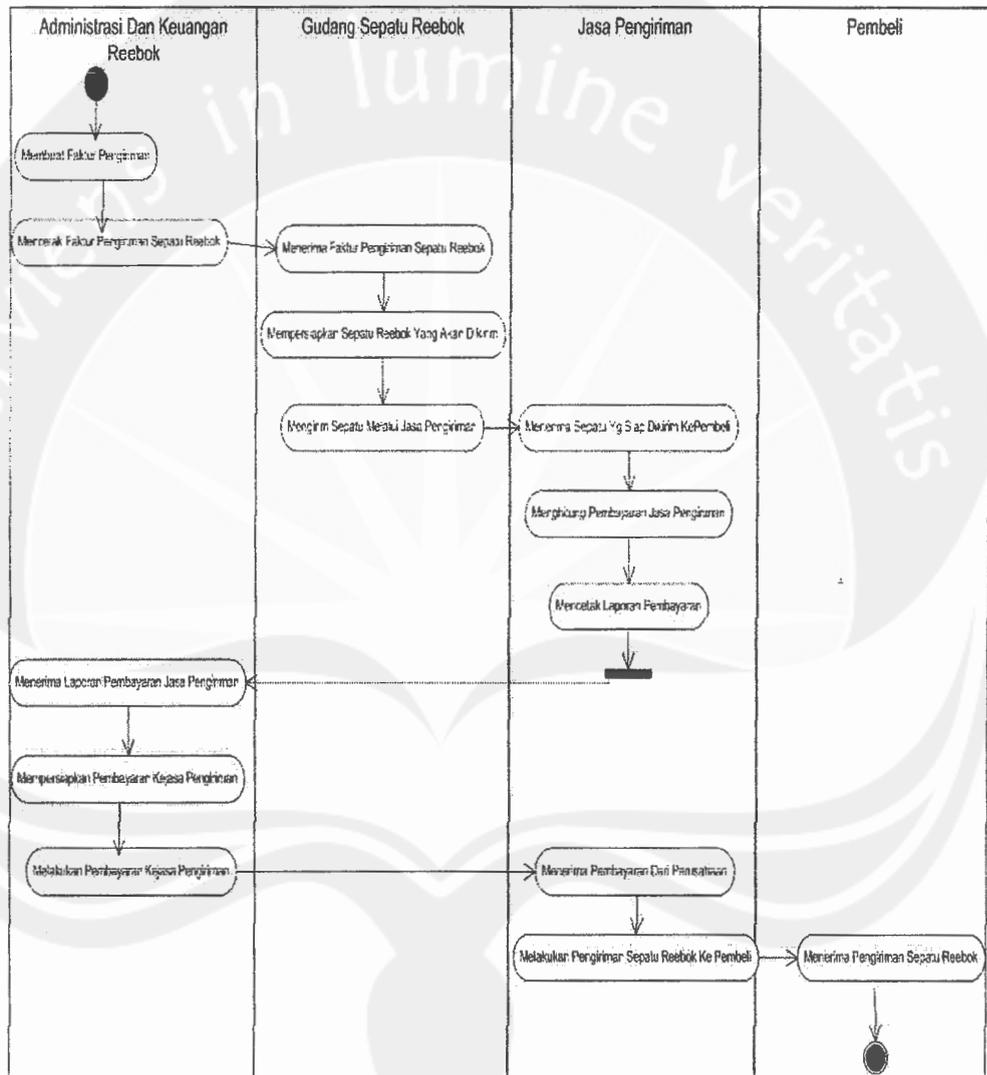


Gambar 3.8 Aktivitas diagram dari pembeli melakukan transaksi pemesanan Sepatu Reebok

3.3.1.3 Prosedur Pengiriman Sepatu Reebok Dari Sepatu Reebok Ke Pembeli.

3.3.1.3.3 Topologi

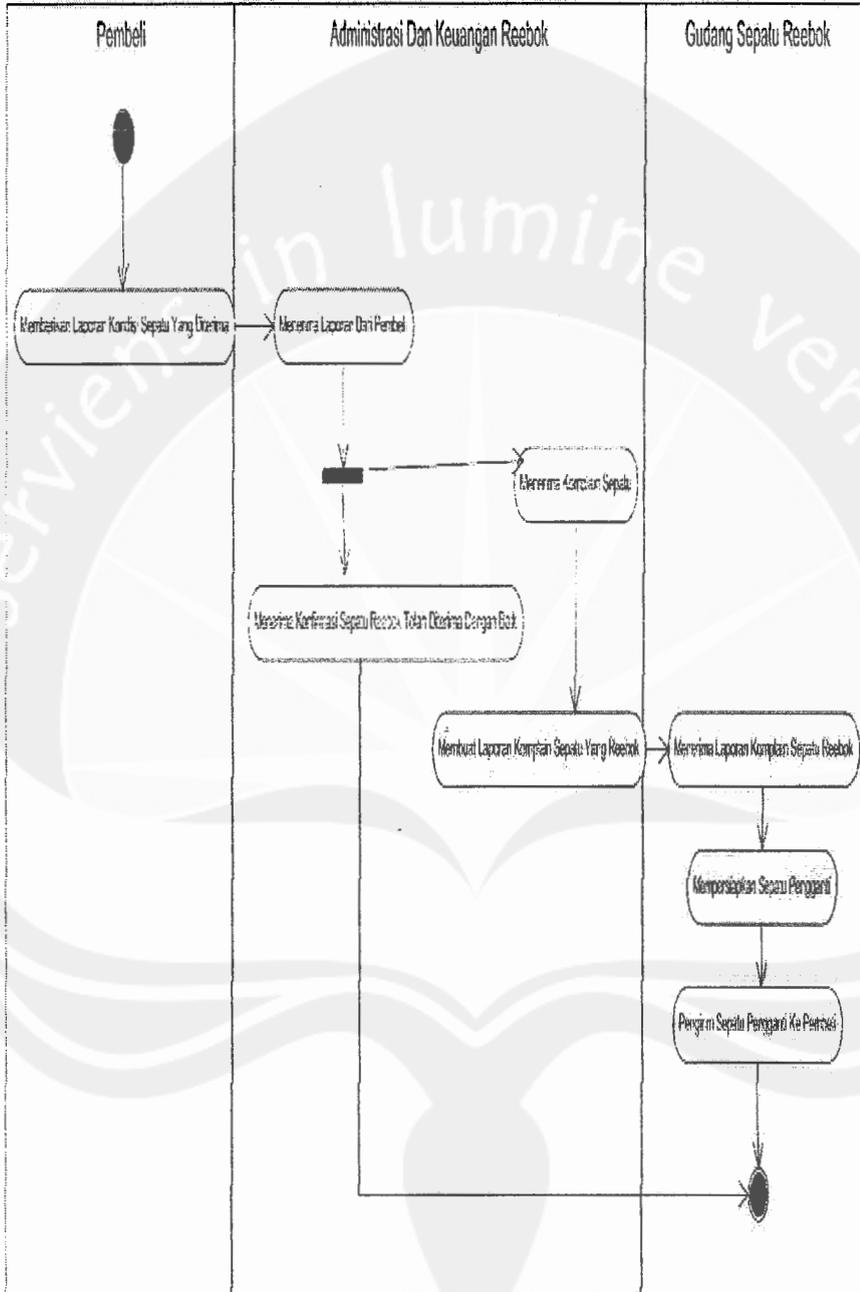
Topologi proses dari perangkat lunak PSR untuk subproses berikut :



