

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

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PRODUK  
PADA PT. PRIMA FABIAN MANDIRI  
BERBASIS WEB**



**Diajukan Oleh :**

- 1. AYU AIRINA / 021180062**
- 2. VERNANDA SEPTIA WANANDI / 021180005**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG**

**2022**

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

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PRODUK  
PADA PT. PRIMA FABIAN MANDIRI  
BERBASIS WEB**



**Diajukan Oleh :**

- 1. AYU AIRINA / 021180062**
- 2. VERNANDA SEPTIA WANANDI / 021180005**

**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. AYU AIRINA / 021180062  
2. VERNANDA SEPTIA W / 021180005**

**PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI**

**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU**

**JUDUL : RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN  
PRODUK PADA PT. PRIMA FABIAN MANDIRI  
BERBASIS WEB**

**Tanggal : 25 juli 2022**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Rektor**

**Eka Hartati, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN : 0226119002**

**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. AYU AIRINA / 021180062  
2. VERNANDA SEPTIA W / 021180005  
**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN  
PRODUK PADA PT. PRIMA FABIAN MANDIRI  
BERBASIS WEB

**Tanggal : 8 Agustus 2022**  
**Penguji 1**

**Tanggal : 8 Agustus 2022**  
**Penguji 2**

**Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN : 0204058604**

**Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN : 0220079201**

**Menyetujui,**  
**Rektor**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

## **MOTTO**

*Ayu Airina*

*“ Jika orang lain bisa, maka saya juga harus bisa “*

*Vernanda Septia Wanandi*

*“ Jika keberuntungan tidak datang padamu maka berusaha lah “*

*“ Ide awal tidaklah sempurna, ide itu akan lebih jelas saat kita mengerjakannya, dan ketika konsisten dalam mengerjakannya ide itu akan menjadi kenyataan”*

### ***Kupersembahkan Kepada :***

- 1. Keluarga yang selalu ada menyemagatiku dalam segala urusan dan selalu mendo'akanku.*
- 2. Teman-temanku yang selalu memberikan dukungan dan masukan.*
- 3. Serta pembimbing yang saya hormati, kepada Ibu Eka Hartati, S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing dan memberikan masukan serta pengarahan hingga kami dapat menyelesaikan skripsi ini.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW karena rahmat dan karunia-Nya serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Produk pada PT. Prima Fabian Mandiri Berbasis Web**”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian dari syarat mencapai gelar sarjana komputer. Penulis telah menjalani perjalanan yang panjang dan menyadari bahwa mendapatkan banyak bantuan dalam penyusunan skripsi ini, baik berupa bimbingan, petunjuk dan saran dari dosen pembimbing, serta yang diberikan baik secara tertulis maupun secara lisan oleh pihak terkait. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan banyak terima kasih penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta.
2. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.
3. Dosen Pembimbing Ibu Eka Hartati, S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing kami, memberikan ajaran dan ilmu-ilmu baru yang kami dapat selama penyusunan skripsi ini.
4. Kepada keluarga dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Oleh karena itu penulis berharap semoga skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata, atas perhatian penulis ucapkan terima kasih.

Palembang, 1 Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	3
1.3. Ruang Lingkup.....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1. Manfaat Bagi Mahasiswa .....	4
1.5.2. Manfaat Bagi Perusahaan .....	4
1.5.3. Manfaat Bagi Akademik .....	5
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b>	
2.1. Profil Perusahaan .....	7
2.1.1. Sejarah PT. Prima Fabian Mandiri .....	7
2.1.2. Visi, Misi, Tujuan, dan Logo PT. Prima Fabian Mandiri .....	8
2.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan .....	10
2.1.4. Uraian Tugas .....	11

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1. Teori Pendukung .....	15
3.1.1. Aplikasi .....	15
3.1.2. <i>Web</i> .....	15
3.1.3. <i>Database</i> .....	16
3.1.4. <i>MySQL (My Structure Query Language)</i> .....	16
3.1.5. <i>PHP</i> .....	17
3.1.6. <i>Framework Laravel</i> .....	17
3.1.7. <i>Flowchart</i> .....	18
3.1.8. <i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....	19
3.1.9. <i>Prototype</i> .....	22
3.1.10. <i>Usability</i> .....	24
3.1.11. <i>Use Questionnaire</i> .....	25
3.2. Penelitian Terdahulu .....	26
3.3. Kerangka Penelitian.....	29

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
4.1.1. Lokasi Penelitian .....	30
4.1.2. Waktu Penelitian.....	30
4.2. Jenis Data .....	31
4.2.1. Data Primer .....	31
4.2.2. Data Sekunder .....	32
4.3. Teknik Pengumpulan Data .....	32
4.3.1. Wawancara .....	32
4.3.2. Observasi .....	33
4.3.3. Dokumentasi .....	33
4.3.4. Studi Pustaka .....	33
4.4. Alat dan Teknik Pengembangan Sistem .....	34
4.5.1. Alat Pengembangan Sistem .....	34



4.5.2. Teknik Pengembangan Sistem .....	35
4.6. Teknik Pengujian Sistem .....	37
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
5.1. Hasil .....	38
5.1.1. Komunikasi ( <i>Communication</i> ) .....	38
5.1.1.1. Alur Sistem yang Berjalan.....	39
5.1.2. Perencanaan Secara Cepat ( <i>Quick Plan</i> ) .....	44
5.1.2.1. Pemodelan Sistem .....	44
5.1.2.2. Desain <i>Database</i> .....	59
5.1.3. Pemodelan Perancangan Secara Cepat ( <i>Modeling Quick Design</i> ) .....	74
5.1.3.1. Desain Tampilan .....	75
5.1.3.2. Evaluasi <i>Prototyping</i> .....	92
5.2. Pembahasan .....	93
5.2.1. Pembentukan <i>Prototype</i> .....	93
5.2.1.1. Implementasi Tampilan Halaman .....	93
5.2.1.2. Pengujian Aplikasi .....	110
5.2.1.3. Evaluasi Aplikasi .....	121
5.2.2. Penyerahan Sistem atau Perangkat Lunak kepada Perusahaan ....	136
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
6.1. Kesimpulan .....	137
6.2. Saran .....	138
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xxi</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo PT. Prima Fabian Mandiri .....	9
Gambar 2.2. Struktur Organisasi PT. Prima Fabian Mandiri .....	10
Gambar 3.3. Tahapan Metode <i>Prototype</i> .....	23
Gambar 3.4. Kerangka Penelitian .....	29
Gambar 4.5. Langkah-langkah Metode <i>Prototype</i> .....	35
Gambar 5.6. <i>Flowchart</i> Transaksi Pembelian Produk secara Langsung ....	40
Gambar 5.7. <i>Flowchart</i> Transaksi Pembelian Produk dengan Media <i>Whatsapp</i> .....	42
Gambar 5.8. <i>Use Case Diagram</i> .....	45
Gambar 5.9. <i>Activity Diagram</i> Konsumen Belanja .....	47
Gambar 5.10. <i>Activity Diagram</i> Pimpinan Melihat Laporan .....	48
Gambar 5.11. <i>Activity Diagram</i> Administrator Mengelola Aplikasi.....	49
Gambar 5.12. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengelola Aplikasi .....	50
Gambar 5.13. <i>Activity Diagram</i> Logistik Mengelola Aplikasi .....	51
Gambar 5.14. <i>Class Diagram</i> .....	52
Gambar 5.15. <i>Sequence Diagram</i> Login .....	53
Gambar 5.16. <i>Sequence Diagram</i> Beli Langsung .....	54
Gambar 5.17. <i>Sequence Diagram</i> <i>Checkout</i> .....	54
Gambar 5.18. <i>Sequence Diagram</i> Buat Pesanan .....	55
Gambar 5.19. <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran .....	56
Gambar 5.20. <i>Sequence Diagram</i> Antar Pesanan .....	57
Gambar 5.21. <i>Sequence Diagram</i> Terima Pesanan .....	58
Gambar 5.22. <i>Sequence Diagram</i> Beri Ulasan Produk .....	59
Gambar 5.23. Desain Tampilan Halaman Beranda .....	75
Gambar 5.24. Desain Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	76

Gambar 5.25. Desain Tampilan Halaman Daftar .....	76
Gambar 5.26. Desain Tampilan Halaman <i>Profil</i> .....	77
Gambar 5.27. Desain Tampilan Halaman Perusahaan .....	78
Gambar 5.28. Desain Tampilan Halaman Keranjang .....	78
Gambar 5.29. Desain Tampilan Halaman Pesanan .....	79
Gambar 5.30. Desain Tampilan Halaman Beli Langsung .....	80
Gambar 5.31. Desain Tampilan Halaman Produk Detail .....	81
Gambar 5.32. Desain Tampilan Halaman Pesanan Detail .....	81
Gambar 5.33. Desain Tampilan Halaman Ubah <i>Password</i> .....	82
Gambar 5.34. Desain Tampilan Halaman Administrator .....	83
Gambar 5.35. Desain Tampilan Halaman Kelola Akun .....	83
Gambar 5.36. Desain Tampilan Halaman Buat Akun .....	84
Gambar 5.37. Desain Tampilan Halaman Kelola Pengaturan .....	85
Gambar 5.38. Desain Tampilan Halaman Admin .....	85
Gambar 5.39. Desain Tampilan Halaman Kelola Transaksi Penjualan .....	86
Gambar 5.40. Desain Tampilan Halaman Penjualan .....	87
Gambar 5.41. Desain Tampilan Halaman Kelola Transaksi .....	87
Gambar 5.42. Desain Tampilan Halaman Kelola Stok Produk .....	88
Gambar 5.43. Desain Tampilan Halaman Kelola Produk .....	89
Gambar 5.44. Desain Tampilan Halaman Logistik .....	89
Gambar 5.45. Desain Tampilan Halaman Pesanan Masuk .....	90
Gambar 5.46. Desain Tampilan Halaman Pesanan Sedang Diantar .....	91
Gambar 5.47. Desain Tampilan Halaman Pimpinan .....	91
Gambar 5.48. Tampilan Halaman Beranda .....	94
Gambar 5.49. Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	94
Gambar 5.50. Tampilan Halaman Daftar .....	95
Gambar 5.51. Tampilan Halaman <i>Profil</i> .....	96

Gambar 5.52. Tampilan Halaman Perusahaan .....	96
Gambar 5.53. Tampilan Halaman Keranjang .....	97
Gambar 5.54. Tampilan Halaman Pesanan.....	98
Gambar 5.55. Tampilan Halaman Beli Langsung .....	98
Gambar 5.56. Tampilan Halaman Produk Detail .....	99
Gambar 5.57. Tampilan Halaman Pesanan Detail .....	100
Gambar 5.58. Tampilan Halaman Ubah <i>Password</i> .....	100
Gambar 5.59. Tampilan Halaman Administrator .....	101
Gambar 5.60. Tampilan Halaman Kelola Akun .....	102
Gambar 5.61. Tampilan Halaman Buat Akun .....	102
Gambar 5.62. Tampilan Halaman Kelola Pengaturan .....	103
Gambar 5.63. Tampilan Halaman Admin.....	104
Gambar 5.64. Tampilan Halaman Kelola Transaksi Penjualan .....	104
Gambar 5.65. Tampilan Halaman Penjualan .....	105
Gambar 5.66. Tampilan Halaman Kelola Transaksi .....	106
Gambar 5.67. Tampilan Halaman Kelola Stok Produk .....	106
Gambar 5.68. Tampilan Halaman Kelola Produk .....	107
Gambar 5.69. Desain Tampilan Halaman Logistik .....	107
Gambar 5.70. Desain Tampilan Halaman Pesanan Masuk .....	108
Gambar 5.71. Tampilan Halaman Pesanan Sedang Diantar .....	108
Gambar 5.72. Tampilan Halaman Pimpinan .....	110
Gambar 5.73. Distribusi Responden Berdasarkan Usia .....	124
Gambar 5.74. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	125
Gambar 5.75. Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir .....	125
Gambar 5.76. Distribusi Responden Berdasarkan Divisi / Jabatan .....	126
Gambar 5.77. Grafik Nilai Interpretasi.....	134

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Simbol <i>Flowchart</i> .....	18
Tabel 3.2. Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	19
Tabel 3.3. Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	20
Tabel 3.4. Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	21
Tabel 3.5. Simbol <i>Class Diagram</i> .....	22
Tabel 3.6. Definisi Variabel Penelitian .....	25
Tabel 3.7. Penelitian Terdahulu .....	26
Tabel 4.8. Waktu Penelitian .....	31
Tabel 5.9. Identifikasi Masalah .....	38
Tabel 5.10. Tabel Konsumen .....	60
Tabel 5.11. Tabel Pegawai .....	61
Tabel 5.12. Tabel Pengaturan .....	62
Tabel 5.13. Tabel Produk Kategori .....	63
Tabel 5.14. Tabel Produk Merek .....	63
Tabel 5.15. Tabel Produk .....	64
Tabel 5.16. Tabel Produk Galeri .....	65
Tabel 5.17. Tabel Produk Stok .....	65
Tabel 5.18. Tabel Produk Stok Log .....	66
Tabel 5.19. Tabel Produk Ulasan .....	67
Tabel 5.20. Tabel Metode Kirim Pembayaran .....	67
Tabel 5.21. Tabel Metode Kirim .....	68
Tabel 5.22. Tabel Metode Pembayaran .....	69
Tabel 5.23. Tabel Keranjang .....	69
Tabel 5.24. Tabel Keranjang Item .....	70

Tabel 5.25. Tabel Transaksi.....	71
Tabel 5.26. Tabel Transaksi Item .....	72
Tabel 5.27. Tabel Transaksi Log .....	73
Tabel 5.28. Tabel Transaksi Jenis .....	74
Tabel 5.29. Tabel Transaksi Kategori .....	74
Tabel 5.30. Evaluasi <i>Prototyping</i> .....	92
Tabel 5.31. Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....	110
Tabel 5.32. Daftar Pernyataan Dalam Kuesioner .....	122
Tabel 5.33. Kategori Responden .....	127
Tabel 5.34. Jumlah Responden .....	127
Tabel 5.35. Hasil Pengujian Validitas .....	128
Tabel 5.36. Keterangan Tingkat Reliabilitas .....	129
Tabel 5.37. Hasil Uji Reliabilitas .....	130
Tabel 5.38. Kriteria Interpretasi Skor .....	132
Tabel 5.39. Interpretasi Item Pernyataan Kuesioner .....	132

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form Persetujuan 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**

AYU AIRINA DAN VERNANDA SEPTIA WANANDI, *Product Sales Application Design at PT. Prima Fabian Mandiri Web Based.*

*PT. Prima Fabian Mandiri Palembang is a company engaged in sales as a distributor of electronic products. The products sold have various types of products, namely home karaoke, tv machines, satellite dishes, stabilizers, toa, acr, mixers, equalizers, amplifiers, spare parts, microphones, power supplies, AKI chargers, satellite dishes, cctv, hdmi cables and many more. Currently, the company does not have an online product sales and delivery transaction application. The company's sales and delivery transaction processes are still carried out conventionally, namely consumers directly come to the store and can order via whatsapp and also use paper to make notes or travel documents when product delivery is very vulnerable to damage. For this reason, companies need product sales applications that can help and facilitate the sales process to product delivery, and can provide information about the company and the latest stock and prices.*

*The system development method uses the prototype method, while the system modeling uses UML (Unified Modeling Language) in the form of use cases, activity diagrams, sequence diagrams, and class diagrams. The application also performs testing using black box testing and after that usability evaluation is carried out using the Use Questionnaire method with a total of 30 respondents. The questionnaire was distributed online using a google form. Based on the results of the validity and reliability tests calculated using SPSS 25, all statements are declared valid and reliable so that from the five variables indicate that consumers are satisfied with the usefulness of the application of PT. Prima Fabian Mandiri The users of this product sales application are admins, consumers, logistics and company leaders.*

***Keywords: Sales Application, Product, Prototype, Usability***



## ABSTRAK

AYU AIRINA DAN VERNANDA SEPTIA WANANDI, Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Produk pada PT. Prima Fabian Mandiri Berbasis *Web*.

PT. Prima Fabian Mandiri Palembang adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan sebagai distributor produk elektronik. Produk yang dijual ada berbagai jenis produk yaitu seperti *home karaoke*, mesin tv, parabola, *stabilizer*, toa, *acr*, *mixer*, *equalizer*, *amplifier*, *spareparts*, *microphone*, *power supply*, *charger AKI*, parabola, cctv, kabel hdmi dan masih banyak lagi. Saat ini perusahaan belum mempunyai aplikasi transaksi penjualan dan pengiriman produk secara *online*. Proses transaksi penjualan dan pengiriman perusahaan masih dilakukan secara konvensional yaitu konsumen langsung datang ke toko dan bisa memesan via *whatsapp* dan juga penggunaan kertas untuk membuat nota atau surat jalan saat pengiriman produk sangat rentan terjadi kerusakan. Untuk itu perusahaan membutuhkan aplikasi penjualan produk yang bisa membantu dan memudahkan proses penjualan hingga pengiriman produk, serta bisa memberikan informasi tentang perusahaan dan stok dan harga terbaru.

Metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype*, sedangkan untuk pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) berupa *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Aplikasi juga melakukan pengujian menggunakan *black box testing* dan setelah itu dilakukan evaluasi *usability* menggunakan metode *Use Questionnaire* dengan jumlah responden sebanyak 30 orang. Kuesioner disebarakan secara *online* menggunakan *google form*. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang dihitung menggunakan SPSS 25, semua pernyataan dinyatakan valid dan reliabel sehingga dari lima variabel menunjukkan bahwa konsumen puas dengan kegunaan aplikasi produk penjualan PT. Prima Fabian Mandiri Adapun *user* aplikasi penjualan produk ini yaitu admin, konsumen, logistik dan pimpinan perusahaan.

**Kata Kunci : Aplikasi Penjualan, Produk, *Prototype*, *Usability***

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, R. (2017). *Web Service Pembayaran Uang Kuliah Online dengan PHP dan SOAP WSDL*. CV. Lokomedia.
- Alam, S., Hamra, H., dan Lina, H. (2021). *Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor (Atk) Pada Toko 1001*. Jurnal Sintaks Logika.
- Alda, M. (2020). *Aplikasi CRUD Berbasis Android dengan Kodular dan Database Airtable*. CV. Media Sains Indonesia.
- Anastasya, Y., Sukatmi, dan Hafiz, A. (2021). *Membangun Aplikasi Berbasis Web Untuk Penjualan Sparepart Mobil Pada Cv. Graha Auto Natar Lampung Selatan*.
- Anggito, A., dan Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (D. E. Lestari (ed.)). CV. Jejak.
- Athur, G. T. (2019). *Analisis Dan Rekomendasi Sistem E Tilang Sits Dishub Kota Surabaya Menggunakan Framework Iso 25010*. 1–77.
- Azis, A., Zohrahayaty, dan Aril Mustofa, Y. (2019). *Fundamental Pemograman*. CV. Budi Utama.
- Brata, A. H., Fanani, L., & Rosalina, L. (2020). *Evaluasi Usability Sistem Informasi Program KB Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire*.
- Chen, X., Ji, Z., Fan, Y., dan Zhan, Y. (2017). *Restful API Architecture Based on Laravel Framework*. Journal of Physics: Conference Series.
- Destriana, R. (2021). *Diagram UML dalam Membuat Aplikasi Android Firebase*. CV. Budi Utama.
- Hartati, E. (2017). *Pengukuran Usability System Terhadap Aplikasi Gojek dengan Use Questionnaire*. 07(01), 48–56.

- Fachri Pane, S., Setiawan Lase, F., dan Bere Mali, O. (2020). *Smart Conveyor pada Outbound dengan Arduino* (F. Setiawan Lase dan O. Bere Mali (eds.)). Kreatif Industri Nusantara.
- Harianto, K., Pratiwi, H., dan Suhariyadi, Y. (2019). *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study*. Media Sahabat Cendikia.
- Lubis, B. O., Salim, A., & Jefa, J. (2020). *Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire*.
- Luthfi, F. (2017). *Penggunaan Framework Laravel dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel Website Bisnisbisnis.ID*. JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga).
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika.
- Nugroho, U. (2020). *Statistik Dasar Dan Penerapan Spss Untuk Pendidikan Olahraga* (CV. Samu Untung (ed.)).
- Nugroho, A. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Berbasis Web Codeigniter 3 untuk Usaha Mikro dan UMKM*. Media Sains Indonesia.
- Oetomo Widi, H. (2020). *E-Commerce: Aplikasi PHP dan MySql pada Bidang Managemen*. CV. Andi Offset.
- Purnama Sari, I. (2020). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Umsu Press.
- Rachmadi, T. (2020). *Sistem Basis Data*. Tiga Ebook.
- Ridwan dan Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (Alfabeta (ed.)).
- Ronaldo, A., dan Fitri, D. A. (2020). *Sistem Informasi Penjualan Pupuk Di Pt . Agro Subur Anugerah Berbasis Website*.

