

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

SKRIPSI

E-COMMERCE CV CITA CIPTA BERSAMA

BERBASIS WEB



Diajukan Oleh:

- 1. ALRIANDO ATTAMIMI / 021180043**
- 2. R AJI PERMANA / 021180067**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

SKRIPSI

E-COMMERCE CV CITA CIPTA BERSAMA

BERBASIS WEB



Diajukan Oleh:

- 1. ALRIANDO ATTAMIMI / 021180043**
- 2. R AJI PERMANA / 021180067**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2022

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. ALRIANDO ATTAMIMI / 021180043
2. R AJI PERMANA / 021180067
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : *E-COMMERCE* CV CITA CIPTA BERSAMA
BERBASIS WEB

Tanggal : 26 Juli 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0221129301

Benedictus 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 / NPM : 1. ALRIANDO ATTAMIMI / 021180043
2. R AJI PERMANA / 021180067
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : *E-COMMERCE* CV CITA CIPTA BERSAMA
BERBASIS WEB

Tanggal : 22 Agustus 2022

Tanggal : 22 Agustus 2022

Penguji 1

Penguji 2

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.

Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0215028002

NIDN : 0226119002

Menyetujui,

Rektor

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

NIP : 09.PCT.13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak.”

- Ralph Waldo Emerson.

Kupersembahkan kepada :

- ❖ Allahu Subhanahu wa Ta'ala.
- ❖ Kedua Orang tua Tercinta.
- ❖ Adik kakak kami yang sangat kami sayangi.
- ❖ Dosen Pembimbing Bapak Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.
- ❖ Dosen Penguji 1 Ibu Atin Triwahyuni S.T., M.Eng.
- ❖ Dosen Penguji 2 Ibu Eka Hartati, S.kom., M.Kom.
- ❖ Teman – teman yang sudah membantu dan memberi motivasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhahanu wa Ta'ala., yang telah memberikan rahmat Dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul “ *E-commerce CV Cita Cipta Bersama Berbasis Web*” Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang.

Sebagai 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 Bapak Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan 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, 5 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat Bagi CV Cita Cipta Bersama	4
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1 Profil Perusahaan	6
2.1.1. Sejarah Perusahaan	6
2.1.2. Visi dan Misi	6
2.1.3. Struktur Organisasi	7
2.1.4. Tugas dan Wewenang.....	7
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	
3.1 Teori Pendukung	9
3.1.1 <i>Website</i>	9
3.1.2 <i>E-commerce</i>	9

3.1.3	MySQL.....	9
3.1.4	PHP	10
3.1.5	<i>Waterfall</i>	10
3.2	Penelitian Terdahulu	11
3.3	Kerangka Pemikiran.....	13
BAB IV METODE PENELITIAN		
4.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	14
4.1.1	Lokasi.....	14
4.1.2	Waktu Penelitian	14
4.2	Jenis Data	14
4.2.1	Data Primer	14
4.2.2	Data Sekunder	15
4.3	Teknik Pengumpulan data.....	15
4.3.1	Observasi.....	15
4.3.2	Wawancara.....	15
4.3.3	Studi Pustaka.....	16
4.3.4	Dokumentasi	16
4.4	Alat dan Teknik Perancangan Sistem	16
4.4.1	Alat Perancangan Sistem	16
4.4.2	Teknik Perancangan Sistem.....	21
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		
5.1	Hasil.....	23
5.1.2	Desain.....	24
5.1.3	Pengkodean	54
5.1.4	Pengujian.....	68
5.2	Pembahasan.....	74
BAB VI PENUTUP		
6.1	Simpulan	75
6.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		xiv
HALAMAN LAMPIRAN.....		xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi CV. Cita Cipta Bersama.....	7
Gambar 3. 1 Kerangka Pemikiran.....	13
Gambar 4. 1 <i>Waterfall</i>	21
Gambar 5. 1 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Berjalan	24
Gambar 5. 2 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Diusulkan Bagian Admin.....	26
Gambar 5. 3 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Diusulkan Bagian Staff	28
Gambar 5. 4 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Diusulkan Bagian <i>Customer</i>	30
Gambar 5. 5 Diagram Konteks.....	32
Gambar 5. 6 <i>Data Flow Diagram</i> level 1	33
Gambar 5. 7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	35
Gambar 5. 8 Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Home</i>	44
Gambar 5. 9 Desain <i>Interface</i> Halaman Katalog	45
Gambar 5. 10 Desain <i>Interface</i> Halaman <i>About</i>	45
Gambar 5. 11 Desain <i>Interface</i> <i>Login</i>	46
Gambar 5. 12 Desain <i>Interface</i> <i>Register</i>	46
Gambar 5. 13 Desain <i>Interface</i> Keranjang.....	47
Gambar 5. 14 Desain <i>Interface</i> <i>Checkout</i>	47
Gambar 5. 15 Desain <i>Interface</i> <i>History</i>	48
Gambar 5. 16 Desain <i>Interface</i> Detail Pesanan	48
Gambar 5. 17 Desain <i>Interface</i> <i>Dashboard</i> Staff.....	49
Gambar 5. 18 Desain <i>Interface</i> <i>feedback</i>	49
Gambar 5. 19 Desain <i>Interface</i> Produk Bagian Staff.....	50
Gambar 5. 20 Desain <i>Interface</i> Pemesanan	50
Gambar 5. 21 Desain <i>Interface</i> Detail Pesanan	51
Gambar 5. 22 Desain <i>Interface</i> Laporan Bagian Staff.....	51
Gambar 5. 23 Desain <i>Interface</i> <i>Dashboard</i> Admin	52
Gambar 5. 24 Desain <i>Interface</i> Staff Bagian Admin	52
Gambar 5. 25 Desain <i>Interface</i> Produk Bagian Admin	53
Gambar 5. 26 Desain <i>Interface</i> Laporan Bagian Admin	53

Gambar 5. 27 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Home</i>	54
Gambar 5. 28 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman Katalog.....	55
Gambar 5. 29 Hasil Desain <i>Interface</i> Halaman <i>About</i>	56
Gambar 5. 30 Hasil Desain <i>Interface Login</i>	57
Gambar 5. 31 Hasil Desain <i>Interface Register</i>	57
Gambar 5. 32 Hasil Desain <i>Interface</i> Detail Produk.....	58
Gambar 5. 33 Hasil Desain <i>Interface Keranjang</i>	59
Gambar 5. 34 Hasil Desain <i>Interface Checkout</i>	60
Gambar 5. 35 Hasil <i>Desain Interface History</i>	61
Gambar 5. 36 Hasil Desain <i>Interface</i> Pesanan Telah Selesai	62
Gambar 5. 37 Hasil Desain <i>Interface Dashboard</i> Staff	63
Gambar 5. 38 Hasil Desain <i>Interface Feedback</i>	63
Gambar 5. 39 Hasil Desain <i>Interface</i> Produk Bagian Staff	64
Gambar 5. 40 Hasil Desain <i>Interface</i> Pemesanan	64
Gambar 5. 41 Hasil Desain <i>Interface</i> Detail Pesanan	65
Gambar 5. 42 Hasil Desain <i>Interface</i> Laporan Bagian Staff	65
Gambar 5. 43 Hasil Desain <i>Interface Dashboard</i> Admin.....	66
Gambar 5. 44 Hasil Desain <i>Interface</i> Staff bagian Admin	66
Gambar 5. 45 Hasil Desain <i>Interface</i> Produk bagian Admin.....	67
Gambar 5. 46 Hasil Desain <i>Interface</i> Laporan Cetak	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian.....	14
Tabel 4. 2 Simbol <i>Flowchart</i>	17
Tabel 4. 3 Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	19
Tabel 4. 4 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	20
Tabel 5. 1 Identifikasi Masalah.....	23
Tabel 5. 2 Tabel Konsumen	37
Tabel 5. 3 Tabel <i>User</i>	38
Tabel 5. 4 Tabel Produk	39
Tabel 5. 5 Tabel Transaksi	40
Tabel 5. 6 Tabel Pesanan	41
Tabel 5. 7 Tabel Kategori.....	42
Tabel 5. 8 Tabel <i>Feedback</i>	42
Tabel 5. 9 Tabel Keranjang.....	43
Tabel 5. 10 Tabel Laporan	44
Tabel 5. 11 Pengujian <i>Black-Box Testing Customer</i>	69
Tabel 5. 12 Pengujian <i>Black-Box Testing Staff</i>	71
Tabel 5. 13 Pengujian <i>Black-Box Testing Admin</i>	73

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik Dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan (*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

ALRIANDO ATTAMIMI, R AJI PERMANA. *Web-Based CV Cita Cipta Bersama E-commerce.*

E-commerce is the process of buying and selling products online through the internet. CV Cita Cipta Bersama is a business entity engaged in the culinary field, namely foods such as chicken noodles, chicken vermicelli, fried rice and other foods, as for drinks such as soft drinks, coffee, tea and flavored. The constraint of CV Cita Cipta Bersama is that the ordering process still uses the manual method, that is, you still have to come to the store and order through the cashier, this results in customers queuing so that they don't save time. The obstacles to the marketing process being carried out are still manual, namely marketing is still through friends and relatives or coming directly, resulting in limited sales of the marketing area. The purpose of this problem is the author builds E-commerce to simplify the sales process and become a promotional medium for CV Cita Cipta Bersama. In building this E-commerce method used by the author in conducting research is the Waterfall method. The author applies 4 stages of system design methods starting from Analysis, Design, Coding, and Testing. The results of this study produce a Website-based E-commerce that can be used to process transactions and ordering food and beverage products without having to come to the store.

Keywords: *E-commerce, Website, Waterfall*

ABSTRAK

ALRIANDO ATTAMIMI, R AJI PERMANA. *E-commerce* CV Cita Cipta Bersama Berbasis Web.

E-commerce merupakan proses jual beli produk–produk yang dilakukan secara *online* melalui jaringan internet. CV Cita Cipta Bersama merupakan badan usaha yang bergerak dibidang kuliner yaitu makanan seperti mie ayam, bihun ayam, nasi goreng dan makanan yang lain, adapun minuman seperti *soft drink, coffe, tea* dan *flavored*. Kendala CV Cita Cipta Bersama yaitu proses pemesanan masih menggunakan cara manual yaitu masih harus datang ke toko dan memesan melalui kasir, hal ini mengakibatkan *customer* mengantri sehingga tidak mengefisiensi waktu. Adapun kendala proses pemasaran yang dilakukan masih terbilang manual yaitu pemasaran masih melalui teman dan kerabat maupun datang langsung, sehingga mengakibatkan penjualan terbatas area pemasarannya. Tujuan dari masalah ini penulis membangun *E-commerce* untuk mempermudah proses penjualan serta menjadi media promosi pada CV Cita Cipta Bersama. Dalam membangun *E-commerce* ini metode yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian adalah metode *Waterfall*. Penulis menerapkan 4 tahapan metode perancangan sistem mulai dari Analisis, Desain, Pengkodean, dan Pengujian. Hasil dari penelitian ini menghasilkan *E-commerce* berbasis *Website* yang dapat digunakan untuk proses transaksi dan pemesanan produk makanan dan minuman tanpa harus datang ke toko.

Kata kunci: *E-commerce, Website, Waterfall*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin banyak badan usaha sudah masuk ke era digital seperti mulai menggunakan sistem *E-commerce* sebagai media promosi dan penjualan. Menurut Maulana, dkk. (2015:2), *E-commerce* adalah menggunakan *internet* dan komputer dengan *browser* web untuk mengenalkan, menawarkan, membeli dan menjual produk – produk. *E-commerce* merupakan model aktivitas jual beli yang terjadi melalui media elektronik dan salah satu contoh perkembangan dunia teknologi informasi yang dapat membantu meluaskan mekanisme usaha dari pelaksanaan bisnis. Berbagai daerah memiliki banyak tempat wisata kuliner akan tetapi masih ada yang terbatas akan pemasaran produknya, dengan dasar seperti itu diperlukan suatu sistem jual beli online untuk menjual produk makanan dan minuman.

CV Cita Cipta Bersama merupakan badan usaha yang bergerak di bidang kuliner yaitu makanan seperti mie ayam, bihun ayam, nasi goreng dan makanan yang lain, adapun minuman seperti *soft drink*, *coffe*, *tea* dan *flavored*. Yang beralamat di Jalan Pangeran Sw. Subekti No.3 Simpang 4 Lampu Merah Kedaung Palembang. Sebagai badan usaha yang masih terbilang baru yang berdiri pada bulan Maret 2022, maka dari itu CV Cita Cipta Bersama memerlukan peningkatan volume penjualan namun belum ada sistem yang tersedia. salah satunya adalah sistem yang dapat melayani

customer untuk pembelian produk makanan dan minuman tanpa harus ke toko.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Mardiansyah Ben Putra selaku staff pada CV. Cita Cipta Bersama. Permasalahan yang ada pada badan usaha yaitu, saat ini proses pemesanan produk masih menggunakan cara manual yaitu *customer* masih harus datang ke toko dan memesan melalui kasir, hal ini mengakibatkan *customer* mengantri sehingga tidak mengefisiensi waktu. Adapun kendala proses pemasaran yang dilakukan masih terbilang manual yaitu pemasaran masih melalui teman dan kerabat maupun datang langsung, sehingga mengakibatkan penjualan terbatas area pemasarannya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis memutuskan membuat sebuah sistem penjualan berbasis *website* yang dapat digunakan oleh CV Cita Cipta Bersama dan umum. Yang diharapkan dapat membantu badan usaha dalam memasarkan dan mempromosikan produk penjualan. Maka dari itu penulis memutuskan untuk mengangkat judul ***E-commerce CV Cita Cipta Bersama Berbasis Web.***

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian permasalahan tersebut maka di dapat rumusan masalah yaitu . “Bagaimana mengimplementasikan *e-commerce* penjualan makanan dan minuman pada CV Cita Cipta Bersama berbasis *website* ?”

1.3 Batasan Masalah

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

1. Objek penelitian ini merupakan CV Cita Cipta Bersama.
2. Penulis membangun *e-commerce* berbasis *website*.
3. Menggunakan metode *Waterfall* dalam membangun *website*.
4. Pemodelan sistem menggunakan *Flowchart*, *DFD (Data Flow Diagram)*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*.
5. Menggunakan *PHP (Hypertext Preprocessor)* sebagai bahasa pemograman dengan *MySQL* sebagai *DBMS (Database Management System)*.
6. *E-commerce* berbasis web ini dapat di akses oleh Admin, Staff, dan *customer*.
7. Admin dapat mengelola staff, Staff dapat mengelola produk penjualan, *Customer* dapat mendaftar dan melakukan transaksi pemesanan.
8. Admin mendapat info staff dan laporan, Staff mendapat info pemesanan, *Customer* mendapat info produk penjualan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun *E-commerce* pada CV. Cita Cipta Bersama untuk mempermudah proses penjualan yang terjadi pada badan usaha tersebut menggunakan metode *Waterfall*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Manfaat penelitian bagi penulis adalah mengetahui cara merancang sebuah sistem informasi *e-commerce* dan menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

1.5.1 Manfaat Bagi CV Cita Cipta Bersama

Manfaat bagi badan usaha sebagai media promosi serta penjualan makanan dan minuman yang pada ada CV. Cita Cipta Bersama.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademik

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

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Skripsi ini terdiri dari enam bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Gambaran umum perusahaan memuat uraian tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta uraian tugas dan wewenang masing- masing bagian yang ada pada tempat riset.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis akan membuat teori yang berdasarkan penulisan

skripsi ini yang terdiri dari teori pendukung, hasil penelitian terdahulu dan kerangka penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

membahas lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, jenis penelitian, alat dan teknik perancangan sistem serta alat dan teknik pengujian sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil yang diperoleh dari riset yang dilakukan dan pembahasan dengan perencanaan pada bab sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Penutup berisi tentang simpulan yang diperoleh selama perancangan dan pembuatan sistem berdasarkan hasil dan pembahasan serta berisi saran terkait dengan perancangan sistem tersebut di masa yang akan datang sesuai dengan kebutuhan.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1. Sejarah Perusahaan

CV. Cita Cipta Bersama ini beralamat di Jalan Pangeran Sw. Subekti No.3 Simpang 4 Lampu Merah Kedaung Palembang. CV Cita Cipta Bersama merupakan salah satu badan usaha yang bergerak pada bidang kuliner yaitu makanan seperti mie ayam, bihun ayam, nasi goreng dan makanan yang lain, adapun minuman seperti *soft drink*, *coffe*, *tea* dan *flavored*. Badan usaha yang masih terbilang baru yang berdiri pada bulan Maret 2022.

2.1.2. Visi dan Misi

A. Visi CV. Cita Cipta Bersama

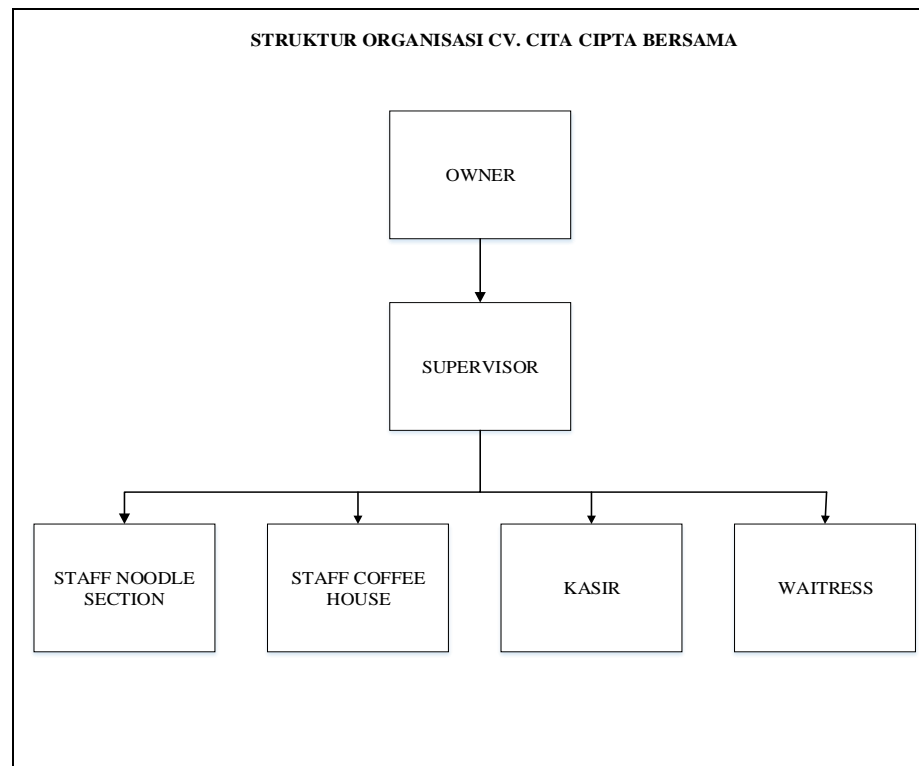
Visi Cv. Cita Cipta Bersama ini dibuat khusus pada bidang kuliner karena dengan harapan mendukung usaha sebelumnya yaitu lebih focus ke bidang proyek kontraktor.

B. Misi CV. Cita Cipta Bersama

Misi CV. Cita Cipta Bersama yaitu:

1. Menjaga standarisasi dalam menyediakan makanan dan minuman yang segar, sehat, lezat, bervariasi dan higienis dengan harga yang bersaing.
2. Mengutamakan kualitas dalam hal apapun yang dilakukan.
3. Memberikan pelayanan yang terbaik untuk pelanggan.

2.1.3. Struktur Organisasi



Sumber : CV. Cita Cipta Bersama

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi CV. Cita Cipta Bersama

2.1.4. Tugas dan Wewenang

Berikut ini adalah tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi yang sudah ada:

A. *Owner*, memiliki tugas dan wewenang:

- 1) Bertanggung jawab dalam memimpin dan mengelola usaha
- 2) Mengawasi semua kegiatan yang ada
- 3) Menerima laporan tentang kegiatan staf dan laporan penjualan

B. *Supervisor*, memiliki tugas dan wewenang:

- 1) Menjadi perantara antara *Owner* dengan staff bawahannya.

