

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**SISTEM PENJUALAN PADA CV. MULIA JAYA PALEMBANG
BERBASIS WEB**



Diajukan Oleh:

VINI ANGGRAINI

021190050

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

SKRIPSI

SISTEM PENJUALAN PADA CV. MULIA JAYA PALEMBANG

BERBASIS WEB



Diajukan Oleh:

VINI ANGGRAINI

021190050

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2023

i

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : VINI ANGGRAINI
NOMOR POKOK : 021190050
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : SISTEM PENJUALAN PADA CV. MULIA
JAYA PALEMBANG BERBASIS WEB**

Tanggal: 21 Agustus 2023

Pembimbing

Mengetahui,

Rektor

Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0224059102

Benenedicus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA : VINI ANGGRAINI
NOMOR POKOK : 021190050
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : SISTEM PENJUALAN PADA CV. MULIA
JAYA PALEMBANG BERBASIS WEB**

Tanggal: 22 Agustus 2023

Penguji 1

Fatmariansi, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0214036903

Tanggal: 22 Agustus 2023

Penguji 2

Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0212049302

Menyetujui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhahanu wa Ta'ala., yang telah memberikan rahmat Dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Proposal Skripsi yang berjudul **“Sistem Penjualan Pada Cv. Mulia Jaya Palembang Berbasis Web”**.

Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang. Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Kepada orang tua yang tercinta, teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.
2. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T.,M.T.
3. Wakil Rektor I Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
4. Ketua Program Studi Sistem informasi Program Sarjana Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom.,M.Kom.
5. Dosen Pembimbing Ibu Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.

Peneliti menyadari bahwa penulisan laporan proposal skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan skripsi ini kedepan.

Palembang, 28 Maret 2023

Peneliti

MOTTO:

“Orang yang meraih kesuksesan tidak selalu orang yang pintar. Orang yang selalu meraih kesuksesan adalah orang yang gigih dan pantang menyerah”. – Susi Pudjiastuti

Penulis Persembahkan Kepada:

- *Allah Subhanahu Wa Ta’ala*
- *Kedua Orang Tua ku yang sangat aku sayangi*
- *Dosen Pembimbing saya Ibu Yayuk Ike Meilani, S. Kom., M. Kom.*
- *Orang-Orang Baik Yang Saya Temui Semasa Menyusun Skripsi Ini.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup Penelitian	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti.....	5
1.5.2. Manfaat Bagi Perusahaan.....	5
1.5.3. Manfaat Bagi Akademik.....	6
1.6. Sistematika Penulisan	6

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan	8
2.1.1. Sejarah Perusahaan.....	8

2.2.	Visi dan Misi	9
2.2.1.	Visi.....	9
2.2.2.	Misi.....	9
2.3.	Struktur Organisasi	10
2.4.	Tugas Dan Wewenang	10

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1.	Teori Pendukung	13
3.1.1.	<i>Sistem</i>	13
3.1.2.	Penjualan	13
3.1.3.	<i>MySQL</i>	13
3.1.4.	<i>PHP</i>	14
3.2.	Penelitian Terdahulu	14
3.3.	Kerangka Pemikiran	17

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian	18
4.1.1.	Lokasi Penelitian	18
4.1.2.	Waktu Penelitian	18
4.2.	Jenis Data	19
4.2.1.	Data Primer	19
4.2.2.	Data Sekunder	19
4.3.	Teknik Pengumpulan Data	20
4.3.1.	Observasi	20
4.3.2.	Wawancara	20
4.3.3.	Dokumentasi	21
4.3.4.	Studi Putaka	21
4.4.	Alat dan Teknik Pengembangan Sistem	21
4.4.1.	Alat Pengembangan Sistem	21

4.1.2. Teknik Pengembangan Sistem.....	21
4.5. Alat dan Teknik Pengujian	28
4.5.1. <i>Blackbox Testing</i>	29

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Analisis	30
5.1.2. Alur Sistem	31
5.1.3. Desain Sistem	32
5.2. Implementasi Hasil Desain Sistem	41
5.2.1. Implementasi <i>Database</i>	41
5.2.1. Implementasi <i>Interface</i>	47
5.3. Pengujian	57

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan	62
6.2. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
----------------------------	-------------

DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
-----------------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Mulia Jaya Palembang.....	10
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	29
Gambar 5.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan.....	32
Gambar 5.2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang diusulkan.....	34
Gambar 5.3 <i>Diagram Activity Login</i>	35
Gambar 5.4 <i>Diagram Activity Penjualan</i>	36
Gambar 5.5 <i>Diagram Sequence</i> untuk <i>Login</i>	38
Gambar 5.6 <i>Diagram Sequence</i> untuk <i>Input Barang</i>	39
Gambar 5.7 <i>Diagram Sequence</i> <i>Tarnsaksi</i>	39
Gambar 5.8 <i>Use Case Diagram</i> untuk <i>Kirim Barang</i>	40
Gambar 5.9 <i>Class Diagram</i>	41
Gambar 5.10 Desain Halaman <i>Dashboard</i>	48
Gambar 5.11 Desain Halaman <i>Sign In</i>	48
Gambar 5.12 Desain Halaman <i>Dashboard Admin</i>	49
Gambar 5.13 Desain Halaman <i>Tambah Drivers</i>	49
Gambar 5.14 Desain Halaman <i>User</i>	51

Gambar 5.15 Desain Halaman Kategori.....	51
Gambar 5.16 Desain Halaman Tambah Produk.....	52
Gambar 5.17 Desain Halaman Tambah Galeri.....	52
Gambar 5.18 Halaman <i>Dashboard</i>	54
Gambar 5.19 Halaman <i>Login</i>	54
Gambar 5.20 Halaman <i>Dashboard Login</i>	54
Gambar 5.21 Halaman <i>Create Drivers</i>	55
Gambar 5.22 Halaman <i>Create User</i>	56
Gambar 5.23 Halaman Produk.....	56
Gambar 5.24 Tampilan <i>Form Login</i>	57
Gambar 5.25 Tampilan <i>Category</i>	58
Gambar 5.26 Tampilan <i>Create Produk</i>	60
Gambar 5.27 Tampilan <i>Create Galery</i>	58
Gambar 5.26 Tampilan <i>Create Produk</i>	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 4.1 Jadwal Penellitian.....	20
Tabel 4.2 Simbol <i>Use Case</i>	24
Tabel 4.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	26
Tabel 4.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	28
Tabel 4.5 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	28
Tabel 4.6 <i>Intervals Skala likert</i>	34
Tabel 5.1 Struktur Tabel <i>Carts</i>	42
Tabel 5.2 Struktur Tabel <i>Categories</i>	42
Tabel 5.3 Struktur Tabel <i>Drivers</i>	43
Tabel 5.4 Struktur Tabel <i>Products</i>	43
Tabel 5.5 Struktur Tabel <i>Products_Galleries</i>	44
Tabel 5.6 Struktur Tabel <i>Rekening_Numbers</i>	44
Tabel 5.7 Struktur Tabel <i>Transactions</i>	45
Tabel 5.8 Struktur Tabel <i>Transactions_Details</i>	46
Tabel 5.9 Struktur Tabel <i>Users</i>	46
Tabel 5.10 Rancangan <i>Test Case Form Login</i>	57

Tabel 5.11 Rancangan <i>Test Case Form Category</i>	58
Tabel 5.12 Rancangan <i>Test Case Form Create Produk</i>	59
Tabel 5.13 Rancangan <i>Test Case Form Create Gallery</i>	60
Tabel 5.14 Hasil Pengujian.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)
7. Lampiran 7. *Listing Code*

ABSTRACT

VINI ANGGRAINI. *Sales System on CV. Mulia Jaya Palembang.*

The decrease in the amount of income on the CV. Mulia Jaya Palembang due to the pandemic conditions that hit from 2019 to 2022. This application uses Laravel as a framework and the prototype method as a system development method. The prototype method consists of the stages of listening to the customer, build/revise mock up, customer test drive mockup. The resulting application is a website-based sales system that is in CV. Mulia Jaya Palembang. This application can be used by consumers as a medium for purchasing goods online, cashier access can input transaction data and input delivery of goods, warehouse access can input incoming goods data and stock of goods, courier access can carry out information on goods shipments and reports on sent goods and management can view employee data reports, stock reports, sales transaction reports. The purpose of this research is to help companies increase sales and assist consumers in purchasing goods online without having to come to the store. This system can also assist companies in viewing transaction data, stock data, can see whether the goods have arrived at the buyer or not.

Keyword : *information system, sales, laravel*

ABSTRAK

VINI ANGGRAINI. *Sistem Penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang.*

Menurunnya jumlah pendapatan pada CV. Mulia Jaya Palembang karena kondisi pandemi yang melanda dari tahun 2019 sampai dengan 2022. Aplikasi ini menggunakan laravel sebagai *framework* dan metode *prototype* sebagai metode pengembangan sistem. Metode *prototype* terdiri dari tahapan *listen to customer*, *build/revise mock up*, *customer test drive mockup*. Aplikasi yang dihasilkan berupa sistem penjualan berbasis website yang ada pada CV. Mulia Jaya Palembang. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh konsumen sebagai media pembelian barang secara online, akses kasir dapat melakukan input data transaksi dan input pengiriman barang, akses gudang dapat melakukan input data barang masuk dan stok barang, akses kurir dapat melakukan informasi pengiriman barang dan laporan barang terkirim dan pimpinan dapat melihat laporan data karyawan, laporan stok, laporan transaksi penjualan. Tujuan penelitian ini adalah membantu perusahaan dalam meningkatkan penjualan dan membantu konsumen dalam melakukan pembelian barang secara online tanpa harus datang ketoko. Sistem ini juga dapat membantu perusahaan dalam melihat data transaksi, data stok, dapat melihat barang sudah sampai ke pembeli atau belum.

Kata Kunci : sistem informasi, penjualan, laravel

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Huda (2020) perkembangan di bidang TIK adalah perkembangan yang paling pesat di era saat ini. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

Penjualan menurut Mulyadi dalam Fitriana, dkk (2020) adalah kegiatan menjual barang atau jasa yang nantinya akan mendapatkan laba dari jumlah transaksi yang dilakukan. Penjualan dapat terjadi jika adanya barang atau jasa yang diberikan dan ada pembayaran atas transaksi yang dilakukan.

CV Mulia Jaya Palembang adalah salah satu toko komputer dan aksesoris yang ada di kota Palembang. CV. Mulia Jaya beralamatkan di jalan Rajawali Ruko, 9 Ilir, Ilir Timur III Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30113. Perusahaan ini sudah berdiri sejak tahun 2018 s.d sekarang yang didirikan oleh Bapak Tonny Gunawan. Perusahaan ini sekarang sudah mempunyai 10 karyawan. Produk yang dijual seperti *motherboard*, *mouse*, *keyboard*, laptop, SSD, RAM, fan, *hardisk* serta aksesoris komputer lainnya. Dalam satu tahun penjualan komputer dan aksesorisnya bisa mencapai 12.600 unit.

Proses penjualan yang berjalan pada perusahaan ini dengan cara konsumen datang langsung ke toko dan memilih barang. *Sales* penjualan akan membantu konsumen untuk mencari barang yang dibutuhkan. Jika barang yang dibutuhkan ada maka konsumen akan menyerahkan barang yang akan dibeli ke sales untuk dibuatkan nota. Jika tidak ada maka sales akan menghubungi admin gudang untuk mengecek apakah barang digudang masih ada. Jika barang digudang masih ada maka admin gudang akan mengirimkan barang ke store jika stok habis maka admin akan melakukan pesanan ke *supplier*.

Sales akan mencatat barang yang dibeli di nota dan akan memberikan nota kepada kasir. Kasir akan melakukan input barang dan copy nota akan disimpan didalam arsip sedangkan nota asli diberikan ke konsumen. Kasir akan memberikan barang jika konsumen telah membayar sesuai dengan total bayar. Konsumen akan diberikan pilihan apakah barang yang telah dibeli mau di antar atau dibawa sendiri. Jika mau diantarkan maka konsumen akan memberikan alamat pengantaran. Pimpinan akan melihat laporan penjualan, laporan barang masuk, barang keluar dan stok gudang.

Pada tahun 2019 penjualan mengalami penurunan dikarenakan kondisi pandemi. Kondisi pandemi membuat toko mengalami kerugian yang biasanya pemasukan dalam satu bulan bisa kurang lebih diatas lima puluh juta per bulan menjadi kurang lebih sepuluh juta perbulan. Pandemi membiasakan konsumen untuk berbelanja *online* tanpa harus ketoko.

Tahun 2020 sampai tahun 2023 penjualan barang ditoko sudah mulai sedikit membaik akan tetapi kebiasaan orang untuk melakukan pembelian *online* masih ada sehingga toko belum mampu mengembalikan arus penjualan seperti sebelumnya. Perusahaan membutuhkan proses penjualan online mengingat perkembangan teknologi zaman semakin maju. Proses perekapan data barang yang dilakukan oleh perusahaan yaitu dengan mencatat barang-barang masuk maupun barang keluar dibuku besar sehingga untuk barang hilang dan rusak tidak dapat dilacak yang menyebabkan perusahaan mengalami kerugian.

Proses penjualan secara *online* yang diharapkan oleh perusahaan adalah dapat menampung transaksi jual beli, melakukan perekapan data barang, data stok barang, laporan barang rusak, dapat melihat *tracking* barang sudah sampai ke pembeli atau belum.

Dari permasalahan yang dikemukakan, maka peneliti berinisiatif membuat sistem penjualan berbasis *website* yang akan digunakan oleh perusahaan untuk melakukan transaksi penjualan serta pengolahan data penjualan baik dari sisi stok barang, barang masuk dan keluar sampai laporan penjualan. Sistem penjualan yang akan dibuat menggunakan laravel sebagai *framework* dan metode *prototype* sebagai metode pengembangan sistem. Metode *prototype* terdiri dari tahapan *listen to customer*, *build/revise mock up*, *customer test drive mockup*. Tujuan menggunakan metode ini adalah memberikan gambaran aplikasi yang akan dibangun seperti apa kepada *user* untuk dievaluasi selanjutnya hasil *prototype* yang telah dievaluasi akan dijadikan acuan untuk

membuat aplikasi sampai produk akhir. Maka dari itu peneliti mengangkat judul “Sistem Penjualan Pada CV. Mulia Jaya Palembang Berbasis Web.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian permasalahan tersebut maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang berbasis *website*?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar Pembahasan pada penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan judul, maka adapun ruang lingkup yang di tentukan sebagai berikut:

1. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *prototype*
2. Desain sistem menggunakan *Unified Modeling language (UML)* dengan tipe diagram yaitu *behavioral* dimana diagram ini mempunyai *activity diagram, use case diagram, class diagram* dan *sequence diagram*.
3. Bahasa pemrograman menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya.
4. *Framework* yang digunakan adalah *framework Laravel*.
5. Metode pengujian yang digunakan adalah *Blackbox Testing* dengan teknik *Equivalen Partitioning*.
6. Sistem yang dibangun mempunyai akses kasir dapat melakukan *input* data transaksi, *input* pengiriman barang. Akses gudang dapat melakukan *input* data barang masuk, data barang keluar, data

persediaan barang gudang. Akses konsumen dapat melakukan input data konsumen, *input* data pembelian, melihat status pengiriman produk. *Akses* kurir dapat melakukan informasi pengiriman barang dan *input* barang selesai dikirim. Akses pimpinan dapat melakukan *input* data karyawan, lihat laporan stok, laporan barang masuk, laporan barang keluar, laporan penjualan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang berbasis web menggunakan metode pengembangan *prototype*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah dapat menerapkan ilmu selama perkuliahan dalam membangun sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang berbasis *web* menggunakan metode pengembangan *prototype*.