- Santoso, dan Nurmalina, R. (2017). *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas*. Jurnal Integrasi.
- Setyawan, H., dan Yusril, M. (2020). *Panduan Lengkap Membangun Sistem Monitoring Kinerja Mahasiswa Intership Berbasis Web dan Global Positioning Sytem*. Kreatif Industri Nusantara.
- Setyawan, H., Yusril, M., dan Ayu Pratiwi, D. (2019). *Membuat Sistem Informasi Gadai Online Menggunakan Codeigniter Serta Kelola Proses Pemberitahuannya*. Kreatif Industri Nusantara.
- Siregar. (2018). *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*. Jurnal Teknologi Informasi.
- Somya, R., dan Nathanael, T. M. E. (2019). *Pengembangan Sistem Informasi Pelatihan Berbasis Web Menggunakan Teknologi Web Service Dan Framework Laravel*. Jurnal Techno Nusa Mandiri.
- Subagia, A. (2017). *Membangun Aplikasi dengan Codeigniter dan Database SQL Server*. PT. Flex Media Komputindo.
- Sudarto, F. (2019). *Metode Kuantitatif Mengukur Kepuasan Pengguna Web Kampus* (Lakeisha (ed.)).
- Sulianta, F. (2019). *Strategi Merancang Arsitektur Sistem Informasi Masa Kini*. PT. Elex Media Komputindo.
- Sutra, L., dan Mujiastuti, R. (2021). *Aplikasi Penjualan Masterbatch (Pewarna Plastik) Berbasis E-Commerce Web Menggunakan Metode Hybrid*. JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer.
- Suyanto, Y. (2018). *Pemograman Tersuktur Dengan Delphi*. UGM Press.

- Syabania, R., dan Rosmawarni, N. (2021). *Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management ( Crm ) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website*. Rekayasa Informasi.
- Utami, R., & Baihaqi, W. M. (2020). *Pengaruh Teknologi Informasi Revolusi Industri 4 . 0 terhadap Perkembangan UMKM Sektor Industri Pengolahan*.
- Yordani, M. F., dan Sudaryanto, A. (2021). *Pengujian Sistem Monitoring Listrik Berbasis NodeMCU Menggunakan Blackbox Testing*. Informatics, Electrical and Electronics Engineering (Infotron).
- Yudhanto, Y., Dan, dan Adi Prasetyo, H. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. PT.Elex Media Komputindo.
- Zainuddin, M. (2020). *Metodologi Penelitian* (Airlangga (ed.); 2nd ed.).

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Daya saing yang kian meningkat dan semakin mengikuti perkembangan teknologi informasi kini sangat berpengaruh pada penjualan di sebuah perusahaan. Khususnya penjualan pada perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan atau jual beli. Maraknya penjualan yang dilakukan secara *online* atau bekerja sama dengan *marketplace* populer di Indonesia membuat perusahaan memikirkan bagaimana cara bersaing dengan perusahaan lain yang juga memanfaatkan bantuan teknologi informasi. Menurut (Utami dan Baihaqi, 2020) dampak aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang ketat yang mendorong perusahaan untuk memiliki kemampuan agar dapat beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi.

PT. Prima Fabian Mandiri Palembang adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan sebagai distributor produk elektronik. Produk yang dijual ada berbagai jenis produk yaitu seperti *home karaoke*, mesin tv, parabola, *stabilizer*, toa, *acr*, *mixer*, *equalizer*, *amplifier*, *spareparts*, *microphone*, *power supply*, *charger AKI*, parabola, cctv, kabel hdmi dan masih banyak lagi. Kantor PT. Prima Fabian Mandiri berlokasi di Jalan Veteran No. 757L Kelurahan Kuto Batu Kecamatan Ilir Timur II Kota Palembang. Gudang produk pada PT. Prima Fabian Mandiri berlokasi di Pasar 16 tepatnya di Jalan Beringin Janggut No. II, 17 Ilir, Kec. Ilir Timur. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111, di Toko Irama Baru.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Dewi Pinarsi selaku HRD di PT. Prima Fabian Mandiri, perusahaan belum mempunyai aplikasi transaksi penjualan dan pengiriman produk secara *online* yang digunakan oleh perusahaan. Saat ini proses transaksi penjualan dan pengiriman masih dilakukan secara konvensional yaitu konsumen langsung datang ke toko dan bisa memesan via *whatsapp*.

Proses transaksi untuk konsumen yang langsung datang ke toko, biasanya adalah konsumen langganan dan konsumen baru. Biasanya setiap hari ada sekitar 20 nota transaksi yang ditumpuk terlebih dahulu lalu disimpan, namun tidak langsung dimasukkan di laporan, 3 hari sampai 1 minggu baru dimasukkan ke komputer untuk data penjualan. Namun jika dilakukan seperti itu nota akan mengalami penumpukan sehingga kurang efektif dan efisien karena rentan terjadi kehilangan. Sedangkan pada transaksi penjualan via *whatsapp*, admin akan membuat nota/*invoice*, surat jalan sebanyak 3 rangkap dan juga penggunaan catatan kecil yang berfungsi sebagai data yang dibawa staf logistik untuk mengambil produk di toko juga masih kurang efektif dan efisien karena memperlambat staf logistik melakukan proses pengiriman produk serta rentan terjadi kerusakan karena berbahan kertas.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas, PT. Prima Fabian Mandiri membutuhkan aplikasi penjualan produk berbasis *web* yang bisa digunakan untuk memudahkan pekerjaan semua staf yang terlibat dalam proses transaksi penjualan dan pengiriman produk secara *online* serta memberikan informasi yang *update* dan lengkap untuk konsumen langganan maupun konsumen baru.

Maka dari itu penulis memutuskan untuk mengambil judul “**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PRODUK PADA PT. PRIMA FABIAN MANDIRI BERBASIS WEB**”.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana membangun Aplikasi Penjualan Produk pada PT. Prima Fabian Mandiri Berbasis Web ?”.

### **1.3. Ruang Lingkup**

Penulis memberikan batasan masalah dalam penyusunan proposal penelitian ini agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu sebagai berikut :

- 1) Aplikasi penjualan produk dibangun menggunakan pemodelan proses terdiri dari *Flowchart*, dan *Unified Modeling Language (UML)* berupa *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.
- 2) Metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* dan *black box testing* untuk pengujian sistem.
- 3) Melakukan evaluasi untuk rancangan UML dan desain *interface* serta evaluasi *usability* dengan metode *use questionnaire* untuk mengevaluasi sistem.
- 4) Data yang diolah oleh aplikasi berupa data konsumen, data produk, data penjualan, data pengiriman, data laporan penjualan.



- 5) Aplikasi menyediakan fasilitas untuk konsumen melakukan transaksi penjualan dan pengiriman produk serta memberikan informasi agar konsumen dapat dengan mudah mengetahui *update* produk yang dijual.
- 6) Pengguna sistem adalah admin, logistik, konsumen dan pimpinan.
- 7) Menggunakan bahasa pemrograman *PHP, framework laravel, dbms mysql, web server lokal xampp, dan visual studio code.*

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk membangun aplikasi penjualan produk berbasis *web* pada PT. Prima Fabian Mandiri yang diharapkan dapat digunakan sebagai media informasi dan membantu memudahkan dalam proses penjualan, pemesanan dan pengiriman produk dari PT. Prima Fabian Mandiri ke konsumen.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

Menambah wawasan mengenai teknologi informasi yang terus berkembang khususnya dalam melakukan membangun aplikasi penjualan produk perusahaan berbasis *web* dan mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang di pelajari selama perkuliahan sebagai mahasiswa di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang.

##### **1.5.2. Manfaat Bagi Perusahaan**

Adapun beberapa manfaat bagi perusahaan adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk membantu perusahaan dalam meningkatkan efisiensi kerja karyawan.
- 2) Memberikan informasi yang lengkap dan akurat mengenai penjualan dan stok produk elektronik di PT. Prima Fabian Mandiri Palembang.

- 3) Memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi pembelian melalui *web* yang dibuat.

### **1.5.3. Manfaat Bagi Akademik**

Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan *skill* dan kreatifitas mahasiswa serta sebagai referensi bagi penulis selanjutnya yang ingin menggunakan penelitian sejenis.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Agar pembahasan penelitian ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan secara garis besar mengenai penelitian ini seperti latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada BAB ini penulis menguraikan mengenai gambaran umum yang berkaitan dengan PT. Prima Fabian Mandiri.

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Pada BAB ini menguraikan tentang teori yang penulis gunakan, yang terdiri dari teori pendukung, hasil penelitian-penelitian terdahulu serta kerangka penelitian.

#### **BAB IV METODE PENELITIAN**

Pada BAB ini menguraikan tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis data yang digunakan untuk penelitian penulis, dan juga membahas tentang teknik pengumpulan data.

#### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada BAB ini membahas tentang hasil yang diperoleh seperti analisis permasalahan dan kebutuhan, alur sistem yang berjalan, desain-desain, dan pembahasan serta pengujian *web* yang telah dibuat.

#### **BAB VI PENUTUP**

Pada BAB ini berisi kesimpulan yang ditarik dari hasil keseluruhan *web* yang telah dibangun, serta memberikan saran untuk membantu dalam perkembangan *web* yang sudah dibuat.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Profil Perusahaan**

Adapun uraian penjelasan tentang profil umum PT. Prima Fabian Mandiri di Kota Palembang :

##### **2.1.1. Sejarah PT. Prima Fabian Mandiri**

PT. Prima Fabian Mandiri Palembang berdiri sejak tanggal 13 Januari 2015, yang bergerak di bidang perdagangan sebagai distributor produk dan sparepart elektronik. Perusahaan ini didirikan oleh Daniel Fabian Soendoko dan Darmawan pada tanggal 13 Januari 2015. PT. Prima Fabian Mandiri memiliki NPWP: 72.162.330.4-307.000. Kantor PT. Prima Fabian Mandiri berlokasi di Jalan Veteran No. 757L Kelurahan Kuto Batu Kecamatan Ilir Timur II Kota Palembang. Gudang barang PT. Prima Fabian Mandiri berlokasi di Pasar 16 tepatnya di Jalan Beringin Janggut No. II, 17 Ilir, Kec. Ilir Timur. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111.

Selain bergerak dibidang perdagangan, Bapak Daniel Fabian Soendoko juga mendirikan usaha *food and beverage* (F&B) yang telah mempunyai 6 cabang yaitu 2 outlet untuk makanan dengan nama “MONTATO’ dan 4 outlet untuk minuman “Dum Dum Thai Drinks”. Cabangnya terdapat di Palembang Trade Center Mall Palembang, Palembang Indah Mall, dan Ruko Veteran. Namun sayangnya karena dampak pandemi covid-19 menyebabkan perusahaan menutup 2 (dua) cabang yaitu outlet yang berada di Palembang Square Mall (PS) dan Palembang Trade Center (PTC) dikarenakan pemasukan tidak bisa memenuhi pengeluaran setiap harinya. Hal ini dilakukan perusahaan agar bisa tetap menjalani bisnis yang produktif.

PT. Prima Fabian Mandiri Palembang saat ini berfokus pada penyaluran atau penjualan produk dan sparepart elektronik. Dimana penyaluran dan penjualan produk dijual secara langsung di toko dan juga menjual secara online dengan mendaftar di beberapa marketplace yang sekarang ini sangat digemari baik dikalangan remaja maupun orang tua. Hal ini dikarenakan perkembangan pasar saat ini sudah begitu kompetitif dengan kemajuan teknologi dan komunikasi yang sangat pesat. Selain itu juga bidang perdagangan sebagai distributor produk elektronik lebih menjanjikan dan lebih menguntungkan bagi perusahaan. PT. Prima Fabian Mandiri menyediakan banyak jenis produk elektronik yaitu *home karaoke*, mesin tv, parabola, stabilizer, toa, acr, mixer, equalizer, amplifier, spareparts, *microphone*, *power supply*, *charger AKI*, parabola, CCTV, kabel hdmi dan kabel listrik.

#### **2.1.2. Visi, Misi, Tujuan, dan Logo PT. Prima Fabian Mandiri**

Adapun visi, misi, tujuan dan logo PT. Prima Fabian Mandiri:

1) Visi PT. Prima Fabian Mandiri

Menjadi perusahaan di bidang penyedia produk elektronik yang maju dan terkemuka di Indonesia.

2) Misi PT. Prima Fabian Mandiri

Berikut ini adalah misi PT. Prima Fabian Mandiri:

- 1) Membangun sumber daya manusia yang berkompeten dan berbudi luhur.
- 2) Meningkatkan kualitas barang elektronik yang dijual.

- 3) Menawarkan barang - barang elektronik berkualitas tinggi dan berteknologi terbaru.
  - 4) Mewujudkan keinginan konsumen untuk terus memperbaiki kualitas produk.
  - 5) Bertanggung jawab pada setiap kualitas produk hingga ke tangan konsumen dan Memaksimalkan pelayanan berbasis teknologi informasi
- 3) Logo PT. Prima Fabian Mandiri

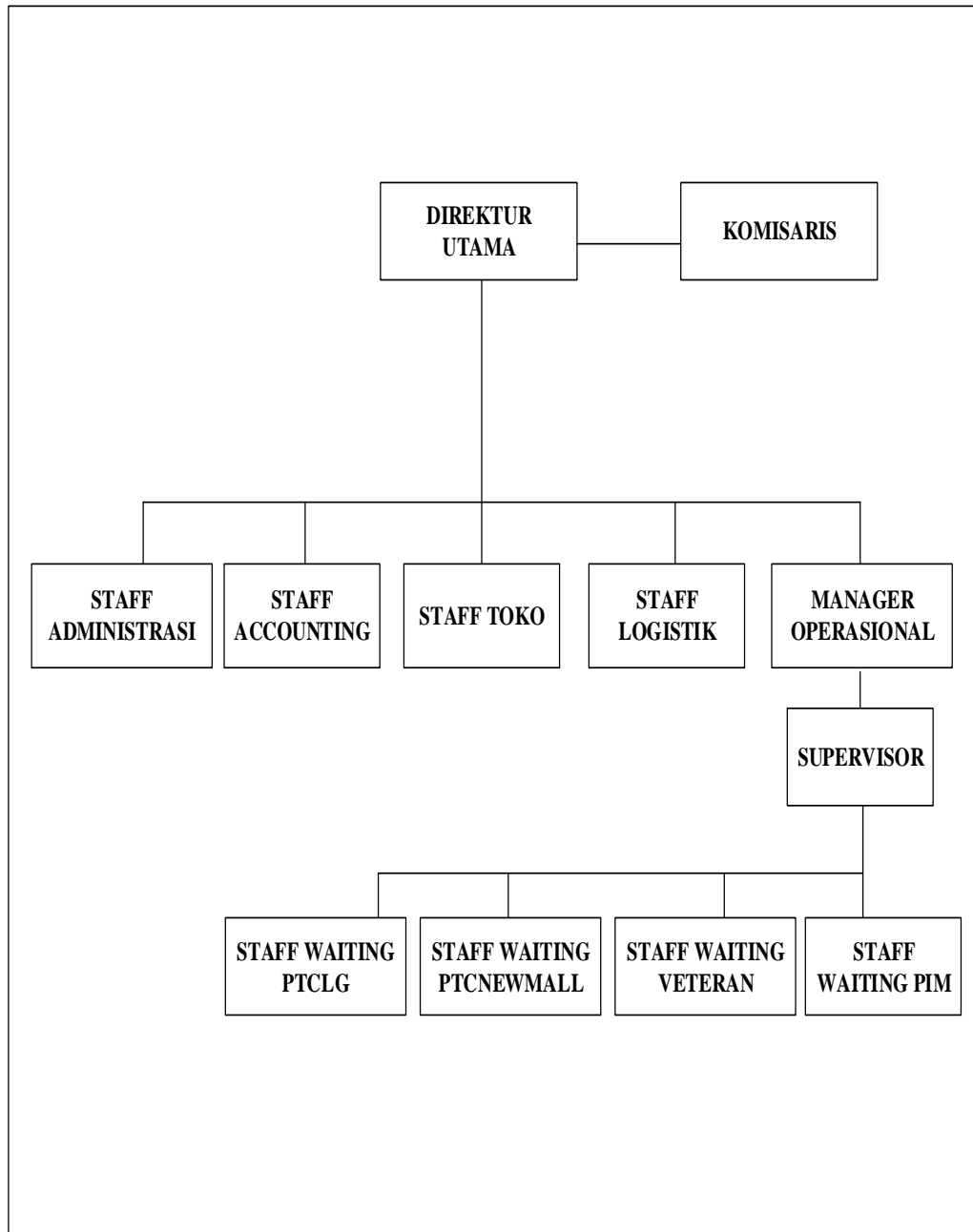
PT. Prima Fabian Mandiri memiliki logo perusahaan yaitu menyerupai bentuk obor, Makna logo tersebut antara lain adalah menggambarkan kejayaan perusahaan yang tidak akan meredup di bidang penjualan barang elektronik.



*(Sumber: PT. Prima Fabian Mandiri)*

**Gambar 2.1. Logo PT. Prima Fabian Mandiri**

### 2.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



(Sumber: PT. Prima Fabian Mandiri)

**Gambar 2.2. Stuktur Organisasi PT. Prima Fabian Mandiri**

#### 2.1.4. Uraian Tugas

Dalam menjalankan operasional perusahaan, setiap perusahaan termasuk PT. Prima Fabian Mandiri wajib memiliki srtuktur organisasi yang memadai sesuai kebutuhan perusahaan.

##### 1. Direktur utama

Bertugas:

- 1) Mengkoordinasikan visi dan misi pada perusahaan.
- 2) Menata dan membangun ide maupun strategi untuk mengendalikan bisnis.
- 3) Melaksanakan rapat dengan semua jajaran yang ada.
- 4) Menetapkan suatu keputusan yang akan diterapkan pada perusahaan.
- 5) Memantau keadaan persaingan bisnis secara totalitas.
- 6) Mengevaluasi pencapaian pada perusahaan.
- 7) Memantau Laporan Mingguan dan Bulanan.

##### 2. Komisaris

Bertugas:

- 1) Melakukan pengawasan atas kebijakan pengurusan.
- 2) Memutuskan tujuan dan kebijakan perusahaan berdasarkan rencana para pemegang saham.
- 3) Melakukan pengontrolan kinerja direktur.
- 4) Mengorganisasikan pelaksanaan Rapat Umum Pemegang Saham.



### 3. *Staff Administrasi*

Bertugas:

- 1) Menginput dan mengecek kondisi data penjualan yang masuk serta yang belum
- 2) Menginput data penjualan setiap hari dengan teliti
- 3) Membuat faktur penjualan dan laporan penjualan
- 4) Merekap kebutuhan yang diperlukan dikantor
- 5) Merespon telepon, dokumen, surat menyurat *offline* ataupun *online* dan menyusun agenda kantor dan membuat surat guna keperluan perusahaan

### 4. *Staff Accounting*

Bertugas:

- 1) Membuat pembukuan keuangan atas transaksi keuangan perusahaan
- 2) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari operasional perusahaan
- 3) Membuat nota/*invoicee* dan membuat laporan keuangan
- 4) Membuat penagihan dan menindaklanjuti pengiriman data penjualan harian dan memasukkan data jurnal akuntansi ke dalam sistem perusahaan.
- 5) Mengecek dan melakukan konfirmasi kelengkapan arsip yang berhubungan dengan transaksi keuangan

## 5. *Staff* Toko

Bertugas:

- 1) Melakukan penyusunan barang untuk memudahkan dalam proses pengambilan barang
- 2) Melakukan persiapan barang yang dibeli konsumen
- 3) Melayani konsumen dalam proses transaksi pembelian
- 4) Membuat nota/*invoice*
- 5) Melakukan pengecekan *sparepart* baik barang masuk atau barang keluar
- 6) Memperbaharui atau melakukan *update* informasi barang

## 6. *Staff* Logistik

Bertugas:

- 1) Memeriksa dokumen *batch number* terhadap fisik barang yang masuk
- 2) Melaksanakan kegiatan pengiriman barang maupun pengambilan barang
- 3) Mengecek antara surat kirim barang dengan fisik barang
- 4) Mengemas barang yang akan dikirim
- 5) Mengecek dan mengontrol motor viar yang dipakai untuk kelayakan terhadap kendaraan yang digunakan
- 6) Menyiapkan barang yang akan dikirim

7. *Manager Operasional*

Bertugas:

- 1) Memeriksa dokumen sewa menyewa, listrik dan tagihan dana cadangan dan melakukan laporan kegiatan langsung ke direktur
- 2) Melakukan pengawasan perminggu ke lokasi outlet dan membantu pembuatan jadwal kerja bulanan untuk karyawan/I Dum Dum dan Montato

8. *Supervisor*

Bertugas:

- 1) Melakukan pengawasan pada outlet yang dijaga
- 2) Membantu dalam melakukan pengecekan pengeluaran uang kas outlet setiap harinya dan melakukan setor tunai ke bank untuk penjualan setiap harinya
- 3) Mengkoordinasikan semua kegiatan perminggu ke manager operasional

9. *Staff Waiting*

Bertugas:

- 1) Melakukan pengecekan stok pagi sebelum buka outlet
- 2) Membantu dalam melakukan pengecekan pengiriman barang untuk outlet
- 3) Melakukan transaksi pembayaran dengan *customer*
- 4) Melakukan rekap penjualan tiap penutupan harian

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. Teori Pendukung**

##### **3.1.1. Aplikasi**

Menurut (Setyawan dan Yusril, 2020) aplikasi adalah sebuah program yang dibuat dalam sebuah perangkat lunak dengan komputer untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang dibutuhkan.

Menurut (Alda, 2020) aplikasi juga dapat didefinisikan sebagai satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktifitas atau pekerjaan seperti perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, *game* dan berbagai aktifitas lainnya yang dilakukan oleh manusia.

##### **3.1.2. Web**

Menurut (Sudarto, 2019) *web* adalah sebuah sistem penyebaran informasi melalui internet. Informasi yang dikirimkan dapat berupa teks, suara (audio), animasi, gambar dan bahkan dalam format video yang dapat diakses melalui *software* yang disebut *browser*.

Menurut (Nugroho, 2021) *web* adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen pada suatu *web* yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui *software* yang terkoneksi dengan internet.

### 3.1.3. *Database*

Menurut (Subagia, 2017) *database* adalah kumpulan *table*, *view*, *trigger*, *store procedure*, dan objek-objek lainnya yang digunakan untuk mewakili, menyimpan dan mengakses data.