- 2) Mampu membuat rencana jangka panjang ataupun pendek sesuai tugas dari *owner*
- 3) Mampu bertanggung jawab atas setiap hasil pekerjaan staff bawahannya

C. Staff *Noodle Section*, memiliki tugas dan wewenang:

- 1) Mengelola dapur makanan yang menjadi tanggung jawabnya.
- 2) Membuat kreasi berbagai jenis makanan sesuai dengan bidang keahliannya.
- 3) Memasak makanan sesuai pesanan pelanggan.

D. Staff *Coffee House*, memiliki tugas dan wewenang:

- 1) Mengelola dapur minuman yang menjadi tanggung jawabnya.
- 2) Mampu menyajikan minuman kepada pelanggan, baik itu *coffee* atau *non coffee*.
- 3) Membuat minuman sesuai dengan pesanan pelanggan.

E. Kasir, memiliki tugas dan wewenang:

- 1) Menjalankan proses penjualan dan pembayaran
- 2) Melakukan pencatatan atas semua transaksi.
- 3) Membuat laporan dan pengecekan atas jumlah pesanan pada saat penyerahan.

F. *Waitress*, memiliki tugas dan wewenang:

- 1) Berpenampilan rapi, menarik, sopan dan wangi ketika bekerja.
- 2) Bersikap professional dan ramah.
- 3) Mengantar pesanan ke *customer*

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung

3.1.1 Website

Website (Situs Web) merupakan kumpulan dari halaman- halaman web yang berhubungan dengan file-file lain yang terkait. (Hendrianto., 2014:59).

Website adalah lokasi di internet yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs (Hastanti, dkk. 2015:3)

Berdasarkan para ahli tersebutd dapat disimpulkan oleh penulis, bahwa *Website* merupakan sekumpulan halaman berisikan informasi pada server komputer yang terhubung satu sama lain dalam jaringan internet.

3.1.2 E-commerce

Menurut Maulana dkk. (2015:2). Pengertian dari *E-commerce* adalah menggunakan *internet* dan komputer dengan *browser* web untuk mengenalkan, menawarkan, memberi dan menjual produk.

E-commerce adalah cara menggunakan media *internet* dan *website* untuk melakukan transaksi bisnis antara organisasi dengan individu.

3.1.3 MySQL

MySQL merupakan basis data yang dikembangkan dari Bahasa SQL (*Structure Query Language*). MySQL dapat dikatakan sebagai *Relational Database Management System* (RDBMS), yaitu hubungan antar tabel yang berisi data pada suatu *database*. (Puspitasari, 2017:2)

MySQL *database* merupakan kumpulan data yang disimpan didalam komputer secara terstruktur untuk diolah menjadi informasi.

3.1.4 PHP

Menurut Fatmawati dkk. (2016:251), PHP adalah salah satu bahasa pemrograman *script* yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari web *browser*, program yang ditulis dengan PHP akan di parsing didalam Web *Server* oleh *interpreter* PHP dan diterjemahkan kedalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali kedalam Web *Browser*.

PHP (PHP *Hypertext Preprocessor*) adalah Bahasa pemograman yang ada didunia digunakan untuk mengelolah suatu data sehingga membuat PHP bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah *website* yang akan dibuat.

3.1.5 Waterfall

Menurut Sukamto dan Shalahuddin(2013:28), model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

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

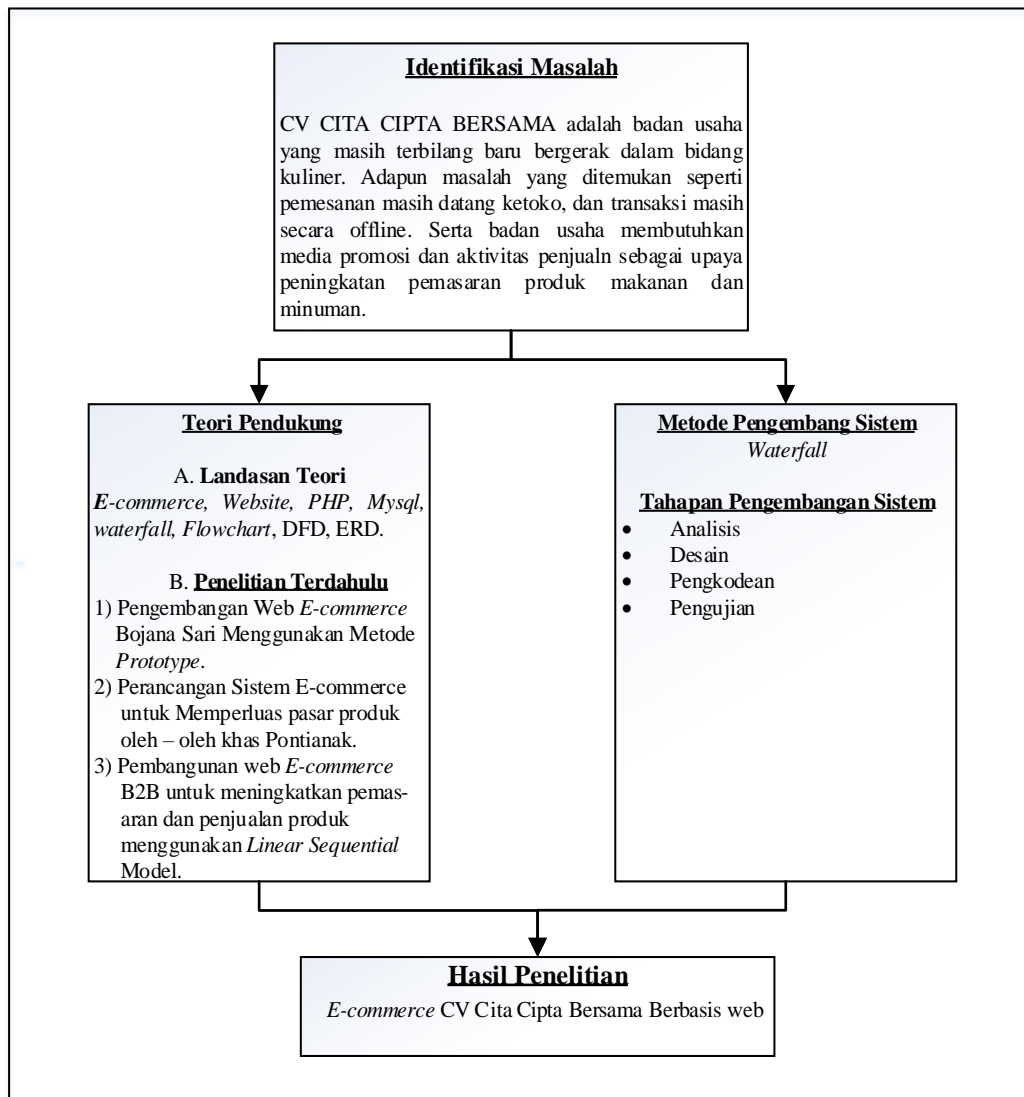
Tabel 3. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
1.	Pengembangan Web <i>E-Commerce</i> Bojana Sari Menggunakan Metode <i>Prototype</i> . <i>E-proceeding of Engineering</i> . Vol2. ISSN: 2355-9365	Afgan Amar Pradipta, Yuli Adam Prasetyo, Nia Ambarsari. (2015).	Hasil Pembuatan Web <i>E-Commerce</i> Pelapak Menjadi Lebih Mudah Dalam Menginformasikan Barang Yang Di Jual.
2	Perancangan Sistem <i>E-Commerce</i> Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak. Teknik Informatika. ISSN:1979-3960	Sandy Kosasi (2015).	Hasil dari perancangan sistem ini menghasilkan sistem yang dapat meningkatkan volume penjualan dengan cara membangun hubungan interaktif dengan konsumen
3	Pembangunan Web <i>E-commerce</i> B2B Untuk meningkatkan pemasaran dan penjualan produk menggunakan <i>Linear Sequential</i> model. Paradigma – Jurnal Informatika dan Komputer VOL 22. P-ISSN:1410-5063. E-ISSN:2579-3500.	Susafaati, Nunung Hidayatun, Hidayanti Murtina (2020).	Hasil dari <i>penerapan e-commerce</i> dengan model B2B ini adalah mengendalikan proses bisnis dan menghadirkan berbagai efisiensi kegiatan operasional perusahaan

Berdasarkan penelitian terdahulu, bahwa *E-commerce* dapat menghasilkan sebuah sistem yang dapat membantu pemilik badan usaha dalam mempromosikan serta pemesanan produk yang dijual dan mempermudah proses transaksi jual beli antara penjual dan pembeli tanpa harus datang ke toko dan membangun hubungan interaktif dengan *customer*. Sehingga penulis tertarik menjadikan referensi untuk pembangunan *E-commerce* berbasis *website*. Adapun alasan mengapa penulis menggunakan metode *waterfall* adalah metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol. proses perancangan model fase *one by one*, sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi. Perancangan bergerak dari konsep, yaitu melalui Analisa, desain, pengkodean, pengujian, berakhir di evaluasi.

3.3 Kerangka Pemikiran

Berikut merupakan hasil dari kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada gambar 3.1



Sumber : penulis 2022

Gambar 3. 1 Kerangka Pemikiran

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1 Lokasi

Penelitian ini dilakukan di CV. Cita Cipta Bersama yang beralamat di JL. Pangeran Sw Subekti No.3 Simpang 4 Lampu Merah Kedaung kota Palembang.

4.1.2 Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melaksanakan penelitian dalam dimulai pada bulan april 2022 sampai bulan juli 2022. Berikut Jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Ke															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Wawancara	■															
2	Observasi		■	■	■												
3	Studi Pustaka	■	■	■	■												
4	Dokumentasi				■												
5	Analisis	■	■	■	■												
6	Desain					■	■	■	■								
7	Pengkodean									■	■	■	■	■	■	■	■
8	Pengujian																■

Sumber : penulis 2022

4.2 Jenis Data

4.2.1 Data Primer

Menurut Aswati dkk, (2018:32), Data primer yaitu data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli.

Dalam hal ini penulis mendapatkan data primer seperti *hardcopy* struktur organisasi badan usaha dan data menu produk.

4.2.2 Data Sekunder

Menurut Aswati dkk, (2018:33), data sekunder yaitu data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui media perantara.

Dalam hal ini kami melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan jurnal-jurnal terkait penelitian.

4.3 Teknik Pengumpulan data

4.3.1 Observasi

Menurut Manoppo (2013:11), yaitu teknik penelitian dengan melakukan pengamatan langsung pada perusahaan yang menjadi yang menjadi objek penelitian.

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan secara langsung mengenai aktivitas kegiatan penjualan yang ada pada CV Cita Cipta Bersama.

4.3.2 Wawancara

Wawancara Menurut Hutagalung (2016:119), Wawancara merupakan salah satu teknik dalam mengumpulkan data dapat dilaksanakan melalui interaksi lisan antara peneliti dengan subjek penelitian atau responden atau sumber data, pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara, mengajukan pertanyaan langsung kepada pihak perusahaan.

Dalam metode wawancara ini penulis melakukan wawancara langsung dengan Bapak Mardiansyah Ben Putra selaku staff pada CV. Cita Cipta

Bersama.

4.3.3 Studi Pustaka

Menurut Ansori (2019 : 111). Studi pustaka (*library research*) dimana peneliti mengumpulkan data dengan cara membaca, mempelajari, dan menganalisis jurnal-jurnal, buku, artikel dari peneliti terdahulu yang ada.

Penulis mencari referensi melalui jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis yang diangkat.

4.3.4 Dokumentasi

Menurut Merentek, (2013:648) dokumentasi merupakan metode yang bersumber pada benda-benda yang tertulis berupa buku- buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Pada metode ini penulis melakukan dokumentasi yaitu dengan cara mendapatkan *hardcopy* struktur organisasi badan usaha dan *softcopy* menu produk penjualan.

4.4 Alat dan Teknik Perancangan Sistem

4.4.1. Alat Perancangan Sistem



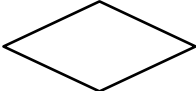

Dalam Perancangan sistem penulis menggunakan pemodelan terstruktur yang terdiri dari *Flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).




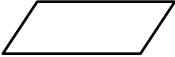
1. *Flowchart* (Bagan Alir)

Menurut Santoso dan Nurmalina, (2017:86-87). *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan *Flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *Flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek.

Adapun Simbol – Simbol *Flowchart* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
 <i>Terminal</i>	Menyatakan Permulaan atau akhir dari suatu program.
 <i>Predifined Process</i>	Permulaan sub program.
 <i>Decision</i>	Perbandingan, Pernyataan, Penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk Selanjutnya.
 <i>Process</i>	Proses penghitung /proses pengolahan data.

SIMBOL	KETERANGAN
 <i>Off- page conector</i>	Penghubung bagian - bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda
 <i>Preparation</i>	Proses inisiasi dan harga awal.
 <i>Flow line</i>	Arah aliran program.
 <i>Data</i>	Proses <i>input/output</i> data.


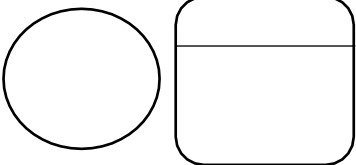
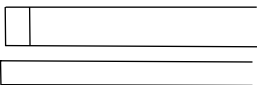
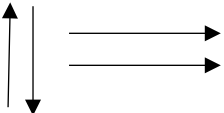
Sumber :Santoso dan Nurmalina (2017: 86-87)

2. *Data Flow Diagram (DFD)*

Menurut Maryani, (2014:1043) *Data Flow Diagram (DFD)* adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.

Simbol – simbol *Data Flow diagram* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Simbol *Data Flow Diagram*

SIMBOL	KETERANGAN
	<i>External entity</i> , merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.
	<i>Process</i> , merupakan proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan.
	<i>Data Store</i> , (Simpan Data), dapat berupa suatu <i>file</i> atau <i>database</i> pada sistem <i>computer</i> atau catatan manual
	<i>Data Flow</i> , (arus data), arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar

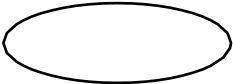

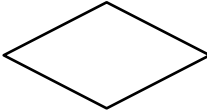

Sumber: Maryani (2014:1043)

3. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Santoso dan Nurmalina, (2017:87). *Entity Relationship Diagram* adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.

Simbol – simbol *Entity Relationship Diagram* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut :

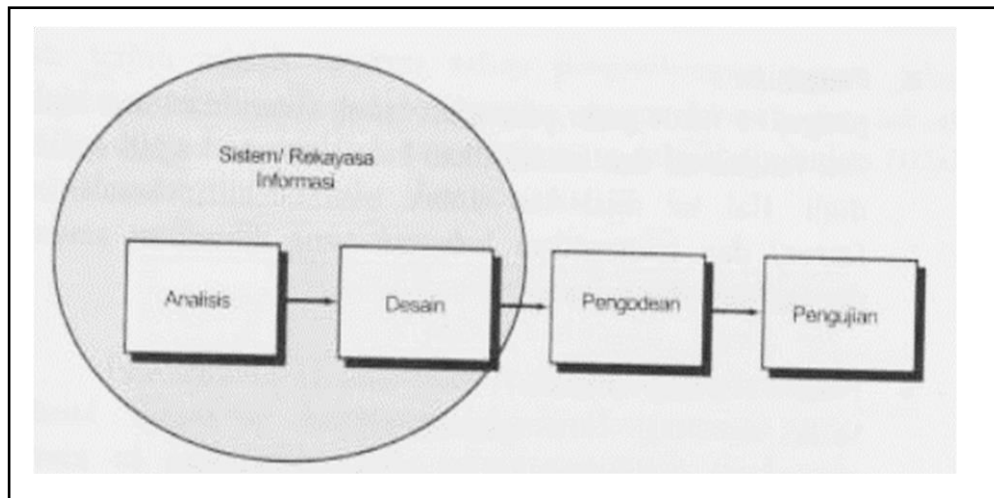
Tabel 4. 4 Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Keterangan
	Atribut : merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas.
	entitas : menyatakan himpunan entitas adalah orang, kejadian, atau berada dimana data akan dikumpulkan.
	relasi : menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas.
	Link : Penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya

Sumber : Santoso dan Nurmalina (2017:87)

4.4.2 Teknik Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *Waterfall*, adapun tahapan dalam *waterfall* yang dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut :



Sumber : Sukamto dan Shalahuddin(2013:29).

Gambar 4.1 *Waterfall*

Penulis menerapkan 4 tahapan metode perancangan sistem mulai dari :

1. Analisis

Dalam langkah ini menganalisa kegiatan yang ada di badan usaha dan menganalisa mengenai masalah yang ada pada badan usaha sehingga bisa menentukan sistem yang akan dibuat.

2. Desain

Proses ini berfokus pada tahapan perancangan desain sistem yang akan dibangun berdasarkan analisa kebutuhan yang diperoleh.

Mengenai pemodelan yang dilakukan penulis berupa *Flowchart*, DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*).

3. Pengkodean

Tahap ini merupakan penerapan dari perancangan model sistem yang telah dibuat ke dalam kode program (*programming*) . Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* menggunakan MySQL.

4. Pengujian

Pada proses ini sistem akan dilakukan pengujian sehingga mengetahui apakah sistem tersebut sudah sesuai dan siap digunakan *user* atau masih mengalami *error*. Adapun pengujian ini menggunakan *black-box testing*, Setelah dilakukan pengujian akan di evaluasi berdasarkan *feedback* dari *user*.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

Selama melakukan penelitian dalam membangun *website e-commerce* penjualan makanan dan minuman pada CV Cita Cipta Bersama, didapatkan hasil penelitian yang akan dijelaskan dengan menggunakan metode perancangan sistem yaitu metode *Waterfall*. Adapun tahapan-tahapan pada metode perancangan sistem *Waterfall* sebagai berikut:

5.1.1 Analisis

Dalam tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan Bapak Mardiansyah Ben Putra selaku staff pada CV. Cita Cipta Bersama. Dengan mendengarkan permasalahan yang ada sehingga dapat mengetahui sistem yang dibangun nantinya bisa sesuai dengan kebutuhan yang telah di diskusikan sebelumnya. Berikut identifikasi masalah pada CV. Cita Cipta Bersama yang dapat dilihat pada tabel 5.1 sebagai berikut.