1.5.2. Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat bagi perusahaan adalah dapat membantu dalam proses penjualan yang ada pada CV. Mulia Jaya Palembang.

1.5.3. Manfaat bagi Akademik

Manfaat bagi akademik adalah dapat menjadi referensi dalam penulisan skripsi dikemudian hari.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian mengenai Sistem Penjualan Pada CV. Mulia Jaya Palembang Berbasis Web.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini menguraikan mengenai gambaran umum perusahaan seperti profil CV. Mulia Jaya Palembang, Visi dan Misi, Struktur organisasi, serta tugas dan wewenang.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka tentang teori-teori yang berdasarkan pembuatan skripsi, yang terdiri dari teori pendukung, hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode penelitian, lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data dan alat perancangan sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil pembahasan pembuatan sistem. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai pengujian sistem.

BAB VI PENUTUP

Bab akhir ini memuat beberapa saran dan kesimpulan dari pembahasan dalam menerapkan sistem ini.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Sejarah Perusahaan

CV. Mulia Jaya beralamatkan di Rajawali Ruko, 9 Ilir, Ilir Timur Tiga, Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30113. Perusahaan berdiri sejak tanggal 07 Maret 2018.

CV. Mulia Jaya merupakan perusahaan penjualan komputer dan *accessoris computer*, yang mempunyai 3 lantai. Pendiri sekaligus pemilik toko komputer adalah Bapak Tonny Gunawan, yang berawal dari mempunyai 5 orang karyawan, dengan penjualan sedikit *hardware* komputer seperti: *motherboard, mouse, keyboard, laptop, dan printer*. Pada tahun 2021 karyawan CV. Mulia Jaya bertambah dikarenakan penjualan dan permintaan konsumen semakin banyak.

CV. Mulia Jaya menambah *hardware* dan *accessoris* komputer dari sebelumnya, seperti *motherboard, laptop, Solid State Drive (SSD), Random Acces Memory (RAM), processor, fan, keyboard, hardisk, charger, printer, casing*, dan alat-alat komputer lainnya

Dengan pelayanan yang terbaik, ramah CV. Mulia Jaya menjadikan solusi bagi konsumen yang membutuhkan berbagai perlengkapan komputer, baik konsumen dalam kota maupun luar kota, dengan menawarkan berbagai produk berkualitas dan bergaransi kepada konsumen dengan baik.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1 Visi

” Menjadi perusahaan yang bergerak di bidang penjualan *hardware* dan *Peripheral* komputer yang terbaik di dalam kota maupun di luar kota”.

2.2.2 Misi

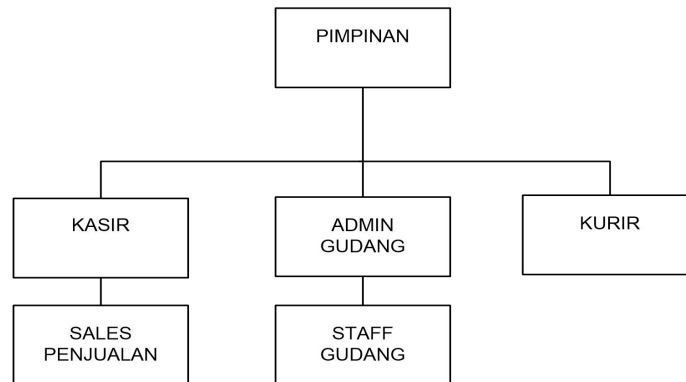
- Menyediakan *hardware* dan *accessoris* komputer terlengkap sesuai kebutuhan masyarakat
- Memberikan harga terjangkau bagi konsumen yang
- Memberikan pelayanan yang terbaik, ramah dan mendapatkan kepercayaan di hati konsumen yang merupakan prioritas perusahaan

2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.3.1 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada CV. Mulia Jaya dapat dilihat pada gambar 2.1.

STRUKTUR ORGANISASI
CV. MULIA JAYA



Sumber: CV. Mulia Jaya Palembang, 2023

Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Mulia Jaya Palembang

2.3.2 Uraian Tugas dan Wewenang

1. Pimpinan

Tugas dan Wewenang :

- a. Sebagai pimpinan perusahaan, mengatur, mengawasi, memberikan petunjuk serta mengendalikan karyawan di perusahaan tersebut.
- b. Membuat dan menjalankan peraturan di perusahaan tersebut.
- c. Memberikan solusi dari setiap permasalahan yang dihadapi perusahaan.
- d. Memberikan pengarahan dan motivasi pada karyawan supaya berkerja dengan efektif dan semangat.

2. Kasir

Tugas dan Wewenang:

- a. Melakukan proses transaksi penjualan.
- b. Melakukan pengecekan barang sebelum di serahkan kepada konsumen.
- c. Memeriksa harga barang yang dijual.
- d. Menyetorkan uang penjualan kepada pimpinan

3. Sales Penjualan

Tugas dan Wewenang:

- a. Menawarkan barang yang tersedia.
- b. Menjelaskan spesifikasi barang yang akan dibeli oleh konsumen.
- b. Melakukan komunikasi dengan konsumen.
- c. Menata produk yang ada di showroom.

4. Admin Gudang

Tugas dan Wewenang:

- a. Mencatat nama barang dan jumlah barang yang masuk.
- b. Mencatat nama barang dan jumlah barang yang keluar.
- c. Mengecek barang dengan cara membandingkan catatan nama barang dan jumlah barang dengan jumlah stok fisik yang tersedia.

5. Staff Gudang

Tugas dan Wewenang:

- a. Mencatat nama barang dan jumlah barang yang keluar.

- b. Menyiapkan permintaan produk yang di request oleh kasir dan sales.
- c. Menata produk yang ada di gudang.
- d. Membersihkan dan menjaga produk yang ada di gudang.

6. Kurir

Tugas dan Wewenang:

- a. Mengirimkan paket atau barang ke alamat penerima dengan tepat dan akurat.
- b. Bertanggung jawab untuk menjaga informasi rahasia seperti data pengirim atau penerima barang.
- c. Menerima pembayaran dan transaksi Cash on Delivery (COD).
- d. Memastikan barang dalam kondisi aman hingga sampai di tangan penerima.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Landasan Teori

3.1.1. Sistem

Menurut Nugraha (2019) Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

3.1.2. Penjualan

Menurut Nur (2019) penjualan merupakan salah satu komponen yang penting dalam operasional sebuah perusahaan, sehingga perusahaan harus dapat memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan. Sistem penjualan adalah sistem yang melibatkan sumberdaya dalam suatu organisasi, prosedur, data, serta sarana pendukung untuk mengoperasikan sistem penjualan, sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi pihak manajemen dalam pengambilan keputusan.

3.1.3. MySQL

Menurut Ramadhan (2020) MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. MySQL menggunakan bahasa SQL untuk mengakses *database* nya. Lisensi Mysql adalah *FOSS License Exception* dan ada juga yang versi komersial nya. Tag Mysql

adalah “*The World's most popular open source database*”. MySQL tersedia untuk beberapa *platform*, diantaranya adalah untuk versi windows dan versi linux. Untuk melakukan administrasi secara lebih mudah terhadap Mysql, anda dapat menggunakan *software* tertentu, diantaranya adalah phpmyadmin dan mysql yog.

3.1.4. PHP

Menurut Manurung (2019) PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP bernama FI (*Form Interpreted*). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari web. Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP/FI, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP/FI adalah *Personal Home Page/Form Interpreter*. Dengan pelepasan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak *programmer* yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

3.2. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa jurnal terkait dengan penelitian sebagai referensi digunakan penulis dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
1.	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. <i>ILKOM Jurnal Ilmiah Volume 10 Nomor 2 Agustus 2018.</i>	Sutri Handayani. (2018).	Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis <i>ecommerce</i> dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan barang secara <i>online</i> , karena konsumen tidak perlu datang langsung ke toko. Mempermudah promosi melalui media <i>website</i> yang jangkauannya lebih luas dibandingkan dengan promosi dengan menggunakan spanduk. Mempermudah dalam penyimpanan data dan pencetakan laporan yang dapat disimpan dan diakses melalui <i>website</i> .
2	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Cv Mitra Tanimenggunakan Metode Prototype. JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi. Vol. 6No. 2, April 2020, hlm. 173 – 178.	Hermanda Ihut Tua Simamora (2020).	Dengan menggunakan sistem informasi akan mempermudah pekerjaan kasir dalam melayani pembeli sehingga lebih efisien dan efektif jika dibandingkan dengan cara manual.

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
3	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype. Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi(SISFOTEK) ke 5 Tahun 2021.	Arief Ichwani, Nizirwan Anwar, Kundang Karsono, Mohamad Alrifqi (2021).	Hasil dari <i>penerapan e-commerce</i> dengan model B2B ini adalah mengendalikan proses bisnis dan menghadirkan berbagai efisiensi kegiatan operasional perusahaan

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sutri Handayani (2018) menerangkan bahwa penjualan berbasis *ecommerce* dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan barang secara online.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hermenda Ihut Tua Simamora (2020) menerangkan bahwa dengan menggunakan sistem informasi akan mempermudah pekerjaan kasir dalam melayani pembeli sehingga lebih efisien dan efektif jika dibandingkan dengan cara manual.

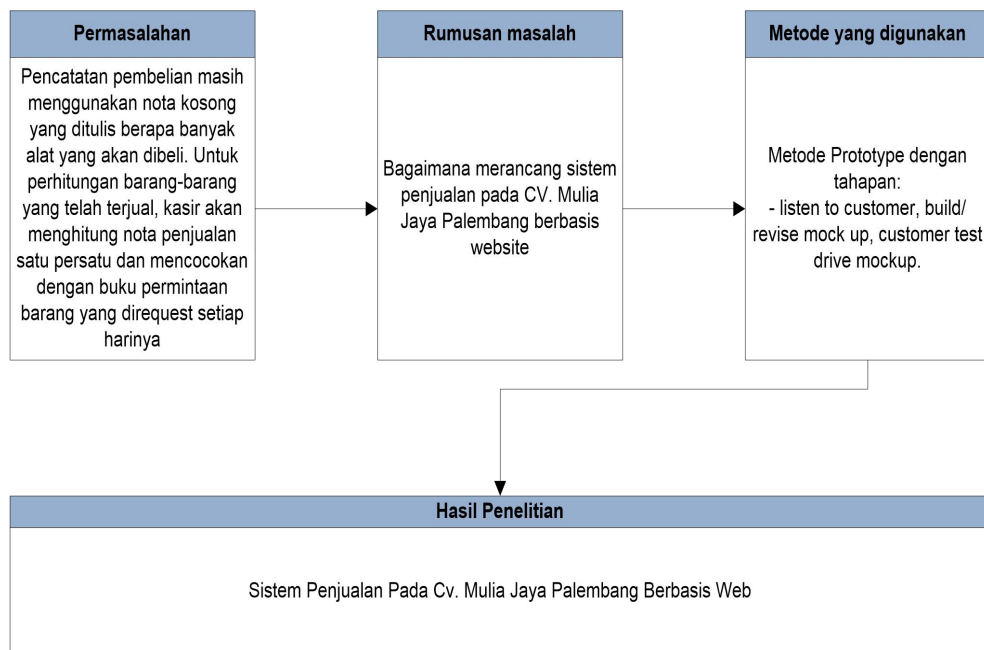
Pada penelitian yang dilakukan oleh Arief Ichwani, Nizirwan Anwar, Kundang Karsono, Mohamad Alrifqi (2021) menerangkan hasil dari penerapan *e-commerce* dengan model B2B ini adalah mengendalikan proses bisnis dan menghadirkan berbagai efisiensi kegiatan operasional perusahaan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, bahwa sistem penjualan dapat bangun menggunakan metode *prototype*. Sistem penjualan yang akan dibangun peneliti adalah sistem penjualan berbasis web menggunakan metode pengembangan

prototype dimana metode ini mempunyai tiga tahapan yaitu *listen to customer*, *build/revise mock up*, *customer test drive mockup*.

3.3. Kerangka Pemikiran

Berikut merupakan hasil dari kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada gambar 3.2.



Sumber: diolah sendiri (2023)

Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1. Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di CV Mulia Jaya Palembang salah satu toko komputer yang bergerak dibidang penjualan. CV Mulia Jaya Palembang yang terletak di Jl. Rajawali, 9 Ilir, Ilir Timur Tiga Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30113.

4.1.2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan penelitian dalam 5 bulan dimulai pada bulan Maret 2023 sampai bulan Juli 2023. Jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan		Bulan																							
			Maret				April				Mei				Juni				Juli							
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	<i>Listen to Customer</i>	Wawancara																								
		Observasi																								
		Studi Pustaka																								
2	<i>Build/revise mock-up</i>	<i>UML Diagram, pengkodingan</i>																								

4.3 Teknik Pengumpulan Data

4.3.1. Wawancara

Menurut Fadhallah (2021) wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. *Interviewer* menanyakan sejumlah pertanyaan kepada orang yang bersangkutan untuk mendapatkan jawaban.

Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Tonny Gunawan selaku pemilik toko. Data yang didapat berupa informasi bagaimana proses penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang, bagaimana proses perekapan data yang berjalan selama ini.

4.1.2. Observasi

Menurut Anufia (2019), Observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan atau kalau perlu dengan pengecapan. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kuesioner, rekaman gambar dan rekaman suara.

Observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan langsung pada CV. Mulia Jaya Palembang bagaimana proses penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang, bagaimana proses perekapan data yang berjalan selama ini

4.1.3. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah studi yang menggunakan sumber data berupa buku-buku referensi dan artikel-artikel ilmiah (Lilik et al., 2020).

Studi pustaka yang dilakukan peneliti yaitu dengan membaca, mencatat dan mengelolah informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Sumber data yang didapat diambil dengan mengunjungi perpustakaan kampus atau perpustakaan daerah.



4.3. Alat dan Teknik Pengembangan Sistem



4.3.1 Alat Pengembangan Sistem

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* bekerja dengan mendeskripsikan tipikal interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem itu dipakai. Adapun simbol-simbol *use case* diagram terlihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Simbol *Use Case Diagram*



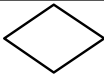


No	Nama	Gambar	Keterangan
1.	<i>Actor</i>		Actor mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>usecase</i> .
2.	<i>Use Case</i>		<i>Use case</i> merupakan abstraksi dan Interaksi antara sistem dan actor
3.	<i>Ekstend</i>	<<Extend>>	<i>Ekstend</i> menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan suatu tambahan


No	Nama	Gambar	Keterangan
			fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
4.	<i>Asosiasi</i>		<i>Asosiasi</i> merupakan abstraksi dari penghubung antara actor dan <i>use case</i>
5.	<i>Generalisasi</i>		Menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
6.	<i>Include</i>	<<include>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya

b. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan *workflow* atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak. Adapun simbol-simbol *activity diagram* terlihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Simbol Activity Diagram


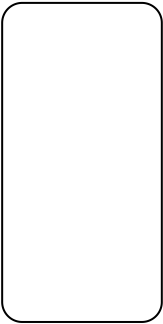
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Status awal aktivitas sistem sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan/ <i>Decision</i>	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu
4		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem.
5		Penggabungan/ <i>Join</i>	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitasnya lalu digabungkan jadi satu

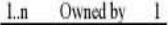
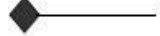
No	Simbol	Nama	Keterangan
6		<i>Swimlane</i>	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

c. Class Diagram

Class diagram merupakan gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class diagram* terdiri dari atribut dan operasi dengan tujuan pembuat pembuat program dapat membuat hubungan antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sesuai. Adapun simbol-simbol *class diagram* terlihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Simbol Class Diagram


No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Dependency</i>	<i>Dependency</i> digunakan untuk menunjukkan suatu operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.
2.		<i>Class</i>	<i>Class</i> adalah blok-blok yang membangun pada pemrograman berorientasi objek. <i>Class</i> digambarkan seperti sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah adalah atribut <i>class</i> . Bagian akhir adalah <i>method-method</i> .