Gambar 3.9 Aktivitas diagram dari pengiriman Sepatu Reebok dari Perusahaan Reebok ke Pembeli

3.3.1.4 Prosedur Pelayanan Konsumen

3.3.1.4.4 Topologi



Gambar 3.10 Aktivitas diagram dari layanan konsumen

1. Pembeli/*Client*

Pembeli adalah seseorang atau kelompok yang mengadakan transaksi pembelian atau pemesanan sepatu Reebok. Pembeli ini bisa terdiri dari Mahasiswa, Dosen, Masyarakat Umum dan Pegawai Swasta, Wiraswasta.

Dalam *framework* ini, pembeli dapat memesan Sepatu Reebok secara *online* melalui software aplikasi, dalam hal ini software aplikasi yang dimaksud yaitu web *browser* atau sering dikenal dengan nama *browser*. Pembeli akan berinteraksi dengan layanan yang terdapat pada *framework e-commerce* berbasis web dimulai dengan layanan aplikasi. Dalam layanan aplikasi, pembeli dapat menggunakan *browser* untuk melakukan pemesanan sepatu Reebok secara *online*. Dari layanan aplikasi inilah, pembeli dapat berinteraksi dengan layanan-layanan lainnya pada *framework* sampai pembeli selesai melakukan proses transaksi.

Transaksi yang dilakukan oleh pembeli adalah pemesanan sepatu secara *online*. Dari pemesanan sepatu ini, pembeli akan melakukan permintaan kepada layanan-layanan yang terdapat pada *framework* dan layanan tersebut akan memberikan respon sehingga hasil dari respon ini yaitu permintaan pembeli adalah pengiriman sepatu Reebok ke pembeli.

2. Layanan Aplikasi

Layanan aplikasi dalam *framework* ini adalah web *browser* atau sering disebut dengan nama *browser*. *Browser* adalah perangkat lunak (*software*) yang dijalankan pada komputer *client* dan memiliki kemampuan untuk menampilkan informasi atau data yang diperoleh dari *web server*. Untuk melakukan transaksi pemesanan sepatu Reebok melalui internet, pembeli/*client* harus menggunakan salah satu jenis *browser*.

Jenis-jenis *browser* misalnya Microsoft Internet Explorer, Opera, Netscape Navigator, Mozilla Firefox dan lain-lain. Melalui salah satu *browser* inilah, pembeli dapat berinteraksi dengan perusahaan Reebok melalui web sepatu Reebok yang sudah terpasang atau sudah diupload.

Dari *browser* inilah, pembeli masuk ke web sepatu Reebok yang menyediakan berbagai fasilitas dimana salah satunya adalah form

pembelian atau pemesanan sepatu Reebok secara *online*. Selain itu apabila pembeli ingin memperoleh sepatu Reebok tertentu dalam web sepatu Reebok, pembeli dapat mencari berdasarkan jenis sepatu Reebok dan kategorinya. Untuk memperoleh informasi dengan mudah atas produk sepatu Reebok tertentu dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas *search* ke seluruh produk sepatu Reebok yang dijual dan ditampilkan dalam web.

3. Layanan Antarmuka

Layanan antarmuka pada *framework* ini adalah *web server*, dimana *web server* merupakan perangkat lunak (*software*) yang berfungsi untuk mendistribusikan data atau informasi ke komputer yang melakukan permintaan (*request*) melalui internet. Web server dalam *framework* ini adalah Web Sepatu Reebok yang diakses oleh pembeli melalui layanan aplikasi (*browser*) untuk melakukan proses pemesanan sepatu Reebok secara *online*. Sebelum melakukan melakukan suatu transaksi dalam web Sepatu Reebok ini, maka ada beberapa prosedur atau langkah-langkah yang harus dikerjakan sebelum pembeli bisa melakukan suatu transaksi.