Menurut (Rachmadi, 2020) *database* adalah kumpulan data dalam bentuk *file*/tabel/arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam penyimpanan elektronik untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilahan, pengelompokan dan peroganisasian data sesuai tujuan.

### 3.1.4. *MySQL (My Structure Query Language)*

Menurut (Harianto et al., 2019) *MySQL (My Structure Query Language)* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang database sebagai sumber dan pengelolaan datanya.

Menurut (Setyawan et al., 2019) *MySQL (My Structure Query Language)* adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *free softawre* (perangkat lunak bebas) dan *shareware* (perangkat berpemilik yang penggunaanya terbatas) yang biasa dipakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi.

### 3.1.5. *PHP*

Menurut (Oetomo, 2020) *PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan, pembuatan, dan pengembangan sebuah sistem *web* dan biasanya digunakan bersamaan dengan *HTML*.

Menurut (Syabania dan Rosmawarni, 2021) *PHP* adalah *script* bersifat *server-side* yang ditambahkan ke dalam *HTML*. *PHP* sendiri merupakan singkatan dari *Personal Home Page Tools*.

### 3.1.6. *Framework Laravel*


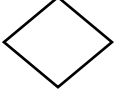

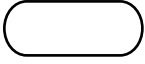
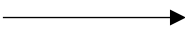

Menurut (Chen et al., 2017) *laravel* adalah *web framework* *PHP* yang bersifat *open source* yang dibuat oleh Taylor Otweel yang dapat digunakan dalam mengembangkan atau membuat *web applications* dengan menggunakan arsitektur *MVC (Model-View-Controller)*.

Menurut (Yudhanto et al., 2018) *laravel* adalah sebuah *framework PHP* yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep *MVC (model view controller)* yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya awal dan biaya pemeliharaan serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresi, jelas, dan menghemat waktu.

### 3.1.7. Flowchart

Menurut (Suyanto, 2018) *flowchart* adalah presentasi visual dari aliran data dalam pemrosesan informasi, operasi dalam sistem, dan urutan dalam proses yang dikerjakan. Dapat dilihat pada tabel 3. 1 :

**Tabel 3. 1 Simbol Flowchart**

No	Simbol	Keterangan
1.		Dokumen atau laporan; dapat berupa hasil tulisan tangan atau cetakan komputer.
2.		<i>Decision</i> / perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
3.		Proses manual, Pelaksanaan pemrosesan yang dilakukan secara manual.
4.		Terminal, permulaan/akhir program
5.		Arus pemrosesan, yaitu menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menentukan dua kemungkinan. Jawaban : ya / tidak
6.		Proses penghitung / proses pengolahan data

Sumber: (Santoso dan Normalina, 2017)

### 3.1.8. Unified Modeling Language (UML)


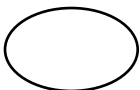


Menurut (Destriana, 2021) UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari informasi yang dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya. Diagram UML

mempunyai 2 tipe yaitu *behavioral diagrams* (*use case, activity diagram, sequence diagram*) dan *structural diagrams* (*class diagram*). Berikut ini adalah penjelasan simbol-simbol dari beberapa macam diagram :


### 1) *Use Case Diagram*

Menurut (Aditama, 2017), *use case* adalah teknik untuk memodelkan fungsional sistem, *use case* mendeskripsikan intraksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Simbol *use case* diagram dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut :

**Tabel 3. 2 Simbol *Use Case Diagram***

No	Simbol	Keterangan
1.		<i>Actor</i> atau aktor adalah abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem.
2.		<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif
3.		<i>Association</i> menunjukkan hubungan antara actor dengan dan <i>use case</i> atau antar <i>use case</i>
4.		<i>Generalisasi</i> menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
5.	---<<include>>---	<i>Include</i> , menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
6.	---<<extend>>---	<i>Extend</i> , enunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi



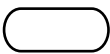
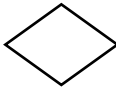


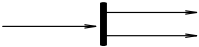


No	Simbol	Keterangan
7.		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi


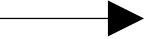
Sumber: (Sulianta, 2019)

## 2) Activity Diagram

Menurut Fowler. M, 2004 dalam buku (Aditama, 2017) *activity diagram* adalah sebuah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut :

**Tabel 3. 3 Simbol Activity Diagram**

No	Simbol	Keterangan
1.		<i>Activity</i> , menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis
2.		<i>Decision Points</i> , menggambarkan kanpilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>
3.		<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
4.		<i>End Point</i> , akhir aktivitas
5.		<i>Fork</i> (percabangan), Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
6.		<i>Join</i> (penggabungan), mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.
7.		<i>Black Hole Activities</i> , adanya masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.

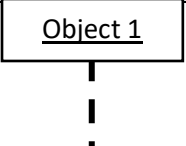

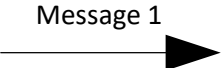
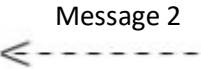
No	Simbol	Keterangan
8.		<i>Swimline</i> , menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
5.		Kondisi transisi, menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas

Sumber: (Sulianta, 2019)

### 3) *Sequence Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin dalam (Sulianta, 2019) *sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima oleh objek. Simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut :

**Tabel 3. 4 Simbol *Sequence Diagram***

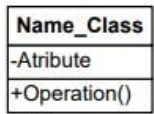


No	Simbol	Keterangan
1.		Objek/Aktor, sebuah objek yang berasal dari kelas, atau dapat dinamai dengan kelasnya saja.
2.		Aktivasi, menunjukkan masa hidup dari objek.
3.		Pesan, interaksi antara suatu objek dengan objek lainnya. Objek dapat mengirimkan pesan ke objek lain. Interaksi antar-objek ditunjukkan pada bagian operasi pada <i>class diagram</i>
4.		<i>Return</i> , pesan kembalian dari objek yang diajak berkomunikasi

Sumber : (Sulianta, 2019)

#### 4) *Class Diagram*

Menurut (Aditama, 2017), *class diagram* menunjukkan properti dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek. Simbol *class diagram* dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut :

**Tabel 3. 5 Simbol *Class Diagram***

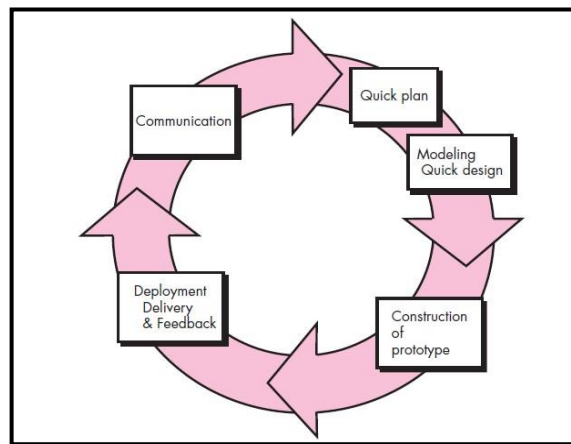
No	Simbol	Keterangan
1.	1	Satu dan hanya satu
2.	0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
3.	1..*	1 atau lebih
4.	0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1
5.	n..n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4
6.		<i>Class</i> , menunjukkan <i>class-class</i> yang dibagung berdasarkan proses-proses sebelumnya.
7.		<i>Unidirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada <i>diagram class</i>
8.		<i>Aggregation Relasi</i> antar kelas dengan makna semua-bagian. ( <i>whole-part</i> )

Sumber: (Sulianta, 2019)

#### 3.1.9. *Prototype*

Menurut (Mulyani, 2017) *prototyping* merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya.

Menurut (Pane et al., 2020) *prototype* sebagai paradigma mengembangkan sistem informasi tidak hanya merupakan evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang ada, tetapi juga sebuah evolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Berikut ni adalah langkah-langkah *prototype* :



Sumber : Pressman dalam (Sari, 2020)

**Gambar 3.3 Tahapan Metode *Prototype***

- 1) Komunikasi (*communication*).
- 2) Perencanaan secara cepat (*quick plan*).
- 3) Pemodelan perancangan secara cepat (*modeling quick design*).
- 4) Pembentukan *prototype* (*construction of prototype*).
- 5) Penyerahan sistem ke pengguna dan umpan balik (*development delivery and feedback*).

### 3.1.10. *Usability*

#### 1) **Pengertian *Usability***

Menurut ISO-9241 dalam (Brata et al., 2020) *usability* merupakan produk yang digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu seperti efektif, efisien, dan mencapai kepuasan.

Menurut Nielsen, *usability* terdiri dari 5 komponen utama, antara lain sebagai berikut :

- 1) *Learnability* (kemudahan untuk dipelajari) merupakan komponen yang digunakan untuk menilai seberapa cepat dan mudah pengguna menyelesaikan tugas-tugas.
- 2) *Efficiency* (efisiensi) merupakan komponen yang digunakan untuk mengukur kecepatan dan ketepatan pengguna dalam melakukan tugas-tugas yang diberikan setelah mempelajari desainnya.
- 3) *Memorability* (kemudahan untuk diingat) merupakan komponen yang digunakan untuk mengukur seberapa mudah pengguna mengingat sebuah sistem setelah pengguna meninggalkan sistem dalam jangka waktu tertentu.
- 4) *Errors* (kesalahan) merupakan komponen yang digunakan untuk mengukur seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna ketika mengakses sistem dan seberapa mudah pengguna dapat memperbaiki kesalahan.
- 5) *Satisfaction* (kepuasan pengguna) merupakan komponen yang digunakan untuk mengukur seberapa puas pengguna menggunakan sistem tersebut, termasuk dari segi kenyamanan.

### 3.1.11. Use Questionnaire

Menurut Gao dalam (Brata et al., 2020) pada pengujian *usability* menggunakan kuesioner USE untuk mengukur *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* dengan menggunakan skala likert untuk perhitungan hasilnya. Berikut ini adalah definisi variabel penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.6 :

**Tabel 3.6. Definisi Variabel Penelitian**

Variabel	Indikator
<i>Learnability</i>	Penggunaan Aplikasi
	Kemudahan menemukan informasi yang dicari
	Mahir dalam menggunakan aplikasi
<i>Efficiency</i>	Tidak kesulitan dalam mencari informasi
	Informasi diakses dengan cepat
	Aplikasi mudah diakses dimana saja
<i>Memorability</i>	Tata letak yang konsisten
	Kemudahan setiap kali kunjungan
	Ciri khas setiap tampilan
<i>Errors</i>	Pesan yang jelas
	Menu yang tidak memberikan respon
	Terdapat halaman kosong
<i>Satisfaction</i>	Puas menggunakan aplikasi
	Merekomendasi aplikasi
	Puas dengan informasi yang ada

Sumber: (Hartati, 2017)

### 3.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini digunakan untuk menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian. Berikut ini merupakan 5 (lima) jurnal terkait penelitian yang dilakukan penulis dan dapat dilihat pada tabel 3.7 :

**Tabel 3. 7 Penelitian Terdahulu**

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil Penelitian
1.	Membangun Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Sparepart Mobil Pada CV. Graha Auto Natar Lampung Selatan	Yanike Anastasya, Sukatmi, Aliy Hafiz P-ISSN : 0216-9436 E-ISSN : 2622-6782 Vol. 21 No.2. Tahun 2021	Berdasarkan hasil penelitian aplikasi penjualan sparepart mobil berbasis <i>web</i> yang dapat membantu perusahaan dalam memasarkan produk dengan jangkauan pasar yang lebih luas, mempromosikan produk. Bahasa pemograman yang digunakan adalah <i>PHP</i> dan <i>MySql</i> .  (Anastasya et al., 2021).
2.	Sistem Informasi Penjualan Pupuk di PT. Agro Subur Anugerah Berbasis <i>Website</i>	Aditia Ronaldo, Diah Angraina Fitri. ISSN : 2089-3353 Vol.10 No.3. Tahun 2020	Hasil dari penelitiannya adalah sistem informasi penjualan yang dapat membantu pelanggan membeli produk pupuk tanpa harus mendatangi lokasi. Sistem dibuat menggunakan bahasa pemograman <i>PHP</i> dan <i>MySql</i> , dan metode pengembangannya adalah <i>waterfall</i> . Level akses hanya admin karena sistem dibuat untuk membuat transaksi penjualan di PT. Agro Subur Anugerah (Ronaldo dan Fitri, 2020)

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil Penelitian
3.	Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor (ATK) pada Toko 1001 Berbasis Web	Syahirun Alam, Hamra, Herlina. ISSN : 2775-412X Vol. 1 No. 2. Tahun 2021	Menghasilkan aplikasi penjualan berbasis <i>web</i> dengan menggunakan bahasa pemograman <i>web (PHP)</i> dan <i>database</i> yang digunakan juga <i>database PHP</i> . Pengujian aplikasi dilakukan dengan <i>Black Box</i> . Level akses <i>web</i> terdiri dari admin, pemasok dan pelanggan  (Alam et al., 2021).
4.	Penjualan <i>Masterbatch</i> (Pewarna Plastik) Berbasis <i>E-Commerce Web</i> Menggunakan Metode <i>Hybrid</i>	Lina Sutra, Rully Mujiastuti P-ISSN : 2089-0256 E-ISSN : 2598-3016 Vol.11 No 2. Tahun 2021	Berdasarkan hasil evaluasi penelitian menghasilkan <i>e-commerce</i> berbasis <i>website</i> dibuat degan menggunakan bahasa pemograman <i>PHP</i> dan <i>MySql</i> sebagai data <i>server</i> , <i>tools system</i> menggunakan <i>UML (Unified Modeling Language)</i> dan <i>tools</i> aplikasi menggunakan <i>HIPO</i> dan <i>User Interface (UI) Design Tool</i> Menggunakan <i>Balsamiq</i> .  (Sutra dan Mujiastuti, 2021).
5.	Perancangan Aplikasi <i>Customer Relationship Management (CRM)</i> pada Penjualan Produk <i>Per-Order</i> Berbasis <i>Website</i>	Rahma Syabania, Neny Rosmawarni P-ISSN : 2252-7354 E-ISSN : 2685-8231 Vol.10 No.1. Tahun 2021	Penelitian ini menggunakan bahasa pemograman <i>PHP</i> dan <i>database MySql</i> serta metode pengembangan sistem adalah <i>Rapid Application Development (RAD)</i> . Level akses pelanggan dan admin. (Syabania dan Rosmawarni, 2021)

Sumber : (Diolah Sendiri, 2022)



Berikut ini adalah penjelasan tentang perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini. Perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian sekarang adalah pada level akses aplikasi yang akan dibuat dan fungsi dari pembuatan aplikasi penjualan produk berbasis *web*. Pada penelitian sekarang level akses aplikasi bukan hanya admin dan pelanggan saja, tetapi akan adalah lebih dari 2 pengguna yaitu 4 pengguna, pimpinan perusahaan untuk mengakses laporan-laporan, admin melakukan kegiatan seputar *update* produk, harga, verifikasi pembayaran serta pengiriman, logistik mempunyai akses untuk hal pengiriman produk ke lokasi konsumen, serta konsumen yang melakukan transaksi pembelian produk. Jadi aplikasi bisa membantu perusahaan dalam melakukan proses transaksi penjualan hingga ke pengiriman produk ke konsumen.

Persamaan penelitian sekarang dan penelitian terdahulu yaitu pada 5 jurnal diatas adalah penggunaan bahasa pemograman yaitu menggunakan *PHP* dan *MySql* dan UML untuk *tools systemnya* karena pada penelitian saat ini juga menggunakan *PHP* dan *MySql* dan *flowchart* serta UML yang terdiri dari *use case*, *activity*, *sequence class diagram*, serta menggunakan metode *prototype* untuk metode pengembangan yang digunakan.

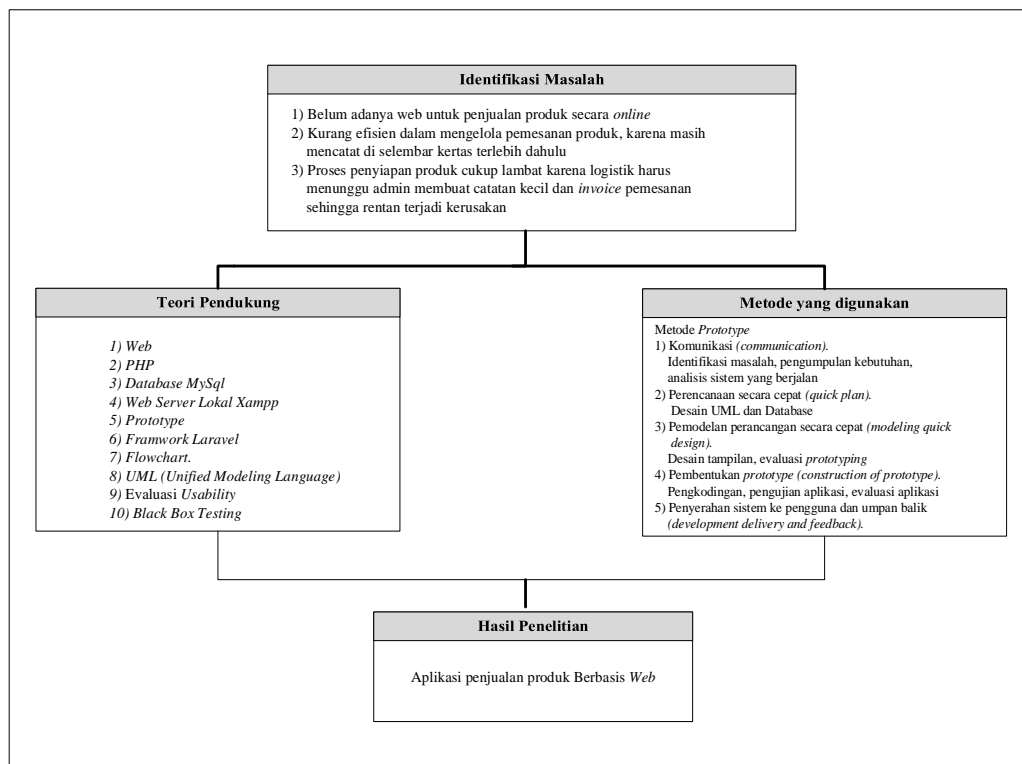
Dari ke 5 jurnal rujukan diatas penulis menggunakan 2 jurnal yang berjudul:

- 1) Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor (ATK) pada Toko 1001 Berbasis *Web* dari jurnal (Alam et al., 2021) sebagai rujukan dalam penyusunan metode pengujian sistem menggunakan metode *black box testing* serta penggunaan UML.

- 2) Pengembangan Sistem Informasi Pelatihan Berbasis *Web* Menggunakan Teknologi *Web Service* dan *Framework Laravel* dari jurnal (Somya dan Nathanael, 2019) sebagai jurnal rujukan dalam penyusunan metode *prototyping* dan desain sistem.

### 3.3. Kerangka Penelitian

Berikut ini kerangka penelitian yang dapat dilihat pada gambar 3.4 :



Sumber : (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 3.4. Kerangka Penelitian**

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **4.1.1. Lokasi Penelitian**

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis melakukan riset di suatu perusahaan di Kota Palembang yaitu PT. Prima Fabian Mandiri yang berlokasi di Jalan Veteran No. 757L Kelurahan Kuto Batu Kecamatan Ilir Timur II Kota Palembang.

##### **4.1.2. Waktu Penelitian**

Penulis melakukan riset di PT. Prima Fabian Mandiri dengan menyusun semua jadwal sesuai pada tabel 4.8.

Tabel 4.8. Waktu Penelitian

Tahapan	Tahun 2022																				
	April				Mei				Juni				Juli				Agustus				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Observasi	■	■	■																		
Wawancara					■	■	■														
Pembuatan Proposal			■	■	■	■	■														
Ujian Proposal								■													
Revisi Proposal									■	■	■	■									
Skripsi									■	■	■	■	■	■	■	■					
P R O T O T Y P E	<b>Komunikasi (<i>Communication</i>)</b>	■	■	■	■																
	Identifikasi masalah, Pengumpulan kebutuhan, Analisis sistem yang berjalan ( <i>Flowchart</i> )	■	■	■	■																
	<b>Perencanaan Secara Cepat (<i>Quick Plan</i>)</b>								■												
	<i>Use Case Diagram</i>								■												
	<i>Activity Diagram</i>								■												
	<i>Sequence Diagram</i>								■												
	<i>Class Diagram</i>								■												
	Desain Database								■												
	<b>Pemodelan Perancangan Secara Cepat (<i>Modeling Quick Design</i>)</b>								■												
	Desain Tampilan								■												
	Evaluasi <i>Prototyping</i>								■												
	<b>Pembentukan <i>Prototype</i></b>								■												
	Pengkodean Aplikasi								■												
	Pengujian Aplikasi								■												
	Evaluasi Aplikasi								■												
	<b>Penyerahan Sistem Perangkat Lunak Ke Pengguna</b>								■												
Ujian Skripsi																			■	■	

Sumber : (Diolah Sendiri, 2022)

## 4.2. Jenis Data

Jenis data yang disajikan penulis dalam penulisan ini ada 2 jenis yaitu:

### 4.2.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang bersumber dari tempat objek penelitian atau sumber pertama yang dikumpulkan oleh penulis secara langsung melalui kuesioner, angket, wawancara dan observasi (Idrus, 2021). Contohnya adalah alur

sistem yang berjalan, dokumen seperti katalog perusahaan, data konsumen, visi misi perusahaan, logo, sejarah perusahaan, struktur organisasi, wewenang dan tanggung jawab karyawan atau bisa dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan data yang penulis perlukan.