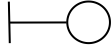


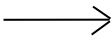
No	Simbol	Nama	Keterangan
3.		<i>Association</i>	Asosiasi adalah sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dapat dilambangkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> .
4.		<i>Composition</i>	Sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri, harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut.

d. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Gambaran *sequence diagram* dibuat minimal sebnayak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada *sequence diagram* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan, maka *sequence diagram* yang harus dibuat juga semakin banyak. Adapun simbol-simbol *sequence diagram* terlihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menggambar orang yang sedang berinteraksi dengan system

No	Simbol	Nama	Keterangan
2		Entity Class	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		Boundary Class	Menggambarkan sebuah gambaran dari form
4		Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan table
5		A focus of Control & A life Line	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		A message	Menggambarkan pengiriman pesan

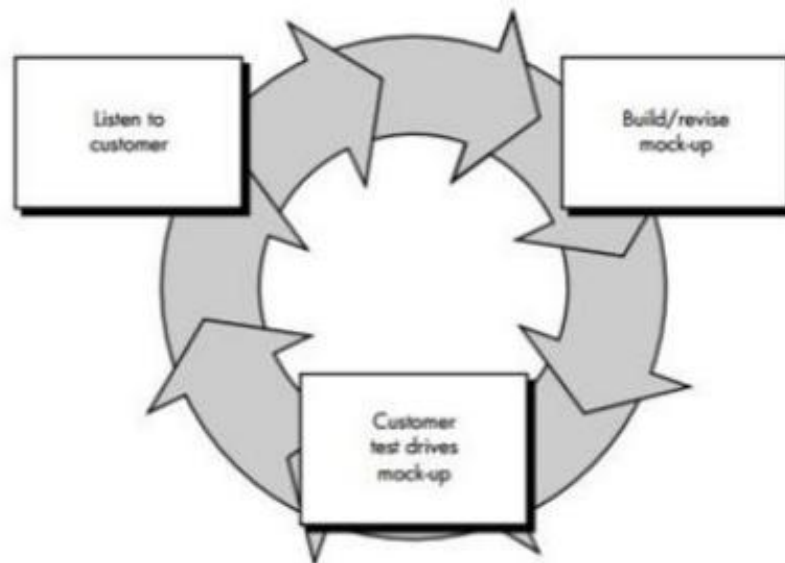
4.4. Teknik Pengembangan Sistem

4.4.1. Metode Pengembangan *Prototype*

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah *prototype*. Model ini menghasilkan *prototype* dari suatu perangkat lunak

yang dapat digunakan sebagai perantara pengembang dengan pengguna untuk berinteraksi dalam pengembangan sistem informasi. *Prototype* adalah sebuah versi awal dari perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep, mencoba berbagai pilihan desain, dan menggali lebih banyak permasalahan dan solusinya (Fridayanthie, 2021).

Metode *prototype* ini melibatkan pengguna dalam proses perkembangan sistem yang dibuat. Tujuan dari penggunaan metode *prototype* ini adalah agar peneliti mampu membangun sebuah sistem yang diinginkan oleh pengguna (Meilani, 2019).



Sumber: Fridayanthie (2021)

Gambar 4.1. Metode Pengembangan *Prototype*

Adapun tahapan-tahapan yang ada pada metode *prototype* sebagai berikut :

1. Listen to Customer

Tahap ini adalah identifikasi keperluan *user*, hal ini harus dilakukan agar *developer* mendapatkan informasi mengenai keinginan ataupun masalah yang dihadapi *user*. Informasi data yang didapatkan, bisa menjadi acuan dalam mencari solusi serta pengembangan untuk tahap berikutnya.

2. Build/revise mock-up

Saat kebutuhan untuk membuat sistem terkumpul, proses selanjutnya adalah membuat rancangan *prototype* sesuai kebutuhan *user*, dengan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Perancangan untuk alur proses di dalam sistem, mulai dari, *input*, *output* yang sudah diusulkan oleh klien.
- b. Perancangan *Unified Modelling Language* atau yang disingkat UML, perancangan ini bertujuan mengidentifikasi sistem apa saja yang dibutuhkan serta bagaimana merealisasinya.
- c. Perancangan *Interface* atau tampilan antarmuka serta beragam fitur yang diperlukan *clien*.

3. Customer test drives mock-up

Tahapan ini bertujuan untuk melakukan pengujian *prototype* sistem dan melakukan evaluasi bahwa *prototype* sistem telah dibuat sesuai dengan harapan *user*. Jika hasil dari pengujian *prototype* masih tidak memenuhi kebutuhan keperluan *user*, maka pengembang harus memperbaiki kembali prototypenya. Hingga *prototype* bisa direalisasikan menjadi sistem final yang sesuai keinginan *user*. Pengujian yang akan

dilakukan menggunakan pengujian Blackbox dengan teknik *Equivalence Partitioning* dengan cara membuat tabel perencanaan pengujian yang berisi kelas uji dan butir uji selanjutnya setiap butir uji dilakukan dengan tabel pengujian fungsional yang berisi kolom-kolom seperti kelas uji, pengujian keterbatasan, skenario uji, hasil yang diharapkan dan hasil uji.

4.5 Teknik Pengujian Sistem

4.5.1 *Blackbox Testing*

Menurut Priyaungga (2020) pengujian dilakukan untuk menemukan dan mengatasi *error* pada sistem yang dibangun. Peneliti menggunakan *black box testing* dengan teknik *Equivalence Partitioning* sebagai teknik pengujiannya. Metode yang kami gunakan untuk melakukan pengujian pada aplikasi perpustakaan adalah metode pengujian *Black Box*. Pengujian fungsional atau pengujian *Black Box* adalah startegi pengujian yang pengujiannya diturunkan dari rincian program atau item. Sistem adalah “kotak hitam” yang perilakunya semata-mata bisa ditetapkan dengan menganalisa masukan dan keluaran yang berhubungan. Cara ini disebut dengan pengujian fungsional karena penguji tidak menerapkan perangkat lunak tapi hanya berkepentingan dengan fungsionalitasnya.

Menurut Widyaestoeti (2021) *Equivalent partitions* sendiri adalah membagi inputan menjadi kelas data untuk menggenerasi kasus uji. Pengujian dengan menggunakan teknik *equivalent partitioning* dapat dilakukan pada

sebuah *form* yang telah dibuat dan telah terdapat pada sistem informasi penjualan buku kemudian dengan menginput sebuah data tidak sesuai dengan tipe data atau dengan menggunakan data acak .

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil pengamatan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di CV Mulia Jaya Palembang, peneliti menemukan permasalahan yaitu proses penjualan yang berjalan pada perusahaan ini dengan cara konsumen datang langsung ke toko dan memilih barang. Sales penjualan akan membantu konsumen untuk mencari barang yang dibutuhkan. Jika barang yang dibutuhkan ada maka konsumen akan menyerahkan barang yang akan dibeli ke sales untuk dibuatkan nota. Jika tidak ada maka sales akan menghubungi admin gudang untuk mengecek apakah barang digudang masih ada. Jika barang digudang masih ada maka admin gudang akan mengirimkan barang ke *store* jika stok habis maka admin akan melakukan pesanan ke supplier.

Proses perekapan data barang yang dilakukan oleh perusahaan yaitu dengan mencatat barang-barang masuk maupun barang keluar dibuku besar sehingga untuk barang hilang dan rusak tidak dapat dilacak yang menyebabkan perusahaan mengalami kerugian.

Proses penjualan secara *online* yang diharapkan oleh perusahaan adalah dapat menampung transaksi jual beli, melakukan perekapan data barang,

data stok barang, laporan barang rusak, dapat melihat *tracking* barang sudah sampai ke pembeli atau belum.

5.1.1 Listen to Customer

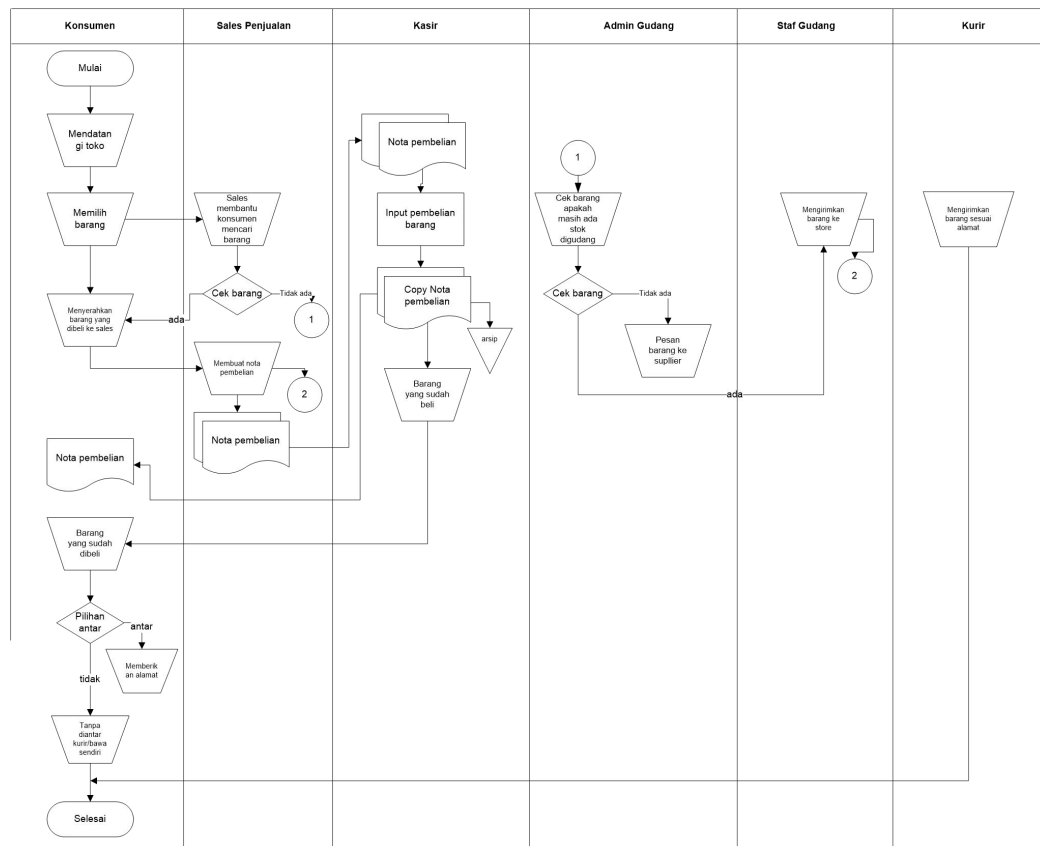
Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pada CV Mulia Jaya Palembang. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Tonny Gunawan selaku pemilik toko. Data yang didapat berupa informasi bagaimana proses penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang, bagaimana proses perekapan data yang berjalan selama ini. Kemudian setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan observasi dengan cara melakukan pengamatan langsung pada CV. Mulia Jaya Palembang bagaimana proses penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang, bagaimana proses perekapan data yang berjalan selama ini.

5.1.2 Build/revise Mock-up

Saat kebutuhan untuk membuat sistem terkumpul, proses selanjutnya adalah membuat rancangan *prototype* sesuai kebutuhan *user*.

a. Perancangan alur proses penjualan yang berjalan

Perancangan alur proses yang berjalan menggunakan alur *flowchart* yang dapat dilihat pada gambar 5.1.



Sumber : diolah sendiri berdasarkan observasi pada CV. Mulia Jaya Palembang

Gambar 5.1 Flowchart Sistem Penjualan Yang Berjalan

Berdasarkan gambar 5.1 *flowchart* penjualan yang berjalan pada CV. Mulia Jaya Palembang dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai.
 2. Konsumen mendatangi toko untuk membeli produk
 3. Konsumen akan dibantu oleh sales penjualan untuk barang yang dicari.
- Jika barang kosong maka sales akan menelpon gudang untuk bertanya perihal stok barang yang dicari. Jika ada sales penjualan akan membuat nota dan akan diberikan kekasir.

4. Gudang akan melakukan cek barang yang ada digudang jika barang ada maka akan diberikan ke *sales* penjualan jika tidak maka gudang akan menelpon *owner* toko untuk melakukan pemesanan barang.
5. Kasir akan menghitung nominal uang berdasarkan jumlah barang yang dibeli kemudian *copy* nota akan diberikan ke konsumen beserta dengan barangnya.

b. Perancangan *Unified Modeling Language (UML)*

Perancangan UML digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi dan dokumentasi beberapa bagian-bagian dari sistem yang ada dalam perangkat lunak.

1. *Use Case Diagram*
2. *Activity Diagram*
3. *Sequence Diagram*
4. *Class Diagram*

5.1.2 Design

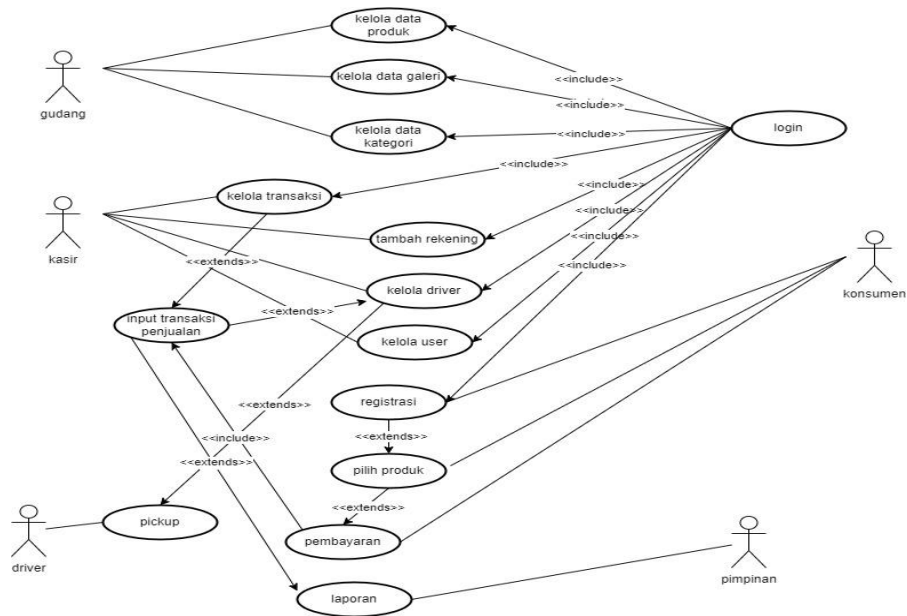
Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan desain sistem dengan merancang alur proses yang dibutuhkan untuk aplikasi penjualan. Tahapan desain yang dilakukan peneliti menggunakan rancangan gambar dari diagram alir *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

A. Desain Alur Rancangan yang Diusulkan

a. Usecase Diagram

1.) Use Case Diagram

Berikut *usecase* diagram yang diusulkan akan terlihat pada gambar 5.2.