Prosedur pengiriman data dari pembeli atau *client* yang terjadi pada web sepatu Reebok adalah sebagai berikut: Pada waktu pembeli mengakses web sepatu Reebok, setiap halaman pada web memiliki tombol yang memungkinkan pembeli untuk berinteraksi dengan fitur-fitur yang disediakan pada web tersebut. Pada halaman web yang menampilkan daftar sepatu Reebok terdapat kumpulan form yang memungkinkan pembeli untuk memberi indikasi item sepatu Reebok mana yang akan dibeli. Setiap item dapat ditentukan secara lebih spesifik sesuai sepatu Reebok yang ada, misalnya warna, ukuran dan nama dimana dalam form pemesanan ini menggunakan kotak teks untuk jumlah pesanan, remove product, jenis product sepatu reebok, jumlah harga total. Selanjutnya ditampilkan satu halaman yang berisi daftar semua item yang sedang berada dalam keranjang belanja (*shopping cart*). Halaman ini memungkinkan pembeli untuk menambah atau mengurangi jumlah item yang dipesan, dan

menghapus suatu item pesanan. Pada akhir proses pemesanan, ditampilkan halaman yang mengumpulkan informasi pembeli, dan halaman untuk memulai pemrosesan kartu kredit. Halaman ini juga menunjukkan pesan bila ada kesalahan informasi atau terdapat penolakan validasi kartu kredit oleh bank. Selanjutnya, setelah transaksi selesai diproses, terdapat tanda terima transaksi yang mengkonfirmasi pesanan dan menyampaikan nomor id pesanan kepada pembeli. Setelah data-data dari pembeli ini selesai dikirimkan, maka langkah berikutnya adalah proses otentikasi dan otorisasi serta validasi.

a. Otentikasi dan Otorisasi

Pengecekan identitas merupakan komponen esensial dari sistem keamanan. Hal ini merupakan cara untuk membedakan antara pembeli yang legal dan penyusup. Otentikasi pembeli di web sepatu Reebok ini dilakukan oleh administrator jaringan untuk melindungi aset informasi yang dimiliki sepatu Reebok dan untuk mengetahui siapa dan apa yang akan diakses dalam web tersebut.

Otentikasi yang dilakukan oleh sepatu Reebok meliputi :

1. Identifikasi pembeli (bisa berupa ID card, sertifikasi dan lain-lain)
2. Informasi pembeli (user id dan password yang dimiliki)

Dalam web sepatu Reebok ini otentikasi akan selalu dihubungkan dengan otorisasi. Otorisasi adalah hak akses seseorang dalam mengakses data yang ada dalam jaringan internet. Hak akses yang dimiliki oleh pembeli dapat digunakan untuk mengakses semua fasilitas yang ada dalam web dan tentu saja otentikasi dan otorisasi dari pembeli ini akan terkait dengan keamanan yang diterapkan dalam jaringan, dimana dalam hal ini keamanan dari web sepatu Reebok menggunakan protokol SSL.

Terkait dengan otentikasi dan otorisasi dari pembeli yang mengakses web, maka otentikasi dan otorisasi yang digunakan

menggunakan *Synserve*. *Synserve* adalah server yang sering dipakai untuk otentikasi dan menggunakan protokol komunikasi TCP/IP.

b. Validasi

Setelah menerima pesanan dari pembeli, sepatu Reebok perlu melakukan proses validasi terhadap pembeli dan juga kartu kredit yang digunakan oleh pembeli yang menggunakan sistem pembayaran dengan kartu kredit. Tentu saja dalam proses validasi ini, sepatu Reebok akan bekerja sama dengan pihak ketiga yaitu Bank.

Proses validasi terhadap pembeli dilakukan dengan cara menyediakan fasilitas keanggotaan, setiap anggota akan memperoleh login dan password, dimana login dan password akan ditanyakan pada waktu pembeli ingin melakukan transaksi pemesanan sepatu Reebok. Pembeli yang sudah menjadi anggota dapat mengurangi resiko penyalahgunaan kartu kredit, karena pembeli hanya perlu mengisi formulir satu kali pada waktu pendaftaran. Proses validasi kartu kredit dilakukan dengan cara memeriksa langsung ke bank yang mengeluarkan kartu kredit tersebut.

Setelah proses validasi selesai, uang yang ada di dalam kartu kredit pembeli langsung di debet oleh bank yang mengeluarkannya dan uang tersebut akan ditransfer ke rekening Sepatu Reebok.

4. Proses Bisnis

Layanan proses bisnis merupakan layanan dimana sistem mengatur pertukaran data yang dilakukan oleh *client*. Pertukaran data ini dilakukan setelah sistem melakukan identifikasi, otentikasi, otorisasi dan validasi terhadap pembeli yang mengakses web.

Pertukaran data *client* atau pembeli adalah suatu proses dimana data-data *client* yang masuk ke dalam web segala aktivitas dan transaksinya akan dicatat ke dalam server database dan diperbolehkan untuk melakukan transaksi dalam web.

Setelah pertukaran data *client*, proses berikutnya dilanjutkan dengan pencatatan aktivitas *client*, dimana dalam aktivitas *client* ini yang akan

dicatat dalam server adalah bagaimana seorang pembeli melakukan proses login dan memasukkan password untuk melakukan suatu transaksi dalam web ini. Selain itu aktivitas apa yang dikerjakan setelah pembeli sudah login dalam web sepatu Reebok. Pemantuan aktivitas *client* dan *logging* dari *client* ini berhubungan dengan sistem yang khususnya bagian operasional. Semua kejadian yang terjadi pada waktu pembeli melakukan transaksi dan aktivitas lain yang dilakukan oleh *client* semuanya akan dicatat dalam server sehingga administrator jaringan bisa mengetahui sampai sejauh mana aktivitas yang dilakukan oleh seorang pembeli atau *client*.

Aktivitas yang dilakukan oleh suatu *client* dalam web ini terkait dengan layanan komunikasi dalam sistem. Komunikasi ini menggunakan suatu protokol komunikasi yaitu TCP/IP.