#### **4.2.2. Data Sekunder**

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara atau data yang diperoleh dari pihak atau sumber lain yang telah ada, pengumpulan datanya melalui informasi buku, mencari informasi melalui arsip, dan lain-lain (Idrus, 2021). Data sekunder yang penulis peroleh bersumber dari buku – buku penunjang baik buku pribadi maupun buku yang dapat dipinjam di perpustakaan.

### **4.3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

#### **4.3.1. Wawancara**

Wawancara merupakan proses mendapatkan informasi atau data untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan wawancara dialog/diskusi empat mata antara pewawancara dengan narasumber (Siregar, 2018). Wawancara dilakukan secara langsung dengan Ibu Dewi Pinarsi selaku HRD PT. Prima Fabian Mandiri terkait dengan apakah di perusahaan mempunyai aplikasi penjualan atau tidak, mengidentifikasi masalah yang lain seperti penggunaan *invoice* dan surat jalan,

tugas dan wewenang setiap karyawan, serta logo dan visi misi PT. Prima Fabian Mandiri.

#### **4.3.2. Observasi**

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut (Siregar, 2018). Observasi yang dilakukan dengan melihat langsung semua proses transaksi penjualan dan pengiriman produk yang dijual ke konsumen di PT. Prima Fabian Mandiri.

#### **4.3.3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek (Anggito dan Setiawan, 2018). Penulis melakukan dokumentasi saat melaksanakan riset di PT. Prima Fabian Mandiri dan hasil dokumentasi yang didapat berupa foto ruang kerja di PT. Prima Fabian Mandiri, dan foto lokasi mengambil produk yang akan di kirim ke konsumen.

#### **4.3.4. Studi Pustaka**

Studi kepustakaan merupakan kegiatan dalam penelitian yang dilakukan dengan penelusuran teori-teori yang mengandung konsep-konsep sekaligus hubungan antarkonsep yang bertujuan untuk memecahkan masalah penelitian (Zainuddin, 2020). Penulis mencari sumber sebagai referensi terkait dengan

penelitian yaitu dengan mengumpulkan jurnal rujukan untuk digunakan sebagai data penelitian terdahulu, buku, dan apapun yang berkaitan dengan penelitian.

#### **4.5. Alat dan Teknik Pengembangan Sistem**

Dalam penelitian, alat dan teknik perancangan sistem yang akan digunakan untuk membangun aplikasi penjualan produk pada PT. Prima Fabian Mandiri dengan metode pendekatan sebagai berikut:

##### **4.5.1. Alat Pengembangan Sistem**

###### **4.5.1.1. Pemodelan sistem**

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan metode pemodelan sistem berorientasi objek yang terdiri dari *flowchart* dan UML (*Unified Modeling Language*) berupa *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

###### **1) *Flowchart***

*Flowchart* digunakan untuk menjelaskan sistem yang berjalan pada PT. Prima Fabian Mandiri seperti konsumen datang langsung ke toko dan memesan via *whatsapp*.

###### **2) UML (*Unified Modeling Language*)**

Penulis menggunakan 4 diagram untuk menggambarkan perancangan sistem yang akan dibuat. Berikut ini diagram yang akan digunakan :

###### **1) *Use Case Diagram***

###### **2) *Activity Diagram***

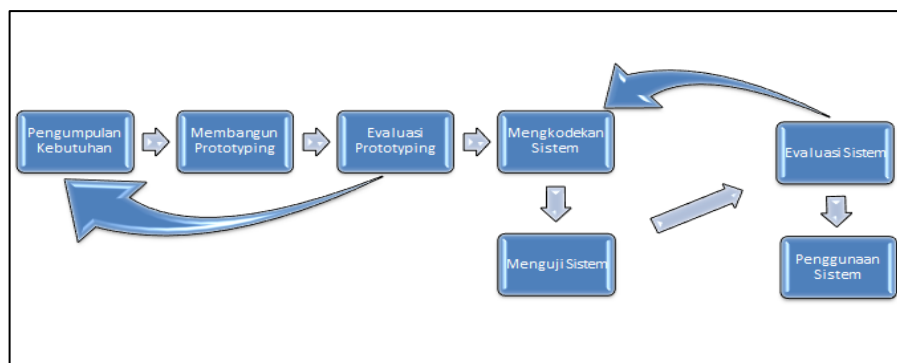
3) *Sequence Diagram*

4) *Class Diagram*

#### 4.5.2. Teknik Pengembangan Sistem

Pada proposal penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengembangan sistem yaitu *prototype*. Menurut (Pane et al., 2020) *prototype* adalah kerangka kerja *Javascript* yang dibuat untuk memfasilitasi proses pembuatan aplikasi berbasis *web*. Metode *prototype* sebagai paradigma mengembangkan sistem informasi tidak hanya merupakan evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang ada, tetapi juga sebuah evolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen.

Berikut ini penjelasan langkah-langkah metode *prototype*:



Sumber : (Pane et al., 2020)

**Gambar 4.5. Langkah-langkah metode *protoytp***

- 1) Komunikasi (*communication*), pada tahap ini penulis melakukan komunikasi, pengumpulan kebutuhan dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di PT. Prima Fabian Mandiri, mendeskripsikan dokumen untuk keperluan pembuatan aplikasi. Kemudian penulis membuat alur sistem berjalan yang berupa bagan alir atau *flowchart*.



- 2) Perencanaan secara cepat (*quick plan*). Pada tahap ini penulis mulai membangun *prototyping* dengan membuat pemodelan proses UML (*Unified Modeling Language*) berupa *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* serta *class diagram* admin, logistik, konsumen, pimpinan perusahaan.
- 3) Pemodelan perancangan secara cepat (*modeling quick design*), tahap ini penulis membuat rancangan basis data dan rancangan desain aplikasi seperti desain tampilan *register*, *login*, tampilan pada halaman konsumen seperti menu *cart*, menu *checkout*, menu pesanan saya, tampilan pada halaman admin, logistik dan pimpinan. Setelah itu penulis akan melakukan evaluasi setelah membuat rancangan UML dan desain antarmuka aplikasi. Evaluasi dilakukan dengan menunjukkan rancangan yang sudah dibuat ke perusahaan dan memvalidasi rancangan apakah diterima atau ditolak, jika diterima maka penulis melanjutkan ke langkah berikutnya.
- 4) Pembentukan *prototype* (*construction of prototype*), pada tahap ini penulis melakukan pengkodean untuk membuat aplikasi penjualan sesuai desain antarmuka yang sudah dievaluasi. Kemudian setelah selesai penulis melakukan *testing* sistem dengan pengujian *black box testing* untuk meminimalisirkan jika terjadi kesalahan saat menggunakan aplikasi. Dan setelah itu penulis juga melakukan evaluasi *usability* dengan menggunakan *use questionnaire* dengan membagikan kuesioner pada calon pengguna aplikasi yaitu admin, pimpinan, logistik dan konsumen.

- 5) Penyerahan sistem ke pengguna (*development delivery*), pada tahap terakhir penulis menyerahkan sistem yang sudah siap dipakai oleh PT. Prima Fabian Mandiri.

#### **4.6. Teknik Pengujian Sistem**

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak (*software*) yang siap dipakai, maka harus dilakukan pengujian terlebih dahulu sebelum di gunakan. Hal ini bertujuan agar meminimalisir jika terjadi kesalahan saat menggunakan aplikasi. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan *black box testing*. Metode pengujian menggunakan *black box testing* dengan menguji fungsi-fungsi yang salah atau hilang sesuai rujukan jurnal menurut (Azis et al., 2019) untuk menemukan kesalahan yang terjadi pada aplikasi penjualan berbasis *web*. Berikut ini fungsi-fungsi pada *web* yang akan diuji:

- 1) Aktifitas proses pada menu login seperti klik proses *login*.
- 2) Aktifitas proses konsumen pada menu toko *online* seperti klik pilih produk, kategori produk, menu *cart*, menu *checkout*, menu pesanan saya.
- 3) Aktifitas proses admin seperti klik menu kelola produk, menu kelola kategori produk, klik menu kelola jenis produk, klik menu pesanan, klik menu kelola akun, klik menu stok produk.
- 4) Aktifitas proses logistik seperti klik menu pesanan, ubah status pesanan.

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Hasil

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan metode *prototype*. Pada bab ini penulis akan membahas tahap-tahap dalam pembuatan aplikasi penjualan produk pada PT. Prima Fabian Mandiri Palembang. Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahap-tahap *prototype* sebagai berikut:

##### 5.1.1. Komunikasi (*Communication*)

Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh PT. Prima Fabian Mandiri Palembang. Berikut ini adalah tabel identifikasi masalah yang terjadi di perusahaan, dapat dilihat pada tabel 5.9.

**Tabel 5. 9 Identifikasi Masalah**

No	Identifikasi Masalah	Penyebab Masalah
1.	Belum adanya sistem yang dapat membantu memberikan informasi ke konsumen tentang <i>update</i> dan produk yang ditawarkan serta untuk mengolah data penjualan produk	Belum adanya <i>web</i> atau aplikasi dalam mengolah data penjualan dan memberikan informasi secara <i>online</i>

No	Identifikasi Masalah	Penyebab Masalah
2.	Penggunaan kertas dalam pembuatan catatan pengambilan produk ke toko	Harus mencatat terlebih dulu dari pesan pelanggan ke catatan kecil kemudian baru di proses cetak nota dan surat jalan sehingga kurang efisien dan memperlambat proses pengambilan produk.

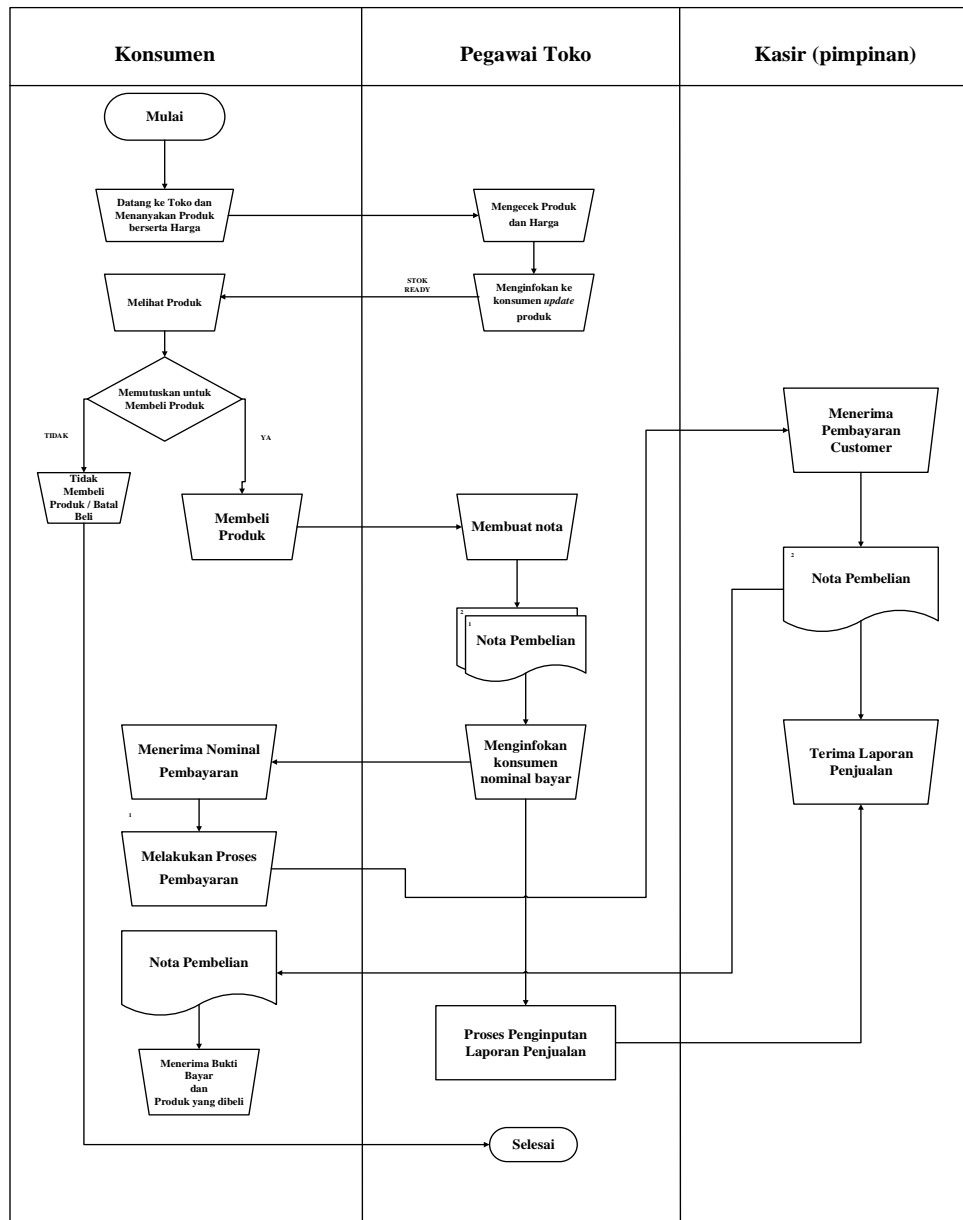
*Sumber : (Diolah Sendiri, 2022)*

#### **5.1.1.1. Alur Sistem yang Berjalan**

Pada tahap ini penulis juga melakukan wawancara untuk mengidentifikasi alur sistem yang berjalan di PT. Prima Fabian Mandiri, mendeskripsikan dokumen untuk keperluan pembuatan aplikasi. Kemudian penulis membuat alur sistem berjalan yang berupa bagan alir atau *flowchart*. Adapun beberapa prosedur proses yang berjalan sebagai berikut :

##### **1) Prosedur Transaksi Pembelian Produk secara Langsung**

Prosedur konsumen datang langsung ke toko dapat dilihat pada gambar 5.6:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.6. Flowchart Transaksi Pembelian Produk secara Langsung**

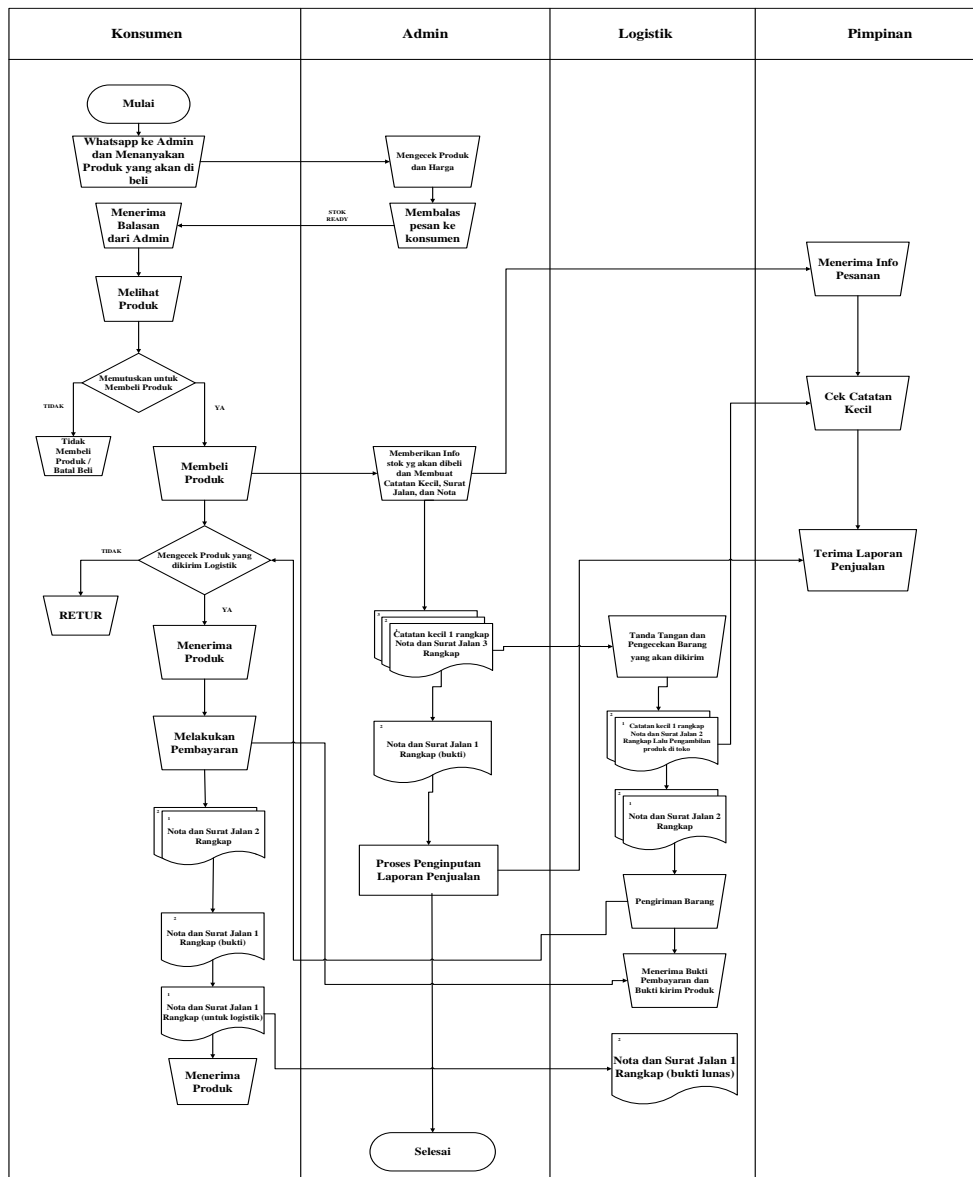
Adapun proses yang digambarkan dengan *flowchart* sistem yang berjalan pada gambar 5.6 sebagai berikut:

- 1) Konsumen datang langsung ke toko lalu menanyakan produk beserta harga yang diinginkan pada staf toko.

- 2) Staf toko akan mengecek stok di toko dan harga produknya. Jika produk tersedia, staf akan memberikan informasi secara langsung ke konsumen tadi.
- 3) Jika harga yang diberikan sudah cocok dan konsumen menyetujui, pegawai akan membuat nota dan langsung menyiapkan produk yang dibeli. Nota terdiri dari 2 rangkap yaitu berwarna *pink* dan putih. Jika tidak konsumen memutuskan tidak membeli produk, maka proses pembelian selesai.
- 4) Selanjutnya staf toko akan menginfokan nominal pembelian, setelah itu konsumen akan melakukan pembayaran secara langsung ke kasir (pimpinan) baik tunai ataupun *transfer* ke rekening toko.
- 5) Nota berwarna *pink* disimpan sebagai arsip untuk didata sebagai laporan penjualan oleh pegawai toko.
- 6) Setelah membayar konsumen mendapatkan nota berwarna putih untuk tanda bahwa proses konsumen sudah melakukan pembayaran, dan berhak mendapatkan produk yang dibeli.
- 7) Tahap terakhir pegawai toko akan menginput laporan penjualan dan langsung di laporkan ke pimpinan ke dalam *microsoft excel*.
- 8) Selesai

2) **Prosedur Transaksi Pembelian Produk dengan Media *Whatsapp***

Prosedur transaksi pembelian produk dengan media *whatsapp* dapat dilihat pada gambar 5.7 :



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.7. Flowchart Transaksi Pembelian Produk dengan Media *Whatsapp***

Adapun Proses yang digambarkan dengan *flowchart* sistem yang berjalan pada gambar 5.7 sebagai berikut:

- 1) Konsumen memesan produk *via whatsapp* atau *telephone*.
- 2) Admin menerima data produk pesanan dari konsumen. Kemudian admin akan memberikan info ke konsumen produk tersedia atau tidak.
- 3) Selanjutnya admin akan mencatat pesanan satu persatu pada selemba kertas dan admin membuat nota manual untuk setiap pesanan dengan acuan data yang telah ditulis pada selemba kertas. Nota ini terdiri dari 3 lembar yaitu berwarna *pink*, putih dan kuning. warna putih dan warna *pink* untuk nota pembayaran sedangkan warna kuning untuk arsip.
- 4) Staf logistik akan pergi mengambil produknya di toko dengan memberikan catatan kecil dari admin untuk diberikan kepimpinan sebagai laporan pengambilan produk.
- 5) Selanjutnya staf logistik mengirimkan pesanan ke lokasi konsumen dengan membawa nota dan surat jalan. Staf logistik akan meminta konsumen untuk menandatangani nota berwarna putih dan *pink*, lalu menulis tanda lunas pada setiap nota. Kemudian, staf logistik meberikan nota berwarna putih sebagai bukti pembayaran kepada konsumen.
- 6) Lalu konsumen akan mengecek produk yang dikirim ada cacat atau tidak. Jika produk tidak ada cacat, selanjutnya konsumen melakukan pembayaran.
- 7) Staf logistik menerima nota pembayaran berupa nota bewarna *pink* yang telah diberi tanda lunas dan uang bagi konsumen yang melakukan secara *cash*. Staf logistik memberikan nota pembayaran dan uang ke admin.



- 8) Admin akan menginput laporan penjualan dan langsung di laporkan ke pimpinan ke dalam *microsoft excel*.
- 9) Admin memberikan laporan pembelian produk pada direktur.
- 10) Konsumen menerima produk yang telah dicek kembali. Kemudian proses selesai.