Gambar 5.2 Use Case Diagram yang Diusulkan

Berdasarkan gambar diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

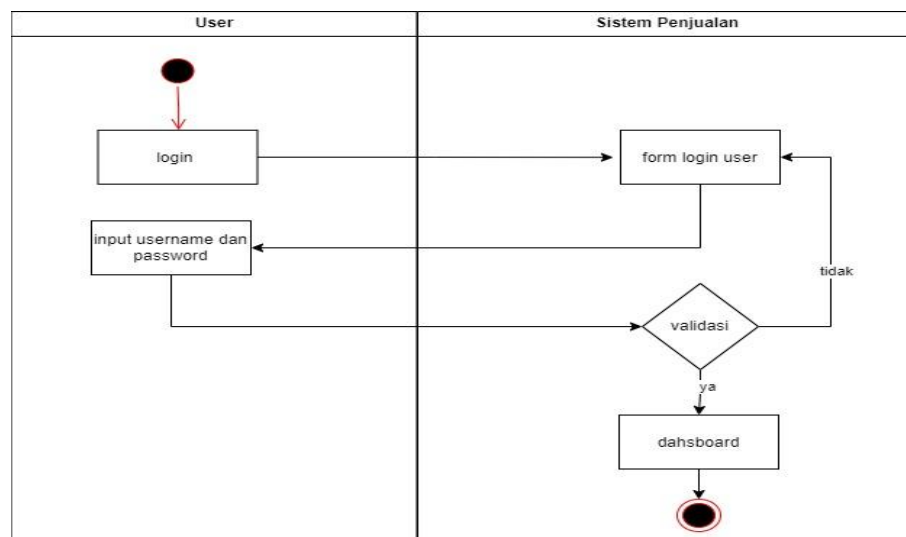
1. Semua aktor melakukan login aplikasi terlebih dahulu
2. Aktor kasir melakukan kelola data transaksi, tambah rekening, kelola driver dan kelola data user. Pada kelola transaksi kasir melakukan cek data transaksi pembelian barang yang dilakukan oleh konsumen.
3. Aktor gudang dapat melakukan kelola data produk, kelola data galeri dan kelola data kategori.

4. Aktor konsumen dapat melakukan pembelian produk yang akan dipilih dan melakukan transaksi atas produk yang dibeli.
5. Aktor driver melakukan pengiriman barang ke konsumen yang dituju.
6. Aktor pimpinan dapat melihat data transaksi barang.
7. *Logout*

b. Activity Diagram

1. Login

Diagram *activity login* digunakan untuk memperlihatkan alur proses masuk kedalam sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut diagram *activity* untuk *login* yang dapat dilihat pada gambar 5.3.



Gambar 5.3 Diagram Activity Login

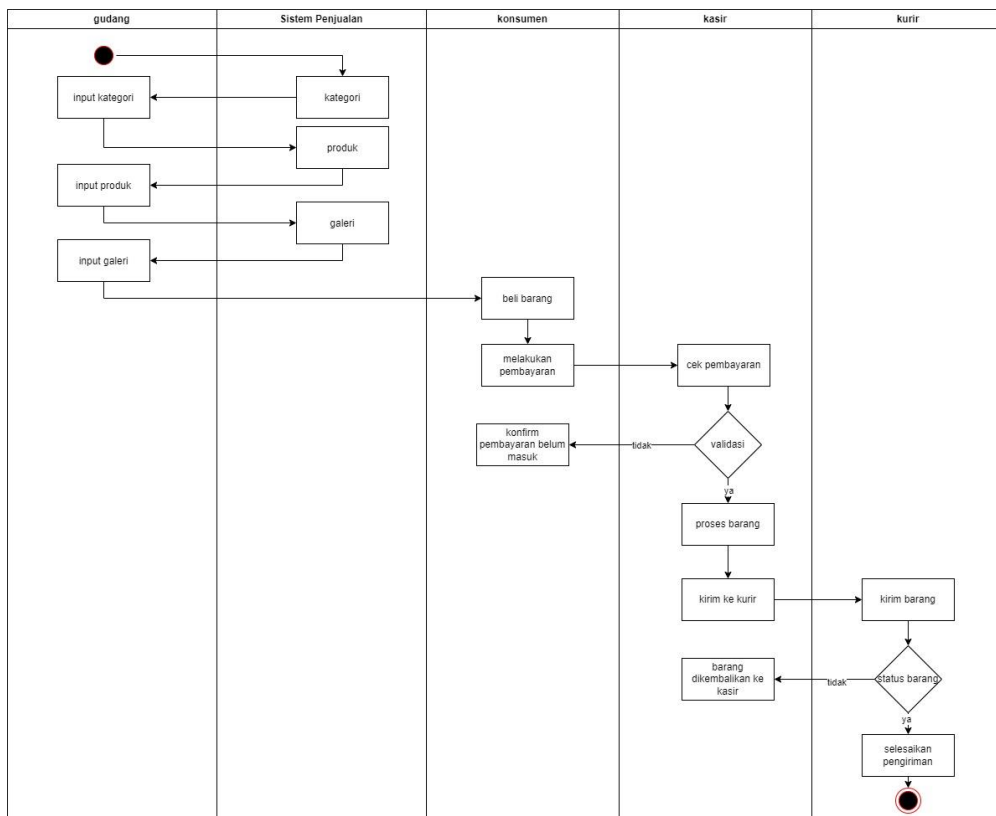
Dari gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Dimulai dari mengisi data kelas *login* dengan ketentuan *username* dan *password*.

2. Setelah mengisi data, kelas akan mengecek data yang dimasukkan.
3. Jika gagal akan diarahkan halaman awal pada aktivitas *login*.
4. Namun jika berhasil melakukan pengecekan data yang dimasukkan maka akan diarahkan kehalaman utama dengan ketentuan *level login*.

2. Penjualan

Diagram penjualan digunakan untuk melihat alur proses penjualan yang ada pada sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut *diagram activity* untuk penjualan yang dapat dilihat pada gambar 5.4.



Gambar 5.4 Activity Diagram untuk Penjualan

Dari gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Dimulai dari gudang melakukan input data barang dengan mengatur

katagori barang dan *upload* foto barang beserta dengan spesifikasi barang.

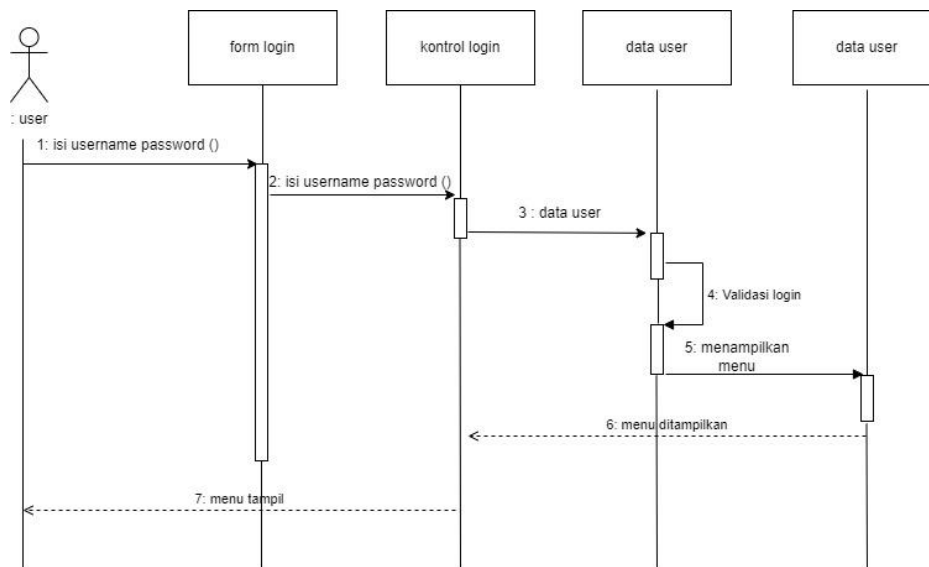
2. Barang yang telah diupload oleh gudang dapat dibeli oleh konsumen melalui aplikasi penjualan. Kemudian konsumen melakukan pembayaran atas transaksi yang telah dilalui.
3. Kasir akan melakukan cek data pembayaran, jika pembayaran masuk kedalam rekening toko maka barang akan diproses jika tidak maka kasir akan melakukan konfirmasi perihal pembayaran.
4. Barang yang telah dibayar akan dipacking dan diserahkan ke kurir untuk dikirim
5. Kurir akan mengirimkan barang sesuai dengan alamat yang ada diaplikasi. Jika telah selesai maka kurir akan melakukan konfirmasi barang selesai dikirim jika tidak maka barang tadi akan diserahkan ke kasir untuk ditindaklanjuti.

c. Sequence Diagram

Selanjutnya peneliti membuat sequence diagram yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana proses sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang dan mengetahui apa yang dikirim dan kapan pelaksanaanya.

1. Login

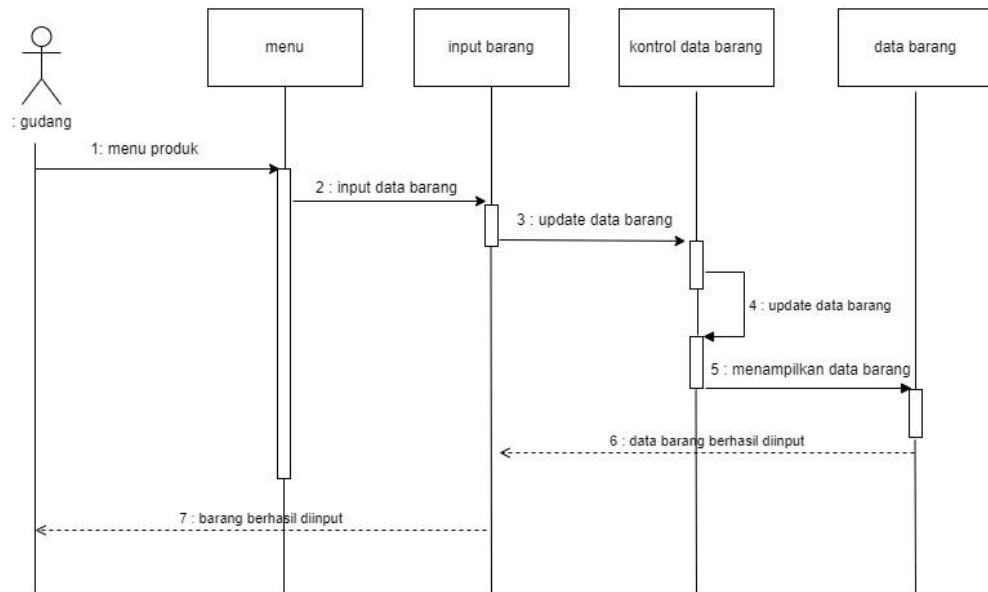
Sequence diagram login digunakan untuk menjelaskan bagaimana proses login pada sistem penjualan pada CV. Mulai Jaya Palembang. Berikut *sequence diagram* untuk login yang dapat dilihat pada gambar 5.5.



Gambar 5.5. Sequence Diagram untuk Login

2. Input produk

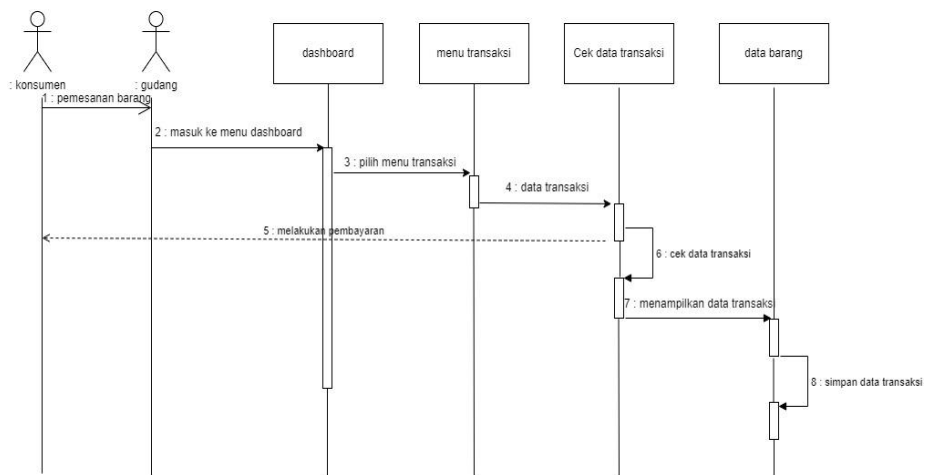
Sequence diagram input produk digunakan untuk menjelaskan bagaimana proses input produk pada sistem penjualan pada CV. Mulai Jaya Palembang. Berikut *sequence diagram* untuk *input produk* yang dapat dilihat pada gambar 5.6.



Gambar 5.6. Sequence Diagram untuk Input Barang

3. Input Transaksi

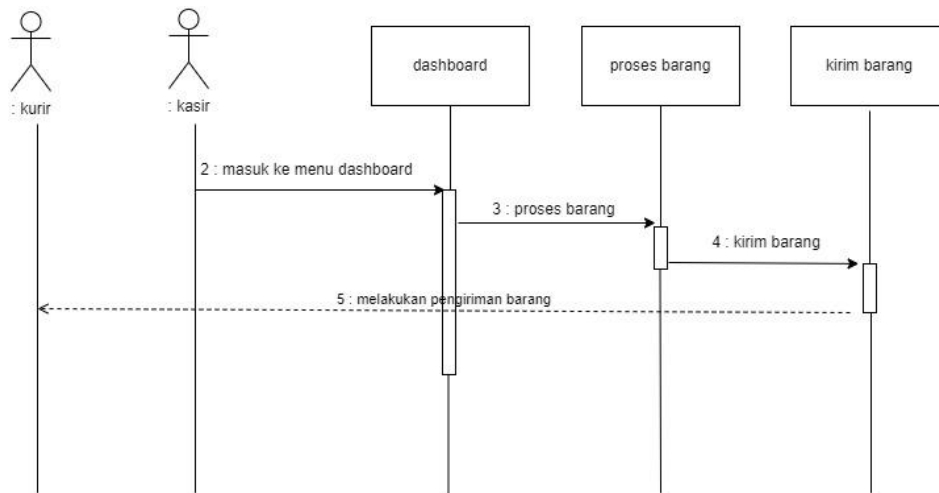
Sequence diagram transaksi digunakan untuk menjelaskan bagaimana proses transaksi pada sistem penjualan pada CV. Mulai Jaya Palembang. Berikut *sequence diagram* untuk *input* transaksi yang dapat dilihat pada gambar 5.7.