Tabel 5. 1 Identifikasi Masalah

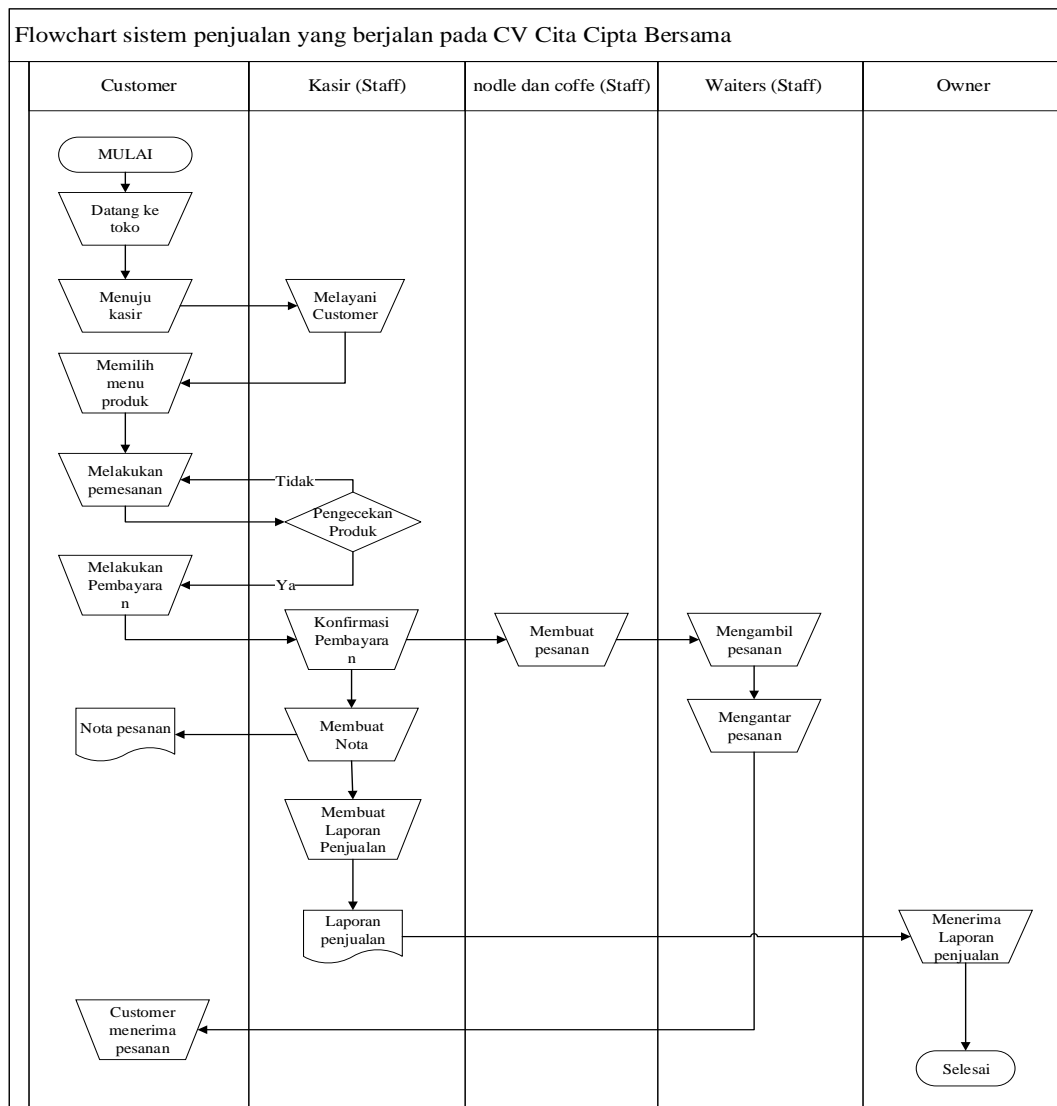
NO	PERMASALAHAN	PENYEBAB
1	Dalam proses penjualan pada badan usaha masih melakukan cara manual yaitu <i>customer</i> masih harus datang ke toko.	Belum menggunakan media digital seperti <i>Website</i> yang akan digunakan sebagai media penjualan pada badan usaha.
2	Keterbatasan area pemasarannya	Dalam proses pemasaran masih melalui teman dan kerabat maupun datang langsung.

5.1.2 Desain

Pada tahapan ini penulis melakukan perancangan desain sistem yang sesuai dengan kebutuhan dari permasalahan sebelumnya.

5.1.2.1 Flowchart Sistem Yang Berjalan

Flowchart pemesanan produk makanan dan minuman yang berjalan pada saat ini pada CV Cita Cipta Bersama dapat dilihat pada gambar 5.1 sebagai berikut.



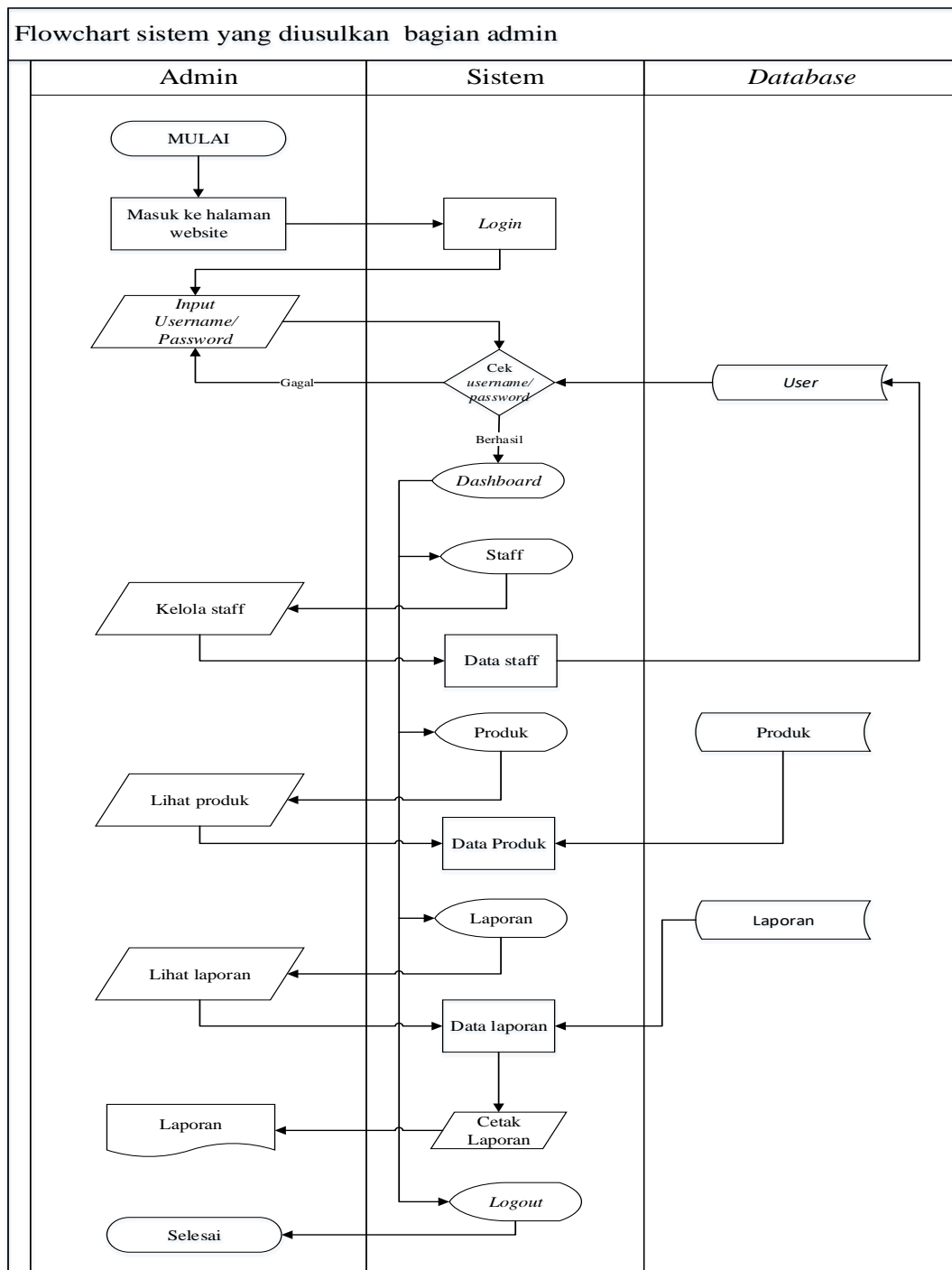
Gambar 5. 1 *Flowchart* sistem yang berjalan

Berdasarkan gambar *flowchart* sistem yang berjalan pada CV Cita Cipta bersama dapat di jelaskan sebagai berikut.

1. Dimulai *customer* datang ke toko.
2. Kemudian menuju kasir.
3. Kasir melayani *customer*.
4. *Customer* memilih menu dan melakukan pemesanan.
5. Kemudian kasir melakukan pengecekan produk yang dipesan.
6. Jika produk yang dipesan tersedia maka *customer* melakukan pembayaran
Jika tidak *customer* melakukan pemesanan lain.
7. Lalu kasir mengkonfirmasi pembayaran dan membuat nota pesanan.
8. *Customer* menerima nota pesanan.
9. Staff *noodle/coffe* membuat pesanan *customer*.
10. *Waiters* mengambil pesanan dan mengantarkan pesanan ke *customer*.
11. Pesanan diterima *customer*.
12. Kasir membuat laporan penjualan.
13. *Owner* menerima laporan penjualan.
14. Selesai.

5.1.2.2 Flowchart Yang Diusulkan Bagian Admin

Berikut ini merupakan *flowchart* yang diusulkan untuk admin dapat dilihat pada gambar 5.2 sebagai berikut.



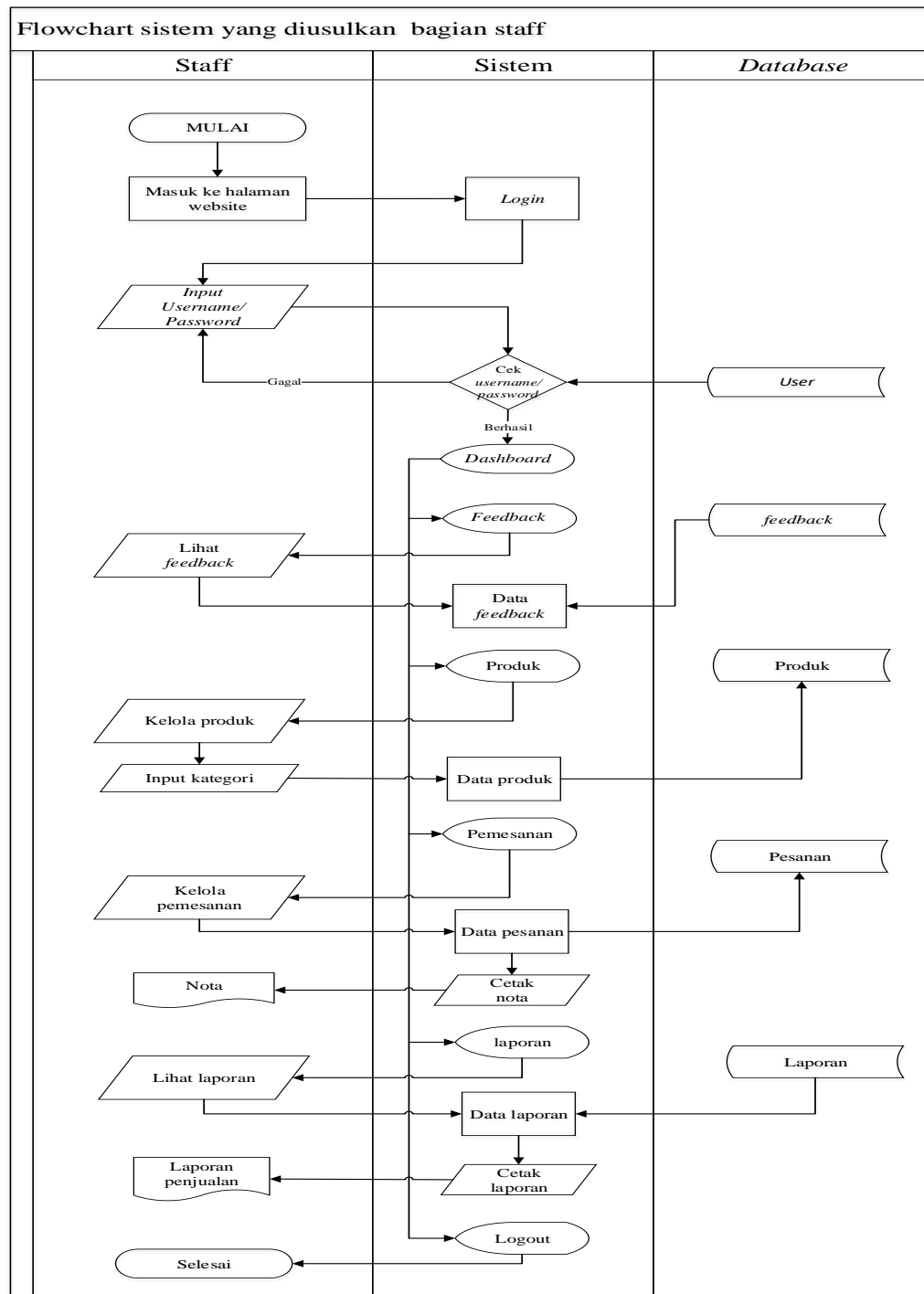
Gambar 5. 2 Flowchart sistem yang diusulkan bagian admin

Berdasarkan gambar *flowchart* yang diusulkan untuk admin dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Admin masuk pada halaman *website* untuk melakukan *login* dengan menginput *username* dan *password*.
2. Jika berhasil maka akan masuk ke halaman *dashboard*. Jika gagal maka akan kembali ke halaman *login*.
3. Pada menu staff admin dapat menambah, mengubah dan menghapus staff pegawai lalu disimpan ke *database*.
4. Pada halaman produk admin dapat memonitoring produk penjualan.
5. Admin dapat melihat dan mencetak laporan.
6. Admin *logout*.
7. Selesai.

5.1.2.3 Flowchart Yang Diusulkan Bagian Staff

Berikut ini merupakan *flowchart* yang diusulkan untuk staff dapat dilihat pada gambar 5.3 sebagai berikut.



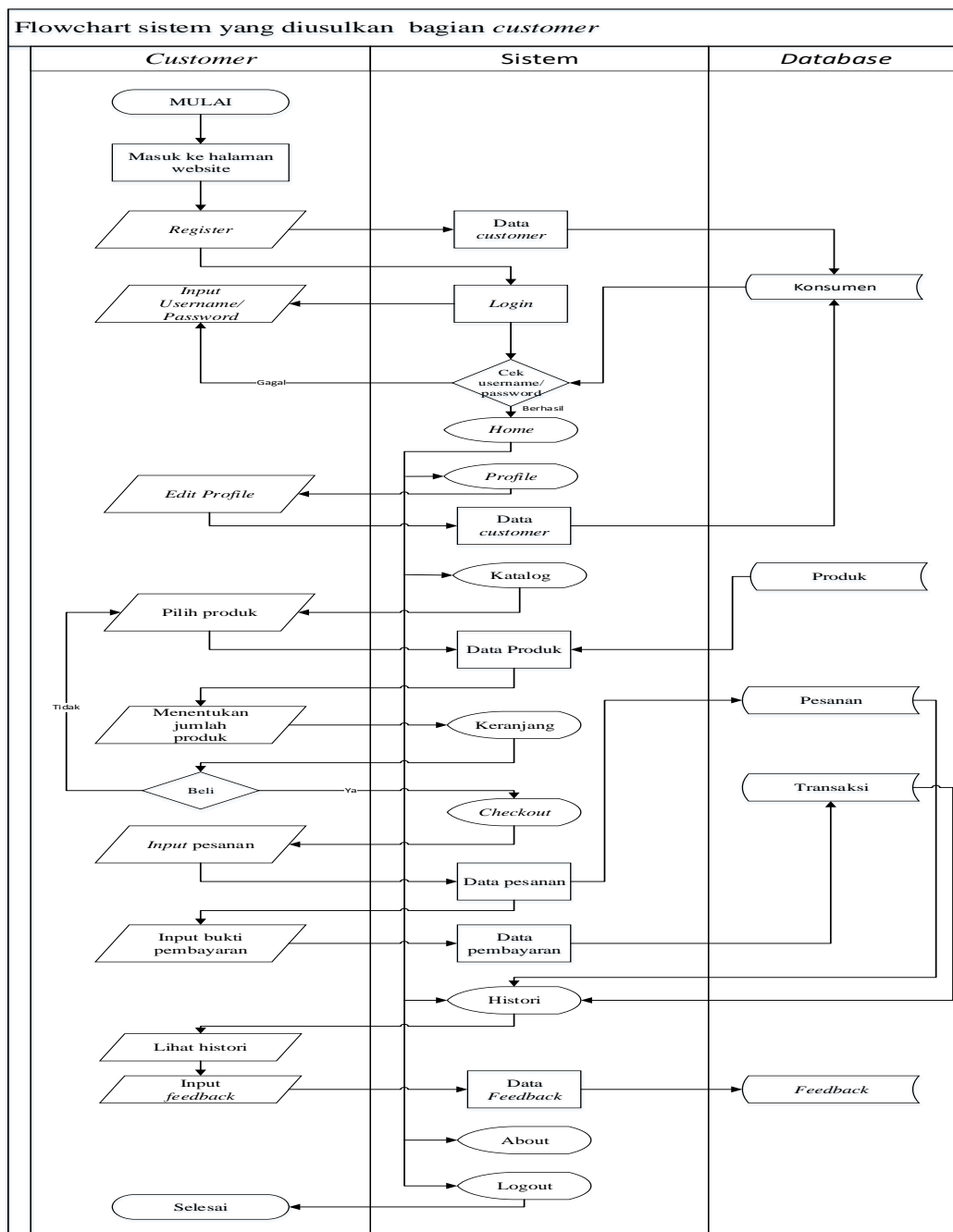
Gambar 5. 3 Flowchart sistem yang diusulkan bagian staff

Berdasarkan gambar *flowchart* yang diusulkan untuk staff dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Staff masuk pada halaman *website* untuk melakukan *login* dengan menginput *username* dan *password*.
2. Jika berhasil maka akan masuk ke halaman *dashboard*. Jika gagal maka akan kembali ke halaman *input user* dan *password*.
3. Pada menu *feedback* staff dapat melihat ulasan dari *customer*.
4. Lalu di menu produk staff dapat melakukan pengelolaan produk seperti menambah, memilih kategori, mengubah dan menghapus lalu disimpan ke *database*.
5. Kemudian di menu pemesanan staff dapat mengelola pesanan dari *customer* serta mencetak nota.
6. Staff dapat melihat laporan penjualan dari pesanan yang telah selesai.
7. Staff *logout*.
8. Selesai.

5.1.2.4 Flowchart Yang Diusulkan Bagian Customer

Berikut ini merupakan *flowchart* yang diusulkan untuk *customer* dapat dilihat pada gambar 5.4 sebagai berikut



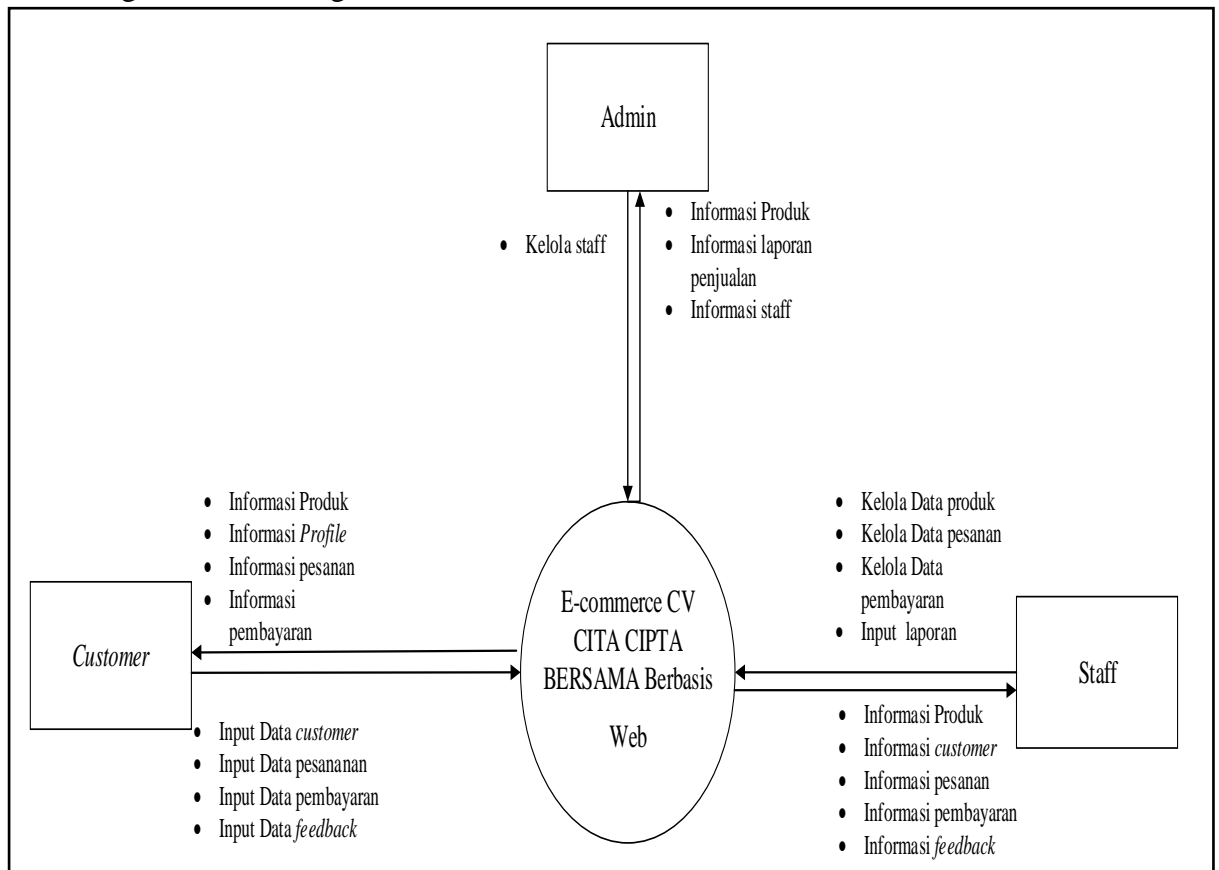
Gambar 5. 4 Flowchart sistem yang diusulkan bagian customer

Berdasarkan gambar *flowchart* yang diusulkan untuk *customer* dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Dimulai dari *customer* masuk ke halaman awal *website* untuk melihat produk , apabila belum memiliki akun bisa mendaftar terlebih dahulu.
2. Jika sudah mendaftarkan akun *customer* dapat melakukan *login*.
3. Setelah *login customer* dapat masuk ke menu profil untuk mengedit profil.
4. Pada menu katalog *customer* dapat memilih dan menentukan jumlah produk yang dipesan.
5. *Customer* dapat melihat produk yang telah dipesan dalam menu keranjang.
6. Jika *customer* membeli pesanan maka masuk ke menu *checkout*.
7. Lalu *Customer* melakukan *input* pesanan dan melampirkan bukti pembayaran
8. Kemudian *Customer* dapat melihat status pesanan di menu *history*
9. *Customer* dapat memberikan *feedback* jika pesanan telah selesai
10. *Customer* dapat mengakses menu *about* yaitu mengenai informasi badan usaha.
11. *Customer logout*.
12. Selesai.