Setelah aktivitas *client* ini sudah tertangani oleh sistem, maka proses berikutnya adalah mengerjakan proses bisnis, komponen bisnis dan entitas bisnis dari *e-commerce* berbasis web ini. Proses bisnis ini akan digambarkan dalam bentuk activity diagram, komponen bisnis akan digambarkan dalam *package* diagram dan entitas bisnis adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan bisnis dari sepatu Reebok ini.

a. Proses Bisnis

Proses bisnis yang terjadi pada *framework* pemasaran berbasis web pada Sepatu Reebok adalah hubungan atau relasi dari beberapa proses bisnis sebagai berikut : seorang pembeli yang mengakses web sepatu Reebok, kemudian melakukan transaksi pemesanan sepatu Reebok. Form pemesanan sepatu Reebok akan diterima oleh sepatu Reebok, kemudian dari sepatu Reebok akan mengirimkan sepatu Reebok kepada alamat dari pembeli dengan menggunakan jasa pengiriman. Sepatu Reebok yang diterima oleh pembeli akan diteliti apakah sesuai dengan pesanan atau tidak dan sepatu Reebok yang diterima apakah dalam keadaan baik atau rusak. Pembeli yang menerima sepatu Reebok tersebut akan memberikan konfirmasi

apakah sepatu Reebok dalam keadaan baik atau rusak. Apabila sepatu Reebok dalam keadaan rusak, maka sepatu Reebok tersebut dikembalikan ke sepatu Reebok.

b. Entitas Bisnis

Entitas adalah orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam. Dalam *framework E-commerce* berbasis web, entitas bisnisnya adalah Perusahaan Reebok, pembeli, perusahaan jasa pengiriman, Bank, bagian Gudang, bagian Administrasi & Keuangan, bagian Produksi dan Sepatu.

2. Koneksi Database

Untuk koneksi database dalam web ini menggunakan fasilitas ODBC (*Open Database Connectivity*). ODBC adalah program yang dirancang khusus oleh Microsoft untuk mempermudah pemakai Windows mengakses berbagai variasi database dan file. Dalam *framework* ini ODBC akan dipakai untuk mengakses database SQL Server. ODBC memiliki fungsi yang umum digunakan oleh sebagian besar *back-end system* dalam database.

ODBC menggunakan *Structured Query Language (SQL)* untuk memanipulasi sistem *back-end* dan menyediakan antar muka yang menggunakan jenis database yang berbeda.

3. Pemantauan Trafik

Sedangkan untuk pemantauan trafik jaringan dari penggunaan web menggunakan MRTG (*Multi Router Traffic Grapher*). MRTG adalah aplikasi yang digunakan untuk memantau beban trafik pada *link* jaringan. MRTG menggambarkan trafik melalui jaringan secara harian, mingguan, bulanan dan tahunan.

Aktivitas para pembeli yang mengakses web Reebok dan melakukan transaksi secara grafis akan muncul dalam software ini. Pemantauan trafik jaringan ini sangat penting karena perusahaan Reebok akan mengetahui sampai sejauh mana trafik jaringan dari para

pembeli dalam mengakses web dan hal ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kinerja dari web Perusahaan Reebok.

4. Penyimpanan Data

Penyebaran informasi pada *framework E-Commerce* berbasis web pada Perusahaan Reebok dilakukan oleh web server dan melalui layanan implementasi yang mengambil informasi dari SQL Server.

SQL Server sebagai tempat menyimpan data atau informasi yang digunakan oleh Perusahaan Reebok. SQL Server yang digunakan mendukung RDBMS. RDBMS menyediakan fasilitas untuk mengelola *storage*, modifikasi dan akses ke struktur data. Selain itu, RDBMS juga menyediakan prosedur kontrol yang waktunya bersamaan dan mekanisme mengkombinasikan data dari berbagai basis data. Layanan RDBMS dapat diakses melalui antarmuka dari bahasa pemrograman tertentu. RDBMS biasanya menyediakan layanan khusus untuk definition, create, populate, maintain, query, backup, restore, archive, recovery, dan protect integrity dari basis data. SQL Server memiliki *performance*, *reliability*, dan *scalability* yang baik, cukup mudah dalam pengoperasian dan administrasi, mendukung ODBC serta mendukung *client/server database management platform*. sDatabase pada *framework E-Commerce* berbasis web ini digunakan untuk :

- a. Menyimpan informasi mengenai produk dari nama, deskripsi, harga, berat dan warna, ukuran, model dari sepatu. Informasi dari berat sepatu akan dipergunakan sebagai biaya penghitungan biaya tambahan pada waktu pengiriman sepatu Reebok.
- b. Menyimpan daftar anggota pelanggan atau pembeli yang sudah mendaftar. Informasi yang disimpan antara lain mengenai nama, alamat rumah, pekerjaan, alamat email, dan jenis pembayaran. Selain itu informasi mengenai kartu kredit yang digunakan oleh pembeli pada waktu transaksi pemesanan sepatu Reebok. Selain itu juga terdapat informasi mengenai login dan *password* yang

digunakan untuk proses otentikasi dan otorisasi serta validasi pada saat pemesanan sepatu Reebok.

- c. Menyimpan informasi mengenai transaksi pemesanan dan pembayaran, sepatu Reebok, sepatu Reebok yang dibeli, alamat pengirim dan alamat penerima.
- d. Menyimpan data informasi mengenai pihak ketiga yaitu bank dan perusahaan yang ditunjuk oleh perusahaan sepatu Reebok dalam jasa pengiriman sepatu Reebok.

5. Sistem

Sistem yang mendukung lapisan-lapisan yang ada di *framework* tersebut terdiri dari : keamanan, operasional dan komunikasi.

a. Keamanan

Kenyamanan bertransaksi di internet merupakan salah satu faktor utama suksesnya bisnis pemasaran di internet, dimana pelanggan dapat memesan barang atau jasa yang diinginkan tanpa merasa ragu.

Informasi yang dikirimkan melalui internet akan melalui komputer lain sebelum sampai ke komputer tujuan. Untuk menghindari terjadinya perubahan data oleh orang lain yang berniat jahat, maka informasi yang dikirim harus diberi pengamanan yang baik sehingga sampai di tujuan dengan selamat.