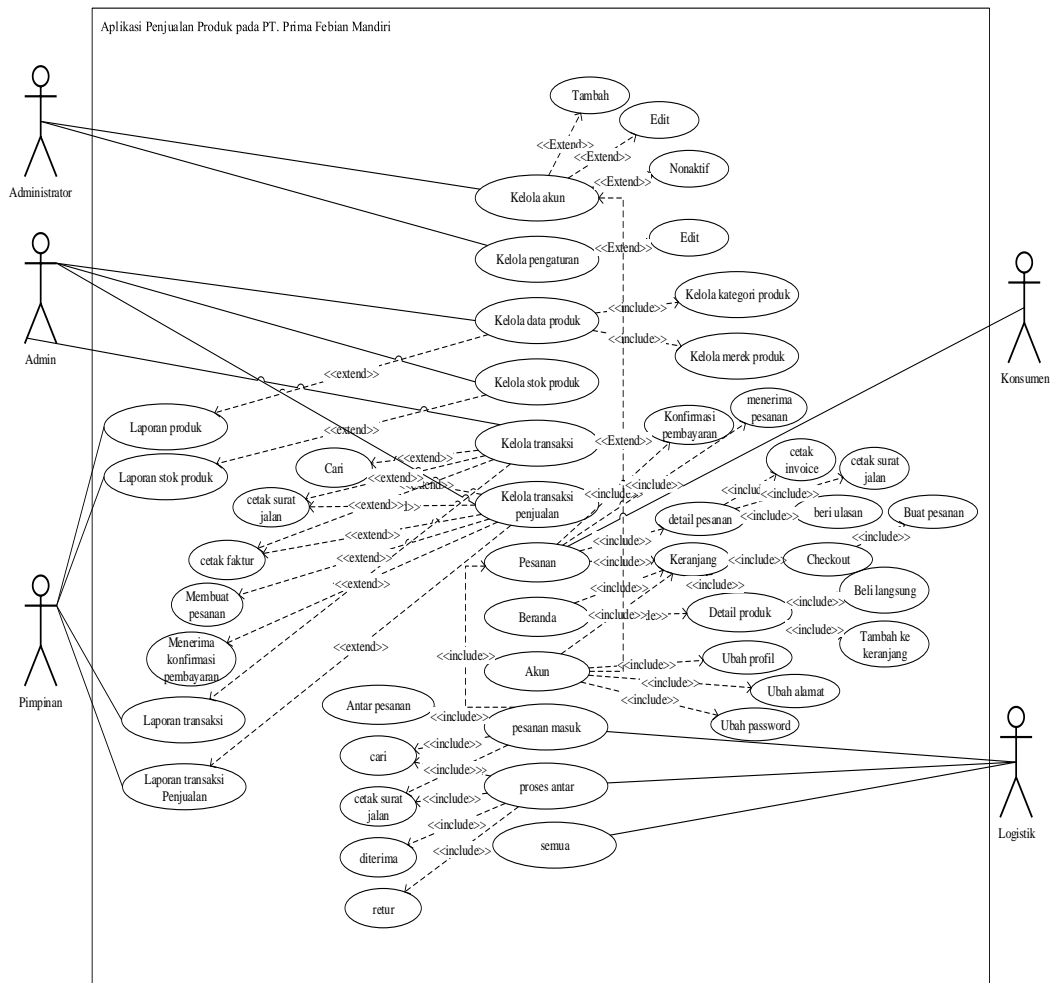
### **5.1.2. Perencanaan Secara Cepat (*Quick Plan*)**

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dan pemodelan proses data. Kemudian digambarkan dengan menggunakan model UML, model sistem yang digunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.

#### **5.1.2.1. Pemodelan Sistem**

##### **1) *Use Case Diagram***

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan desain *system* menggunakan *use case diagram*. *Use case diagram* untuk sistem dapat dilihat pada gambar berikut :



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.8. Use Case Diagram**

Pada gambar diatas dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pada aktor *administrator*, memiliki akses mengelola akun seperti menambah akun, mengubah akun dan akses mengelola pengaturan aplikasi yang bisa diubah.
- 2) Pada aktor konsumen, memiliki akses melihat produk yang ada dan detail produk tanpa *login*, dan akses keranjang, mengelola belanja yang bisa memesan produk, konfirmasi pembayaran,

melihat detail pesanan, melihat riwayat perjalanan, setelah menerima barang konsumen bisa memberi ulasan produk.

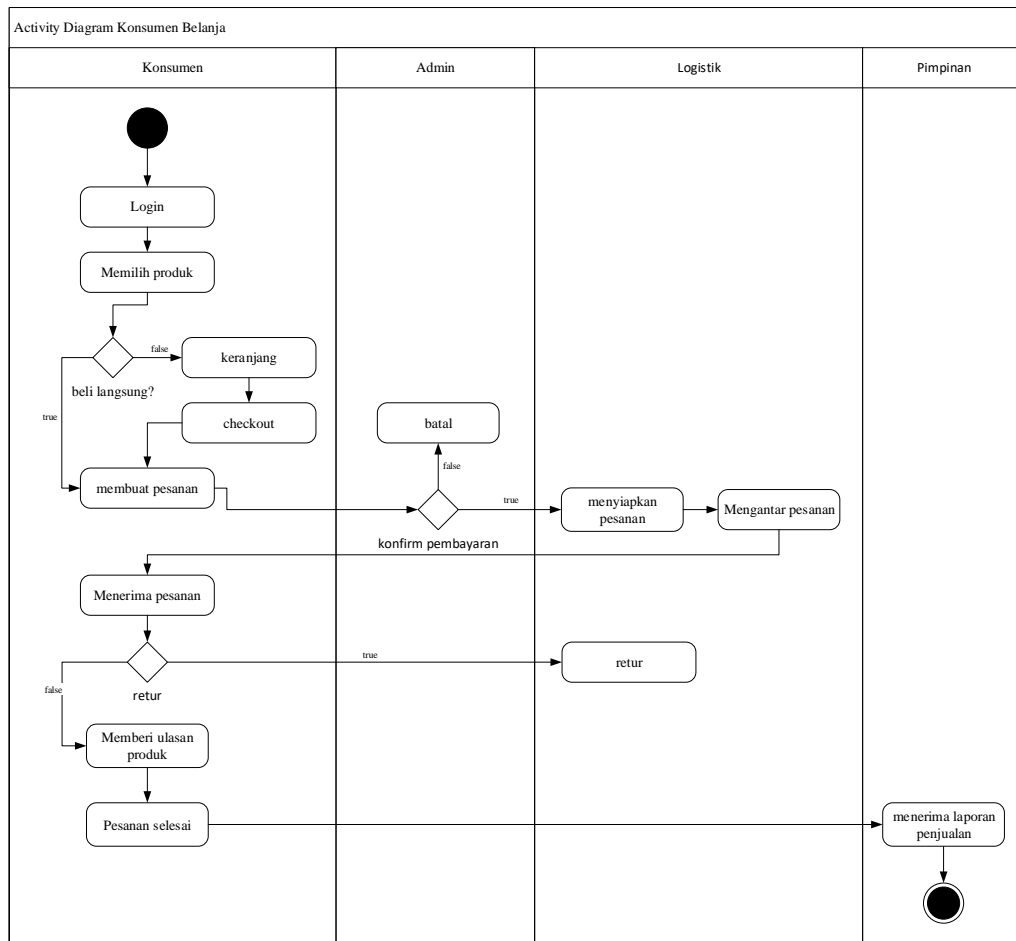
- 3) Pada aktor admin, memiliki akses mengelola kategori produk, merek produk, data produk, stok produk, data metode pembayaran, data mengelola transaksi pesanan yang bisa melakukan pencarian nomor transaksi, melihat detail pesanan, cetak faktur, cetak surat jalan, dan menerima konfirmasi pembayaran.
- 4) Pada aktor logistik, memiliki akses mengelola transaksi pesanan dengan kebutuhan filter menyiapkan pesanan, mengirim pesanan, dan melihat surat jalan.
- 5) Pada aktor pimpinan, memiliki akses melihat laporan.

## 2) *Activity Diagram*

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan desain *system* menggunakan *activity diagram*. Adapun beberapa *activity diagram* sebagai berikut :

### 1) *Activity Diagram* Konsumen Belanja

*Activity diagram* Konsumen Belanja untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.9 berikut :

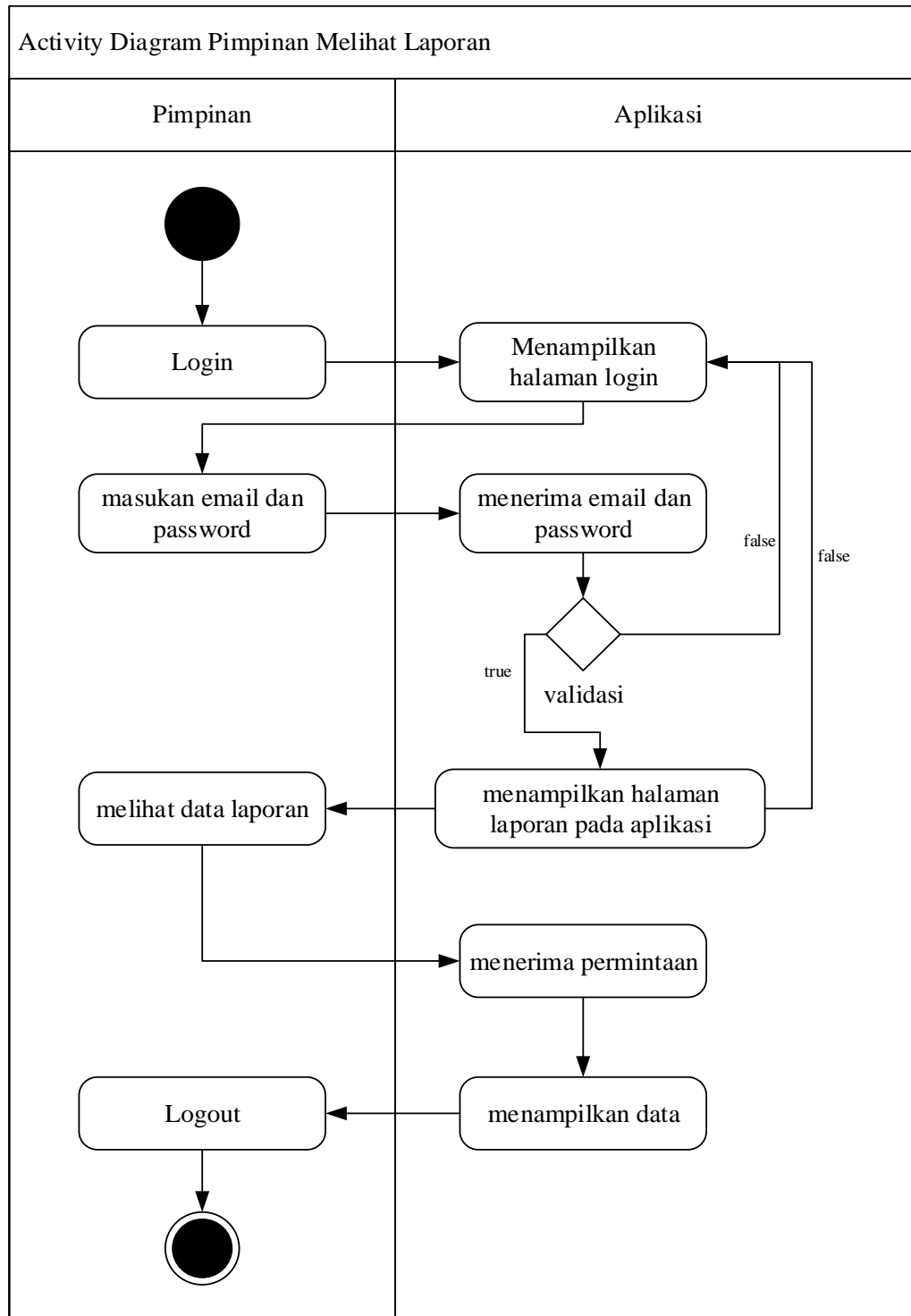


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.9. Activity Diagram Konsumen Belanja**

2) *Activity Diagram* Pimpinan Melihat Laporan

*Activity diagram* pimpinan melihat laporan untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.10 berikut :

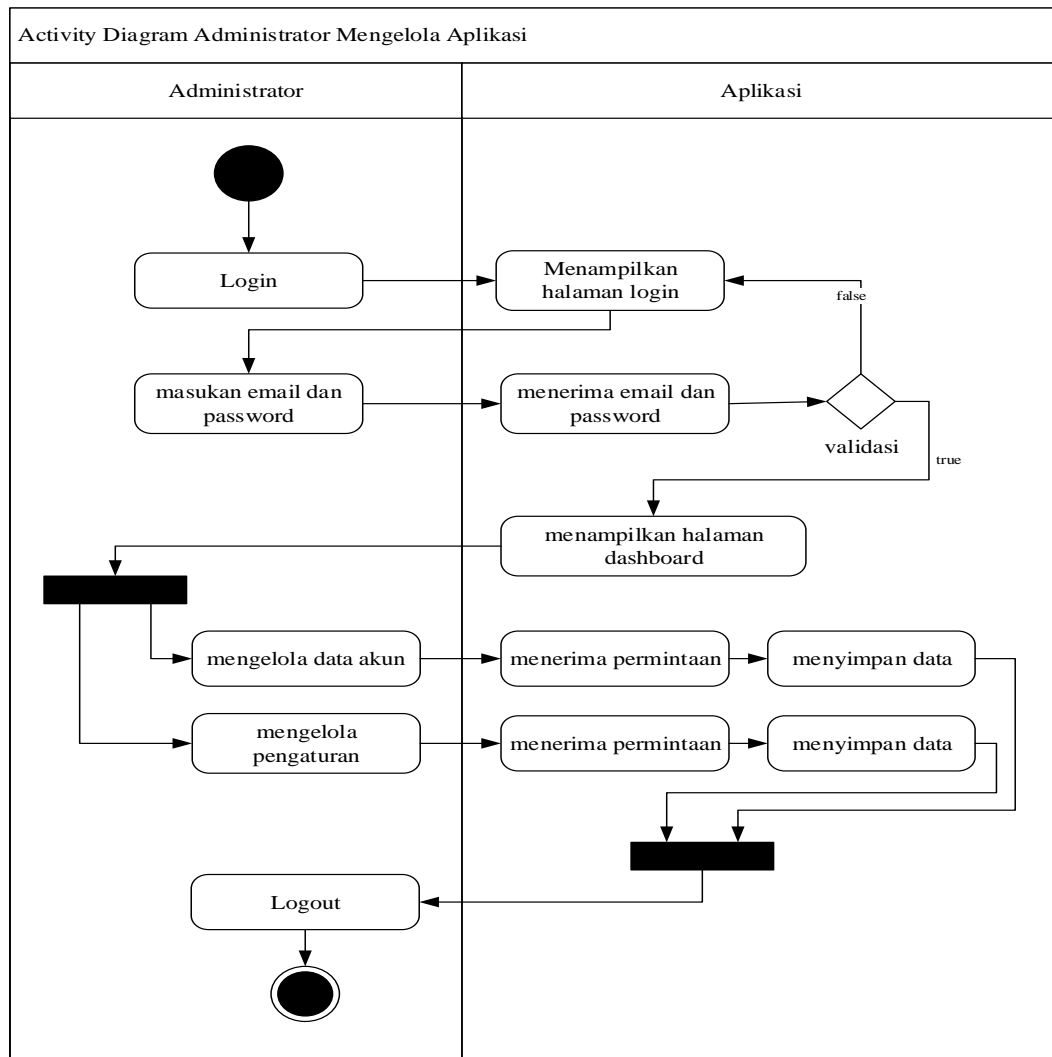


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.10. Activity Diagram Pimpinan Melihat Laporan**

### 3) Activity Diagram Administrator Mengelola Aplikasi

Activity diagram Administrator Mengelola Aplikasi untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.11 berikut:

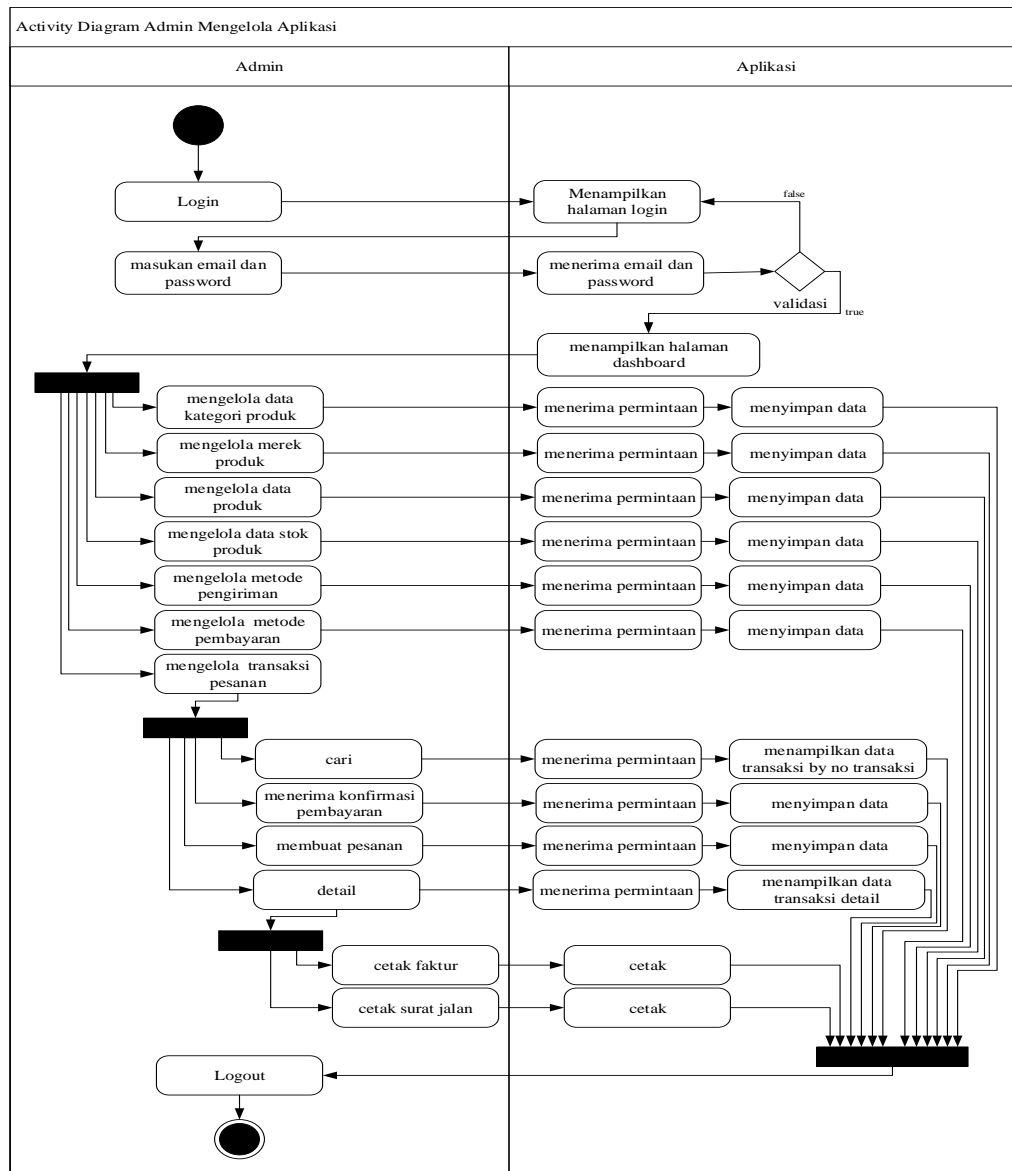


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.11. Activity Diagram Administrator Mengelola Aplikasi**

### 4) Activity Diagram Admin Mengelola Aplikasi

Activity diagram Admin Mengelola Aplikasi untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.12 berikut:

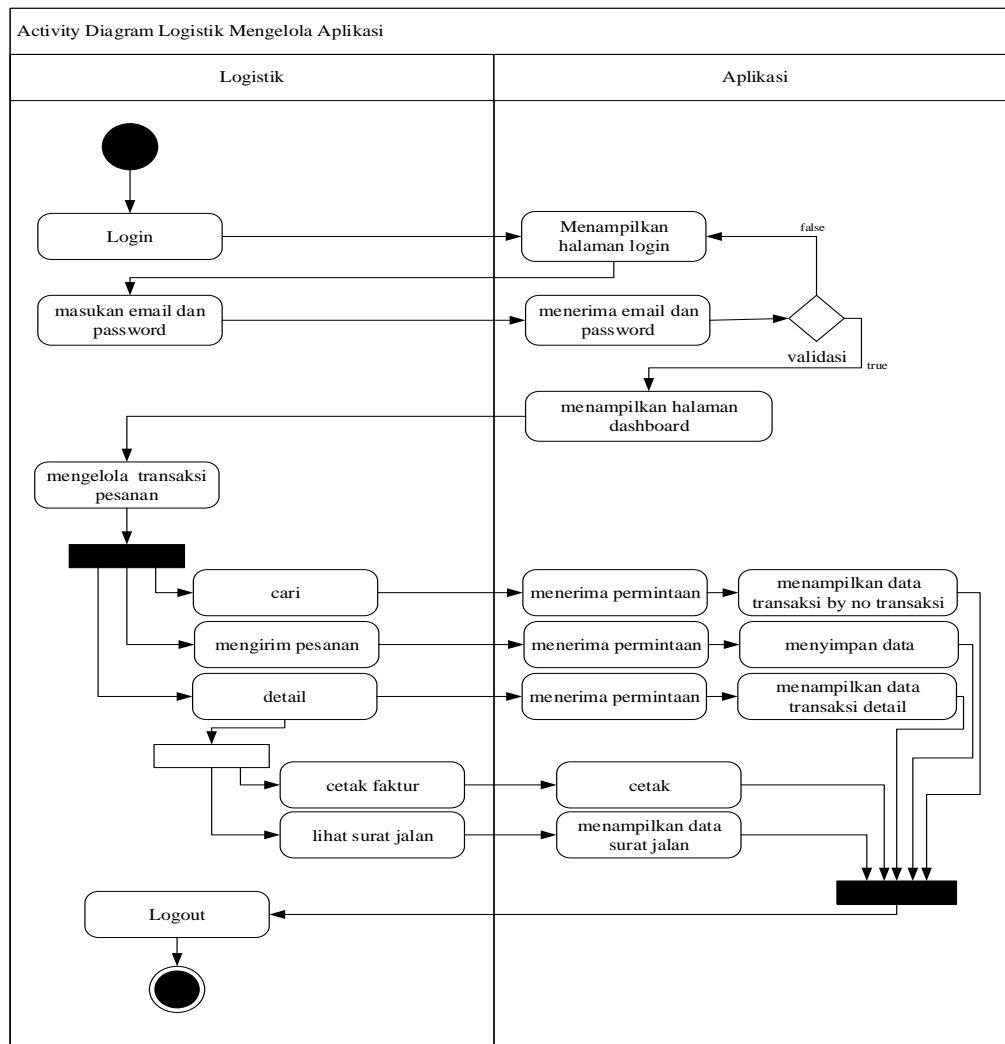


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.12. Activity Diagram Admin Mengelola Aplikasi**