Gambar 5.7 Sequence Diagram Transaksi

4. Kirim Barang

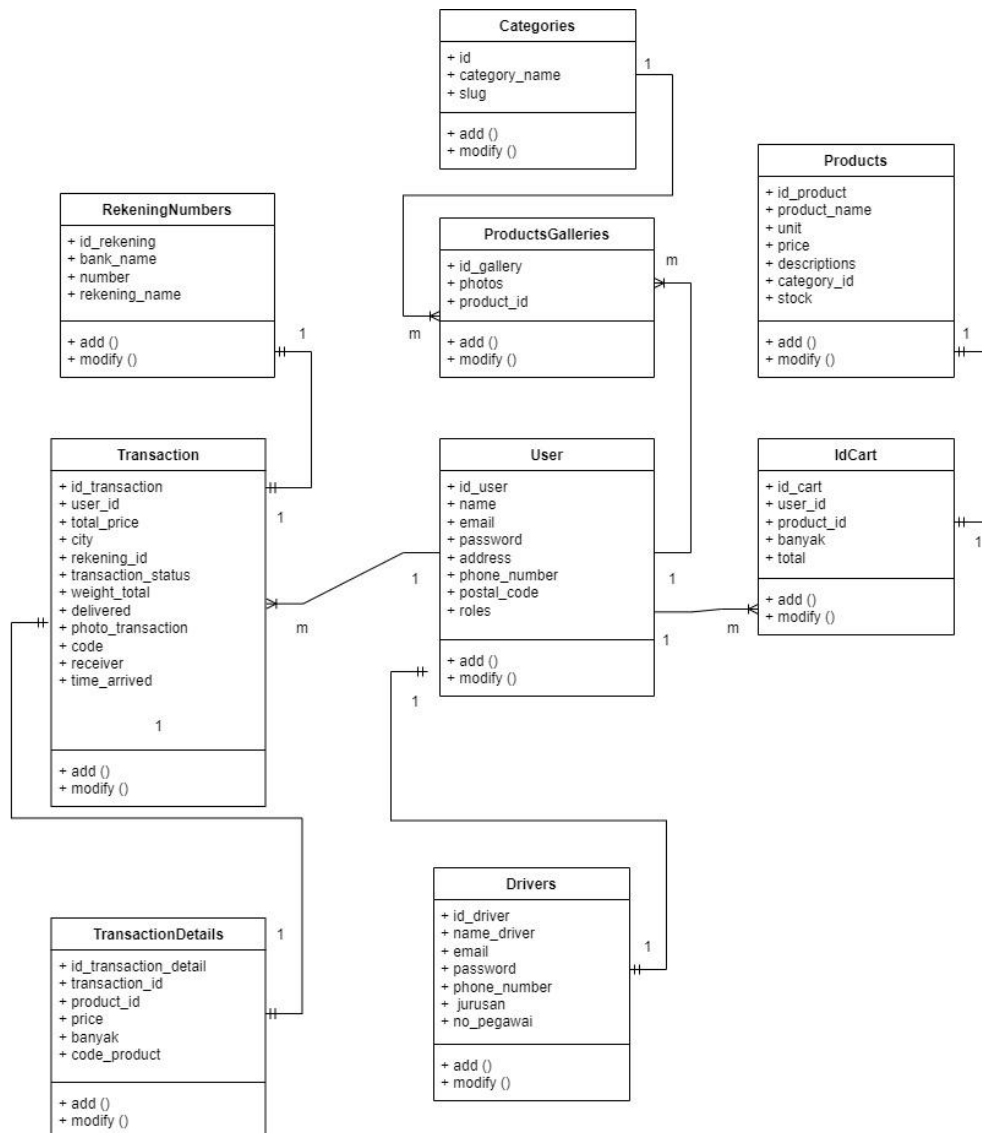
Sequence diagram kirim barang digunakan untuk menjelaskan bagaimana proses melakukan pengiriman barang pada sistem penjualan pada CV. Mulai Jaya Palembang. Berikut *sequence diagram* untuk kirim barang yang dapat dilihat pada gambar 5.7.



Gambar 5.8 Sequence Diagram untuk Kirim Barang

d. Class Diagram

Setelah membuat rancangan *sequence diagram*, peneliti membuat rancangan *class diagram* yang menggambarkan struktur serta deskripsi *class*, atribut, metode dan hubungan dari setiap objek. Berikut *class diagram* dapat dilihat pada gambar 5.8.



Gambar 5.8 Class Diagram

b. Desain Tabel

Desain tabel *database* yang digunakan menampung data yang akan digunakan untuk menampung data yang akan digunakan dalam proses pengkodean data. Tabel-tabel yang ada pada *database* aplikasi terlihat sebagai berikut:

1) Tabel *Carts*

Tabel *carts* digunakan untuk melakukan menambah produk yang ada pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut Struktur tabel *carts* dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Struktur Tabel *Carts*

No	Field	Type	Width	Collation	Keterangan
1	<i>id_cart</i>	<i>Int</i>	11	-	<i>Primary key</i>
2	<i>user_id</i>	<i>Int</i>	11	-	<i>Id user</i>
3	<i>product_id</i>	<i>Int</i>	11	-	<i>Id product</i>
4	banyak	<i>Int</i>	11	-	Banyaknya produk
5	total	<i>Int</i>	11	-	

2) Tabel *Categories*

Tabel *categories* digunakan untuk melakukan *input* data kategori produk pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut Struktur tabel *categories* dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5.2 Struktur Tabel *Categories*

No	Field	Type	Width	Collation	Keterangan
1	<i>Id</i>	<i>int</i>	11	-	<i>Primary key</i>
2	<i>category_name</i>	<i>varchar</i>	25	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nama kategori
3	<i>slug</i>	<i>varchar</i>	25	<i>utf8mb4_general_ci</i>	-

3) Tabel *Drivers*

Tabel *drivers* digunakan untuk melakukan input data pengiriman barang pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut struktur tabel *Drivers* dapat dilihat pada tabel 5.3.

Tabel 5.3 Struktur Tabel *Drivers*

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Collation</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>id_driver</i>	<i>int</i>	11		<i>Primary key</i>
2	<i>name_driver</i>	<i>varchar</i>		<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nama <i>driver</i>
3	<i>email</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Email <i>driver</i>
4	<i>password</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Password masuk aplikasi
5	<i>phone_number</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nomor hp <i>driver</i>
6	<i>jurusan</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Domisili
7	<i>no_pegawai</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nomor pegawai

4) Tabel *Products*

Tabel *products* digunakan untuk melakukan *input* data *products* pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut struktur tabel *products* dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 Struktur Tabel *Products*

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Collation</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>id_product</i>	<i>int</i>	11	-	<i>Primary key</i>
2	<i>product_name</i>	<i>varchar</i>	25	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nama

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Collation</i>	<i>Keterangan</i>
					produk
3	<i>unit</i>	<i>int</i>	11	-	Unit produk
4	<i>price</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Harga produk
5	<i>descriptions</i>	<i>text</i>	-	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Deskripsi produk
6	<i>category_id</i>	<i>int</i>	11		Id kategori
7	<i>stock</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Stok produk

5) Tabel *Products_Galleries*

Tabel *products_galleries* digunakan untuk melakukan *input* data galeri produk pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut Struktur tabel *product_galleries* dapat dilihat pada tabel 5.5.

Tabel 5.5 Tabel *Products_Galleries*

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Collation</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>id_gallery</i>	<i>int</i>	11	-	<i>Primary key</i>
2	<i>photos</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	foto produk
3	<i>product_id</i>	<i>int</i>	11	-	-

6) Tabel *Rekening_Numbers*

Tabel *rekening_numbers* digunakan untuk melakukan *input* data rekening pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut Struktur tabel *rekening_numbers* dapat dilihat pada tabel 5.6.

Tabel 5.6. Tabel *Rekening Numbers*

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Collation</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>id_rekening</i>	<i>int</i>	11	-	<i>Primary key</i>
2	<i>bank_name</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nama bank
3	<i>number</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nomer rekening
4	<i>rekening_name</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nama rekening

7) Tabel *Transactions*

Tabel *transactions* digunakan untuk melakukan input data transaksi pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut Struktur tabel *transaction* dapat dilihat pada tabel 5.7.

Tabel 5.7. Tabel *Transactions*

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Collation</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>id_transaction</i>	<i>int</i>	11	-	Primary key
2	<i>user_id</i>	<i>int</i>	50	-	Id user
3	<i>total_price</i>	<i>int</i>	50	-	Total belanja
4	<i>city</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	kota
5	<i>rekening_id</i>	<i>int</i>	11	-	Rekening id
6	<i>transaction_status</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Status transaksi
7	<i>weight_total</i>	<i>int</i>	11	-	Total berat
8	<i>delivered</i>	<i>int</i>	11	-	pengiriman
9	<i>photo_transaction</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Foto transaksi
10	<i>code</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	kode

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Collation</i>	Keterangan
11	<i>receiver</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	penerima
12	<i>time_arrived</i>	<i>timestamp</i>	-		Waktu keberangkatan
13	<i>created_at</i>	<i>timestamp</i>	-		

8) Tabel *Transactions_Details*

Tabel *transaction_details* digunakan untuk melakukan *input* data detail transaksi pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut Struktur tabel *transaction_details* dapat dilihat pada tabel 5.8.

Tabel 5.8. Tabel *Transactions_Details*

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Collation</i>	Keterangan
1	<i>id_transaction_detail</i>	int	11	-	<i>Primary key</i>
2	<i>transaction_id</i>	int	11	-	Id transaksi
3	<i>product_id</i>	int	11	-	Id produk
4	<i>price</i>	int	11	-	harga
5	banyak	int	11	-	Banyaknya barang
6	<i>code_product</i>	varchar	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Kode produk

9) Tabel *Users*

Tabel *users* digunakan untuk melakukan *input* data *user* pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut Struktur tabel *users* dapat dilihat pada tabel 5.9.

Tabel 5.9. Tabel *Users*

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Collation</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>id_user</i>	<i>int</i>	11	-	<i>Primary key</i>
2	<i>name</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nama pengguna
3	<i>email</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Email pengguna
4	<i>password</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	<i>password</i>
5	<i>address</i>	<i>text</i>	-	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Alamat pengguna
6	<i>phone_number</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Nomer hp pengguna
7	<i>postal_code</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	Kode pos
8	<i>roles</i>	<i>varchar</i>	50	<i>utf8mb4_general_ci</i>	-

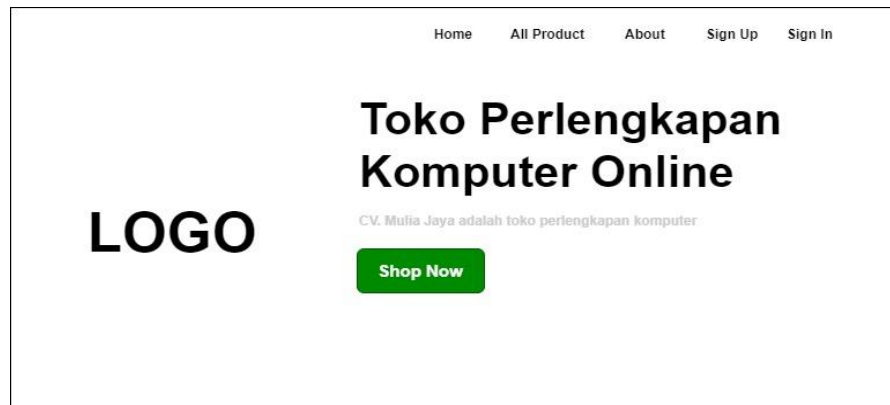
Kemudian peneliti melakukan tahapan perancangan *interface* yang akan dijadikan acuan untuk tampilan sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Adapun *design interface* adalah sebagai berikut:

3. Desain *Interface*

A. Rancangan

1) Desain Halaman *Dashboard*

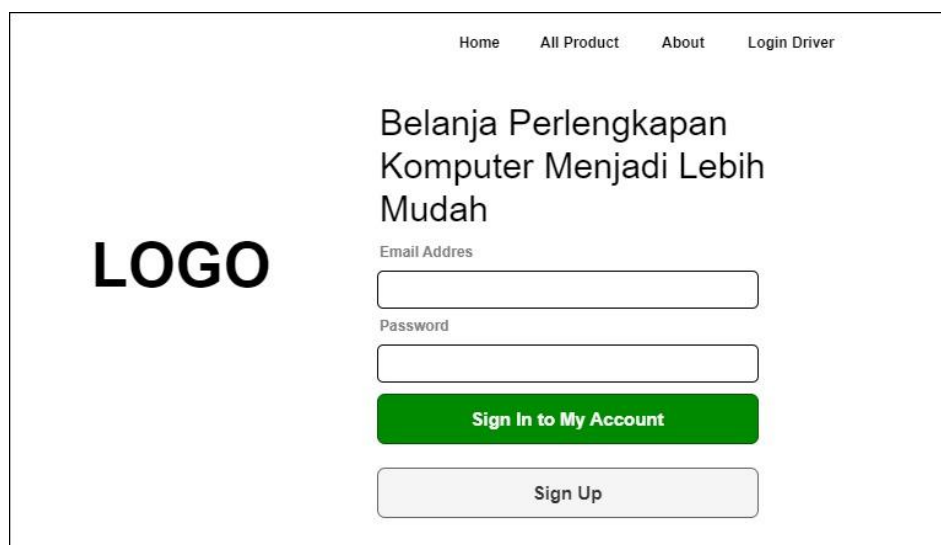
Halaman *dashboard* digunakan untuk menampilkan sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut desain halaman dashboard aplikasi terlihat pada gambar 5.10.



Gambar 5.10 Desain Halaman *Dashboard*

2) Desain Halaman *Sign In*

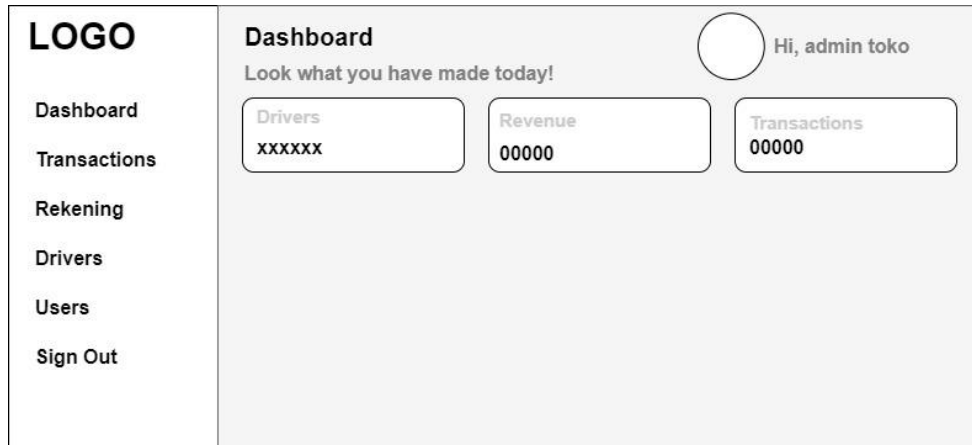
Halaman *sign in* digunakan untuk menampilkan *form* masuk kedalam sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut desain halaman *sign in* aplikasi terlihat pada gambar 5.11.



Gambar 5.11 Desain Halaman *Sign In*

3) Desain Halaman *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard admin* digunakan untuk menampilkan halaman utama pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya. Berikut desain halaman *dashboard admin* aplikasi terlihat pada gambar 5.12.



Gambar 5.12 Desain Halaman Dashboard Admin

4) Desain Halaman Tambah *Drivers*

Halaman tambah *drivers* adalah halaman untuk menambahkan *driver* untuk melakukan pengiriman barang pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya. Berikut desain halaman tambah *drivers* pada aplikasi terlihat pada gambar 5.13.

LOGO

Dashboard

Transactions

Rekening

Drivers

Users

Sign Out

Create Driver

Create your own Driver

Hi, admin toko

Nama Driver

xxxxxx

Email

xxxxxx

Password

00000

Domisili

xxxxxx

No Hp/WA

00000

No Pegawai

00000

Save Now

Gambar 5.13 Desain Halaman *Drivers*

5) Desain Halaman Tambah *User*

Halaman tambah *user* untuk menambahkan *user* yang ada pada sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya. Berikut desain halaman tambah *user* pada aplikasi terlihat pada gambar 5.14.

LOGO	Create User	Hi, admin toko
	Create your own users	
Dashboard	Nama User	<input type="text" value="xxxxx"/>
Transactions	Email	<input type="text" value="xxxxx"/>
Rekening	No Hp/WA	<input type="text" value="00000"/>
Drivers	Password	<input type="text" value="xxxxx"/>
Users	Kode Pos	<input type="text" value="00000"/>
Sign Out	Alamat	<input type="text" value="xxxxx"/>
	Roles	<input type="text" value="xxxxx"/>
		<input type="button" value="Save Now"/>

Gambar 5.14 Desain Halaman Tambah User

6) Desain Halaman Tambah Kategori

Halaman tambah kategori untuk menambahkan kategori produk yang ada pada sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya. Berikut desain halaman tambah kategori pada aplikasi terlihat pada gambar 5.15.