Untuk proses keamanan informasi atau data dalam internet, Perusahaan Reebok menggunakan *Secure Socket Layer Protocol* yang mempunyai sifat-sifat berikut ini:

1. Data atau Informasi yang dikirim dapat dipercaya dengan menggunakan metode enkripsi.
2. Integritas pengiriman juga sangat baik karena data atau informasi yang dikirim sukar didekripsi oleh pihak lain yang ingin mengetahui informasi sesungguhnya.
3. Otentikasi diperoleh atau diterima dari pihak ketiga yang diberi kepercayaan oleh kedua belah pihak.

b. Operasional

Untuk *logging client* dan pemantauan aktivitas *client* akan dikaitkan dengan operasional dalam sistem. Operasional ini akan mengontrol bagaimana *client* dalam hal ini adalah pembeli akan berkomunikasi dan berinteraksi dengan sistem dan sumberdaya lainnya. Di dalam operasional sistem terdapat fasilitas akses kontrol dimana akses akan melindungi sistem dan sumber daya dari akses yang tidak berhak dan umumnya menentukan tingkat otorisasi setelah prosedur otentikasi berhasil dilengkapi.

c. Komunikasi

Dalam berkomunikasi diperlukan aturan-aturan, seperti dalam komunikasi manusia (*dialog*). Aturan-aturan komunikasi seperti di atas juga berlaku bagi komunikasi data melalui jaringan komputer. Seperangkat aturan-aturan yang mengatur proses komunikasi dalam jaringan komputer ini dikenal sebagai *protokol*. Protokol komunikasi yang digunakan dalam jaringan ini adalah protokol TCP/IP.

TCP/IP adalah serangkaian protokol di mana setiap protokol melakukan sebagian dari keseluruhan tugas komunikasi dalam jaringan. Pengimplementasi jaringan memilih di antara protokol-protokol ini untuk mencapai fungsi jaringan yang diinginkan. Arsitektur rangkaian protokol TCP/IP mendefinisikan cara berbagai protokol TCP/IP saling menyesuaikan.

DPPL

**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK
PENGARUH ASOSIASI MEREK TERHADAP RESPON
KONSUMEN DAN DESAIN FRAMEWORK E-COMMERCE
KASUS PADA SEPATU REEBOK**

(FESR)

Dipersiapkan oleh:

Frisca Natali Bintara (05 1022/MTF)

Program Studi Magister Teknik Informatika

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Magister Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-FESR		1/11
	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Revisi		02-03-2007

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Pendahuluan

Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini berisi deskripsi entitas-entitas, dan modul-modul, kebergantungan antar modul, dan perancangan antarmuka perangkat lunak.

1.1 Tujuan

Tujuan pembuatan DPPL ini adalah :

- a) Mendeskripsikan entitas-entitas yang digunakan dalam perangkat lunak FESR.
- b) Mandeskripsikan keterkaitan antar proses.
- c) Menggambarkan antar muka FESR bagi pengguna.

1.2 Definisi dan Akronim

- DPPL : Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak.
- FESR : singkatan dari Framework E-Commerce Sepatu Reebok Berbasis Multimedia adalah nama dari program ini.

1 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah : GL01, Template Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika-ITB.

2. Deskripsi Dekomposisi Modul

4.2.4. Daftar Tabel yang Digunakan Dalam Database

A. Pemodelan Data

Untuk pemodelan data, Perusahaan Sepatu Reebok menggunakan UML untuk menggambarkan hubungan antara entitas satu dengan entitas yang lainnya.

1. Entitas dan Atribut

Ada 6 (enam) buah entitas beserta atribut yang ada pada Basis Data Perusahaan Sepatu Reebok. Entitas-entitas tersebut yaitu sebagai berikut:

- a) Pembeli (***Kode_Pembeli***, Nama_Pembeli, Alamat, Kota, Negara, Email, Tgl_ultah, Kode_pos, No_telp, No_fax).
- b) Forum (***Nama***, Posisi, Email, Comment).
- c) Password (***Kode_password***, Password, Password_confirmation).
- d) Informasi Pembayaran (***Kode_card***, Tipe_card, Tgl_berakhir).
- e) Company Details (***Kode_company***, Data_company).
- f) Data Barang (***Kode_barang***, jenis_sepatu, ukuran_sepatu, warna_sepatu, model_sepatu, harga_sepatu).
- g) Admin (***Kode_admin***, Nama_admin).
- h) Gudang (***Kode_sepatug***, Nama_sepatu, Jenis_sepatu, Jumlah_persediaan)

Keterangan :

Untuk atribut yang di cetak tebal, miring dan diberi garis bawah merupakan atribut kunci, yang nantinya akan menjadi kunci primer (*primary key*).