5.1.2.5 Diagram Konteks

Berikut ini merupakan diagram konteks sistem yang dapat dilihat pada gambar 5.5 sebagai berikut.



Gambar 5. 5 Diagram Konteks

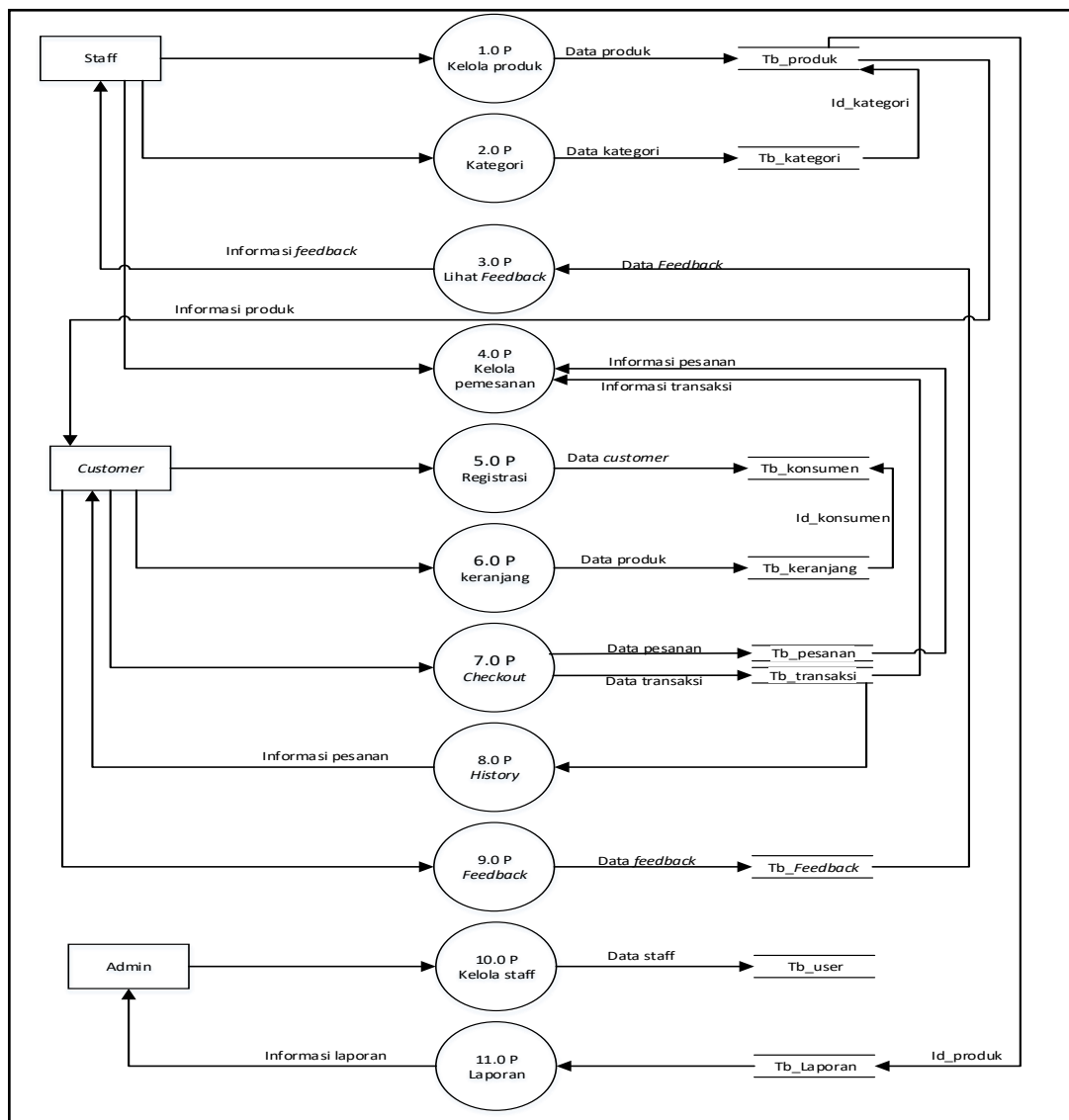
Berdasarkan gambar pada diagram konteks diatas dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Admin dapat mengelola data staff, sistem akan memberikan informasi berupa produk penjualan, informasi staff dan informasi laporan.
2. Customer menginput data customer, data pesanan dan data pembayaran serta menginput feedback. Kemudian sistem akan memberikan informasi produk, informasi profile, informasi pesanan, dan informasi pembayaran.

3. Staff mengelola data produk penjualan, data pesanan, data pembayaran dan *input* laporan. Kemudian sistem memberikan informasi berupa informasi produk penjualan, informasi *customer*, informasi pesanan dan pembayaran serta informasi *feedback*.

5.1.2.6 Data Flow Diagram Level 1

Berikut ini merupakan DFD *level 1* sistem yang dapat dilihat pada gambar 5.6 sebagai berikut.



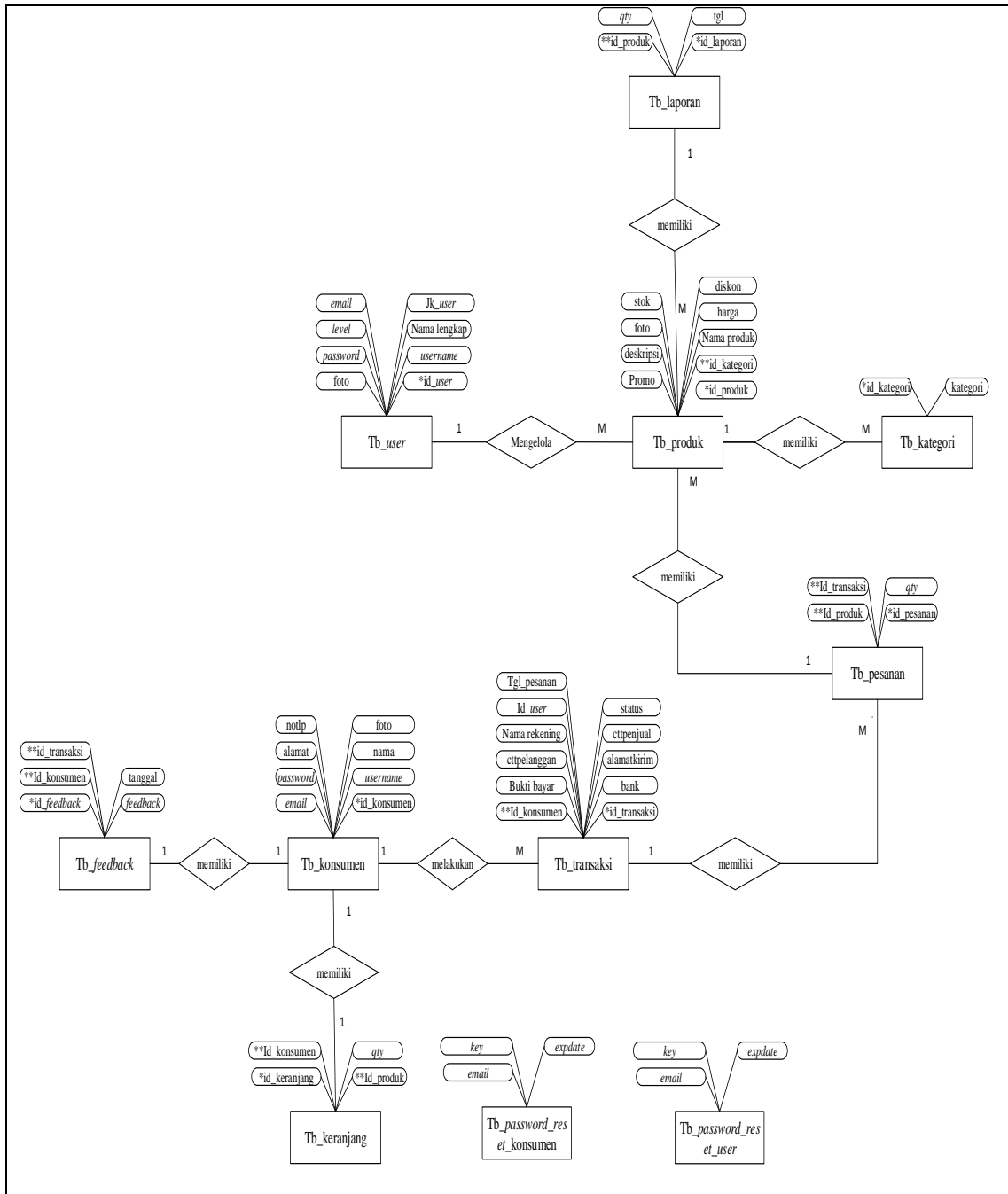
Gambar 5. 6 Data Flow Diagram level 1

Adapun penjelasan dari *Data Flow Diagram* pada gambar 5.6 adalah sebagai berikut.

1. Proses 1.0 P Kelola produk adalah aktivitas staff dalam mengelola data produk.
2. Proses 2.0 P Kategori adalah aktivitas staff dalam menginput kategori.
3. Proses 3.0 P Lihat *feedback* adalah aktivitas staff dalam melihat ulasan dari *customer*.
4. Proses 4.0 P Kelola Pemesanan adalah aktivitas staff dalam mengelola data pesanan dari *customer*.
5. Proses 5.0 P Registrasi adalah aktivitas *customer* melakukan pendaftaran jika belum memiliki akun.
6. Proses 6.0 P Keranjang adalah aktivitas *customer* menyimpan daftar produk pesanan sebelum proses *checkout*.
7. Proses 7.0 P *Checkout* adalah aktivitas *customer* melakukan proses pemesanan.
8. Proses 8.0 P *History* adalah aktivitas *customer* melihat riwayat pemesanan.
9. Proses 9.0 P *Feedback* adalah aktivitas *customer* dalam memberikan ulasan setelah pemesanan.
10. Proses 10.0 P Kelola staff adalah aktivitas admin dalam mengelola akun staff.
11. Proses 11.0 P Laporan adalah aktivitas admin mendapatkan informasi laporan penjualan.

5.1.2.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut adalah gambar *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang berisi tabel-tabel entitas dan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut. *Entity Relationship Diagram* (ERD) dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. 7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Berdasarkan gambar *entity relationship diagram* pada gambar 5.7 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Entitas *user* memiliki hubungan *one to many* terhadap entitas produk artinya entitas *user* dapat mengelola banyak produk.
2. Entitas produk memiliki hubungan *one to many* terhadap entitas kategori yang artinya dalam satu produk dapat mempunyai lebih dari satu kategori.
3. Entitas produk memiliki hubungan *many to one* terhadap entitas laporan yang artinya produk memiliki satu laporan.
4. Entitas *feedback* memiliki hubungan *one to one* terhadap entitas konsumen yang artinya satu *feedback* mempunyai satu konsumen.
5. Entitas konsumen memiliki hubungan *one to one* terhadap keranjang yang dimana artinya satu konsumen memiliki satu keranjang.
6. Entitas konsumen memiliki hubungan *one to many* terhadap entitas transaksi yang artinya satu konsumen melakukan banyak transaksi.
7. Entitas transaksi memiliki hubungan *one to many* terhadap entitas pesanan yang artinya satu transaksi mempunyai banyak pesanan.
8. Entitas pesanan memiliki hubungan *one to many* terhadap entitas produk yang artinya pesanan mempunyai banyak produk.

5.1.2.10 Desain sistem

A. Desain Database

Berikut ini adalah tabel untuk desain sistem pada *e-commerce CV Cita Cipta Bersama* berbasis web.

1. Tabel konsumen

Tabel Konsumen digunakan untuk menampung data *customer* yang telah melakukan pendaftaran pada *website CV. Cita Cipta Bersama*. Berikut ini merupakan struktur tabel konsumen yang dapat dilihat pada tabel 5.2 sebagai berikut :

Nama Tabel : Konsumen

Primary Key : id_konsumen

Foreign key : -

Tabel 5. 2 Tabel Konsumen

NO	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	Keterangan
1	Id_konsumen*	<i>int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Nama	<i>varchar</i>	50	Nama
3	<i>username</i>	<i>varchar</i>	50	<i>username</i>
4	<i>Password</i>	<i>varchar</i>	50	Kata sandi
5	<i>Email</i>	<i>varchar</i>	50	<i>Email</i>
6	Alamat	<i>text</i>	50	alamat
7	No_tlp	<i>varchar</i>	14	Nomor telepon

2. Tabel *user*

Tabel *user* digunakan oleh admin dan staff dan digunakan untuk akses ke *website* CV. Cita Cipta Bersama. Berikut ini merupakan struktur tabel *user* yang dapat dilihat pada tabel 5.3 sebagai berikut :

Nama Tabel : *user*

Primary Key : *id_user*

Foreign key : -

Tabel 5. 3 Tabel *user*

NO	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>id_user</i> *	<i>int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	<i>Nama_lengkap</i>	<i>varchar</i>	50	Nama lengkap
3	<i>username</i>	<i>varchar</i>	50	<i>username</i>
4	<i>Password</i>	<i>varchar</i>	50	Kata sandi
5	<i>Email</i>	<i>varchar</i>	50	<i>Email</i>
6	<i>Jk_user</i>	<i>enum</i>	-	Jenis kelamin
7	<i>Hp</i>	<i>varchar</i>	14	Nomor telepon
8	<i>Level</i>	<i>enum</i>	-	Posisi jabatan
9	<i>Foto</i>	<i>blob</i>	-	Foto

3. Tabel Produk

Tabel produk digunakan untuk menampung data produk. Berikut ini merupakan struktur tabel produk yang dapat dilihat pada tabel 5.4 sebagai berikut :

Nama Tabel : Produk

Primary Key : id_produk

Foreign key : id_kategori

Tabel 5. 4 Tabel Produk

NO	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_produk *	int	11	Primary key
2	id_kategori**	int	11	Foreign key
3	nama_produk	varchar	50	Nama produk
4	Harga	int	15	Harga produk
5	Diskon	int	15	diskon
6	Stok	Int	11	Stok
7	Foto	blob	-	Foto produk
8	deskripsi	text	-	Deskripsi produk
9	Promo	enum	-	Status promo

4. Tabel Transaksi

Tabel transaksi digunakan untuk menampung data transaksi. Berikut ini merupakan struktur tabel transaksi yang dapat dilihat pada tabel 5.5 sebagai berikut :

Nama Tabel : transaksi

Primary Key : id_ transaksi

Foreign key : id_konsumen

Tabel 5. 5 Tabel Transaksi

NO	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	Keterangan
1	id_ transaksi *	int	11	<i>Primary key</i>
2	id_konsumen**	int	11	<i>Foreign key</i>
3	Bayar	int	11	Nominalpembayaran
4	bukti_bayar	varchar	100	Bukti pembayaran
5	namarekening	varchar	30	Nama pengirim
6	Bank	varchar	30	Nama bank
7	Status	varchar	30	Status
8	alamatkirim	text	-	Alamat pengiriman
9	cttpelanggan	text	-	Catatan pembeli
10	cttpenjual	text	-	Catatan penjual
11	id_user	int	11	Tanda customer
12	tgl_pesanan	date	-	Tanggal pesanan

5. Tabel Pesanan

Tabel Pesanan digunakan untuk menampung data pesanan. Berikut ini merupakan struktur tabel pesanan yang dapat dilihat pada tabel 5. 6 sebagai berikut :

Nama Tabel : Pesanan

Primary Key : id_pesanan

Foreign key : id_transaksi, id_produk

Tabel 5. 6 Tabel Pesanan

NO	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_pesanan *	int	11	Primary key
2	id_transaksi**	int	11	Foreign key
3	id_produk**	int	11	Foreign key
4	Qty	int	11	Jumlah

6. Tabel Kategori

Tabel Kategori digunakan untuk menampung data kategori. Berikut ini merupakan struktur tabel kategori yang dapat dilihat pada tabel 5. 7 sebagai berikut :

Nama Tabel : Kategori

Primary Key : id_kategori

Foreign key : -

Tabel 5. 7 Tabel Kategori

NO	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_kategori *	int	11	Primary key
2	kategori	varchar	35	Kategori produk

7. Tabel Feedback

Tabel *Feedback* digunakan untuk menampung data *Feedback*. Berikut ini merupakan struktur tabel *Feedback* yang dapat dilihat pada tabel 5.8 sebagai berikut :

Nama Tabel : *Feedback*

Primary Key : id_ *Feedback*

Foreign key : id_ konsumen, id_transaksi.

Tabel 5. 8 Tabel Feedback

NO	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_ <i>Feedback</i> *	int	11	Primary key
2	id_konsumen**	int	11	Foreign key
3	id_transaksi**	int	11	Foreign key
4	<i>feedback</i>	text	-	ulasan
4	Tanggal	date	-	Tanggal

8. Tabel Keranjang

Tabel Keranjang digunakan untuk menampung data Keranjang. Berikut ini merupakan struktur tabel Keranjang yang dapat dilihat pada tabel 5.9 sebagai berikut :

Nama Tabel : Keranjang

Primary Key : id_ keranjang

Foreign key : id_ konsumen, id_ produk

Tabel 5. 9 Tabel Keranjang

NO	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_ keranjang *	<i>int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	id_konsumen**	<i>int</i>	11	<i>Foreign key</i>
3	id_produk**	<i>int</i>	11	<i>Foreign key</i>
4	Qty	<i>int</i>	11	Jumlah

9. Tabel Laporan

Tabel Laporan digunakan untuk menampung data Laporan. Berikut ini merupakan struktur tabel Laporan yang dapat dilihat pada tabel 5.10 sebagai berikut :

Nama Tabel : Laporan

Primary Key : id_ laporan

Foreign key : id_ produk

Tabel 5. 10 Tabel Laporan

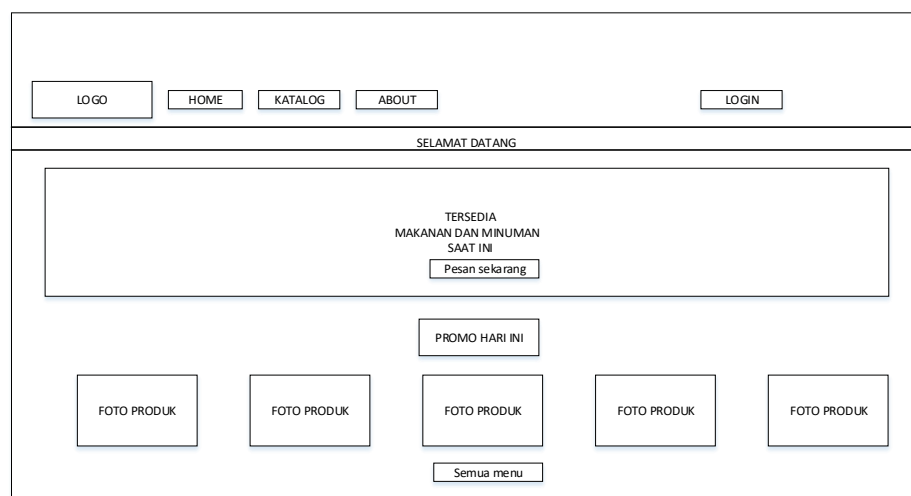
NO	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_laporan *	int	11	Primary key
2	id_produk**	int	11	Foreign key
3	Qty	int	11	Jumlah
4	Tgl	date	-	Tanggal

B. Desain Interface

Desain *interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* yang terdapat pada *Website E-commerce CV. Cita Cipta Bersama*. Adapun desain *Interface* sebagai berikut.