LOGO	Create Categories	Hi, gudang @toko
	Create your own categories	
Dashboard	Nama Category	<input type="text" value="xxxxx"/>
Product		<input type="button" value="Save Now"/>
Gallery		
Categories		
Sign Out		

Gambar 5.15 Desain Halaman Tambah Kategori

7) Desain Halaman Tambah Produk

Halaman tambah produk untuk menambahkan produk yang ada pada sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya. Berikut desain halaman tambah kategori pada aplikasi terlihat pada gambar 5.16.

The image shows a web interface for creating a product. On the left is a sidebar with a 'LOGO' and a list of menu items: 'Dashboard', 'Product', 'Galleries', 'Categories', and 'Sign Out'. The main content area is titled 'Create Product' with the subtitle 'Create your own product'. In the top right corner, there is a user profile icon and the text 'Hi, gudang toko'. The form contains several input fields: 'Nama Produk' (with placeholder 'xxxxx'), 'Harga Produk' (with placeholder 'xxxxx'), 'Category' (with placeholder 'xxxxx'), and 'Stok Produk' (with placeholder '00000'). Below these is a large text area for 'Deskripsi' (with placeholder 'xxxxx'). A green 'Save Now' button is positioned at the bottom right of the form.

Gambar 5.16 Desain Halaman Tambah Produk

8) Desain Halaman Tambah Galeri

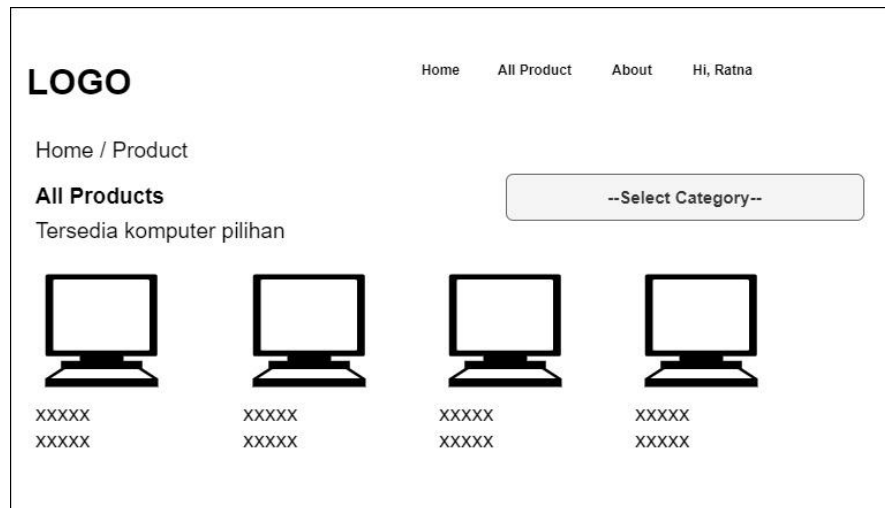
Halaman tambah galeri untuk menambahkan galeri produk yang ada pada sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya. Berikut desain halaman tambah kategori pada aplikasi terlihat pada gambar 5.17.

The image shows a web interface for creating categories. On the left is a sidebar with a 'LOGO' and a list of menu items: 'Dashboard', 'Product', 'Galleries', 'Categories', and 'Sign Out'. The main content area is titled 'Create Categories' with the subtitle 'Create your own categories'. In the top right corner, there is a user profile icon and the text 'Hi, gudang toko'. The form contains two input fields: 'Nama Produk' (with placeholder 'xxxxx') and 'Photo' (with a 'Chose file' button). A green 'Save Now' button is positioned at the bottom right of the form.

Gambar 5.17 Desain Halaman Tambah Galeri

9) Desain Halaman Penjualan

Halaman penjualan untuk menampilkan produk-produk yang dijual oleh sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya. Berikut desain halaman tambah kategori pada aplikasi terlihat pada gambar 5.18.



Gambar 5.18 Desain Halaman Penjualan

c. *Interface*

Pada tahap desain *interface* menampilkan hasil *interface* dari aplikasi. Hasil *interface* yang telah dibangun dapat dilihat berikut ini:

1). Halaman *Dashboard*

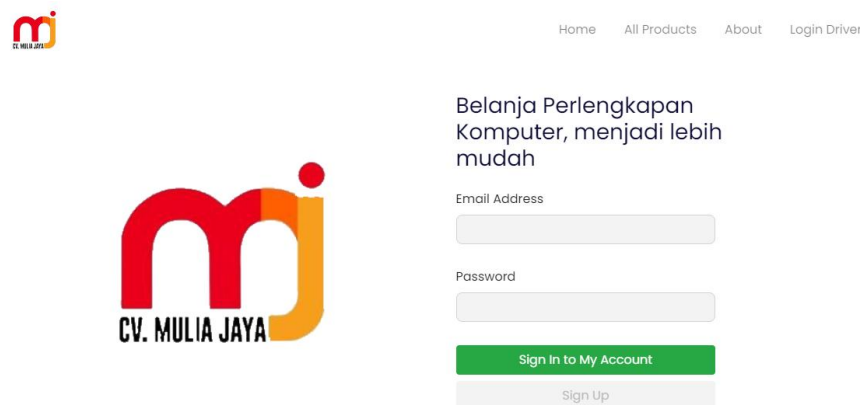
Halaman *dashboard* digunakan untuk memperlihatkan *dashboard* utama pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya. Berikut halaman *dashboard* aplikasi terlihat pada gambar 5.19.



Gambar 5.19 Halaman Dashboard Utama

2). Halaman *Login*

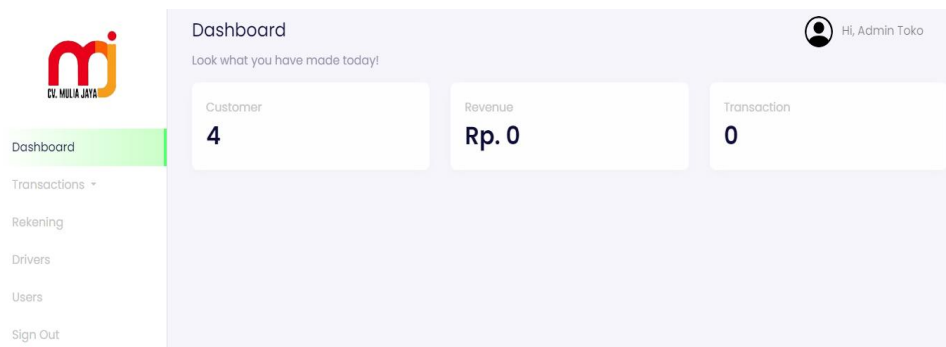
Halaman *login* digunakan untuk masuk ke sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut halaman *login* aplikasi terlihat pada gambar 5.20.



Gambar 5.20 Halaman *Login*

3). Halaman *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard* menampilkan halaman utama pada saat melakukan login sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut halaman dashboard aplikasi terlihat pada gambar 5.21.



Gambar 5.21 Halaman Dashboard Admin

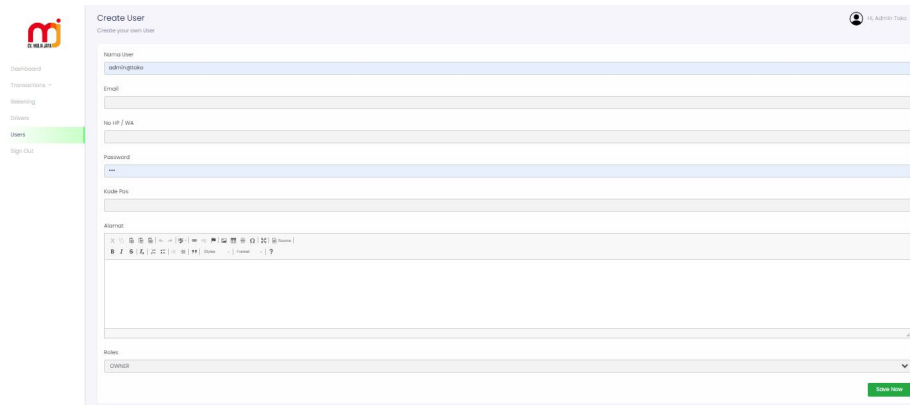
4). Halaman *Create Drivers*

Halaman *create driver* adalah halaman yang digunakan untuk menambahkan data *driver* pengiriman barang pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut halaman *create drivers* pada aplikasi terlihat pada gambar 5.21.

Gambar 5.21 Halaman *Create Drivers*

5). Halaman *Create User*

Halaman *create user* dokumen digunakan untuk menambahkan user baru pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut halaman *create user* data pelamar pada aplikasi terlihat pada gambar 5.22.

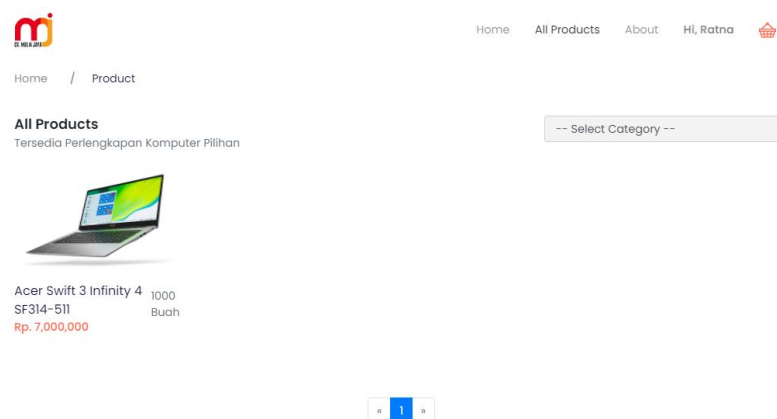


The screenshot shows a web interface for creating a new user. On the left is a sidebar with navigation options: Dashboard, Transactions, Reporting, Drivers, Users (highlighted), and Sign Out. The main content area is titled 'Create User' and contains the following fields: 'Nama User' (Username) with the value 'admin@mulia', 'Email', 'No HP / WA', 'Password', 'Kode Pin', and a rich text editor for 'Alamat'. At the bottom, there is a 'Roles' dropdown menu currently set to 'OWNER' and a green 'Save User' button.

Gambar 5.22 Halaman *Create Users*

6). Halaman *Produk*

Halaman produk berisi produk apa saja yang ada pada sistem penjualan CV. Mulia Jaya Palembang. Berikut halaman produk pada aplikasi terlihat pada gambar 5.23.



Gambar 5.24 Halaman *Produk*

5.1.3 Customer test drives mock-up

Pada tahapan ini penguji melakukan pengujian aplikasi dengan cara memberikan uji coba aplikasi kepada pengguna. Teknik yang dilakukan menggunakan *equivalence partitioning*. Berikut tampilan yang akan diuji terlihat pada gambar 5.25.

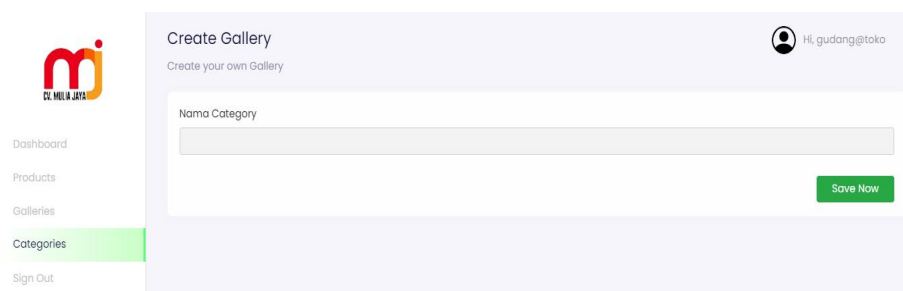
Gambar 5.26 Tampilan Form Login

Berdasarkan gambar 5.26 terdapat beberapa rencana pengujian. Pada rencana pengujian, kriteria data akan *valid* jika *email* dan *password* yang diinputkan berupa angka dan huruf. *Field* yang tersedia tidak boleh kosong. Berikut tabel rancangan test case form login terlihat pada tabel 5.10.

Tabel 5.10 Rancangan Test Case Form Login

Id	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan
L01	Mengisi email dengan “admin@toko” dan password dengan “123”	Sistem mampu menyimpan data kedalam database dan akan masuk kedalam dashboard sistem penjualan
L02	Mengisi email dengan “admin” dan password dengan “123”	Sistem menolak untuk penyimpanan data

Kemudian tampilan yang akan diuji adalah tampilan *category* yang ada pada akses gudang. Berikut tampilan *category* yang akan diuji terlihat pada gambar 5.27.



Gambar 5.27. Tampilan *Category*

Gambar 5.27 terdapat beberapa rencana pengujian. Pada rencana pengujian, kriteria Berdasarkan data akan *valid* jika nama *category* yang diinputkan berupa huruf. *Field* yang tersedia tidak boleh kosong. Berikut tabel rancangan *test case form category* terlihat pada tabel 5.11.

Tabel 5.11 Rancangan *Test Case Form Category*

Id	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan
C01	Mengisi nama <i>category</i> dengan “komputer” dan melakukan penyimpanan data dengan mengklik tombol <i>save</i>	Sistem dapat menerima data yang telah diinputkan
C02	Mengisi nama <i>category</i> dengan “123” dan melakukan penyimpanan data dengan mengklik tombol <i>save</i>	Sistem menolak untuk penyimpanan data

Selanjutnya tampilan yang akan diuji adalah tampilan produk yang ada pada akses gudang. Berikut tampilan produk yang akan diuji terlihat pada gambar 5.28.

Gambar 5.28. Tampilan Create Produk

gambar 5.28 terdapat beberapa rencana pengujian. Pada rencana pengujian, kriteria berdasarkan data akan valid jika nama produk, harga produk, pilih *category*, stok produk dan deskripsi produk yang diinputkan berupa huruf. *Field* yang tersedia tidak boleh kosong. Berikut tabel rancangan *test case form create* produk terlihat pada tabel 5.12.

Tabel 5.12 Rancangan Test Case Form Create Produk

Id	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan
P01	Mengisi nama produk dengan “Acer”, harga produk dengan “7000000”, pilih kategori produk dengan”komputer” dan deskripsi dengan “ spesifikasi produk”	Sistem dapat menerima data yang telah diinputkan
P02	Mengisi nama produk dengan “123”, harga produk dengan “7 juta”, pilih kategori produk dengan”komputer” dan deskripsi dengan “ spesifikasi produk”	Sistem menolak untuk penyimpanan data

Selanjutnya tampilan yang akan diuji adalah tampilan *create gallery* yang ada pada akses gudang. Berikut tampilan *create gallery* yang akan diuji terlihat pada gambar 5.29.

Gambar 5.29. Tampilan *Create Galery*

gambar 5.29 terdapat beberapa rencana pengujian. Pada rencana pengujian, kriteria berdasarkan data akan *valid* jika nama produk dan *upload* foto. *Field* yang tersedia tidak boleh kosong. Berikut tabel rancangan *test case form create gallery* terlihat pada tabel 5.13.

Tabel 5.13 Rancangan *Test Case Form Create Gallery*

Id	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan
G01	Mengisi nama produk dengan “Acer” dan melakukan <i>upload</i> foto pada sistem	Sistem dapat menerima data yang telah diinputkan
G02	Mengisi nama produk dengan “Acer” dan melakukan <i>upload</i> foto pada sistem	Sistem menolak untuk penyimpanan data

Selanjutnya peneliti melakukan pengujian berdasarkan tabel pengujian. Berikut hasil pengujian yang telah dilakukan terlihat pada tabel 5.14.