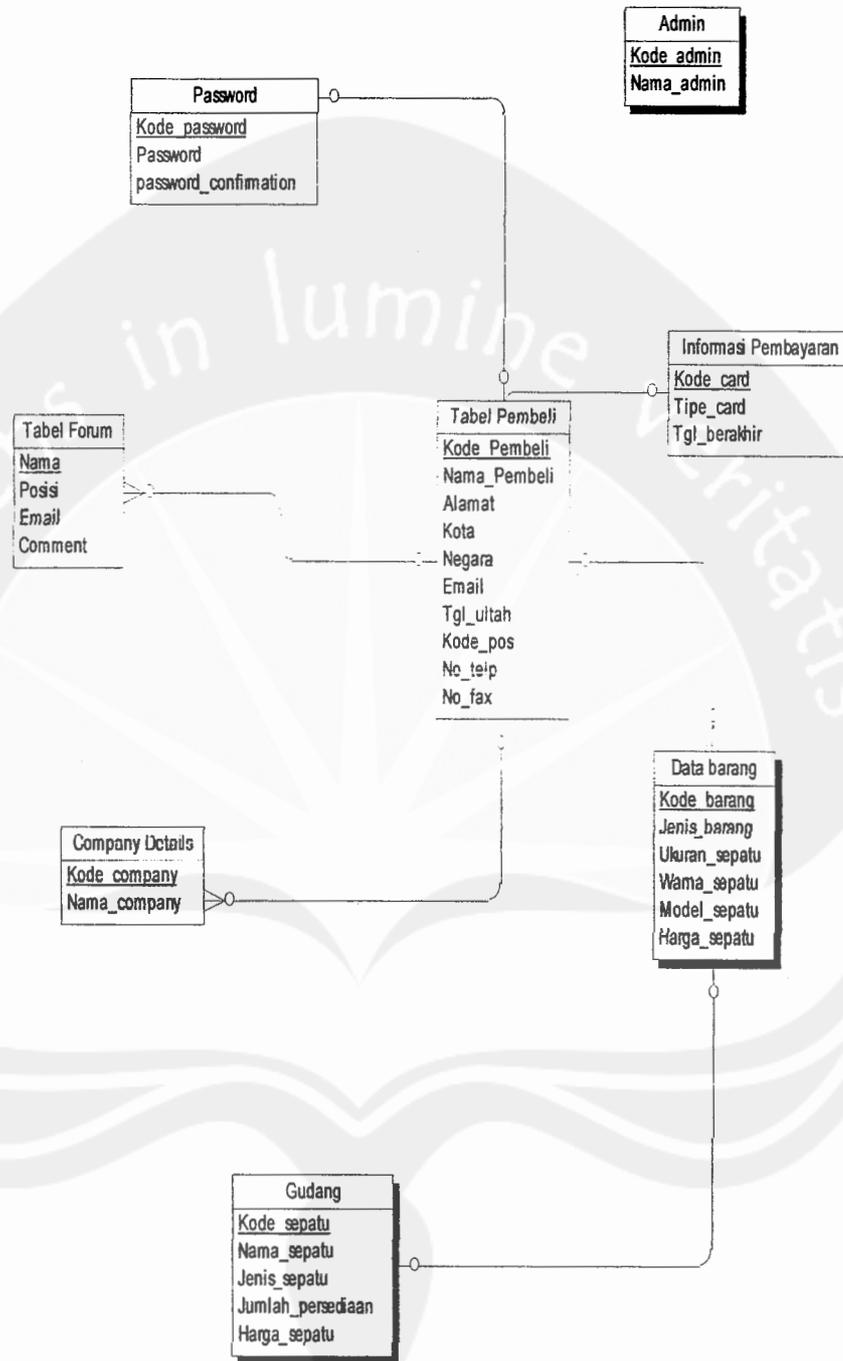
2. Conceptual Data Model

Pada *conceptual data model* akan digambarkan hubungan atau relasi antara entitas satu dengan entitas lainnya.

Relasi yang terjadi antara entitas tersebut antara lain :

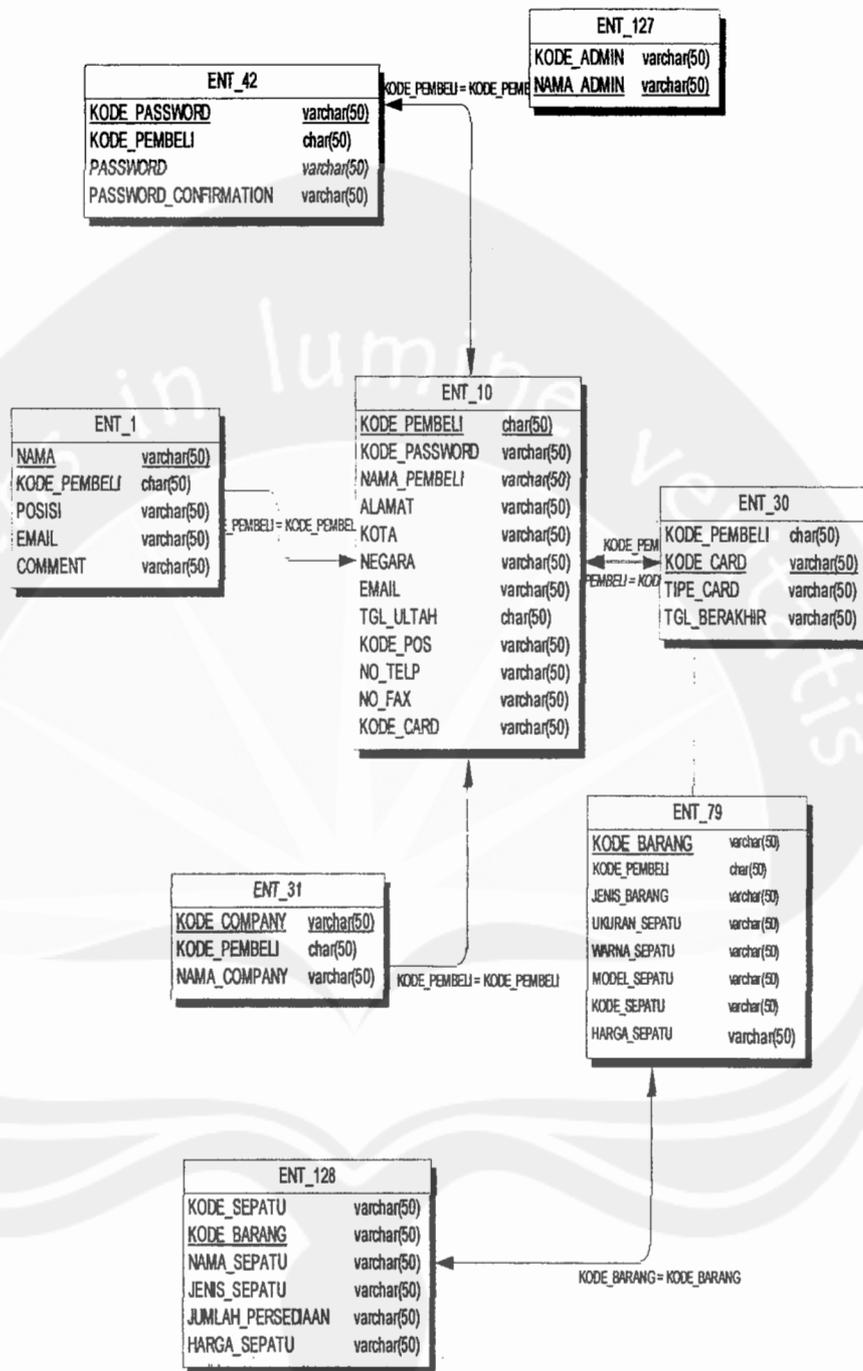
- a. Entitas Pembeli dengan Entitas Password.
- b. Entitas Pembeli dengan Entitas Forum.
- c. Entitas Pembeli dengan Entitas Informasi Pembayaran
- d. Entitas Pembeli dengan Entitas Company Details.
- e. Entitas Pembeli dengan Entitas Data Barang.
- f. Entitas Gudang dengan Entitas Barang