### 5) Activity Diagram Logistik Mengelola Aplikasi

Activity diagram Logistik Mengelola Aplikasi untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.13 berikut:



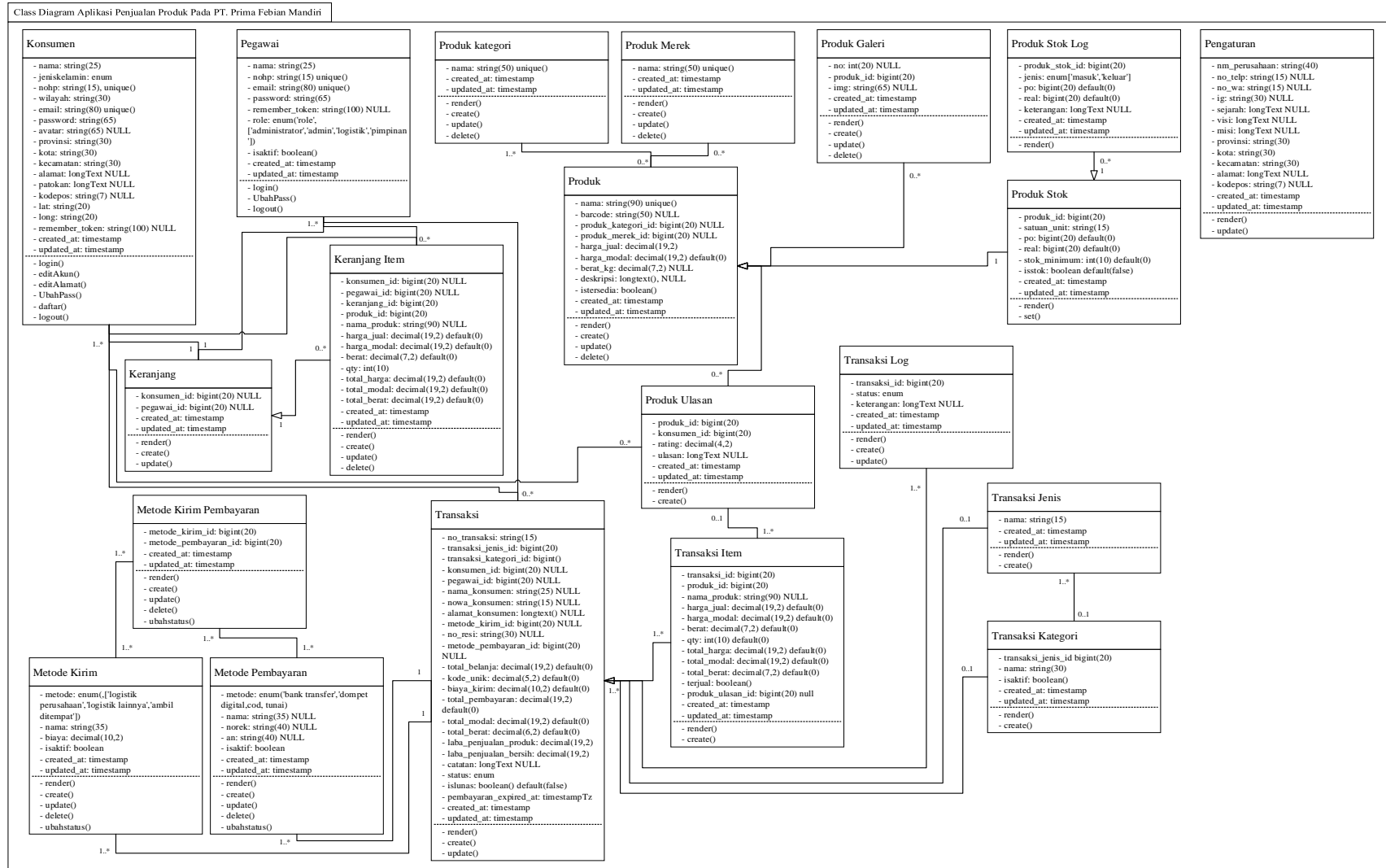
Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.13. Activity Diagram Logistik Mengelola Aplikasi**

### 3) Class Diagram

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan desain *system* menggunakan *Class diagram*. *Class diagram* untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.14 berikut :





Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

Gambar 5.14. Class Diagram

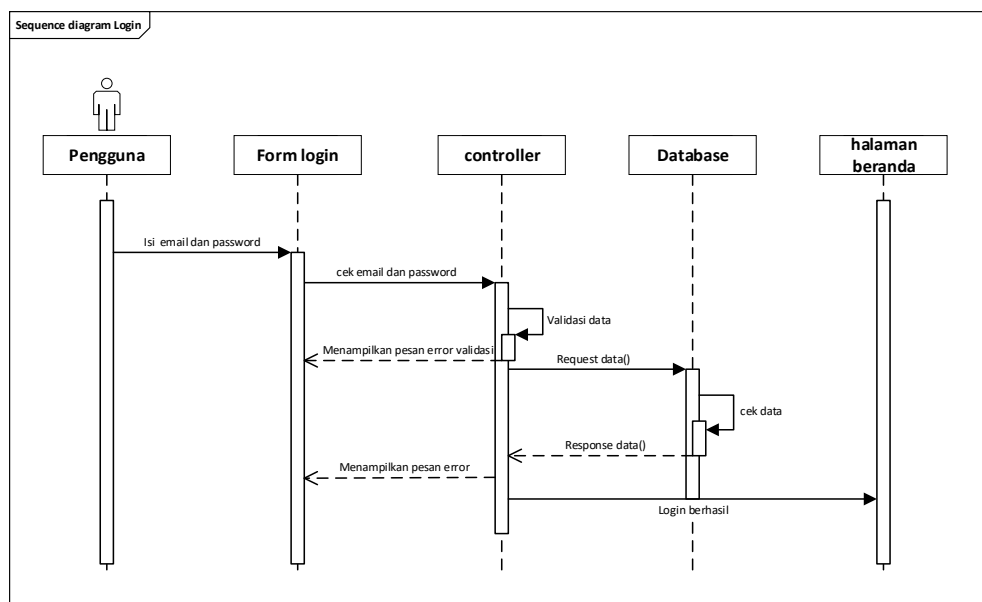
#### 4) *Sequence Diagram*

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan desain *system* menggunakan *Sequence diagram*. *Sequence diagram* untuk sistem dapat dilihat pada gambar berikut :

##### 1) *Sequence Diagram Login*

*Sequence diagram login* untuk sistem dapat dilihat pada gambar

5.15 berikut :



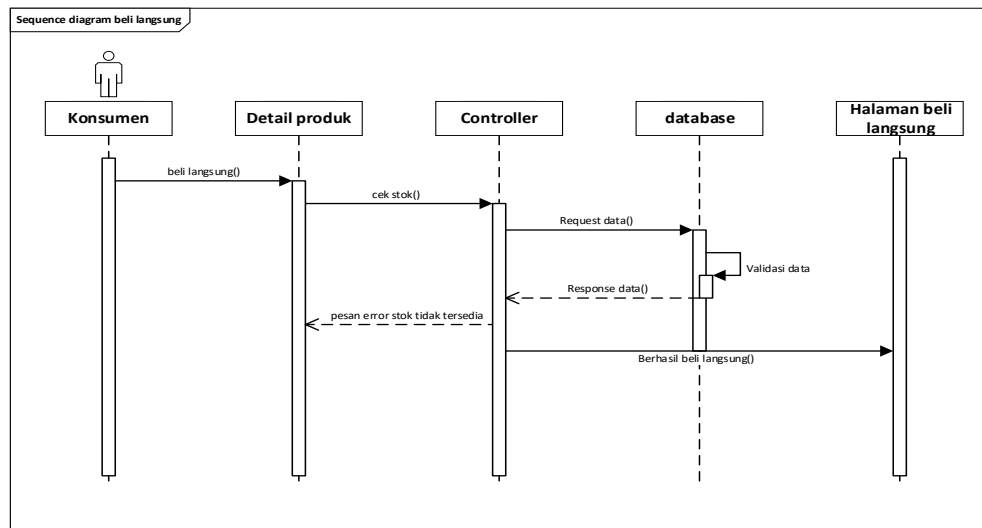
Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.15. *Sequence Diagram Login***

##### 2) *Sequence Diagram Beli langsung*

*Sequence diagram beli langsung* untuk sistem dapat dilihat pada

gambar 5.16 berikut :

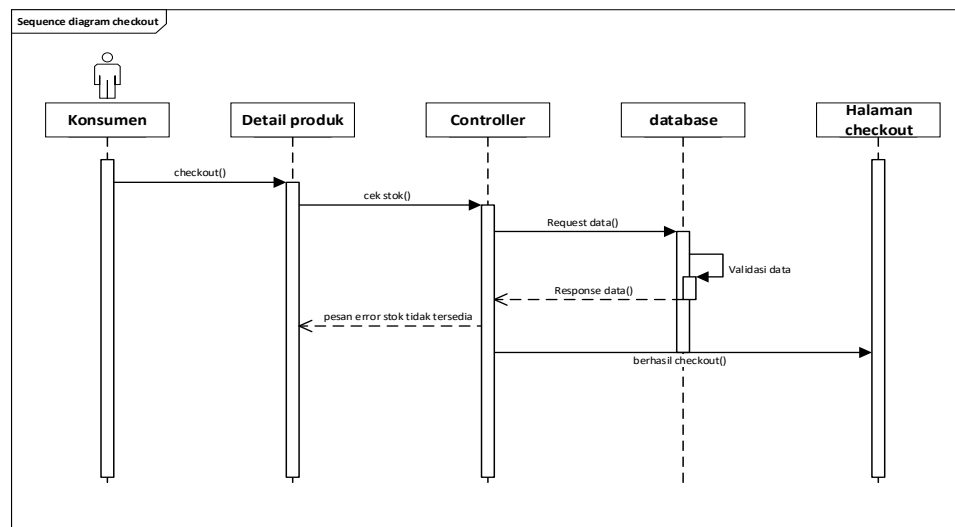


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.16. Sequence Diagram Beli langsung**

### 3) Sequence Diagram Checkout

Sequence diagram checkout untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.17 berikut :

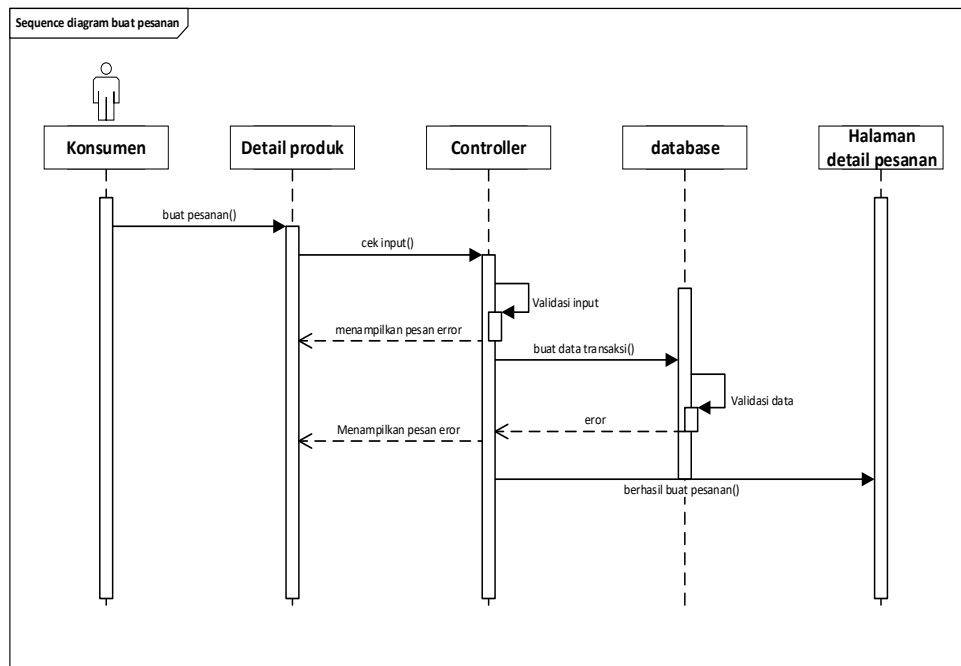


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.17. Sequence Diagram Checkout**

#### 4) *Sequence Diagram* Buat Pesanan

*Sequence diagram* buat pesanan untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.18 berikut :

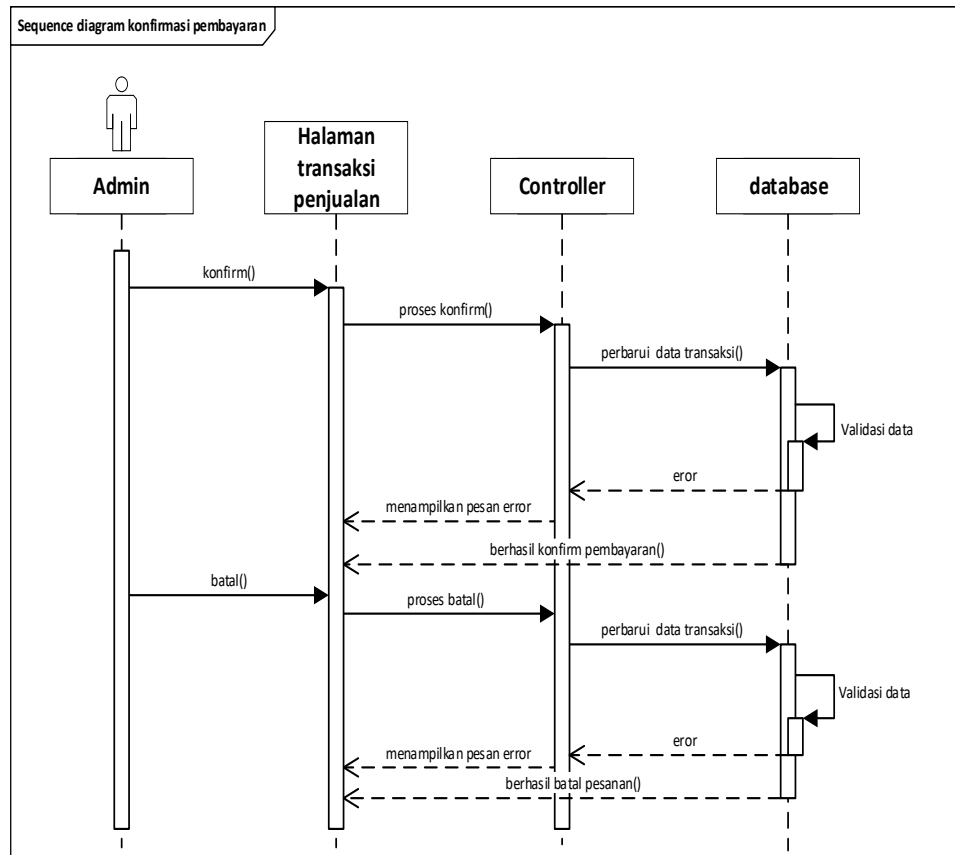


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.18. *Sequence Diagram* Buat Pesanan**

#### 5) *Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran

*Sequence diagram* konfirmasi pembayaran untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.19 berikut :

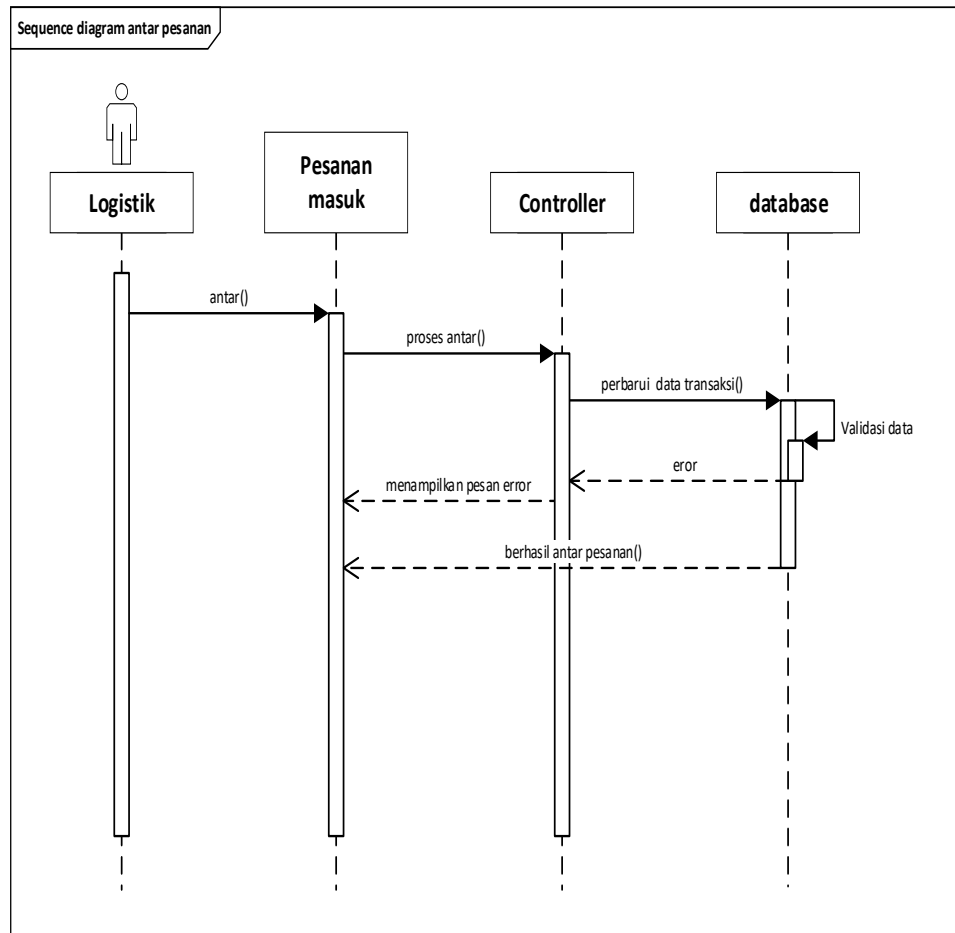


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.19. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran**

6) *Sequence Diagram Antar Pesanan*

*Sequence diagram* antar pesanan untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.20 berikut :

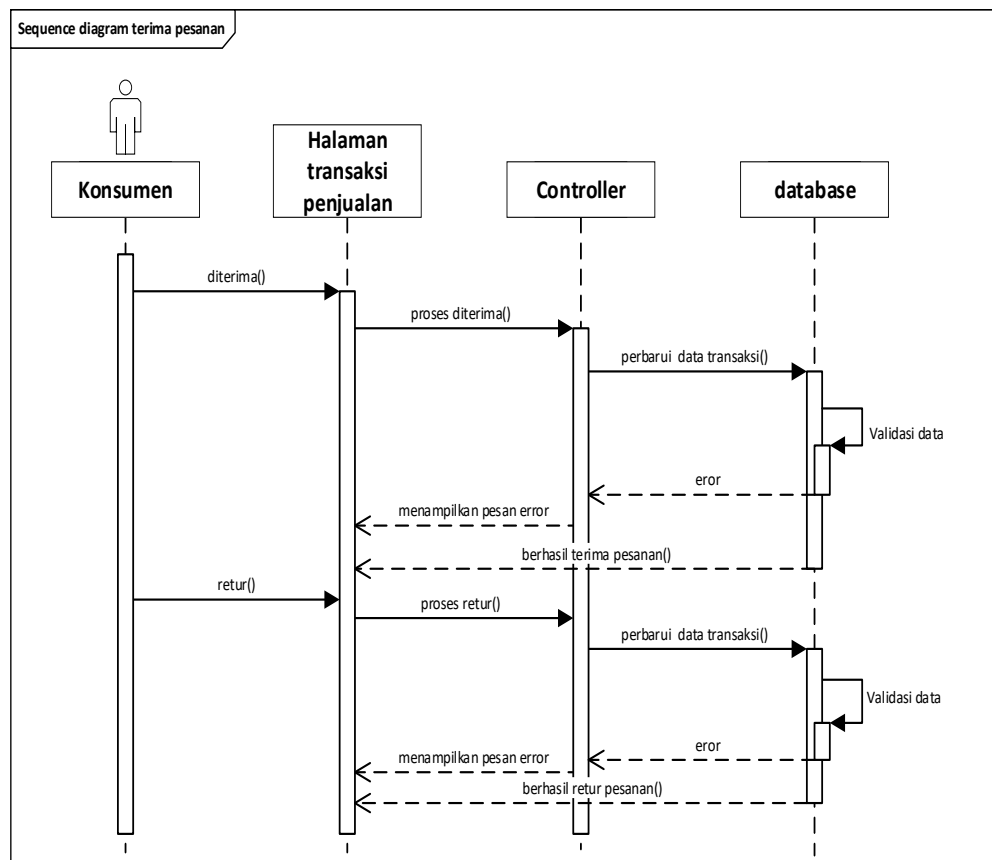


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### Gambar 5.20. Sequence Diagram Antar Pesanan