Tabel 5.14 Hasil Pengujian

Id	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
L01	Mengisi email dengan “admin@toko” dan password dengan “123”	Sistem mampu menyimpan data kedalam database dan akan masuk kedalam dashboard sistem penjualan	Muncul notifikasi berhasil login dan masuk kedalam halaman dashboard	Sesuai
L02	Mengisi email dengan “admin” dan password dengan “123”	Sistem menolak untuk penyimpanan data	Muncul notifikasi data tidak sesuai, silahkan input data dengan benar	Sesuai
C01	Mengisi nama category dengan “komputer” dan melakukan penyimpanan data dengan mengklik tombol save	Sistem dapat menerima data yang telah diinputkan	Muncul notifikasi data berhasil disimpan	Sesuai
C02	Mengisi nama category dengan “123” dan melakukan penyimpanan data dengan mengklik tombol save	Sistem menolak untuk penyimpanan data	Muncul notifikasi data berhasil disimpan	tidak sesuai
P01	Mengisi nama produk dengan “Acer”, harga produk dengan “7000000”, pilih kategori produk dengan “komputer” dan deskripsi dengan “spesifikasi produk”	Sistem dapat menerima data yang telah diinputkan	Muncul notifikasi data berhasil disimpan	Sesuai
P02	Mengisi nama produk dengan “123”, harga produk dengan “7	Sistem menolak untuk penyimpanan data	Muncul notifikasi data tidak	Sesuai

Id	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
	juta”, pilih kategori produk dengan”komputer” dan deskripsi dengan “spesifikasi produk”		sesuai, silahkan input data dengan benar	
G01	Mengisi nama produk dengan “Acer” dan melakukan upload foto pada sistem	Sistem dapat menerima data yang telah diinputkan	Muncul notifikasi data berhasil disimpan	Sesuai
G02	Mengisi nama produk dengan “123” dan melakukan upload foto pada sistem	Sistem menolak untuk penyimpanan data	Muncul notifikasi data berhasil disimpan	Tidak sesuai

Terlihat pada tabel 5.14 terlihat dari 8 *test* yang dilakukan dua diantaranya tidak sesuai pada id “C02” dan “G02” dikarenakan tipe data yang ada pada *field* nama kategori dan nama produk adalah *varchar*. Tipe data *varchar* dapat diinput berupa huruf dan angka. Maka dari hasil pengujian fungsionalitas sistem yang menggunakan teknik *blackbox testing* dengan tahapan *equivalent partitioning* maka peneliti menarik kesimpulan bahwa 80% aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan harapan pengguna hanya saja 20% dari aplikasi belum memenuhi harapan pengguna sehingga diperlukan adanya pengembangan aplikasi dikemudian hari. Dari hasil pengujian maka 80% aplikasi yang telah dibangun dapat digunakan dan berguna bagi perusahaan untuk proses penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang. 20% aplikasi masih bisa digunakan karena kesalahannya hanya pada *type field* pada nama kategori dan nama produk yang dapat membaca inputan angka maupun huruf.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti akan menguraikan kesimpulan yang dapat ditarik dari rangkaian penelitian mengenai sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang yaitu telah dihasilkan sistem penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang yang dapat digunakan oleh konsumen sebagai media pembelian barang secara online, akses kasir dapat melakukan input data transaksi dan input pengiriman barang, akses gudang dapat melakukan input data barang masuk dan stok barang, akses kurir dapat melakukan informasi pengiriman barang dan laporan barang terkirim dan pimpinan dapat melihat laporan data karyawan, laporan stok, laporan transaksi penjualan. Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem penjualan secara online yang dapat membantu konsumen dalam melakukan transaksi jual beli barang sehingga konsumen tidak perlu datang ketoko. Sistem ini dapat membantu perusahaan dalam melihat data transaksi, data stok, dapat melihat barang sudah sampai ke pembeli atau belum. Dari hasil pengujian maka 80% aplikasi yang telah dibangun dapat digunakan dan berguna bagi perusahaan untuk proses penjualan pada CV. Mulia Jaya Palembang. 20% aplikasi masih bisa digunakan karena kesalahannya hanya pada *type field* pada nama kategori dan nama produk yang dapat membaca inputan angka maupun huruf.

6.2. Saran

Dari hasil perancangan sistem penjualan pada CV Mulia Jaya Palembang, peneliti memberikan saran agar pada penelitian sistem ini:

1. Pemberitahuan persediaan dengan memberikan notifikasi kepada pelanggan ketika stok produk yang dicari sudah tersedia kembali.
2. Fitur rekomendasi menyajikan rekomendasi produk berdasarkan riwayat belanja dan preferensi pengguna.
3. Berdasarkan hasil pengujian pada aplikasi peneliti menyarankan untuk penggunaan *JavaScript* untuk membatasi input *field* hanya menerima huruf saja pada *field* “nama produk” dan “nama *category*” yang ada pada sistem penjualan
4. Ulasan dan rating memungkinkan pelanggan untuk memberikan ulasan dan rating pada produk yang telah dibeli sehingga membantu pengguna lainnya dalam memilih produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Badrul, M., & Ardy, R. 2021. *Penerapan Metode Waterfall pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru*. J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika), 5(1), 52-61.
- Desyani, T., Mulyati, S., Kurnianto, E., Kamaludin., Afifah, N., & Fauziah, S. N. I. 2022. *Pengujian Black Box menggunakan teknik Equivalence Partitions pada Aplikasi Sistem Pemilihan Karyawan Terbaik*. Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi, 5(2), 110-114.
- Fadila, R. R., Aprison, W., & Musril, H. A. 2021. *Perancangan perizinan santri menggunakan bahasa pemograman PHP/MySQL di SMP Nurul Ikhlas*. CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal), 11(2), 84-95.
- Fitri, R., Kom, S., & Kom, M. 2020. *Pemrograman Basis Data Menggunakan MySQL*. Deepublish.
- Ginting, L. M., Sianturi, G., & Panjaitan, C. V. 2021. *Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation Dan Cognitive Walkthrough*. Jurnal Manajemen Informatika (Jamika), 11(2), 146–157. <https://doi.org/10.34010/Jamika.V11i2.5480>
- Kinaswara, T. A. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan*. In Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK) (Vol. 2, No. 1, pp. 71-75).

- Pertiwi, D. H., Handayani, F. S., Adelin., & Putri, S. D. 2022. *Black Box Testing Sistem Layanan Administrasi Ujian Sekolah (SILADUS) dengan Teknik Equivalence Partitions*. Jurnal Seminar Nasional CORISINDO 2022.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. 2019. Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Priyaungga, B. A., Aji, D. B., Syahroni, M., Aji, N. T. S., & Saifudin, A. 2020. *Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions*. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi* ISSN, 2654, 3788.
- Ramadhan, W. F., Wiwiek, N., & Nas, C. 2020. *Aplikasi Web Portal Manajemen Informatika Berbasis Website Dengan Menggunakan Framework Codeigniter Dan MySQL Pada Universitas Catur Insan Cendekia*. *Jurnal Digit*, 10(2), 124-135.
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. 2019. *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*.
- Setiabudi, A., Akmal, A., & Sutriyadi, R. 2022. *PERANCANGAN SISTEM BERBASIS WEB PADA AJB BUMIPUTERA 1912 JAKARTA*. *JURNAL LENTERA ICT*, 5(2), 66-71. *INFORMASI PENDAFTARAN CALON TENAGA KERJA ONLINE*

- Wahid, A. A. 2020. *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK, no. November, 1-5.
- Widhyaestoeti, D., Iqram, S., Mutiyah, S. N., & Khairunnisa, Y. 2021. *Black Box Testing Equivalence Partitions Untuk Pengujian Front-End Pada Sistem Akademik Sitoda*. Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan, 7(3), 211-216.
- Yoga, S. 2019. *Perubahan sosial budaya masyarakat indonesia dan perkembangan teknologi komunikasi*. Jurnal Al-Bayan: Media Kajian dan Pengembangan Ilmu Dakwah, 24(1).

Listing Code Index:

```
<?php
require_once '../config/config.php';
if (isset($_SESSION["login"]) &&
isset($_SESSION["driver"])) {

header("Location: ../driver/index.php
");
}
if (!isset($_SESSION["login"])
&& !isset($_SESSION["user"])) {
header("Location: ../index.php");
} else {
$id = $_SESSION["user"];
$result = query("SELECT * FROM
users WHERE id_user = $id")[0];
if ($result['roles'] !== 'ADMIN') {
header("Location: ../index.php");
}
}

if (isset($_POST["terkirim"])) {
if (terkirim($_POST) > 0) {

header("Location: ?page=transaction
s");
}
}

?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
<meta charset="utf-8" />
<meta
name="viewport"
content="width=device-width,
initial-scale=1, shrink-to-fit=no"
/>
<meta name="description"
content="" />
```

```
<meta name="author" content=""
/>

<title>Dashboard | Toko Supplier
Perlengkapan Komputer</title>

<link
href="https://unpkg.com/aos@2.3.1/
dist/aos.css" rel="stylesheet" />
<link
href="../assets/style/main.css"
rel="stylesheet" />
<link rel="stylesheet"
type="text/css"
href="../assets/vendor/DataTables/da
tatables.min.css"/>
<style>
.dropdown-toggle:focus {
outline-style: none;
}
</style>
</head>

<body>
<?php
if (isset($_GET["page"])) {
$page = $_GET["page"];
}
?>
<div class="page-dashboard">
<div class="d-flex" id="wrapper"
data-aos="fade-right">
<!-- sidebar -->
<div class="border-right"
id="sidebar-wrapper">
<div class="sidebar-heading
text-center">

</div>
<div class="list-group list-
group-flush">
<a
```

```

        href="?page=dashboard"
        class="list-group-item list-
group-item-action<?=$page ==
'dashboard' ? ' active' : "; ?> <?=$page == " ? ' active' : "; ?>"
    >
        Dashboard
    </a>
    <div class="dropdown">
        <button class="list-group-
item list-group-item-action
dropdown-toggle" type="button"
id="dropdownMenuButton" data-
toggle="dropdown" aria-
haspopup="true" aria-
expanded="false">
            Transactions
        </button>
        <div class="dropdown-
menu" aria-
labelledby="dropdownMenuButton"
>
            <a class="dropdown-item"
href="?page=transactions">All
Transactions</a>
            <a class="dropdown-item"
href="?page=transactions-no-
confirm">Belum Konfirmasi</a>
            <a class="dropdown-item"
href="?page=transactions-
confirm">Konfirmasi</a>
            <a class="dropdown-item"
href="?page=transactions-
pickup">Pick Up</a>
            <a class="dropdown-item"
href="?page=transactions-
sent">Ter kirim</a>
        </div>
    </div>
    <a
        href="?page=rekening"
        class="list-group-item list-
group-item-action<?=$page ==
'rekening' ? ' active' : "; ?> <?=$page

```

```

== 'rekening-create' ? ' active' : "; ?>
<?=$page == 'rekening-details' ? '
active' : "; ?>"
    >
        Rekening
    </a>
    <a
        href="?page=drivers"
        class="list-group-item list-
group-item-action<?=$page ==
'drivers' ? ' active' : "; ?> <?=$page
== 'drivers-create' ? ' active' : "; ?>
<?=$page == 'drivers-details' ? '
active' : "; ?> <?=$page == 'drivers-
delete' ? ' active' : "; ?>"
    >
        Drivers
    </a>
    <a
        href="?page=users"
        class="list-group-item list-
group-item-action<?=$page ==
'users' ? ' active' : "; ?> <?=$page ==
'users-create' ? ' active' : "; ?> <?=$page ==
'users-details' ? ' active' :
"; ?>"
    >
        Users
    </a>
    <a
        href="?page=logout"
        class="list-group-item list-
group-item-action<?=$page ==
'logout' ? ' active' : "; ?>"
    >
        Sign Out
    </a>
</div>
</div>
<!-- page content -->
<div id="page-content-
wrapper">
    <?php

```

```

        } elseif ($page ==
        'transactions-delete') {
            include
            'transaction/dashboard-transactions-
            delete.php';
        } elseif ($page ==
        'transactions-transfer') {
            include
            'transaction/dashboard-transfer.php';
        } elseif ($page == 'rekening')
        {
            include
            'rekening/dashboard-rekening.php';
        } elseif ($page == 'rekening-
        create') {
            include
            'rekening/dashboard-rekening-
            create.php';
        } elseif ($page == 'rekening-
        details') {
            include
            'rekening/dashboard-rekening-
            details.php';
        } elseif ($page == 'rekening-
        delete') {
            include
            'rekening/dashboard-rekening-
            delete.php';
        } elseif ($page == 'drivers') {
            include 'drivers/dashboard-
            drivers.php';
        } elseif ($page == 'drivers-
        create') {
            include 'drivers/dashboard-
            drivers-create.php';
        } elseif ($page == 'drivers-
        details') {
            include 'drivers/dashboard-
            drivers-details.php';
        } elseif ($page == 'drivers-
        delete') {
            include 'drivers/dashboard-
            drivers-delete.php';
        } elseif ($page == 'users') {
            include
            'transaction/dashboard-transactions-
            details.php';
        } elseif ($page == 'transaction/
            dashboard-transactions-
            receiver.php');
        } elseif ($page ==
        'transactions-receiver') {
            include
            'transaction/dashboard-transactions-
            receiver.php';
        } elseif ($page ==
        'transactions-no-confirm') {
            include
            'transaction/dashboard-transactions-
            no-confirm.php';
        } elseif ($page ==
        'transactions-confirm') {
            include
            'transaction/dashboard-transactions-
            confirm.php';
        } elseif ($page ==
        'transactions-pickup-order') {
            include
            'transaction/dashboard-transactions-
            pickup-order.php';
        } elseif ($page ==
        'transactions-pickup') {
            include
            'transaction/dashboard-transactions-
            pickup.php';
        } elseif ($page ==
        'transactions-sent') {
            include
            'transaction/dashboard-transactions-
            sent.php';
        } elseif ($page ==
        'transactions-details') {
            include
            'transaction/dashboard-transactions-
            details.php';
        }
    }
}

```

```

        include 'users/dashboard-
users.php';
    } elseif ($page == 'users-
create') {
        include 'users/dashboard-
users-create.php';
    } elseif ($page == 'users-
details') {
        include 'users/dashboard-
users-details.php';
    } elseif ($page == 'users-
delete') {
        include 'users/dashboard-
users-delete.php';
    } elseif ($page == 'logout') {
        include './logout.php';
    } else {
        echo "Halaman Tidak
Ditemukan";
    }
} else {
    include 'dashboard.php';
}

?>
</div>
</div>
</div>

```

```

<script>
    $("#menu-toggle").click(function
(e) {
        e.preventDefault();

        $("#wrapper").toggleClass("toggled")
;
    });
</script>
<script
src="https://cdn.ckeditor.com/4.14.1/
standard/ckeditor.js"></script>
<script>
    CKEDITOR.replace("editor");
</script>
<script type="text/javascript"
src="../assets/vendor/DataTables/dat
atables.min.js"></script>
<script>
    $(document).ready(function() {
        $('#table').DataTable();
    });
</script>
</body>
</html>

```

```

<!-- Bootstrap core JavaScript -->
<script
src="../assets/vendor/jquery/jquery.sl
im.min.js"></script>
<script
src="../assets/vendor/bootstrap/js/boo
tstrap.bundle.min.js"></script>
<script
src="https://unpkg.com/aos@2.3.1/di
st/aos.js"></script>
<script>
    AOS.init();
</script>