1. Desain Interface Halaman Home

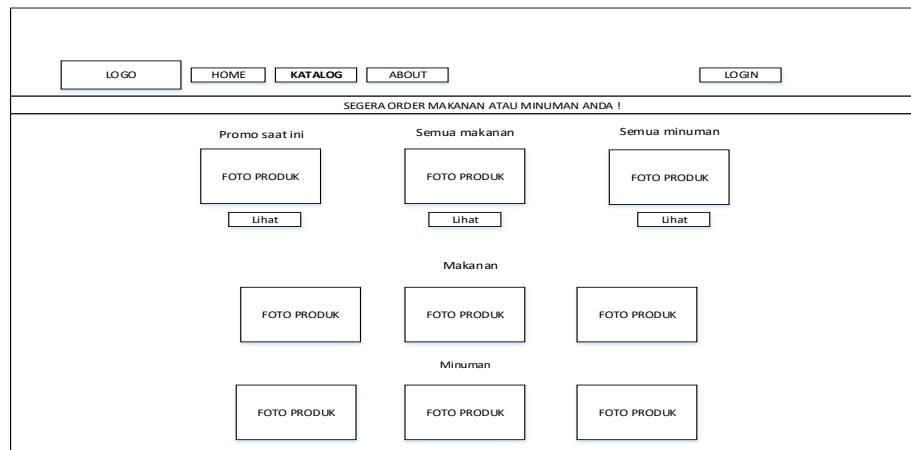
Desain *Interface home* merupakan desain halaman utama yang pertama kali muncul pada saat mengakses *website e-commerce CV. Cita Cipta Bersama*. dapat dilihat pada gambar 5.8 sebagai berikut :



Gambar 5. 8 Desain Interface Halaman Home

2. Desain *Interface* Halaman Katalog

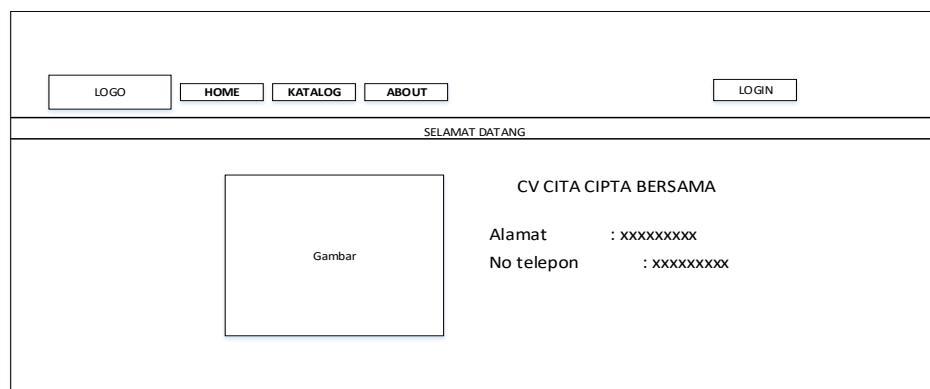
Desain *Interface* katalog merupakan desain halaman yang menampilkan seluruh produk, dapat dilihat pada gambar 5.9 sebagai berikut :



Gambar 5. 9 Desain *Interface* Halaman Katalog

3. Desain *interface* Halaman About

Desain *Interface About* merupakan desain halaman yang menampilkan informasi badan usaha. dapat dilihat pada gambar 5.10 sebagai berikut:



Gambar 5. 10 Desain *Interface* Halaman About

4. Desain *Interface Login*

Desain *Interface login* merupakan desain halaman untuk akses masuk Admin, Staff dan *Customer* yang telah mendaftar. dapat dilihat pada gambar 5.11 sebagai berikut:

The diagram shows a login interface with the following elements:

- A title box labeled "LOGIN".
- Two input fields: "USERNAME" and "PASSWORD".
- Three buttons: "Login", "Register", and "Lupa Password ?".

Gambar 5. 11 Desain *Interface login*

5. Desain *Interface Register*

Desain *Interface register* merupakan desain halaman untuk pendaftaran *customer*. dapat dilihat pada gambar 5.12 sebagai berikut:

The diagram shows a registration interface with the following elements:

- A title box labeled "Daftar akun".
- Input fields for "Nama Lengkap" (XXXXXXXX), "username" (XXXXXX), "password" (XXXXXX), "Email" (XXXXX@XXX), "No.hp" (XXXXXX), and "Alamat" (XXXXXXXXXX).
- Buttons: "Register", "cancel", and "Sudah punya akun login disini!".

Gambar 5. 12 Desain *Interface Register*

6. Desain *Interface Keranjang*

Desain *Interface Keranjang* merupakan desain halaman yang menampilkan halaman keranjang. dapat dilihat pada gambar 5.13 sebagai berikut:

The wireframe for the Shopping Cart interface includes a top navigation bar with buttons for LOGO, HOME, KATALOG, CHECKOUT, HISTORY, ABOUT, USER, and KERANJANG. Below the navigation is a user greeting 'Hi, user'. The main content area is divided into a 'DETAIL PRODUK' section on the left with a 'Gambar produk' placeholder and a table on the right. The table has columns for HARGA, JUMLAH, TOTAL, and HAPUS. Below the table is a summary box containing SUBTOTAL, PENGIRIMAN, DISKON, and TOTAL, each followed by a placeholder 'xxxx'. A 'CHECKOUT' button is located at the bottom right of the main content area.

Gambar 5. 13 Desain *Interface Keranjang*

7. Desain *Interface Checkout*

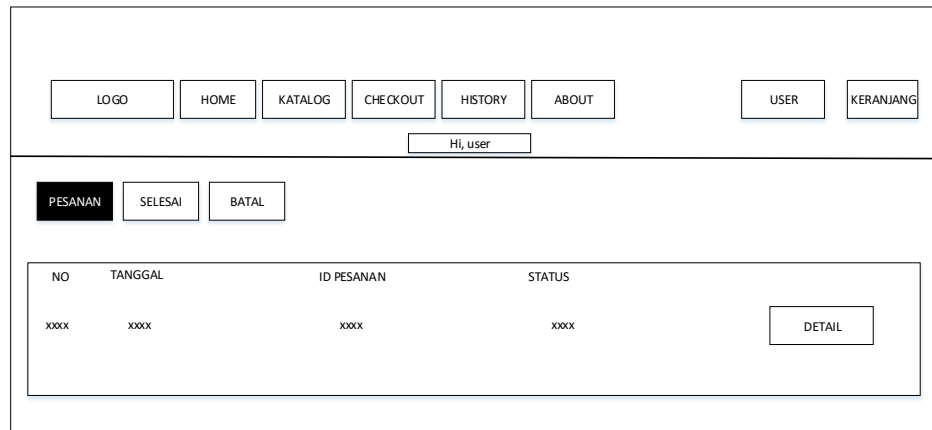
Desain *Interface Checkout* merupakan desain halaman yang menampilkan halaman *Checkout*. dapat dilihat pada gambar 5.14 sebagai berikut:

The wireframe for the Checkout interface features a top navigation bar with buttons for LOGO, HOME, KATALOG, CHECKOUT, HISTORY, ABOUT, USER, and KERANJANG. A 'SELAMAT DATANG' button is centered below the navigation. The main content area is divided into three columns: 'DETAIL PENGIRIMAN' (with fields for NAMA CUSTOMER, KONTAK, ALAMAT PENGIRIMAN, and CATATAN), 'PEMBAYARAN' (with fields for BANK PENGIRIM, NAMA PENGIRIM, TOTAL PEMBAYARAN, and BUKTI PEMBAYARAN, plus a 'PILIH FILE' button), and 'TOTAL PESANAN' (with fields for NAMA PRODUK, TOTAL, DISKON, and ORDER TOTAL). Below these columns are 'BATALKAN' and 'ORDER' buttons. At the bottom, there are two boxes for shipping information: 'PENGIRIMAN VIA BANK BNI 085412541 a.n Aji Permana' and 'PENGIRIMAN VIA BANK BCA 8435900131 a.n Aliando Atta mimi'.

Gambar 5. 14 Desain *Interface checkout*

8. Desain *Interface History*

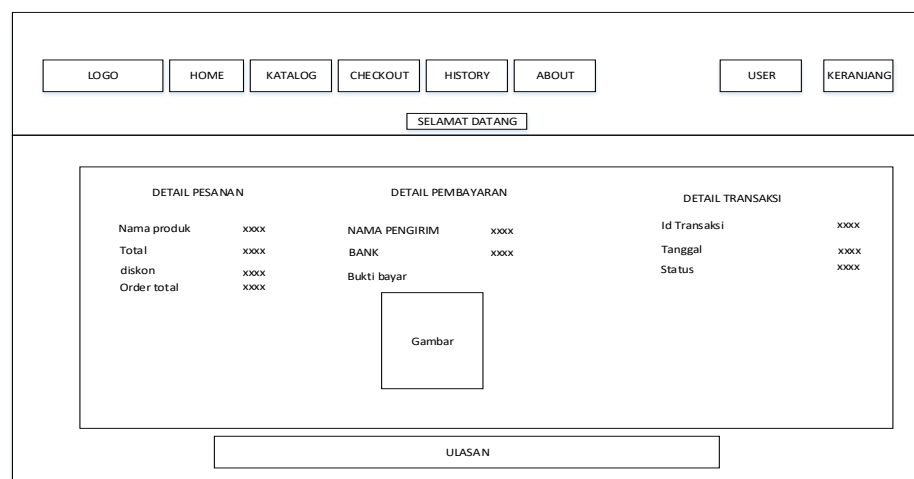
Desain *Interface History* merupakan desain halaman yang menampilkan halaman *History Pesanan customer*. dapat dilihat pada gambar 5.15 sebagai berikut:



Gambar 5. 15 Desain *Interface History*

9. Desain *Interface Detail Pesanan*

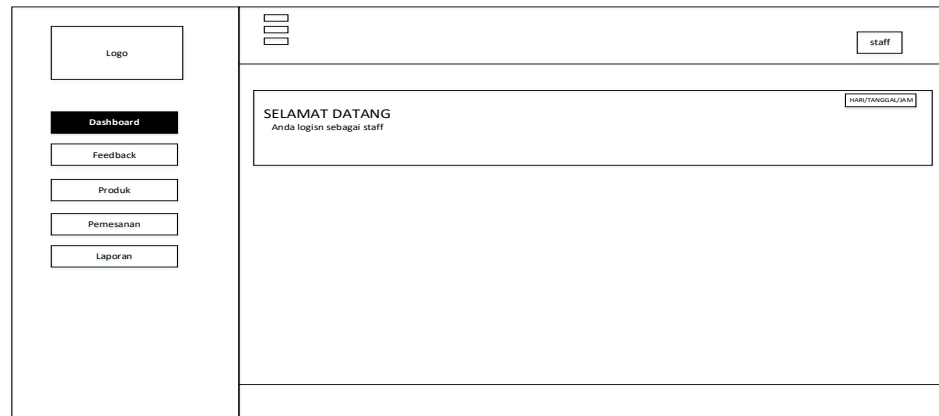
Detail Pesanan merupakan desain *Interface* yang menampilkan halaman Detail pesanan. dapat dilihat pada gambar 5.16 sebagai berikut:



Gambar 5. 16 Desain *Interface Detail Pesanan*

10. Desain *Interface Dashboard* bagian staff

Desain *Interface Dashboard* staff merupakan desain halaman utama yang pertama kali muncul saat staff berhasil *login*. dapat dilihat pada gambar 5.17 sebagai berikut:



Gambar 5. 17 Desain *Interface Dashboard* staff

11. Desain *interface feedback*

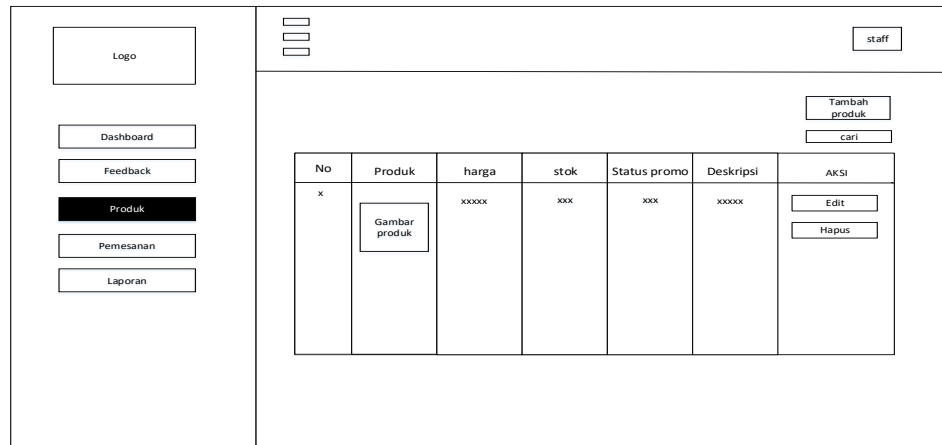
Desain *Interface feedback* staff merupakan desain halaman yang menampilkan data *feedback* dari *customer*. dapat dilihat pada gambar 5.18 sebagai berikut::



Gambar 5. 18 Desain *Interface feedback*

12. Desain *Interface* Produk bagian staff

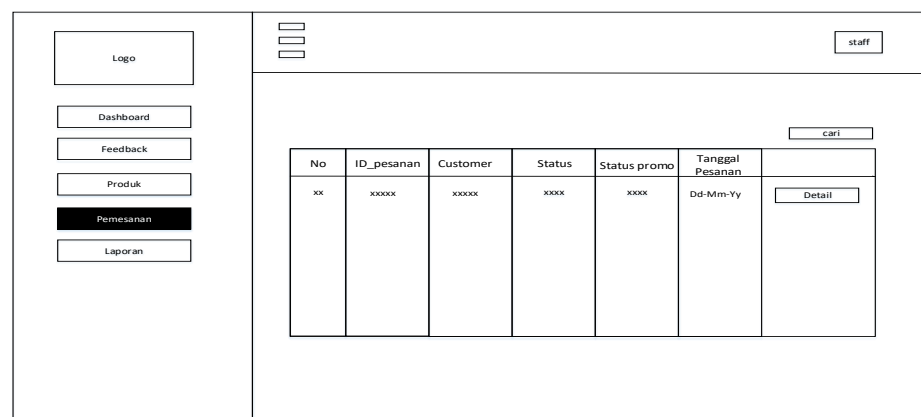
Desain *Interface* produk bagian staff merupakan desain halaman bagi staff yang dapat mengelola produk penjualan. dapat dilihat pada gambar 5.19 sebagai berikut:



Gambar 5. 19 Desain *Interface* produk bagian staff

13. Desain *interface* Pemesanan

Desain *Interface* Pemesanan merupakan desain halaman bagi staff yang akan mengelola pemesanan dari *customer*. dapat dilihat pada gambar 5.20 sebagai berikut:



Gambar 5. 20 Desain *Interface* Pemesanan

14. Desain *Interface* Detail Pesanan

Desain *Interface* Detail Pesanan merupakan desain halaman bagi staff yang akan memvalidasi pesanan dari *customer*. dapat dilihat pada gambar 5.21 sebagai berikut:

Produk	Harga	Jumlah	Total
xxxxx	xxxxxx	xx	xxxx
Order Total			xxxx
Diskon			xxxx
Total bayar			xxxx

Gambar 5. 21 Desain *interface* detail pesanan

15. Desain *Interface* Laporan Bagian Staff

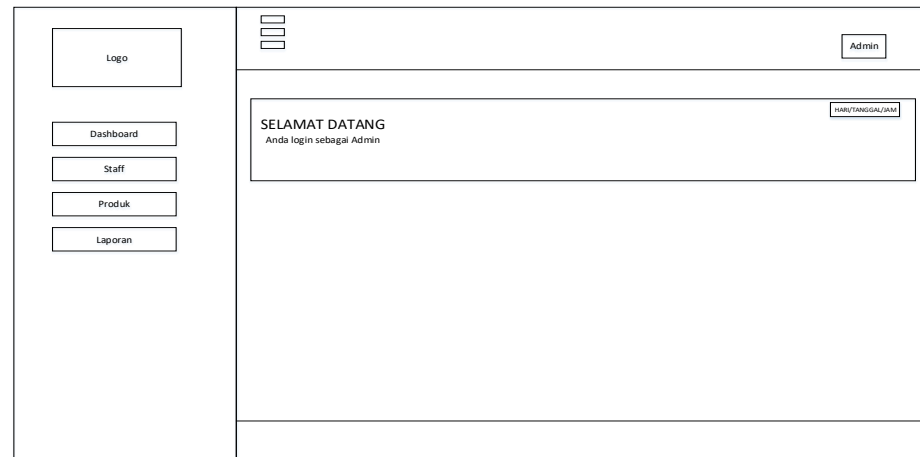
Desain *Interface* Laporan bagian staff merupakan desain halaman bagi staff yang telah mengelola pesanan sehingga menjadi laporan. dapat dilihat pada gambar 5.22 sebagai berikut:

No	Tanggal	Produk	Harga satuan	Diskon	Qty	Total
xx	xxxxxx	xxxxxx	xxxx	xxxx	xx	xxxx
Total						xxxx

Gambar 5. 22 Desain *interface* Laporan bagian staff

16. Desain *Interface Dashboard Admin*

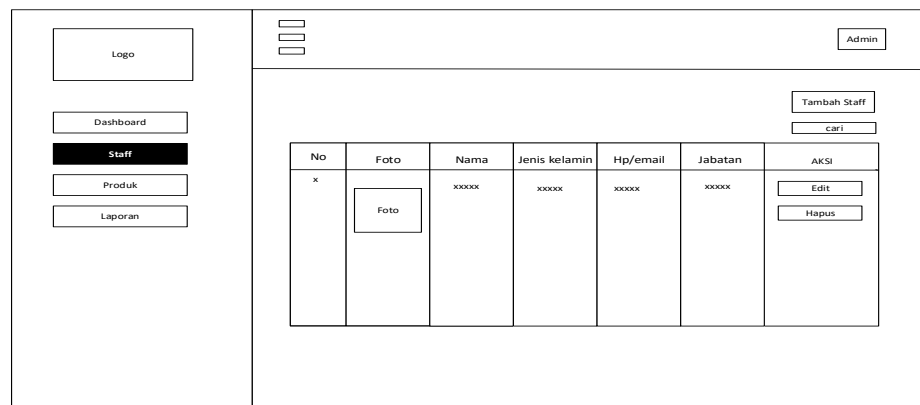
Desain *Interface dashboard* admin merupakan desain halaman utama yang pertama kali muncul saat admin berhasil *login*. dapat dilihat pada gambar 5.23 sebagai berikut:



Gambar 5. 23 Desain *interface dashboard* admin

17. Desain *Interface Staff* bagian admin

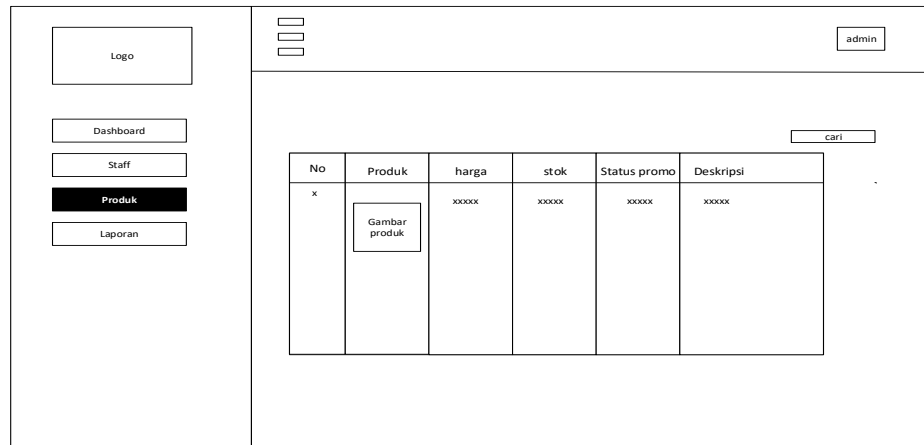
Desain *Interface Staff* bagian admin merupakan desain halaman bagi admin yang dapat menambah, edit dan hapus akun staff pegawai. dapat dilihat pada gambar 5.24 sebagai berikut:



Gambar 5. 24 Desain *interface staff* bagian Admin

18. Desain *Interface* Produk bagian admin

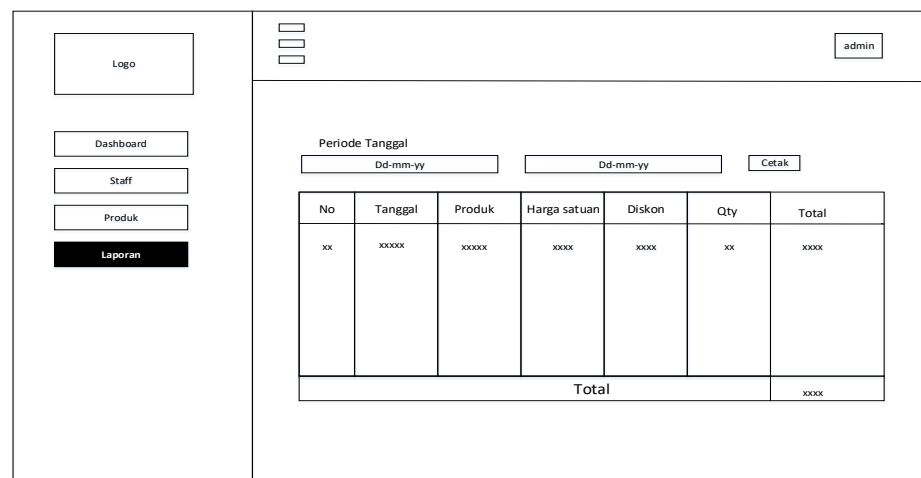
Desain *Interface* Produk bagian admin merupakan desain halaman bagi admin yang dapat memonitoring produk yang dijual . dapat dilihat pada gambar 5.25 sebagai berikut:



Gambar 5. 25 Desain *interface* Produk bagian Admin

19. Desain *Interface* Laporan bagian admin

Desain *Interface* Laporan bagian admin merupakan desain halaman bagi admin yang dapat melihat laporan produk yang telah terjual . dapat dilihat pada gambar 5.26 sebagai berikut:



Gambar 5. 26 Desain *Interface* Laporan bagian admin

5.1.3 Pengkodean

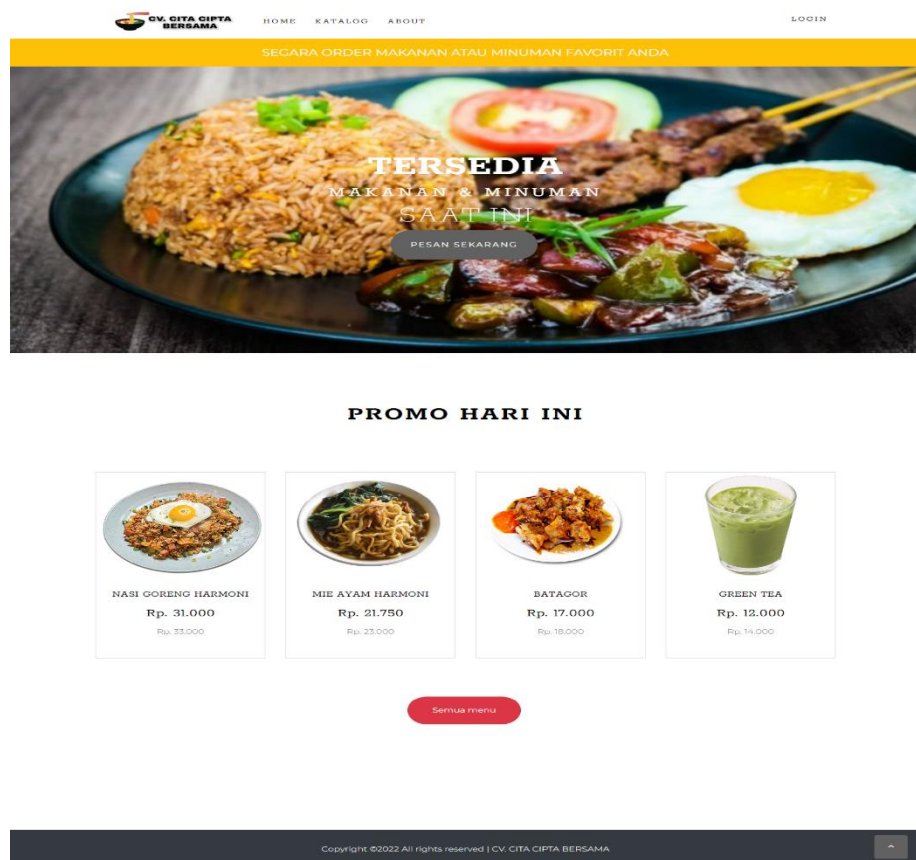
Implementasi dari perancangan model sistem yang telah dibuat ke dalam kode program sehingga menghasilkan *interface* pada *Website*.

5.1.3.1 Implementasi hasil Desain *interface*

Berikut ini merupakan tampilan *Website E-commerce* pada CV Cita Cipta Bersama.

1. Hasil Desain *Interface* Halaman *home*

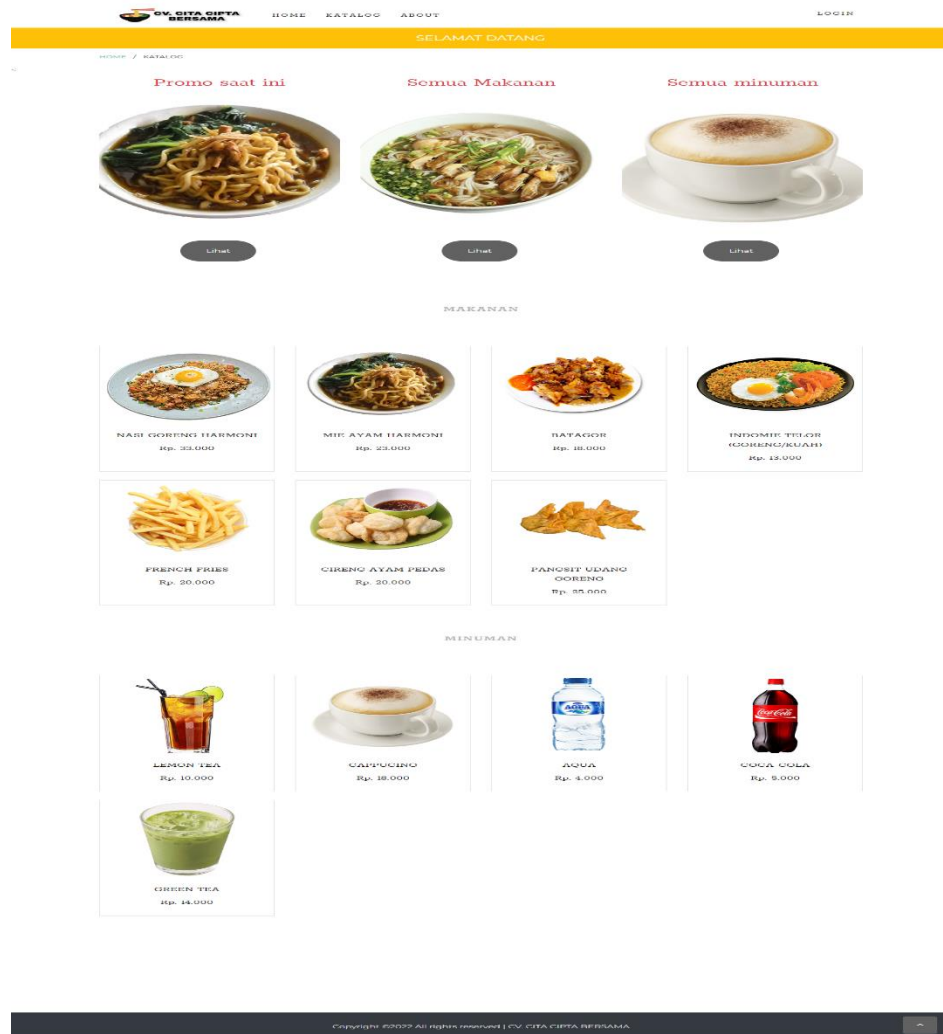
Halaman *home* ini akan tampil pertama kali saat pengguna mengakses *website E-commerce* CV Cita Cipta Bersama. Hasil desain *interface* halaman *home* dapat dilihat pada gambar 5.27 :



Gambar 5. 27 Hasil Desain *Interface* Halaman *home*.

2. Hasil Desain *Interface* Halaman Katalog

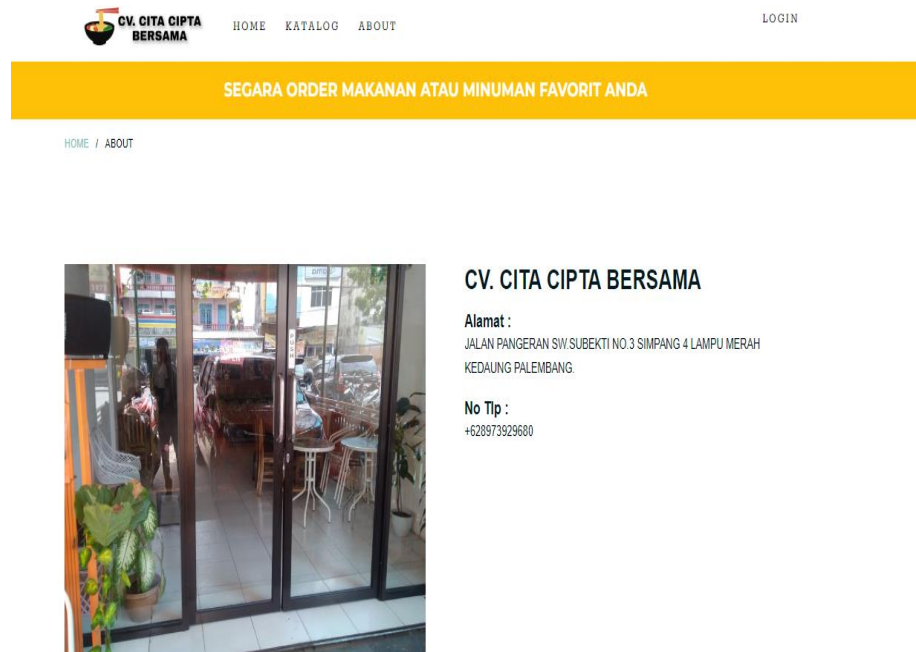
Halaman katalog akan menampilkan seluruh produk yang dijual pada *website E-commerce* CV Cita Cipta Bersama. Hasil desain *interface* halaman katalog dapat dilihat pada gambar 5.28 :



Gambar 5. 28 Hasil Desain *Interface* Katalog

3. Hasil Desain *Interface* Halaman *About*

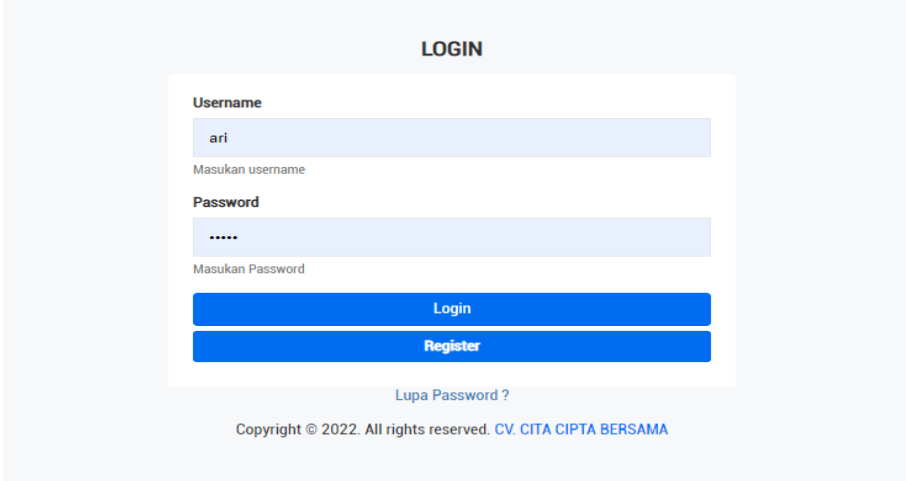
Halaman *About* akan menampilkan informasi badan usaha yang ada di *website E-commerce* CV Cita Cipta Bersama. Hasil desain *interface* halaman *about* dapat dilihat pada gambar 5.29 :



Gambar 5. 29 Hasil Desain *Interface* halaman *About*

4. Hasil Desain *Interface Login*

Halaman *Login* digunakan oleh setiap akun untuk masuk ke *website* dengan mengisi *username* dan *password*. Hasil desain *interface login* dapat dilihat pada gambar 5.30:

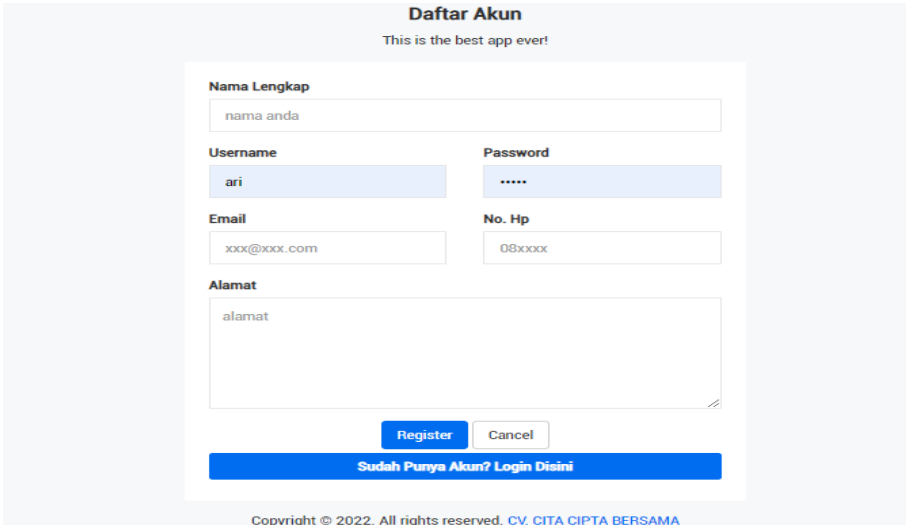


The image shows a login form titled "LOGIN". It contains two input fields: "Username" with the value "ari" and "Password" with masked characters ".....". Below the fields are two blue buttons: "Login" and "Register". A link "Lupa Password?" is located below the buttons. At the bottom, there is a copyright notice: "Copyright © 2022. All rights reserved. CV. CITA CIPTA BERSAMA".

Gambar 5. 30 Hasil Desain *Interface Login*

5. Hasil Desain *Interface Register*

Halaman *register* berfungsi untuk melakukan pendaftaran bagi *customer* yang belum mempunyai akun. Berikut ini hasil *interface register* dapat dilihat pada gambar 5.31:

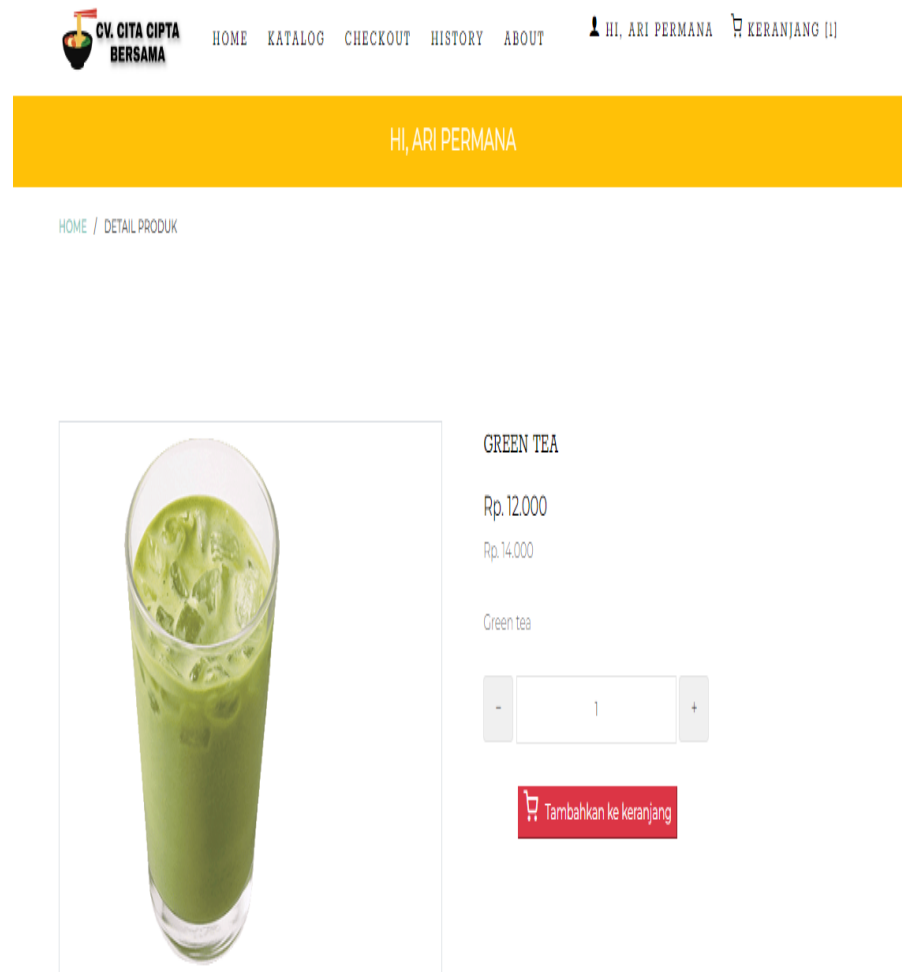


The image shows a registration form titled "Daftar Akun" with the subtitle "This is the best app ever!". It contains several input fields: "Nama Lengkap" (placeholder: "nama anda"), "Username" (value: "ari"), "Password" (masked: "....."), "Email" (placeholder: "xxx@xxx.com"), "No. Hp" (placeholder: "08xxxx"), and "Alamat" (placeholder: "alamat"). Below the fields are two buttons: "Register" and "Cancel". A blue button at the bottom says "Sudah Punya Akun? Login Disini". At the bottom, there is a copyright notice: "Copyright © 2022. All rights reserved. CV. CITA CIPTA BERSAMA".