#### 7) Sequence Diagram Terima Pesanan

Sequence diagram terima pesanan untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.21 berikut :

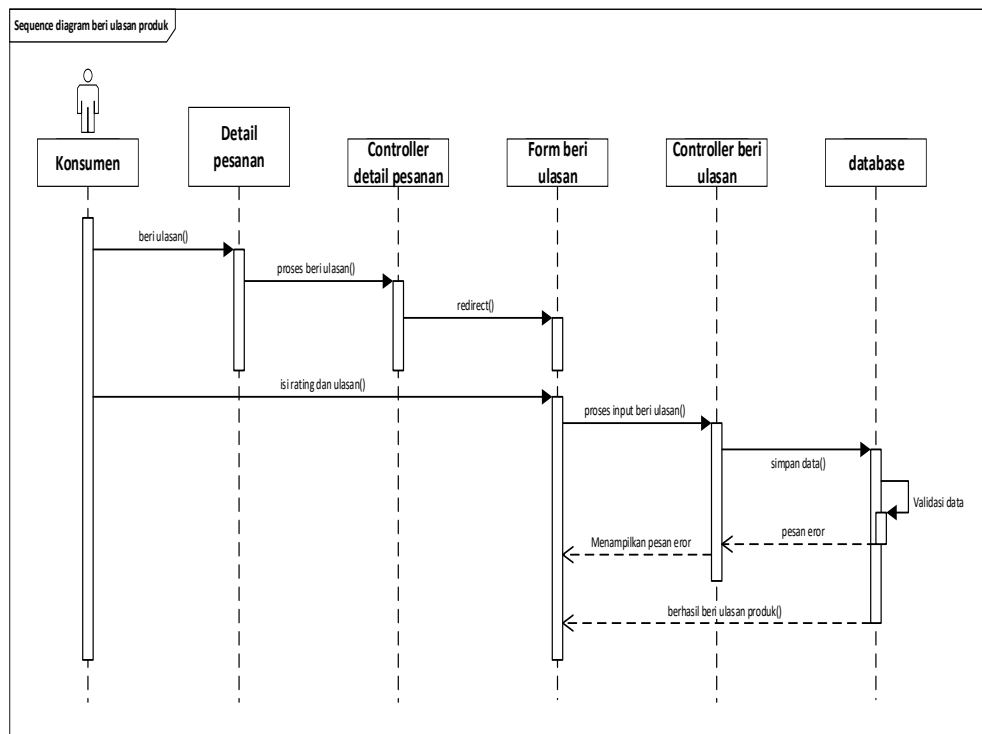


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### Gambar 5.21. Sequence Diagram Terima Pesanan

#### 8) Sequence Diagram Beri Ulasan Produk

Sequence diagram beri ulasan produk untuk sistem dapat dilihat pada gambar 5.22 berikut :



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.22. Sequence Diagram Beri Ulasan Produk**

#### 5.1.2.2. Desain Database

Desain *database* yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama *field*, tipe *field* dan ukurannya, dimana digunakan untuk menampung data. Adapun desain *database* yaitu sebagai berikut :



### 1) Tabel Konsumen

Tabel Konsumen ini difungsikan untuk menampung data konsumen dari yang dapat masuk pada sistem. Tabel konsumen ini diberi nama konsumens dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.10.

**Tabel 5.10. Tabel Konsumen**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	Bigint	20	Primary key
2.	Nama	varchar	25	Nama
3.	Jenis kelamin	enum		Jenis kelamin
4.	Nohp	varchar	15	Nomor hp
5.	Wilayah	varchar	30	Gambar
6.	Email	varchar	80	Email
7.	Password	varchar	65	Password
8.	Avatar	varchar	65	Gambar
9.	Provinsi	varchar	30	Provinsi
10.	Kota	varchar	30	Kota
11.	Kecamatan	varchar	30	Kecamatan
12.	Alamat	longtext		Alamat
13.	Patokan	longtext		Patokan
14.	Kodepos	varchar	7	kode pos
15.	lat	varchar	20	Latitude
16.	long	varchar	20	Longitute
17.	Remember token	varchar	65	Ingat masuk
18.	created_at	timestamp		Dibuat
19.	updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

## 2) Tabel Pegawai

Tabel Pegawai ini difungsikan untuk menampung data pegawai dari yang dapat masuk pada sistem. Tabel pegawai ini diberi nama *pegawais* dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.11.

**Tabel 5.11. Tabel Pegawai**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Nama	varchar	25	Nama pegawai
3.	Nohp	varchar	15	No ponsel
4.	Email	varchar	80	Email
5.	Password	varchar	65	Password
6.	Remember_token	varchar	65	Ingat masuk
7.	Role	enum		Akses role
8.	Isaktif	boolean		Status aktif
9.	Created_at	timestamp		Dibuat
10.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

## 3) Tabel Pengaturan

Tabel pengaturan ini difungsikan untuk menampung data pengaturan. Tabel pengaturan ini diberi nama *pengaturans* dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.12.

**Tabel 5.12. Tabel Pengaturan**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Nm_perusahaan	varchar	40	Nama perusahaan
3.	No_telp	varchar	15	Nomor telepon
4.	No_wa	varchar	15	Nomor whatsapp
5.	Ig	varchar	30	Instagram
6.	Sejarah	longtext		Tentang perusahaan
7.	Visi	longtext		Visi perusahaan
8.	Misi	longtext		Misi perusahaan
9.	Provinsi	varchar	30	Nama provinsi
10.	Kota	varchar	30	kota
11.	Kecamatan	varchar	30	kecamatan
12.	Alamat	longtext		Alamat lengkap
13.	Kodepos	varchar	7	Kode pos
14.	Created_at	timestamp		Dibuat
10.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

#### 4) Tabel Produk Kategori

Tabel produk kategori ini difungsikan untuk menampung data kategori produk. Tabel produk kategori ini diberi nama produk\_kategoris dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.13.

**Tabel 5.13. Tabel Produk Kategori**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Nama	varchar	50	Kategori
3.	Created_at	timestamp		Dibuat
4.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

#### 5) Tabel Produk Merek

Tabel produk merek ini difungsikan untuk menampung data merek produk. Tabel produk merek ini diberi nama produk\_mereks dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.14.

**Tabel 5.14. Tabel Produk Merek**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Nama	varchar	50	Nama merek
3.	Created_at	timestamp		Dibuat
4.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

#### 6) Tabel Produk

Tabel produk ini difungsikan untuk menampung data produk. Tabel produk ini diberi nama produks dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.15.

**Tabel 5.15. Tabel Produk**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Nama	varchar	90	Nama produk
3.	Barcode	varchar	50	Kode barang
4.	Produk_kategori_id	bigint	20	Foreign key
5.	Produk_merek_id	bigint	20	Foreign key
6.	Harga_jual	decimal	19,2	Harga jual
7.	Harga_Modal	decimal	19,2	Harga modal
8.	Berat_kg	decimal	7,2	Berat produk
9.	Deskripsi	longtext		Deksripsi produk
10.	Istersedia	tinyint		
11.	Created_at	timestamp		Dibuat
12.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 7) Tabel Produk Galeri

Tabel produk galeri ini difungsikan untuk menampung data gambar produk. Tabel produk galeri ini diberi nama produk\_galeris dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.16.

**Tabel 5.16. Produk Galeri**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Produk_id	bigint	20	Foreign key
3.	Img_url	varchar	65	Gambar produk
4.	Created_at	timestamp		Dibuat
5.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 8) Tabel Produk Stok

Tabel produk stok ini difungsikan untuk menampung data stok produk.

Tabel produk stok ini diberi nama produk\_stoks dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.17.

**Tabel 5.17. Tabel Produk Stok**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	produk_id	bigint	20	Foreign key
3.	satuan_unit	varchar	15	Satuan unit
4.	po	bigint	20	Stok pre order
5.	real	bigint	20	Stok fisik
6.	stok min	int	10	Min stok
7.	isstok	tinyint		Status stok
8.	created_at	timestamp		Dibuat
9.	updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 9) Tabel Produk Stok Log

Tabel produk stok log ini difungsikan untuk menampung data riwayat stok produk. Tabel produk stok log ini diberi nama produk\_stok\_logs dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.18.

**Tabel 5.18. Tabel Produk Stok Log**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Produk_ stok_id	bigint	20	Foreign key
3.	Jenis	enum		Jenis masuk keluar
4.	Po	bigint	20	Pre order
5.	Real	bigint	20	Fisik
6.	Keterangan	longtext		Keterangan
7.	Created_at	timestamp		Dibuat
8.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 10) Tabel Produk Ulasan

Tabel produk ulasan ini difungsikan untuk menampung ulasan konsumen kepada produk. Tabel produk ulasan ini diberi nama produk\_ulasans dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.19.

**Tabel 5.19. Tabel Produk Ulasan**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Produk_id	bigint	20	Foreign key
3.	Konsumen_id	bigint	20	Foreign key
4.	Rating	decimal	4,2	Rating penilaian
5.	Ulasan	longtext		Ulasan
6.	Created_at	timestamp		Dibuat
7.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 11) Tabel Metode Kirim Pembayaran

Tabel metode kirim pembayaran ini difungsikan untuk menampung data relasi metode kirim dan metode pembayaran. Tabel metode kirim pembayaran ini diberi nama metode\_kirim\_pembayarans dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.20.

**Tabel 5.20. Tabel Metode Kirim Pembayaran**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Metode_kirim_ Id	bigint	20	foreign_id
3.	Metode_ pembayaran_id	bigint	20	foreign_id
4.	Created_at	timestamp		Dibuat
5.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)



## 12) Tabel Metode Kirim

Tabel metode kirim ini difungsikan untuk menampung data metode kirim. Tabel metode kirim ini diberi nama *metode\_kirims* dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.21.

**Tabel 5.21. Tabel Metode Kirim**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Metode	enum		
3.	Nama	varchar	35	Nama
4.	Biaya	decimal	10,2	Biaya kirim
5.	Isaktif	tinyint		Status aktif
6.	Created_at	timestamp		Dibuat
7.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

## 13) Tabel Metode Pembayaran

Tabel metode pembayaran ini difungsikan untuk menampung data metode pembayaran. Tabel metode pembayaran ini diberi nama *metode\_pembayarans* dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.22.

**Tabel 5.22. Tabel Metode Pembayaran**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Metode	enum		
3.	Nama	varchar	35	Nama
4.	Norek	varchar	40	Nomor rekening
5.	An	varchar	40	Atas nama
6.	Isaktif	tinyint		Status aktif
7.	Created_at	timestamp		Dibuat
8.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

#### 14) Tabel Keranjang

Tabel keranjang ini difungsikan untuk menampung data keranjang. Tabel keranjang ini diberi nama keranjangs dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.23.

**Tabel 5.23. Tabel Keranjang**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Konsumen_ Id	bigint	20	Foreign key
3.	Pegawai_id	bigint	20	Foreign key
4.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 15) Tabel Keranjang Item

Tabel keranjang item ini difungsikan untuk menampung data produk di keranjang. Tabel keranjang item ini diberi nama *keranjang\_items* dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.24.

**Tabel 5.24. Tabel Keranjang Item**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2	Konsumen_id	bigint	20	Foreign key
3.	Pegawai_id	bigint	20	Foreign key
4.	Keranjang_id	bigint	20	Foreign key
5.	Produk_id	bigint	20	Foreign key
6.	Nama_produk	varchar	90	manual input
7.	Harga_jual	decimal	19,2	manual input
8.	Harga_modal	decimal	19,2	manual input
9.	Berat	decimal	7,2	manual input
10.	Qty	int	10	Jumlah barang
11.	Total_harga	decimal	19,2	Total harga
12.	Total_modal	decimal	19,2	Total modal
13.	Total_berat	decimal		total_berat
14.	Created_at	timestamp		Dibuat
15.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

## 16) Tabel Transaksi

Tabel transaksi ini difungsikan untuk menampung data transaksi. Tabel transaksi ini diberi nama transaksis dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.25.

**Tabel 5.25. Tabel Transaksi**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	No_transaksi	varchar	15	nomor transaksi
3.	Transaksi_jenis_id	bigint	20	Foreign Key
4.	Transaksi_kategori_ Id	bigint	20	Foreign Key
5.	Konsumen_id	bigint	20	Foreign key
6.	Pegawai_id	bigint	20	Foreign key
7.	Nama_konsumen	varchar	25	Manual input
8.	Nowa_konsumen	varchar	15	Manual input
9.	Alamat_konsumen	longtext		Manual input
10.	Metode_kirim_id	bigint	20	Foreign key
11.	No_resi	varchar	30	Nomor resi
12.	Metode_pembayaran_ Id	bigint	20	Foreign key
13.	Total_belanja	decimal	19,2	Total belanja
14.	Kode_unik	decimal	5,2	Kode unik
15.	Biaya_kirim	decimal	10,2	Biaya kirim
16.	Total_pembayaran	decimal	19,2	Total pembayaran
17.	Total_modal	decimal	19,2	Total modal
18.	Total_berat	decimal	6,2	Total berat

No	Field	Type	Size	Keterangan
19.	Laba_penjualan_produk	decimal	19,2	Keuntungan dari produk
20.	Laba_penjualan_Bersih	decimal	19,2	Laba bersih
21.	Catatan	longtext		Catatan transaksi
22.	Status	enum		Status transaski
23.	Islunas	tinyint		Lunas atau bon
24.	Pembayaran_expired_at	time-stamp		Masa pembayaran
25.	Created_at	time-stamp		Dibuat
26.	Updated_at	time-stamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 17) Tabel Transaksi Item

Tabel transaksi item ini difungsikan untuk menampung data banyak produk pada transaksi. Tabel transaksi item ini diberi nama transaksi\_items dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.26.

**Tabel 5.26. Tabel Transaksi Item**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	<i>Primary Key</i>
2.	Transaksi_id	bigint	20	<i>Foreign key</i>
3.	Produk_id	bigint	20	<i>Foreign key</i>
4.	Nama_produk	varchar	90	<i>Manual input</i>
5.	Harga_jual	decimal	19,2	<i>Manual input</i>
6.	Harga_modal	decimal	19,2	<i>Manual input</i>
7.	Berat	decimal	7,2	<i>Manual input</i>
8.	Qty	int	10	Jumlah barang

No	Field	Type	Size	Keterangan
9.	Total_harga	decimal	19,2	Total harga
10.	Total_modal	decimal	19,2	Total modal
11.	Total_berat	decimal	7,2	Total berat
12.	Terjual	tinyint		Status terjual
13.	Produk_ulasan_id	bigint	20	Foreign key
14.	Created_at	timestamp		Dibuat
15.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 18) Tabel Transaksi Log

Tabel transaksi log ini difungsikan untuk menampung data riwayat perjalanan transaksi. Tabel transaksi log ini diberi nama transaksi\_logs dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.27.

**Tabel 5.27. Tabel Transaksi Log**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Transaksi_id	bigint	20	Foreign key
3.	Status	enum		status transaksi
4.	Keterangan	longtext		Keterangan
5.	Created_at	timestamp		Dibuat
6.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 19) Tabel Transaksi Jenis

Tabel transaksi jenis ini difungsikan untuk menampung data jenis keluar dan masuk transaksi. Tabel transaksi jenis ini diberi nama transaksi\_jenis dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.28.

**Tabel 5.28. Tabel Transaksi Jenis**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Nama	varchar	15	Nama jenis
3.	Created_at	timestamp		Dibuat
4.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

## 20) Tabel Transaksi Kategori

Tabel transaksi kategori ini difungsikan untuk menampung data kategori dari relasi jenis. Tabel transaksi kategori ini diberi nama transaksi kategoris dengan beberapa *field* yang dapat dilihat pada tabel 5.29.

**Tabel 5.29. Tabel Transaksi Kategori**

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id	bigint	20	Primary Key
2.	Transaksi_jenis_id	bigint	20	Foreign key
3.	Nama	varchar	30	Nama ketegori
4.	Isaktif	tinyint		Status aktif
5.	Created_at	timestamp		Dibuat
6.	Updated_at	timestamp		Diperbarui

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 5.1.3. Permodelan Perancangan Secara Cepat

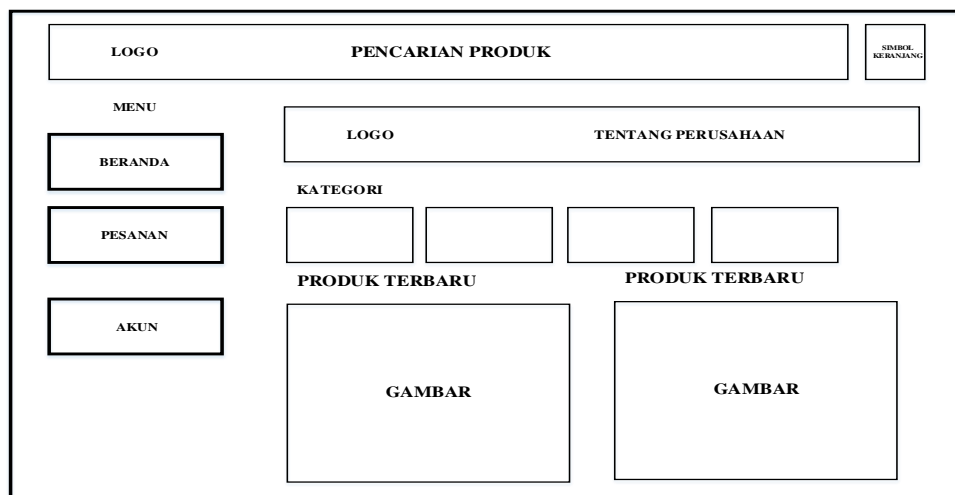
Pada tahap ini penulis melakukan perancangan desain *interface* atau tampilan antarmuka untuk membentuk aplikasi dengan menggunakan Microsoft Visio 2016.

### 5.1.3.1. Desain Tampilan

Berikut ini adalah desain tampilan antarmuka untuk membentuk aplikasi.

#### 1) Desain Tampilan Halaman Beranda

Halaman beranda digunakan oleh *user* untuk melihat langsung produk, tentang perusahaan tanpa harus melakukan login terlebih dahulu. Desain tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 5.23 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.23. Desain Tampilan Halaman Beranda**

#### 2) Desain Tampilan Halaman Login

Halaman *login* digunakan oleh *user* untuk masuk ke halaman beranda.

Desain tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 5.24 berikut:



**LOGIN MASUK**

EMAIL ADDRESS

PASSWORD

INGAT SAYA

[LUPA PASSWORD](#)

**LOGIN**

**DAFTAR**

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.24. Desain Tampilan Halaman *Login***

### 3) Desain Tampilan Halaman Daftar

Halaman daftar digunakan oleh *user* untuk masuk ke halaman beranda dan untuk konsumen bisa melakukan proses transaksi pembelian produk.

Desain tampilan halaman daftar dapat dilihat pada gambar 5.25 berikut:

**DAFTAR**

NAMA

NOMOR HP

JENIS KELAMIN

WILAYAH

EMAIL ADDRESS

PASSWORD

ULANGI PASSWORD

**LOGIN**


**DAFTAR**

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.25. Desain Tampilan Halaman Daftar**

#### 4) Desain Tampilan Halaman *Profil*

Halaman *profil* digunakan oleh *user* untuk melihat data yang sudah mereka masukan ke aplikasi. Desain tampilan halaman *profil* dapat dilihat pada gambar 5.26 berikut:

	
<b>PROFIL</b>	<b>UBAH</b>
EMAIL	<input type="text"/>
NOMOR HANDPHONE	<input type="text"/>
JENIS KELAMIN	<input type="text"/>
<b>ALAMAT LENGKAP</b>	<b>UBAH</b>
PROVINSI	<input type="text"/>
KABUPATEN/KOTA	<input type="text"/>
KECAMATAN	<input type="text"/>
JL/LR, RT/RW, NOMOR RUMAH, KODE POS	<input type="text"/>
<input type="button" value="UBAH PASSWORD"/>	
<input type="button" value="LOGOUT"/>	

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.26. Desain Tampilan Halaman *Profil***

#### 5) Desain Tampilan Halaman Perusahaan

Halaman perusahaan digunakan oleh *user* untuk melihat informasi tentang perusahaan. Desain tampilan perusahaan dapat dilihat pada gambar 5.27 berikut:

The wireframe shows a page layout for company information. At the top left is a logo 'X'. To its right is a wide input field for the company name. Below this are five stacked input fields, each with a label: 'SEJARAH PERUSAHAAN', 'VISI', 'MISI', 'ALAMAT PERUSAHAAN', and 'KONTAK PERUSAHAAN'.