Perhatikan gambar dibawah ini yang menunjukkan relasi antar entitas.



Gambar 4.1. Conceptual Data Model Perusahaan Sepatu Reebok

3. Physical Data Model

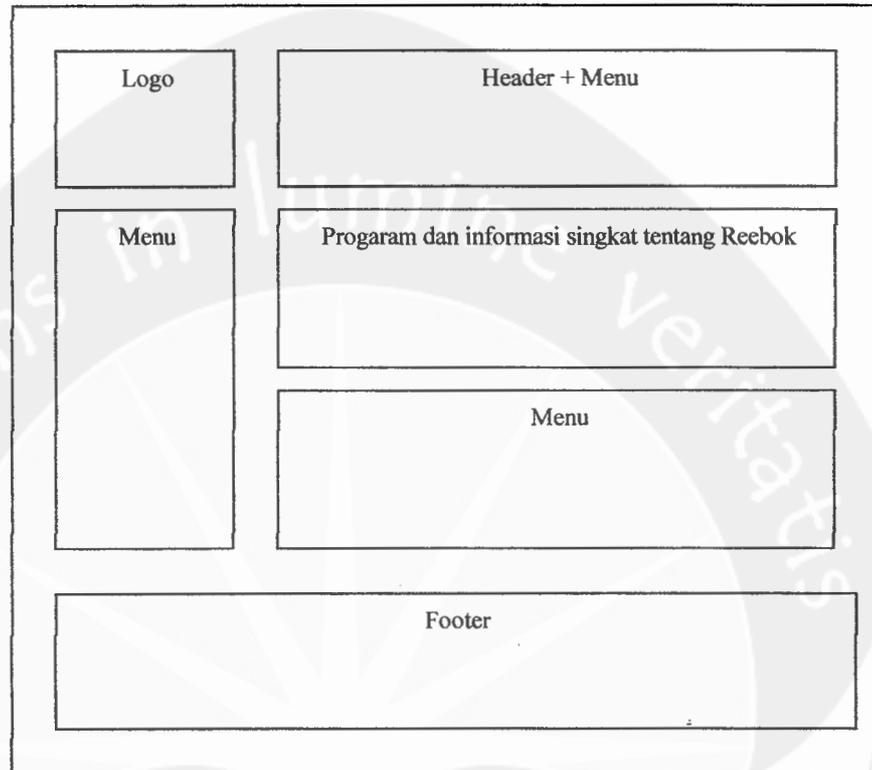


Gambar 4.2. Physical Data Model Perusahaan Sepatu Reebok

4.3. DESKRIPSI ANTARMUKA SYSTEM

4.3.1. Perancangan Antarmuka Framework E-Commerce Sepatu Reebok.

4.3.1.1. Deskripsi Halaman Home

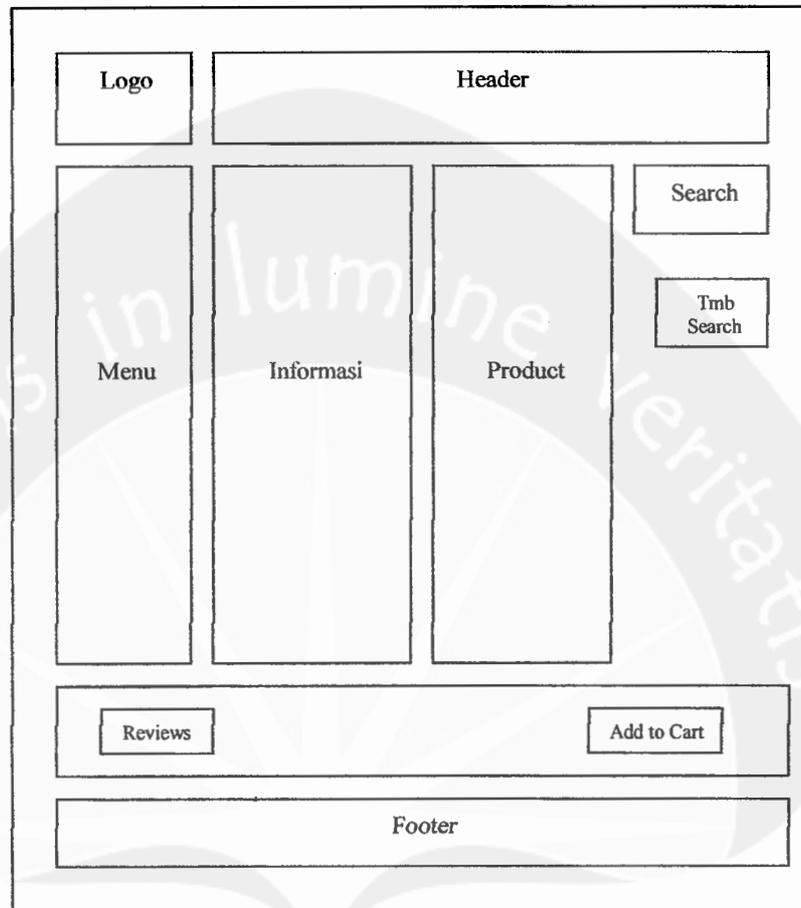


4.3 Gambar Deskripsi Tentang Home

Keterangan :

Halaman Home berisi penjelasan sekilas tentang Reebok. Pada sebelah kiri atas terdapat logo Reebok dan judul sebelah kiri terdapat menu navigasi menu dan tengah terdapat informasi singkat tentang Reebok dan informasi-informasi beserta gambar *new product* dari sepatu Reebok. Dimana terdapat juga beberapa link menu yang bersifat *pop-up*.