Gambar 5. 31 Hasil Desain *Interface Register*

6. Hasil Desain *Interface* Detail Produk

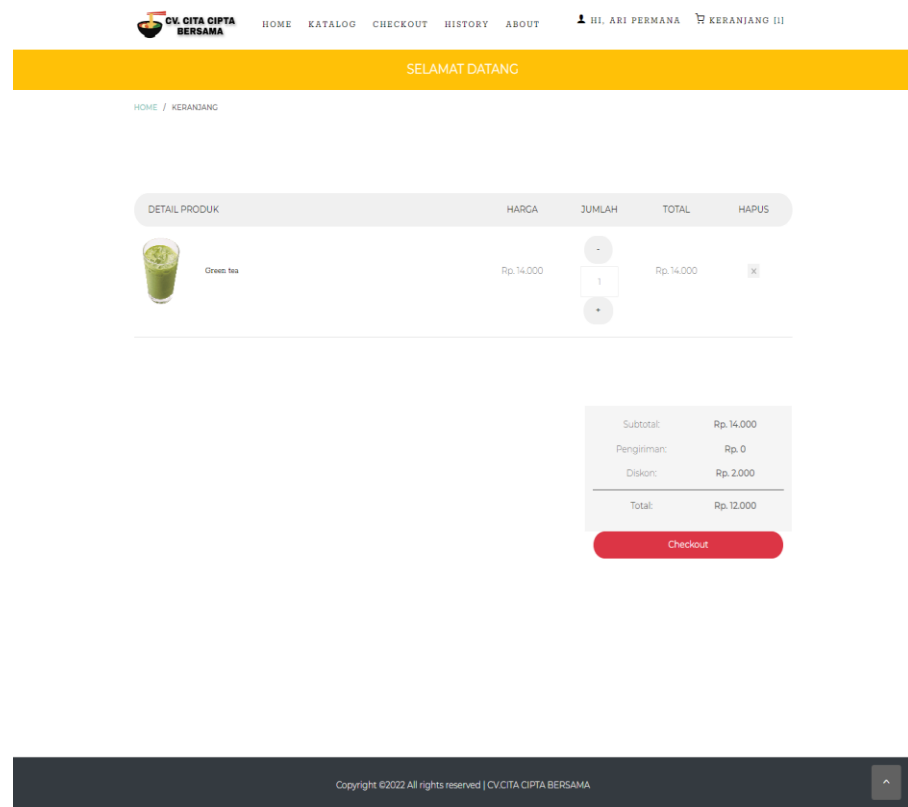
Halaman ini menampilkan detail produk seperti deskripsi produk. Berikut tampilan detail produk yang dapat dilihat pada gambar 5.32



Gambar 5. 32 Hasil Desain *Interface* Detail Produk

7. Hasil Desain *Interface* Halaman Keranjang

Halaman ini menampilkan produk yang ada pada keranjang *customer* yang telah dipilih sebelumnya, pada halaman keranjang ini pelanggan bisa menentukan jumlah dan produk apa saja yang ingin dibeli. Berikut tampilan halaman keranjang yang dapat dilihat pada gambar 5.33:



Gambar 5. 33 Hasil Desain *Interface* Keranjang

8. Hasil Desain *Interface Checkout*

Pada halaman ini akan menampilkan detail pengiriman, total pesanan dan menginput aktivitas pembayaran. Berikut tampilan *checkout* yang dapat dilihat pada gambar 5.34:

The screenshot shows the checkout page for CV. CITA CIPTA BERSAMA. The navigation bar includes links for HOME, KATALOG, CHECKOUT, HISTORY, and ABOUT, along with user information (HI. ARI PERMANA) and a shopping cart icon (KERANJANG 101). A yellow banner displays 'SELAMAT DATANG'. The breadcrumb trail is 'HOME / CHECKOUT'.

The checkout form is organized into three columns:

- Detail Pengiriman:**
 - NAMA CUSTOMER: Ari permana
 - KONTAK: 0899199199
 - ALAMAT PENGIRIMAN: Jalan pasundan Ir ketanggan
 - CATATAN: (empty text area)
- Pembayaran:**
 - BANK PENGIRIM: BRI
 - NAMA PENGIRIM: Nama Pengirim
 - TOTAL BAYAR: 13000
 - BUKTI PEMBAYARAN: (Pilih File) Tidak ada file yang dipilih
- Total Pesanan:**

1 x Indomie telur (goreng/kuah)	Rp. 13.000
Total	Rp. 13.000
Diskon	Rp. 0
Order Total	Rp. 13.000

Buttons for 'Batalkan' and 'Order' are located below the Total Pesanan section.

Below the form, there is a section for bank transfer details:

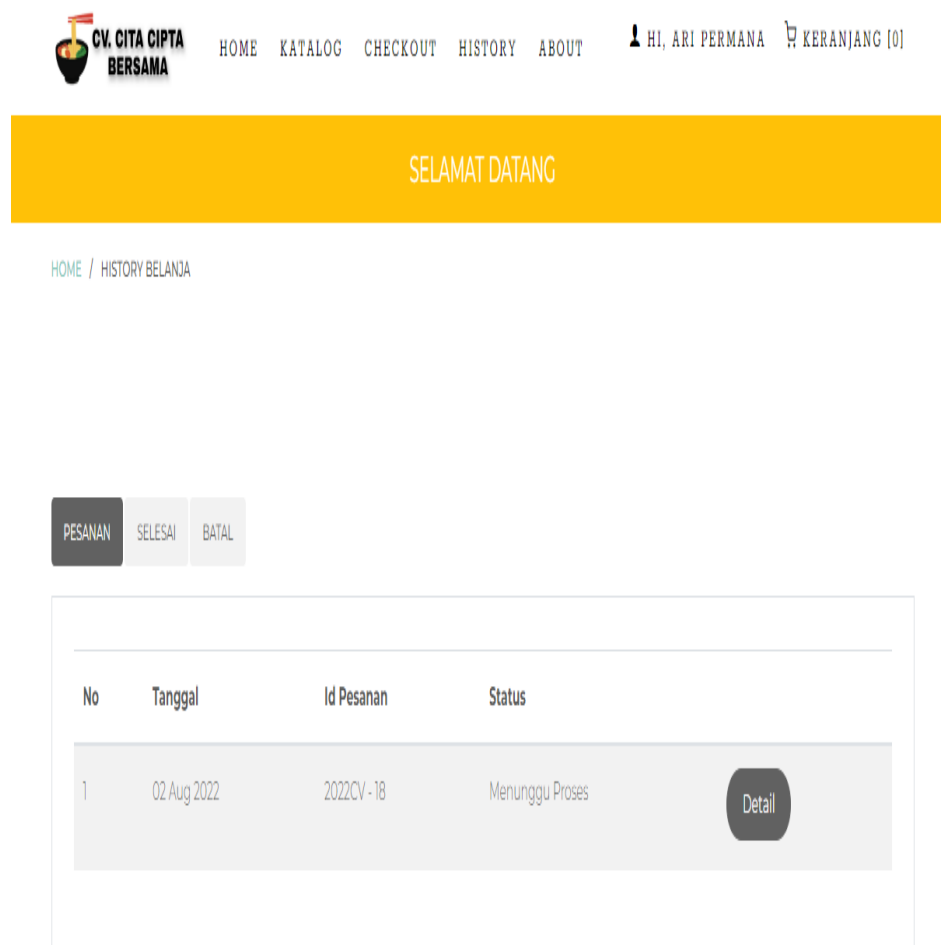
Pengiriman Via Bank
 BNI 085412541 a.n Aji Permana
 Pengiriman Via Bank
 BCA 84353900131 a.n Alriando Attamimi

The footer contains the copyright notice: Copyright ©2022 All rights reserved | CVCITA CIPTA BERSAMA.

Gambar 5. 34 Hasil Desain *Interface Checkout*

9. Hasil Desain *Interface History*

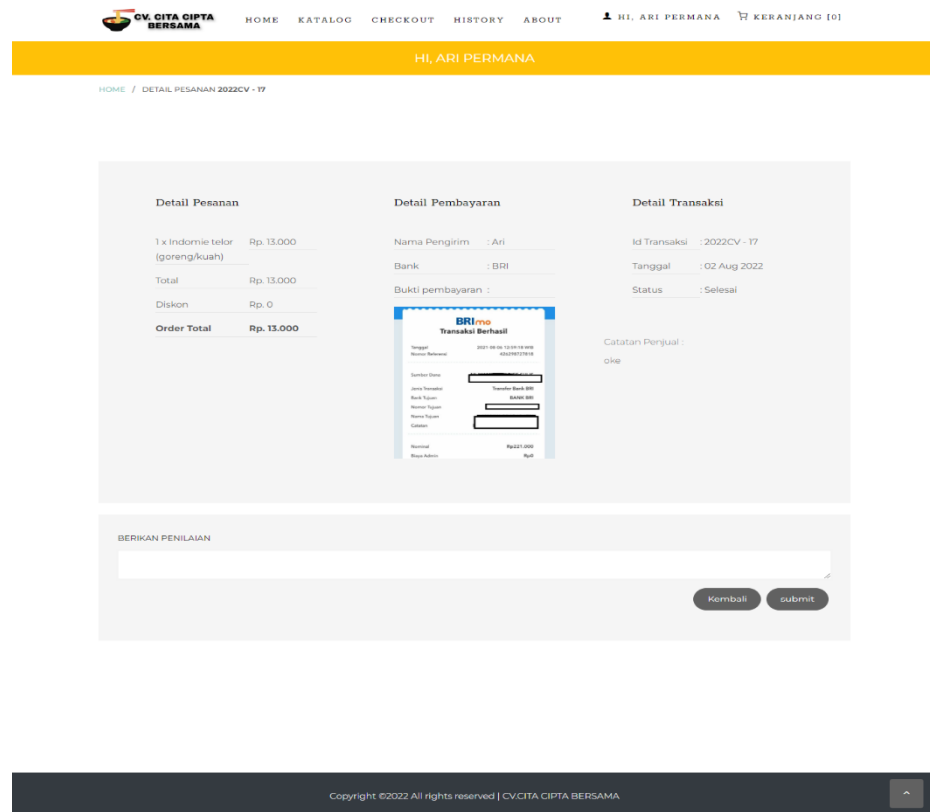
Halaman ini menampilkan riwayat pembelian setelah *customer* melakukan *checkout*, *customer* juga dapat melihat detail pesanan seperti status pesanan baik itu masih dalam proses, telah selesai atau dibatalkan. Berikut tampilan histori dapat dilihat pada gambar 5.35:



Gambar 5. 35 Hasil Desain *Interface history*

10. Hasil Desain *Interface* Detail Pesanan Telah selesai

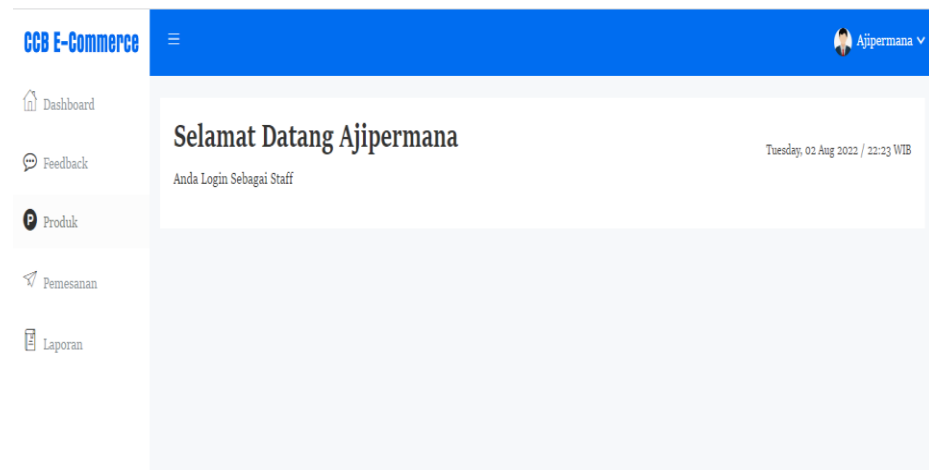
Halaman ini menampilkan detail pesanan telah selesai, dan *customer* dapat memberi *feedback* terhadap pelayanan. Berikut tampilan detail telah selesai dapat dilihat pada gambar 5.36:



Gambar 5. 36 Hasil Desain *Interface* Pesanan telah selesai

11. Hasil Desain *Interface Dashboard staff*

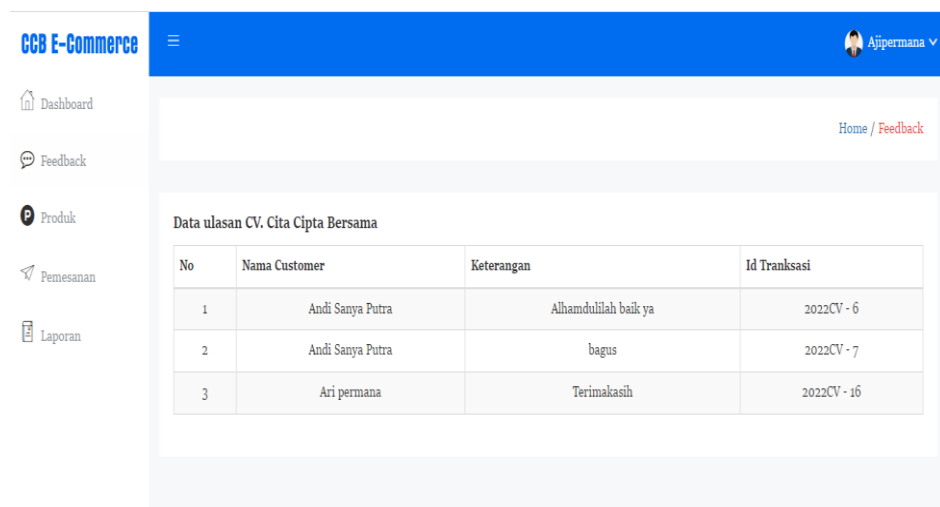
Halaman ini merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat staff berhasil melakukan *login*. Berikut tampilan *dashboard* staff dapat dilihat pada gambar 5.37:



Gambar 5. 37 Hasil Desain *Interface dashboard staff*

12. Hasil Desain *Interface Feedback*

Pada halaman ini staff dapat melihat *feedback* dari *customer* sehingga menjadi bahan evaluasi untuk kedepannya . Berikut tampilan *feedback* dapat dilihat pada gambar 5.38:



Gambar 5. 38 Hasil Desain *Interface Feedback*

13. Hasil Desain *Interface* Produk bagian staff

Pada halaman ini staff dapat mengelola produk mulai dari memberi potongan harga serta menambah, edit, hapus pada produk. Berikut tampilan produk bagian staff dapat dilihat pada gambar 5.39:

No	Produk	Harga	Stok	Status Promo	Deskripsi	Aksi
1	Nasi goreng harmoni	Rp. 33.000	Ready	Promo Harga Promo (Rp. 31.000)	Lezat dan sehat	[Edit] [Hapus]
2	Mie ayam Harmoni	Rp. 23.000	Ready	Promo Harga Promo (Rp. 21.750)	Mie ayam dengan tekstur yang lembut	[Edit] [Hapus]
3	Batagor khas bandung	Rp. 18.000	Ready	Promo		[Edit] [Hapus]

Gambar 5. 39 Hasil Desain *Interface* Produk bagian staff

14. Hasil Desain *Interface* Pemesanan

Pada Halaman pemesanan menampilkan pesanan dari *customer* yang telah melakukan *checkout*, Berikut tampilan Pemesanan dapat dilihat pada gambar 5.40:

No	ID Pesanan	Customer	Status	Tanggal Pesanan	Aksi
1	2022CV - 8	Andi Sanya Putra	Menunggu Proses	22 Jul 2022	[Detail]
2	2022CV - 18	Ari permana	Menunggu Proses	02 Aug 2022	[Detail]

Gambar 5. 40 Hasil Desain *Interface* Pemesanan

15. Hasil Desain *Interface* Detail Pesanan

Halaman ini menampilkan detail pesanan dari *customer* yang akan di validasi oleh staff. Berikut tampilan detail pesanan dapat dilihat pada gambar 5.41:

The screenshot displays the 'Detail Pesanan CV. Cita Cipta Bersama' page. It includes a sidebar with navigation options like Dashboard, Feedback, Produk, Pemesanan, and Laporan. The main content area is divided into two sections: 'Detail Pesanan' and 'Detail Pembayaran'.

Detail Pesanan CV. Cita Cipta Bersama

Print button: **Cetak**

Customer Information:
 Nama Customer : Ari permana
 No. Hp : 0899199199
 Alamat pengiriman : Jalan pasundan 1r ketanggian

No	Produk	Harga	Total	
	Indomie telur (goreng/kuah)	Rp. 13.000	1	Rp. 13.000
Order Total			Rp. 13.000	
Diskon			Rp. 0	
Total Bayar			Rp. 13.000	

Catatan Pembeli:
pedas

Detail Pembayaran

Sender Information:
 Nama Pengirim : ari
 Bank : BRI

BRI mo Transaksi Berhasil

Transaction Details:
 Tanggal: 2021-08-04 12:59:18 WIB
 Nomor Referensi: 426298727818

Payment Source:
 Sumber Dana: [Redacted]
 Jenis Transaksi: Transfer Bank BRI
 Bank Tujuan: BANK BRI
 Nomor Tujuan: [Redacted]
 Nama Tujuan: [Redacted]
 Catatan: [Redacted]

Gambar 5. 41 Hasil Desain *Interface* detail pesanan

16. Hasil Desain *Interface* Laporan Bagian Staff

Pada halaman laporan bagian staff terdapat laporan penjualan berdasarkan periode tanggal yang telah melewati proses validasi pada detail pesanan. Berikut tampilan detail pesanan dapat dilihat pada gambar 5.42:

The screenshot displays the 'Laporan Penjualan' page. It includes a sidebar with navigation options like Dashboard, Feedback, Produk, Pemesanan, and Laporan. The main content area shows a table of sales data for a specific period.