```

Listing Code Dashboard User:

```
<nav
  class="navbar navbar-expand-lg
  navbar-light navbar-store fixed-top"
  data-aos="fade-down"
>
  <div class="container-fluid">
    <button
      class="btn btn-secondary d-md-
      none mr-auto mr-2"
      id="menu-toggle"
    >
      &laquo; Menu
    </button>
    <button
      class="navbar-toggler"
      type="button"
      data-toggle="collapse"
      data-target="#navbarResponsive"
    >
      <span class="navbar-toggler-
      icon"></span>
    </button>
    <div class="collapse navbar-
    collapse" id="navbarResponsive">
      <!-- dekstop menu -->
      <ul class="navbar-nav d-none d-
      lg-flex ml-auto">
        <li class="nav-item
        dropdown">
          <a
            href="#"
            class="nav-link"
            id="navbarDropdown"
            role="button"
            data-toggle="dropdown"
          >
            <img
              alt="profile"
              height="40px"
              class="rounded-circle mr-2
              profile-picture"
            />
            <?php
              $id_user =
              $_SESSION['user'];
              $user = query("SELECT *
              FROM users WHERE id_user =
              $id_user")[0];
            ?>
            Hi, <?= $user["name"]; ?>
          </a>
          <div class="dropdown-
          menu">
            <a href="../index.php"
            class="dropdown-item">Back To
            Home</a>
            <div class="dropdown-
            divider"></div>
            <a href="../logout.php"
            class="dropdown-item">logout</a>
          </div>
        </li>
      </ul>

      <!-- mobile app -->
      <ul class="navbar-nav d-block d-
      lg-none">
        <li class="nav-item">
          <a href="" class="nav-link">
            Selamat Datang </a>
        </li>
      </ul>
    </div>
  </nav>
  <div class="section-content section-
  dashboard-home" data-aos="fade-
  up">
    <div class="container-fluid">
      <div class="dashboard-heading">
```



```

<h2 class="dashboard-
title">Users</h2>
<p class="dashboard-
subtitle">Manage Your Users</p>
</div>
<div class="dashboard-content">
<div class="row mt-4">
<div class="col-12">
<div class="card">
<div class="card-body">
<div class="row mb-4">
<div class="col-12">
<a href="?page=users-
create" class="btn btn-success">
+ Add New Users
</a>
</div>
</div>
<div class="row">
<div class="col-12">
<div class="table-
responsive">
<table class="table
table-striped
table-hover"
id="table">
<thead>
<tr>
<th
scope="col">ID</th>
<th
scope="col">Nama</th>
<th
scope="col">Email</th>
<th
scope="col">Phone Number</th>
<th
scope="col">Roles</th>
<th scope="col"
class="text-center">Aksi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$no = 1;

```

```

$query = "SELECT
* FROM users";
$users =
query($query);
?>
<?php foreach ($users
as $user) : ?>
<tr>
<th
scope="row"><?=$no; ?></th>
<td><?=$
$user["name"]; ?></td>
<td><?=$
$user["email"]; ?></td>
<td><?=$
$user["phone_number"]; ?></td>
<td><?=$
$user["roles"]; ?></td>
<td style="width:
17%; text-align: center;">
<div
class="dropdown">
<button
class="btn btn-primary dropdown-
toggle" type="button"
id="dropdownMenuButton" data-
toggle="dropdown" aria-
haspopup="true" aria-
expanded="false">
Aksi
</button>
<div
class="dropdown-menu" aria-
labelledby="dropdownMenuButton"
>
<a
class="dropdown-item"
href="?page=users-details&id=<?=$
$user["id_user"]; ?>">Edit</a>
<a
class="dropdown-item"
onclick="return confirm('Apakah
ingin menghapus <?=$

```



```

</div>
</li>
</ul>

<!-- mobile app -->
<ul class="navbar-nav d-block d-
lg-none">
<li class="nav-item">
<a href="" class="nav-link">
Selamat Datang </a>
</li>
</ul>
</div>
</nav>
<div class="section-content section-
dashboard-home" data-aos="fade-
up">
<div class="container-fluid">
<div class="dashboard-heading">
<h2 class="dashboard-
title">Drivers</h2>
<p class="dashboard-
subtitle">Manage Your Drivers</p>
</div>
<div class="dashboard-content">
<div class="row mt-4">
<div class="col-12">
<div class="card">
<div class="card-body">
<div class="row mb-4">
<div class="col-12">
<a href="?page=drivers-
create" class="btn btn-success">
+ Add New Drivers
</a>
</div>
</div>
<div class="row">
<div class="col-12">
<div class="table-
responsive">

```

```

<table class="table
table-striped
table-hover"
id="table">
<thead>
<tr>
<th
scope="col">ID</th>
<th
scope="col">Nama</th>
<th
scope="col">Email</th>
<th
scope="col">Phone Number</th>
<th
scope="col">Jurusan</th>
<th scope="col">No
Pegawai</th>
<th scope="col"
class="text-center">Aksi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$no = 1;
$query = "SELECT
* FROM drivers";
$drivers =
query($query);
?>
<?php foreach
($drivers as $driver) : ?>
<tr>
<th
scope="row"><?= $no; ?></th>
<td><?=
$driver["name_driver"]; ?></td>
<td><?=
$driver["email"]; ?></td>
<td><?=
$driver["phone_number"]; ?></td>
<td><?=
$driver["jurusan"]; ?></td>

```

```

                <td><?=
$driver["no_pegawai"]; ?></td>
                <td style="width:
17%; text-align: center;">
                <div
class="dropdown">
                    <button
class="btn btn-primary dropdown-
toggle" type="button"
id="dropdownMenuButton" data-
toggle="dropdown" aria-
haspopup="true" aria-
expanded="false">
                        Aksi
                    </button>
                <div
class="dropdown-menu" aria-
labelledby="dropdownMenuButton"
>
                    <a
class="dropdown-item"
href="?page=drivers-details&id=<?=
$driver["id_driver"]; ?>">Edit</a>
                    <a
class="dropdown-item"
onclick="return confirm('Apakah
Ingin Menghapus <?=
$driver['name_driver'] ?> ?>)"
href="?page=drivers-delete&id=<?=
$driver["id_driver"]; ?>">Delete</a>
                </div>
            </div>
        </td>
    </tr>
    <?php $no++ ?>
<?php endforeach;?>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

```

Listing Code Dashboard Driver:

```
<nav
  class="navbar navbar-expand-lg
  navbar-light navbar-store fixed-top"
  data-aos="fade-down"
>
  <div class="container-fluid">
    <button
      class="btn btn-secondary d-md-
      none mr-auto mr-2"
      id="menu-toggle"
    >
      &laquo; Menu
    </button>
    <button
      class="navbar-toggler"
      type="button"
      data-toggle="collapse"
      data-target="#navbarResponsive"
    >
      <span class="navbar-toggler-
      icon"></span>
    </button>
    <div class="collapse navbar-
    collapse" id="navbarResponsive">
      <!-- dekstop menu -->
      <ul class="navbar-nav d-none d-
      lg-flex ml-auto">
        <li class="nav-item
        dropdown">
          <a
            href="#"
            class="nav-link"
            id="navbarDropdown"
            role="button"
            data-toggle="dropdown"
          >
            
```

```
            height="40px"
            class="rounded-circle mr-2
            profile-picture"
          </>
        <?php
          $id_user =
          $_SESSION['user'];
          $user = query("SELECT *
          FROM users WHERE id_user =
          $id_user")[0];
        ?>
        Hi, <?= $user["name"]; ?>
      </a>
      <div class="dropdown-
      menu">
        <a href="../index.php"
        class="dropdown-item">Back To
        Home</a>
        <div class="dropdown-
        divider"></div>
        <a href="../logout.php"
        class="dropdown-item">logout</a>
      </div>
    </li>
  </ul>

  <!-- mobile app -->
  <ul class="navbar-nav d-block d-
  lg-none">
    <li class="nav-item">
      <a href="" class="nav-link">
        Selamat Datang </a>
    </li>
  </ul>
</div>
</nav>
<div class="section-content section-
dashboard-home" data-aos="fade-
up">
  <div class="container-fluid">
    <div class="dashboard-heading">
      <h2 class="dashboard-
      title">Rekening</h2>
```

```

    <p class="dashboard-
subtitle">Manage Your
Rekening</p>
</div>
<div class="dashboard-content">
<div class="row mt-4">
<div class="col-12">
<div class="card">
<div class="card-body">
<div class="row mb-4">
<div class="col-12">
<a href="?page=rekening-
create" class="btn btn-success">
+ Add New Rekening
</a>
</div>
</div>
<div class="row">
<div class="col-12">
<div class="table-
responsive">
<table class="table
table-striped
table-hover"
id="table">
<thead>
<tr>
<th
scope="col">ID</th>
<th
scope="col">Nama Bank</th>
<th scope="col">No
Rekening</th>
<th
scope="col">Pemilik</th>
<th scope="col"
class="text-center">Aksi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$no = 1;
$query = "SELECT
* FROM rekening_numbers";

```

```

$rekenings =
query($query);
?>
<?php foreach
($rekenings as $rekening) : ?>
<tr>
<th
scope="row"><?=$no; ?></th>
<td><?=$rekening["bank_name"]; ?></td>
<td><?=$rekening["number"]; ?></td>
<td><?=$rekening["rekening_name"]; ?></td>
>
<td style="width:
17%; text-align: center;">
<div
class="dropdown">
<button
class="btn btn-primary dropdown-
toggle"
type="button"
id="dropdownMenuButton" data-
toggle="dropdown"
aria-
haspopup="true"
aria-
expanded="false">
Aksi
</button>
<div
class="dropdown-menu"
aria-
labelledby="dropdownMenuButton"
>
<a
class="dropdown-item"
href="?page=rekening-
details&id=<?=$rekening["id_rekening"]; ?>">Edit<
/a>
<a
class="dropdown-item"
onclick="return confirm('Apakah
Ingin Menghapus <?=$rekening["bank_name'] ?> ?>)"

```

```

href="?page=rekening-
delete&id=<?=$
$rekening["id_rekening"]; ?>">Delet
e</a>
</div>
</div>
</td>
</tr>
<?php $no++ ?>
<?php endforeach;?>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

```

Listing Code Dashboard Transaksi:

```

<?php
if (isset($_POST["terkirim"])) {
    if (terkirim($_POST) > 0) {

header("Location: ?page=transaction
s");
    }
}

?>
<nav
class="navbar navbar-expand-lg
navbar-light navbar-store fixed-top"
data-aos="fade-down"
>
<div class="container-fluid">
<button

```

```

class="btn btn-secondary d-md-
none mr-auto mr-2"
id="menu-toggle"
>
&laquo; Menu
</button>
<button
class="navbar-toggler"
type="button"
data-toggle="collapse"
data-target="#navbarResponsive"
>
<span class="navbar-toggler-
icon"></span>
</button>
<div class="collapse navbar-
collapse" id="navbarResponsive">
<!-- dektop menu -->
<ul class="navbar-nav d-none d-
lg-flex ml-auto">
<li class="nav-item
dropdown">
<a
href="#"
class="nav-link"
id="navbarDropdown"
role="button"
data-toggle="dropdown"
>

<?php
$id_user =
$_SESSION['user'];
$user = query("SELECT *
FROM users WHERE id_user =
$id_user")[0];

```

```

        ?>
        Hi, <?= $user["name"]; ?>
    </a>
    <div class="dropdown-
menu">
        <a href="../index.php"
class="dropdown-item">Back To
Home</a>
        <div class="dropdown-
divider"></div>
        <a href="../logout.php"
class="dropdown-item">logout</a>
    </div>
</li>
</ul>

<!-- mobile app -->
<ul class="navbar-nav d-block d-
lg-none">
    <li class="nav-item">
        <a href="" class="nav-link">
Selamat Datang </a>
    </li>
</ul>
</div>
</div>
</nav>
<div class="section-content section-
dashboard-home" data-aos="fade-
up">
    <div class="container-fluid">
        <div class="dashboard-heading">
            <h2 class="dashboard-title">My
Transaction</h2>
            <p class="dashboard-
subtitle">This is menu for your
transactions</p>
        </div>
        <div class="dashboard-content">
            <div class="row mt-4">
                <div class="col-12">
                    <div class="card">
                        <div class="card-body">
                            <div class="row">

```

```

                <div class="col-12">
                    <?php if
(isset($_SESSION["success"])) : ?>
                        <div class="alert alert-
success alert-dismissible fade show"
role="alert">
                            <? =
$_SESSION["success"]; ?>
                                <button type="button"
class="close" data-dismiss="alert"
aria-label="Close">
                                    <span aria-
hidden="true">&times;</span>
                                </button>
                            </div>
                        </div>
                    <?php endif;?>
                </div>
            </div>
            <div class="row">
                <div class="col-12">
                    <div class="table-
responsive">
                        <table class="table
table-striped table-hover"
id="table">
                            <thead>
                                <tr>
                                    <th
scope="col">ID</th>
                                    <th
scope="col">Code</th>
                                    <th
scope="col">Nama</th>
                                    <th
scope="col">Total</th>
                                    <th
scope="col">Pembayaran</th>
                                    <th
scope="col">Status</th>
                                    <th
scope="col">Penerima</th>
                                    <th
scope="col">Tanggal</th>

```



```

        <th scope="col"
class="text-center">Aksi</th>
    </tr>
</thead>
<tbody>
    <?php
        $no = 1;
        $user_id =
$_SESSION["user"];
        $query = "SELECT
* FROM transactions INNER JOIN
users ON transactions.user_id =
users.id_user INNER JOIN
rekening_numbers ON
transactions.rekening_id =
rekening_numbers.id_rekening";
        $transactions =
query($query);
    >
    <?php foreach
($transactions as $transaction) : ?>
        <tr>
            <th
scope="row"><?=$no; ?></th>
            <td>#<?=$
$transaction["code"]; ?></td>
            <td><?=$
$transaction["name"]; ?></td>
            <td><?=$
number_format($transaction["total_p
rice"]); ?></td>
            <td><?=$
$transaction["bank_name"]; ?></td>
            <td>
                <?php if
($transaction["transaction_status"]
== "BELUM KONFIRMASI") : ?>
                    <span
class="badge badge-pill badge-
danger"><?=$
$transaction["transaction_status"]; ?
></span>

```

```

    <?php
elseif($transaction["transaction_statu
s"] == "TERKONFIRMASI") : ?>
        <span
class="badge badge-pill badge-
warning">Sedang Di Proses</span>
    <?php
elseif($transaction["transaction_statu
s"] == "PICKUP") : ?>
        <span
class="badge badge-pill badge-
primary">Pengiriman Kurir</span>
    <?php else: ?>
        <span
class="badge badge-pill badge-
success"><?=$
$transaction["transaction_status"]; ?
></span>
    <?php endif; ?>
</td>
    <?php if
(isset($transaction["receiver"])) : ?>
        <td><?=$
$transaction["receiver"] ?
$transaction['receiver'] : 'Belum
Diterima'; ?></td>
    <?php endif; ?>
    <?php
        $tanggal =
$transaction["created_at"];
    >
        <td><?=$ date('d, F
Y', strtotime($tanggal)); ?></td>
        <td style="width:
17%; text-align: center;">
            <div
class="dropdown">
                <button
class="btn btn-primary dropdown-
toggle" type="button"
id="dropdownMenuButton" data-
toggle="dropdown" aria-
haspopup="true" aria-
expanded="false">

```