4.3.1.2. Deskripsi Halaman Produk

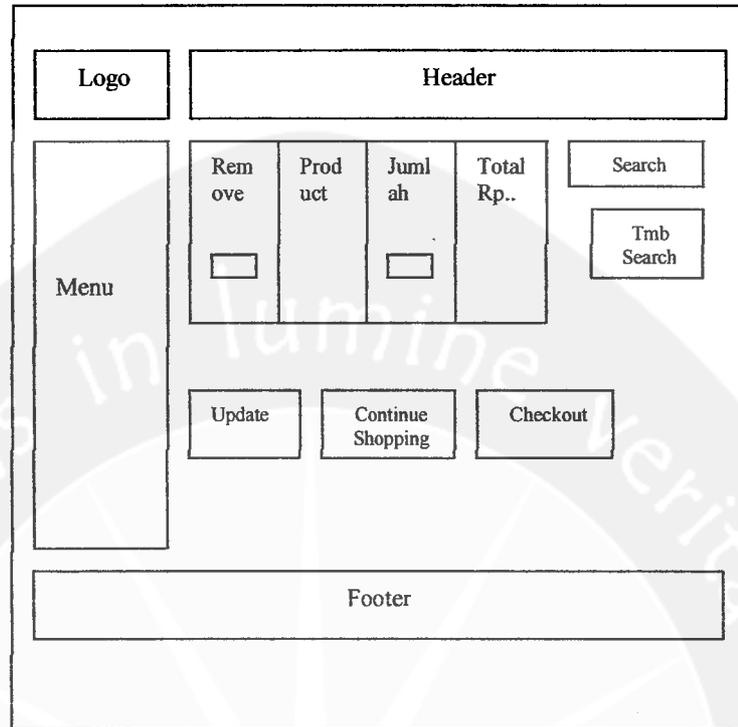


4.4 Deskripsi Halaman Produk

Keterangan:

Halaman Produk ini berisi keterangan tentang informasi produk sepatu Reebok dari gambar, ukuran warna dan sizenya yang dapat langsung dilihat ataupun dibeli. Pada sebelah kiri menu navigasi dimana terdapat juga beberapa link menu yang bersifat *pop-up*.

4.3.1.3 Deskripsi Pembelian

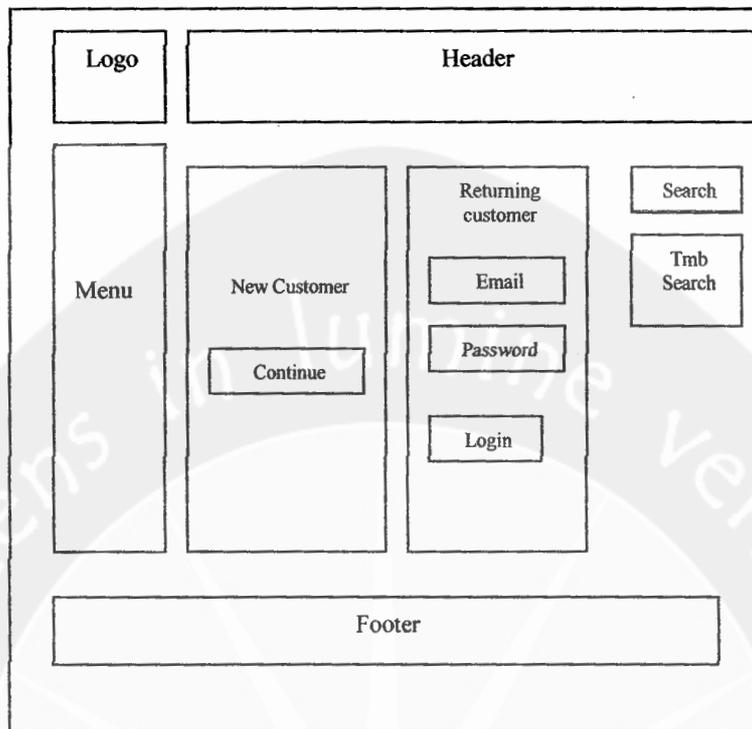


4.5 Deskripsi Halaman Pembelian

Keterangan :

Halaman Pembelian ini berisi form-form yang berisi keterangan tentang para customer Reebok yang ingin membeli sepatu Reebok secara online. Berisi keterangan meremove produk yang sudah terpilih, produk yang dipilih, jumlah barang yang akan dibeli, serta jumlah total barang yang akan dibeli. Terdapat juga tombol update yang berguna untuk mengupdate barang yang akan dibeli, terdapat tombol continue shopping yang berguna bila kita akan membeli sepatu lagi atau melanjutkan shopping. Tombol checkout digunakan untuk keluar dari form pembelian. Pada sebelah kiri terdapat menu dan terdapat link yang bersifat pop u. Dan sebelah kiri pojok atas terdapat logo Reebok.

4.3.1.4 Deskripsi Forum



4.6 Deskripsi Forum

Keterangan :

Halaman forum ini berisi form-form yang berisi keterangan tentang para pengguna e-commerce Reebok. Yang bisa menyampaikan saran dan kritik bagi sesama pengguna ataupun pada produk Reebok yang mereka beli dan dapat bertanya pada pengguna lain. Pada sebelah kiri terdapat menu dan terdapat link yang bersifat pop u. Dan sebelah kiri pojok atas terdapat logo Reebok.