Laporan Penjualan

Period: 25/07/2022 to 02/08/2022

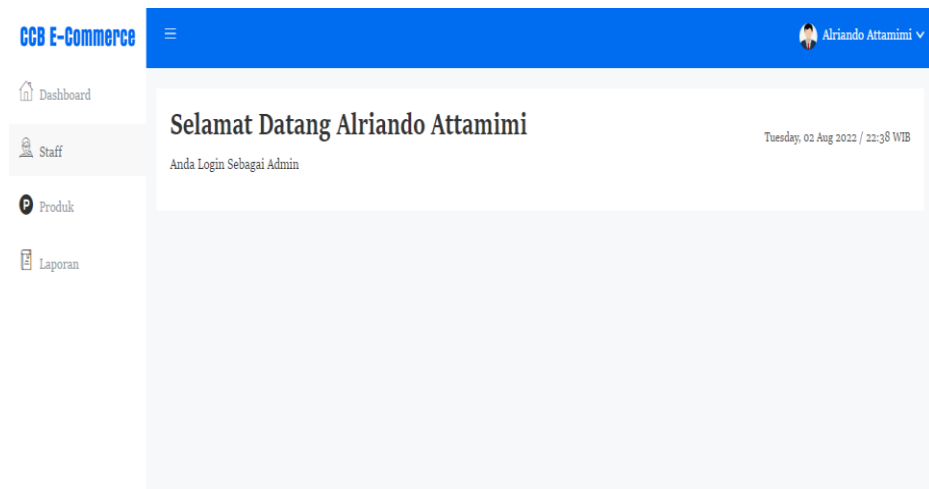
Print button: **Cetak**

No	Tanggal	Produk	Harga Satuan	Diskon	qty	Total
1	24 Jul 2022	Mie ayam Harmoni	Rp. 23.000	Rp. 1.250	2	Rp. 43.500
2	24 Jul 2022	Batagor	Rp. 18.000	Rp. 1.000	3	Rp. 51.000
3	25 Jul 2022	Mie ayam Harmoni	Rp. 23.000	Rp. 1.250	1	Rp. 21.750
4	25 Jul 2022	Batagor	Rp. 18.000	Rp. 1.000	1	Rp. 17.000
5	02 Aug 2022	Batagor	Rp. 18.000	Rp. 1.000	2	Rp. 34.000
6	02 Aug 2022	Cappucino	Rp. 18.000	Rp. 0	1	Rp. 18.000
7	02 Aug 2022	Indomie telur (goreng/kuah)	Rp. 13.000	Rp. 0	1	Rp. 13.000
Total						Rp. 198.250

Gambar 5. 42 Hasil Desain *Interface* laporan bagian staff

17. Hasil Desain *Interface Dashboard Admin*

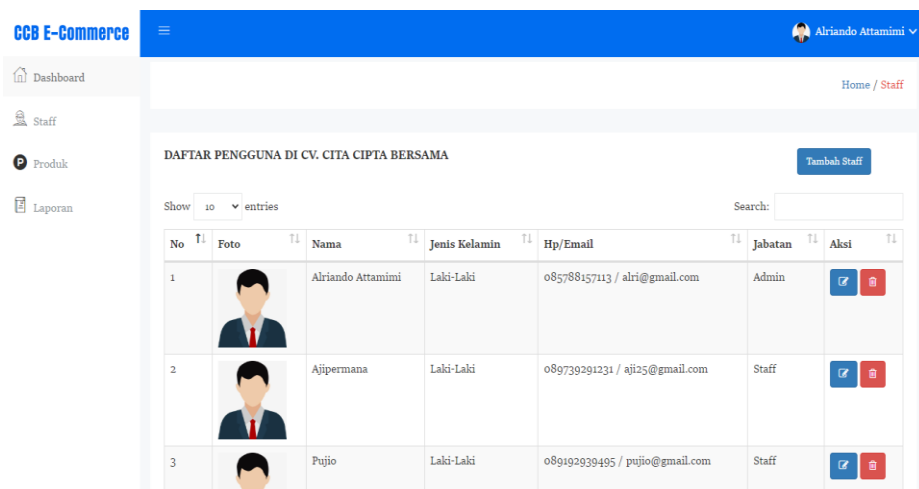
Halaman ini merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat admin berhasil melakukan *login*. Berikut tampilan *dashboard* admin dapat dilihat pada gambar 5.43:



Gambar 5. 43 Hasil Desain *Interface Dashboard Admin*

18. Hasil Desain *Interface Staff* bagian Admin

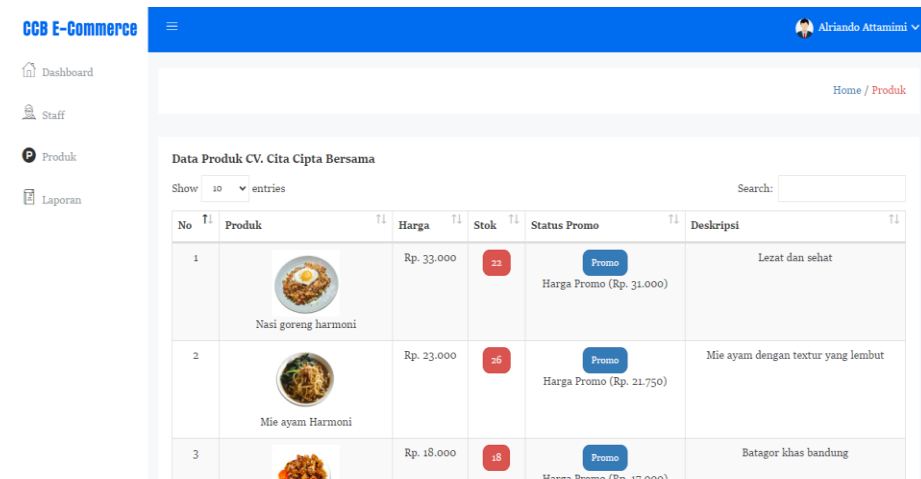
Halaman ini adalah halaman untuk admin dalam mengelola staff seperti menambah, edit, hapus akun staff. Berikut tampilan staff bagian admin dapat dilihat pada gambar 5.44:






Gambar 5. 44 Hasil Desain *Interface Staff* bagian Admin

19. Hasil Desain *Interface* Produk Bagian Admin

Halaman ini adalah halaman admin untuk memonitoring produk penjualan yang telah di *input* dari staff. Berikut tampilan produk bagian admin dapat dilihat pada gambar 5.45:

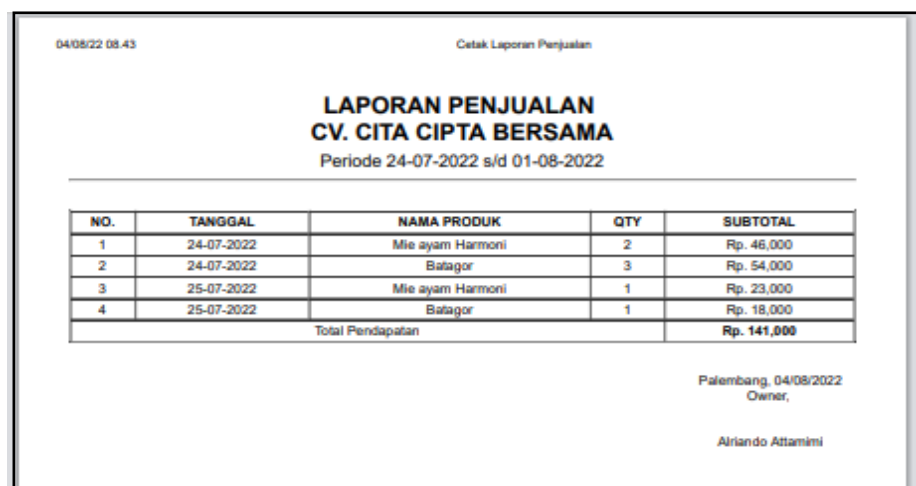


No	Produk	Harga	Stok	Status Promo	Deskripsi
1	 Nasi goreng harmoni	Rp. 33.000	23	Promo Harga Promo (Rp. 31.000)	Lezat dan sehat
2	 Mie ayam Harmoni	Rp. 23.000	25	Promo Harga Promo (Rp. 21.750)	Mie ayam dengan tekstur yang lembut
3	 Batagor khas bandung	Rp. 18.000	18	Promo Harga Promo (Rp. 17.000)	Batagor khas bandung

Gambar 5. 45 Hasil Desain *Interface* Produk bagian Admin

20. Hasil Desain *Interface* Laporan Cetak

Halaman ini adalah halaman admin untuk melihat laporan cetak penjualan produk. Berikut tampilan laporan cetak dapat dilihat pada gambar 5. 46



04/08/22 08:43 Cetak Laporan Penjualan

LAPORAN PENJUALAN
CV. CITA CIPTA BERSAMA
Periode 24-07-2022 s/d 01-08-2022

NO.	TANGGAL	NAMA PRODUK	QTY	SUBTOTAL
1	24-07-2022	Mie ayam Harmoni	2	Rp. 46,000
2	24-07-2022	Batagor	3	Rp. 54,000
3	25-07-2022	Mie ayam Harmoni	1	Rp. 23,000
4	25-07-2022	Batagor	1	Rp. 18,000
Total Pendapatan				Rp. 141,000

Palembang, 04/08/2022
Owner,
Alriando Attamimi

Gambar 5. 46 Hasil Desain *Interface* Laporan cetak

5.1.4 Pengujian

Setelah sistem diimplementasikan, langkah selanjutnya adalah pengujian. Penulis akan melakukan pengujian dengan menggunakan teknik *Black-Box Testing*.

5.1.4.1 Pengujian Sistem Dengan *Black-Box Testing*

Menurut Simanjutak dalam penelitian Febiharsa, dkk (2018:118), menyatakan bahwa *Black-Box Testing* merupakan pengujian perangkat lunak yang merupakan tes fungsionalitas dari aplikasi yang tidak mengacu pada struktur internal atau tidak membutuhkan pengetahuan khusus pada kode program aplikasi dan pengetahuan pemrograman.

Uji coba *Black-Box* dilakukan untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori yaitu:

1. Fungsi-fungsi yang hilang atau salah.
2. Kesalahan desain sistem antarmuka (*interface*) atau tampilan
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
4. Kesalahan performa
5. Kesalahan inisialisasi dan terminisasi.

Berikut merupakan hasil pengujian *Black-Box* yang dilakukan:

1. Pengujian *Black-Box Testing Customer*

Hal yang dilakukan dalam pengujian *Black-box testing* pada *customer* dapat dilihat pada tabel 5.11 berikut ini.

Tabel 5. 11 Pengujian *Black-Box Testing Customer*

NO	Hal yang diuji	Prosedur Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Halaman utama	Masuk ke <i>website</i>	Menampilkan informasi produk penjualan.	Valid
2	Daftar <i>Customer</i>	Klik <i>Register</i>	Sistem akan mengarah ke form registrasi <i>customer</i>	Valid
3	Daftar <i>Customer</i>	Isi data nama lengkap, username, password, Email, Nomor hp, Alamat, kemudian klik tombol register	Pendaftaran Berhasil <i>customer</i> dapat <i>login</i> ke <i>website</i> .	Valid
4	Daftar <i>Customer</i>	Mengisi <i>form</i> daftar dengan username yang sudah terdaftar kemudian klik tombol <i>register</i>	Pendaftaran gagal karena <i>username</i> telah terdaftar.	Valid
5	<i>Login Customer</i>	Mengisi form <i>login</i> dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang telah didaftarkan	<i>Login</i> berhasil masuk ke halaman utama <i>customer</i>	Valid
6	Halaman Katalog	Klik “katalog” pada <i>navbar</i>	Menampilkan seluruh menu produk	Valid

No	Hal Yang Uji	Prosedur Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
7	Menu <i>About</i>	Klik “ <i>about</i> ” pada <i>navbar</i>	Menampilkan informasi badan usaha	Valid
8	Detail Produk	Klik gambar produk yang ingin dilihat.	Menampilkan detail seperti deskripsi dan harga produk serta dapat dimasukkan ke keranjang pesanan	Valid
9	Keranjang	Klik ‘tambahkan keranjang pada salah satu produk yang dipesan	Produk berhasil dimasukkan ke keranjang dan menampilkan jumlah pemesanan yang ada di keranjang	Valid
10	<i>Checkout</i>	Klik “ <i>Checkout</i> ” pada menu keranjang	Menampilkan detail pengiriman ,pembayaran, dan total pemesanan	Valid
11	<i>History</i>	Klik “ <i>History</i> ” pada <i>navbar</i>	Menampilkan menu pesanan yang sedang di proses, menu selesai jika pesanan telah selesai, dan menu batal jika pesanan dibatalkan.	Valid

2. Pengujian *Black-Box Testing* Staff

Hal yang dilakukan dalam pengujian *Black-Box Testing* pada staff dapat dilihat pada tabel 5.12 berikut ini.

Tabel 5. 12 Pengujian *Black-Box Testing* Staff

NO	Hal yang diuji	Prosedur Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1	<i>Login</i> staff	<i>Input username</i> dan <i>password</i>	Berhasil <i>login</i> dan masuk ke halaman <i>dashboard</i> admin	Valid
2	Lihat menu <i>feedback</i>	Klik “ <i>Feedback</i> ”	Sistem akan menampilkan Informasi <i>feedback</i> yang telah di <i>input</i> dari <i>customer</i>	Valid
3	Tambah produk	Klik “tambah produk” pada menu produk lalu pilih kategori dan <i>input</i> nama produk, harga, foto dan deskripsi produk	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambah produk kemudian klik “ <i>save</i> ” sistem akan menyatakan “produk berhasil ditambah”	Valid
4	<i>Edit</i> produk	Klik “logo <i>edit</i> ” pada produk yang dipilih lalu ubah nama produk.	Sistem akan menampilkan <i>form edit</i> produk yang berisikan data sebelumnya kemudian klik “ <i>update</i> ” sistem akan menyatakan “produk berhasil <i>diupdate</i> ”.	Valid
5	Hapus produk	Klik “logo hapus” pada produk yang dipilih	Sistem menyatakan “Produk berhasil dihapus”	Valid

No	Hal yang diuji	Prosedur Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil uji
6	Promo produk	Klik “Normal” pada status promo produk yang akan dipilih lalu memasukan diskon harga.	Sistem akan menampilkan <i>form</i> nama produk yang berisikan harga sebelumnya kemudian masukan diskon harga lalu harga akan berkurang.	Valid
7	Status stok	Klik “Habis” pada stok produk yang dipilih lalu memasukan jumlah stok produk.	Sistem akan menampilkan <i>form</i> nama produk kemudian masukan stok produk yang tersedia lalu stok menjadi <i>ready</i> .	Valid
8	Informasi Pemesanan	Klik “Pemesanan”	Sistem akan menampilkan data pesanan dari <i>customer</i>	Valid
9	Detail Pesanan	Klik “Detail” dari salah satu pesanan <i>customer</i>	Sistem menampilkan Detail pembayaran dan detail pesanan dari <i>customer</i>	Valid
10	Proses Pesanan	Klik “Proses” pada detail pesanan <i>customer</i>	Sistem mengupdate status pesanan dan menampilkannya dihalaman <i>customer</i> .	Valid
11	Pesanan selesai	Klik “Selesai” pada pesanan yang telah diproses pada detail pesanan	Sistem mengupdate produk penjualan dari pesanan yang telah selesai menjadi laporan.	Valid

3. Pengujian *Black-Box Testing Admin*

Hal yang dilakukan dalam pengujian *Black-Box Testing* pada Admin dapat dilihat pada tabel 5.13 berikut ini.

Tabel 5. 13 Pengujian *Black-Box Testing Admin*

No	Hal yang diuji	Prosedur Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil uji
1	<i>Login admin</i>	<i>Input username dan password</i>	Sistem Menampilkan halaman <i>dashboard</i> admin	Valid
2	Lihat Staff	Klik “staff”	Sistem Menampilkan informasi staff	Valid
3	Tambah staff	Klik “tambah staff” Pada menu staff. lalu <i>input</i> nama lengkap, jenis kelamin, nohp, <i>username</i> , <i>password</i> , email, jabatan dan foto	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambah staff kemudian klik “ <i>save</i> ” sistem akan menyatakan “staff berhasil ditambah	Valid
4	Lihat produk	Klik “produk”	Sistem menampilkan produk – produk penjualan yang telah di <i>input</i> dari staff.	Valid
5	Lihat laporan	Klik “laporan” lalu <i>input</i> tanggal mulai dan selesai laporan yang ingin dilihat	Sistem menampilkan laporan produk penjualan berdasarkan tanggal yang telah di <i>input</i>	Valid

5.2 Pembahasan

Berdasarkan penjelasan pada sub bab sebelumnya terkait identifikasi masalah beserta hasil dari masing-masing tahapan perancangan yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu *waterfall*, didokumentasikan berupa *flowchart* yang sedang berjalan, *flowchart* yang diusulkan untuk *customer*, *flowchart* yang diusulkan untuk staff, *flowchart* yang diusulkan untuk admin, diagram konteks, *Data flow diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), desain *database*, desain *interface*, dan pengujian dengan menggunakan *Black-Box Testing*.

Berikut ini penjelasan secara singkat mengenai sistem yang dibangun terdapat 3 hak akses yaitu.

1. *Customer* dapat melakukan pendaftaran, melakukan pemesanan dan melihat *history* pemesanan serta memberikan ulasan.
2. Staff mengelola produk penjualan, mengelola pemesanan, melihat *feedback* dari *customer*, dan mengelola laporan penjualan.
3. Admin dapat mengelola staff, memonitoring produk, dan melihat laporan penjualan.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian *e-commerce* CV Cita Cipta Bersama Berbasis web , maka peneliti mengambil kesimpulan diantaranya:

1. Telah dihasilkan aplikasi *e-commerce* berbasis *website* pada CV Cita Cipta Bersama. yang dapat digunakan *customer*, staff dan admin.
2. Pada aplikasi *e-commerce* berbasis *website* ini *customer* dapat melakukan pemesanan, staff mengelola pemesanan, admin dapat melihat laporan.
3. Aplikasi *e-commerce* berbasis *website* ini telah dilakukan pengujian menggunakan *black-box* testing dengan hasil yang valid.

6.2 Saran

Berdasarkan fungsi dari aplikasi *e-commerce* berbasis *website* ini maka penulis dapat memberikan saran bagi perancangan selanjutnya yang akan mengembangkan aplikasi *e-commerce* sebagai berikut :

1. Adanya perancangan fitur seperti *live chat* pada aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan badan usaha yang dapat menunjang kebutuhan dimasa yang akan datang.
2. Dikembangkan lagi menjadi aplikasi berbasis *mobile* Android agar aplikasi *e-commerce* berbasis *website* ini dapat digunakan pada android

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori (2019). *Islam Dan Pendidikan Multikultural*. Jurnal Cakrawala Pendas Media Publikasi pada Bidang Pendidikan Dasar. Vol 5 No 2 (2019). e-ISSN: 2579-4442 p-ISSN: 2442-7470.
- Aswati, dkk. (2018). *Pengaruh Kesadaran Wajib Pajak, Pengetahuan Pajak dan Akuntabilitas Pelayanan Publik Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Kendaraan Bermotor (Studi Kasus Kantor Uptb Samsat Kabupaten Muna)*. Jurnal Akuntansi dan Keuangan. Vol.3 No.1 ISSN (Online) : 2503-1635, ISSN (Print): 2088-4656.
- Fatmawati, dkk. (2016). *Tata Kelola Teknologi Informasi Sebagai Implementasi E-Government pada Kabupaten Pemekaran untuk Meningkatkan Potensi Daerah*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika. 251, ISSN 2087-2658.
- Febiharsa, dkk. (2018). Uji Fungsionalitas (*Blackbox testing*) Sistem Informasi Lembaga Sertifikasi Profesi (SILSP) Batik dengan *APPPERFECT Web Test* dan Uji Pengguna. *Jurnal of Informatics Education*. Vol.1 No.2 (2018).
- Hastanti, dkk. (2015). *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan*. Jurnal Bianglala Informatika Vol 3 No 2. ISSN : 2338-8145.
- Hendrianto. (2014). *Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan*. *Indonesian Journal on Networking and Security* Vol:3, No:4,59. ISSN: 2302-5700 (Print) 2354-6654 (Online).
- Hutagalung. (2016). *Analisa Pembiayaan Gadai Emas di PT. BANK Syari'ah Mandiri KCP SETIA BUDI*. Jurnal Al-Qasd Vol:1, No:1, 116-126, ISSN : 2528-5122.
- Kosasi. (2015). *Perancangan Sistem E-commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak*. Jurnal Teknik Informatika, 110, ISSN : 1979-3960.
- Manoppo, (2013). *Analisis Sistem Pengendalian Intern Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Pt. Sinar Galesong Prima Cabang Manado*. Jurnal EMBA. Vol:1 No.4, ISSN 2303-1174.

- Maryani (2014). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan buku Pada PD. Kencana, Comtech*. Vol.5 No.2.
- Maulana, dkk. (2015). *Implementasi E-commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang)*. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB). Vol:29 No.1.
- Merentek, (2013). *Analisis Kinerja Keuangan Antara Bank Negara Indonesia (BNI) Dan Bank Mandiri Menggunakan Metode Camel*. Jurnal EMBA. Vol:1 No.3, ISSN 2303-1174.
- Nurmalina dan Santoso. (2017). *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut)*. Jurnal Integrasi Vol 9, no 1, 86 , e-ISSN: 2548 – 9828.
- Pradipta, dkk. (2015). *Pengembangan Web E-commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype*. *e-Proceeding of Engineering* Vol 2 No 1, 1042, ISSN : 2355-9365.
- Puspitasari, (2017). *Sistem Informasi Persediaan Obat Berbasis Web Pada Klinik Dan Apotek Hermantoni Karawan*. Jurnal Bianglala Informatika, Vol 5, no 1, 2 ISSN: 2338-8145 (Print), 2338-9761 (Online).
- Sukamto dan Shalahuddin (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi objek*, Informatika Bandung.
- Susafati, dkk. (2020). *Pembangunan Web E-commerce B2B Untuk Meningkatkan Pemasaran dan Penjualan Produk Menggunakan Linear Sequential Model*. Paradigma – Jurnal Informatika dan Komputer, Vol 22. No 2. 205, P-ISSN 1410-5063, E-ISSN: 2579-3500.