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.27. Desain Tampilan Halaman Perusahaan**

#### 6) Desain Tampilan Halaman Keranjang

Halaman keranjang digunakan oleh konsumen untuk melihat informasi tentang produk yang ingin mereka beli. Desain tampilan halaman keranjang dapat dilihat pada gambar 5.28 berikut:

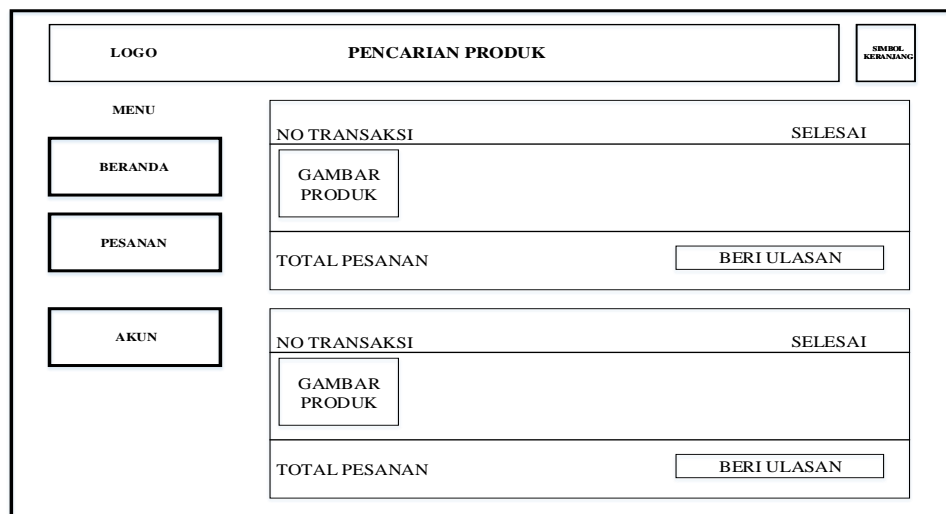
The wireframe depicts a shopping cart interface. The top header has a logo 'X', the title 'KERANJANG', and a 'SILIK KERANJANG' button. The main area features a large placeholder for 'GAMBAR PRODUK'. Below the image is a quantity selector with '+', '1', and '-' buttons, and a 'HAPUS' button. To the right of the image are two input fields for 'NAMA PRODUK' and 'HARGA PRODUK'. At the bottom, there are two buttons: 'TOTAL BELANJA' and 'CHECKOUT'.

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.28. Desain Tampilan Halaman Keranjang**

## 7) Desain Tampilan Halaman Pesanan

Halaman pesanan digunakan oleh konsumen untuk melihat pesanan yang sudah selesai proses pembeliannya. Desain tampilan pesanan dapat dilihat pada gambar 5.29 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.29. Desain Tampilan Halaman Pesanan**

## 8) Desain Tampilan Halaman Beli Langsung

Halaman beli langsung digunakan oleh konsumen untuk melakukan transaksi secara langsung tanpa memasukan produk ke keranjang terlebih dahulu. Desain tampilan beli langsung dapat dilihat pada gambar 5.30 berikut:

<b>X</b>	<b>BELI LANGSUNG</b>	<small>SIMBOL KERANJANG</small>
ALAMAT PENGIRIMAN	UBAH	
<b>RINCIAN PRODUK</b> <input type="text" value="GAMBAR"/> <b>TOTAL HARGA</b>		
<b>CATATAN</b>		
<b>METODE PENGIRIMAN</b>		
<b>METODE PEMBAYARAN</b>		
<b>TOTAL PEMBAYARAN</b>		<b>BUAT PESANAN</b>

*Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)*

### **Gambar 5.30. Desain Tampilan Halaman Beli Langsung**

#### **9) Desain Tampilan Halaman Produk Detail**

Halaman produk detail digunakan oleh konsumen untuk melihat informasi tentang produk secara detail seperti harga produk, deskripsi produk, kesediaan stok serta ulasan pembeli. Desain tampilan produk detail dapat dilihat pada gambar 5.31 berikut:

<b>X</b>	<b>PRODUK DETAIL</b>	SIMBOL KERANJANG
GAMBAR PRODUK	NAMA PRODUK, HARGA, STOK TERSEDIA	
	BELI LANGSUNG	+ KERANJANG
<b>DETAIL PRODUK</b>		
<b>DEKRIPSI PRODUK</b>		
<b>ULASAN PEMBELI</b>		

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.31. Desain Tampilan Halaman Produk Detail**

#### 10) Desain Tampilan Pesanan Detail

Halaman pesanan detail digunakan oleh konsumen untuk melihat pesanan detail yang telah di *checkout*. Desain tampilan pesanan detail dapat dilihat pada gambar 5.32 berikut:

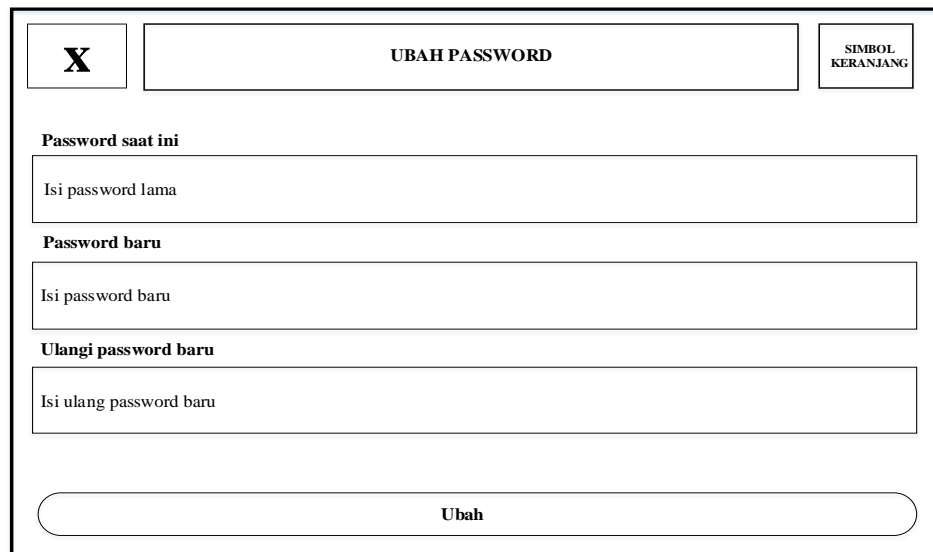
<b>X</b>	<b>PESANAN DETAIL</b>	SIMBOL KERANJANG	
TANGGAL PEMBELIAN			
RINCIAN PRODUK			
<table border="1"> <tr> <td>GAMBAR</td> </tr> </table>			GAMBAR
GAMBAR			
TOTAL HARGA			
RINCIAN PENGIRIMAN			
RINCIAN PEMBAYARAN			

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.32. Desain tampilan halaman pesanan detail**

### 11) Desain Tampilan Halaman Ubah *Password*

Halaman ubah *password* digunakan oleh konsumen untuk mengganti *password* lamanya. Desain tampilan ubah *password* dapat dilihat pada gambar 5.33 berikut:



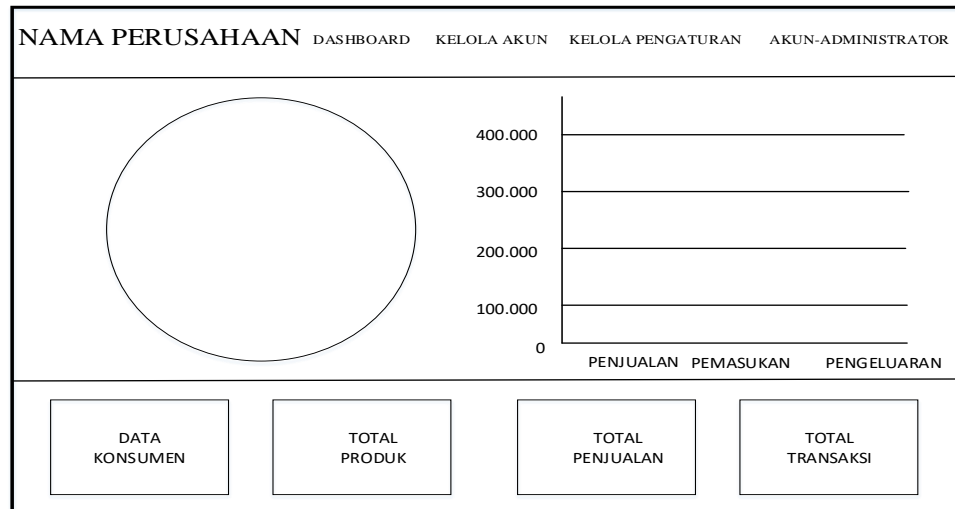
X	UBAH PASSWORD	SIMBOL KERANJANG
<b>Password saat ini</b>		
Isi password lama		
<b>Password baru</b>		
Isi password baru		
<b>Ulangi password baru</b>		
Isi ulang password baru		
Ubah		

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.33. Desain Tampilan Halaman Ubah *Password***

### 12) Desain Tampilan Halaman Administrator

Halaman administrator digunakan oleh pengelola *web* untuk membuat akun yang dapat mengakses aplikasi penjualan produk seperti admin, logistik dan pimpinan. Desain tampilan administrator dapat dilihat pada gambar 5.34 berikut:

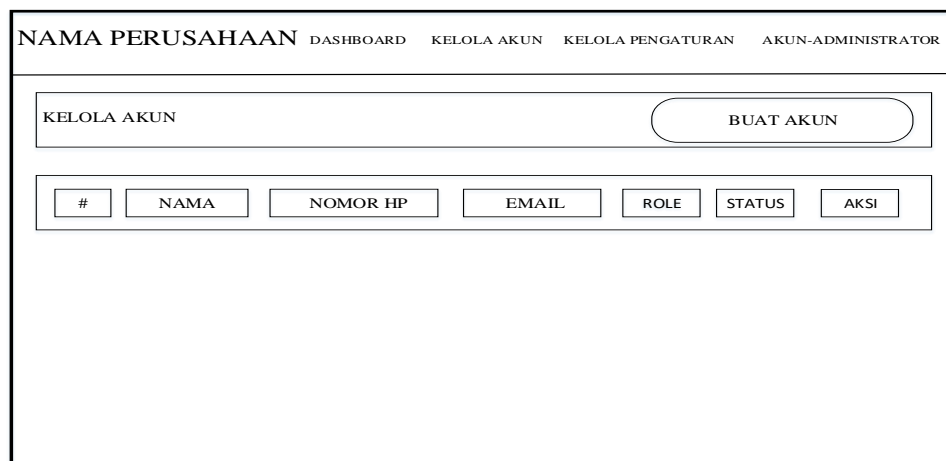


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.34. Desain Tampilan Halaman Administrator**

### 13) Desain Tampilan Halaman Kelola Akun

Halaman kelola akun digunakan oleh administrator untuk melihat mengelola akun. Desain tampilan kelola akun dapat dilihat pada gambar 5.35 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.35. Desain Tampilan Halaman Kelola Akun**



#### 14) Desain Tampilan Halaman Kelola Buat Akun

Halaman kelola buat akun digunakan oleh administrator untuk menambah akun. Desain tampilan kelola buat akun dapat dilihat pada gambar 5.36 berikut:

The image shows a web application interface for account management. At the top, there is a navigation bar with the following items: NAMA PERUSAHAAN, DASHBOARD, KELOLA AKUN, KELOLA PENGATURAN, and AKUN-ADMINISTRATOR. Below this, the main content area is titled 'KELOLA AKUN' and contains a sub-section 'BUAT AKUN'. This sub-section includes several input fields: NAMA, NOMOR HP, EMAIL, PASSWORD, ULANGI PASSWORD, ROLE AKSES, and PILIH AKSES SEBAGAI. At the bottom of the form, there are two buttons: 'TAMBAH AKUN' and 'TUTUP'.

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.36. Desain Tampilan Halaman Kelola Buat Akun**

#### 15) Desain Tampilan Halaman Kelola Pengaturan

Halaman kelola pengaturan digunakan oleh administrator untuk mengubah pengaturan perusahaan seperti data perusahaan, data alamat perusahaan serta kontak perusahaan. Desain tampilan kelola pengaturan dapat dilihat pada gambar 5.37 berikut:

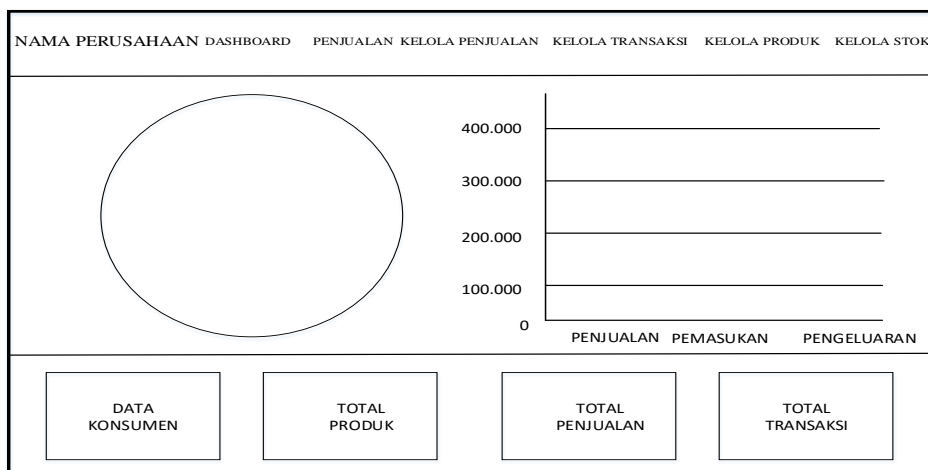
Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.37. Desain Tampilan Halaman Kelola Pengaturan**

## 16) Desain Tampilan Halaman Admin

Halaman admin digunakan oleh admin untuk mengelola proses transaksi pembelian, kelola produk, kelola stok dan metode pengiriman.

Desain tampilan admin dapat dilihat pada gambar 5.38 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.38. Desain Tampilan Halaman Admin**

### 17) Desain Tampilan Halaman Kelola Transaksi Penjualan

Halaman kelola transaksi penjualan digunakan oleh admin untuk mengelola transaksi penjualan yang masuk dan sudah selesai. Desain tampilan kelola transaksi penjualan dapat dilihat pada gambar 5.39 berikut:

NAMA PERUSAHAAN DASHBOARD PENJUALAN KELOLA PENJUALAN KELOLA TRANSAKSI KELOLA PRODUK KELOLA STOK						
KELOLA TRANSAKSI PENJUALAN						
STATUS						JUMLAH
KONSUMEN BELUM BAYAR						
PEMBAYARAN PERLU DI CEK DAN KONFIRMASI						
SEDANG DIKEMAS						
SEDANG DIANTAR						
DITERIMA						
SELESAI						
RETUR						
GAGAL						
BATAL						
CARI NOMOR TRANSAKSI						

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.39. Desain Tampilan Halaman Kelola Transaksi Penjualan**

### 18) Desain Tampilan Halaman Penjualan

Halaman penjualan digunakan oleh admin untuk membuat nota pembelian produk untuk *offline*. Desain tampilan penjualan dapat dilihat pada gambar 5.40 berikut:

NAMA PERUSAHAAN DASHBOARD PENJUALAN KELOLA PENJUALAN KELOLA TRANSAKSI KELOLA PRODUK KELOLA STOK	
PRODUK	MANUAL
<input type="text" value="CARI PRODUK / KODE"/>	<input type="text" value="KATEGORI"/>
<input type="text" value="NAMA PRODUK"/> HARGA PRODUK	<input type="button" value="+"/>
<input type="text" value="NAMA PRODUK"/> HARGA PRODUK	<input type="button" value="+"/>
TOTAL	<input type="button" value="LANJUT"/>

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.40. Desain Tampilan Halaman Penjualan**

### 19) Desain Tampilan Halaman Kelola Transaksi

Halaman kelola transaksi digunakan oleh admin untuk melihat semua transaksi yang masuk. Desain tampilan kelola transaksi dapat dilihat pada gambar 5.41 berikut:

NAMA PERUSAHAAN DASHBOARD PENJUALAN KELOLA PENJUALAN KELOLA TRANSAKSI KELOLA PRODUK KELOLA STOK						
KELOLA TRANSAKSI						
<input type="text" value="CARI NO TRANSAKSI/BARCODE"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.41. Desain Tampilan Halaman Kelola Transaksi**

## 20) Desain Tampilan Halaman Kelola Stok Produk

Halaman kelola stok produk digunakan oleh admin untuk mengelola stok produk apakah bertambah atau tidak. Desain tampilan kelola stok produk dapat dilihat pada gambar 5.42 berikut:

NAMA PERUSAHAAN DASHBOARD PENJUALAN KELOLA PENJUALAN KELOLA TRANSAKSI KELOLA PRODUK KELOLA STOK						
KELOLA STOK PRODUK						
CARI NO PRODUK/BARCODE						

*Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)*

**Gambar 5.42. Desain Tampilan Halaman Kelola Stok Produk**

## 21) Desain Tampilan Halaman Kelola Produk

Halaman kelola produk digunakan oleh admin untuk mengelola produk, menambah produk. Desain tampilan kelola produk dapat dilihat pada gambar 5.43 berikut:

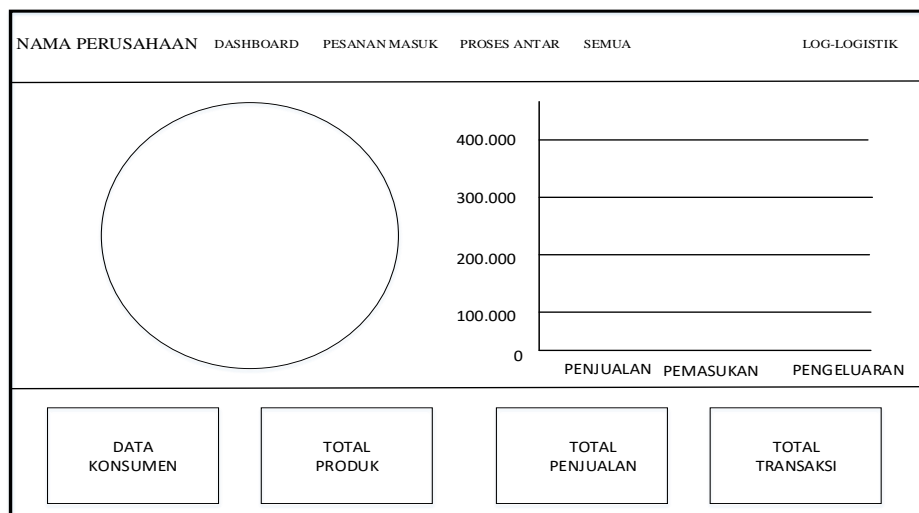
NAMA PERUSAHAAN						DASHBOARD						PENJUALAN						KELOLA PENJUALAN						KELOLA TRANSAKSI						KELOLA PRODUK						KELOLA STOK					
KELOLA PRODUK												KATEGORI						MEREK																							
TAMBAH PRODUK BARU																																									
CARI NO NAMA/BARCODE																																									

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.43. Desain Tampilan Halaman Kelola Produk**

## 22) Desain Tampilan Halaman Logistik

Halaman logistik digunakan oleh logistik untuk melihat pesanan masuk dan proses antar. Desain tampilan logistik dapat dilihat pada gambar 5.44 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.44. Desain Tampilan Halaman Logistik**

### 23) Desain Tampilan Halaman Pesanan Masuk

Halaman logistik digunakan oleh logistik untuk melihat pesanan masuk. Desain tampilan pesanan masuk dapat dilihat pada gambar 5.45 berikut:

NAMA PERUSAHAAN	DASHBOARD	PESANAN MASUK	PROSES ANTAR	SEMUA	LOG-LOGISTIK
<b>PESANAN MASUK</b>					
<input type="text" value="CARI NO TRANSAKSI/BARCODE"/>					
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

*Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)*

**Gambar 5.45. Desain Tampilan Halaman Pesanan Masuk**

### 24) Desain Tampilan Halaman Pesanan Diantar

Halaman logistik digunakan oleh logistik untuk proses antar pesanan. Desain tampilan perusahaan dapat dilihat pada gambar 5.46 berikut:

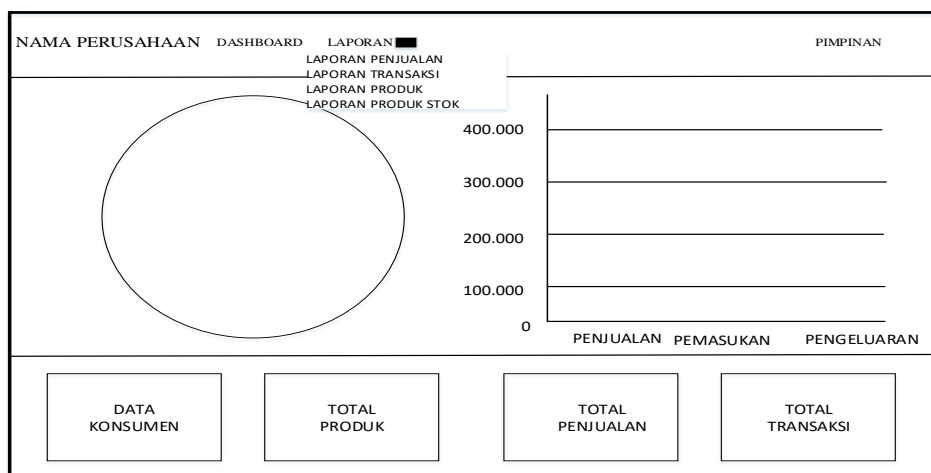
NAMA PERUSAHAAN	DASHBOARD	PESANAN MASUK	PROSES ANTAR	SEMUA	LOG-LOGISTIK
<b>PESANAN SEDANG DIANTAR</b>					
CARI NO TRANSAKSI/BARCODE					

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.46. Desain Tampilan Halaman Pesanan Diantar**

## 25) Desain Tampilan Halaman Pimpinan

Halaman pimpinan digunakan oleh pimpinan untuk melihat informasi tentang laporan keuangan, penjualan dan produk. Desain tampilan pimpinan dapat dilihat pada gambar 5.47 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.47. Desain tampilan halaman pimpinan**



### 5.1.3.2. Evaluasi *Prototyping*

Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi setelah membuat rancangan UML dan desain antarmuka aplikasi. Evaluasi dilakukan dengan menunjukkan rancangan yang sudah dibuat ke perusahaan. Penulis akan membuat *form evaluasi prototyping* untuk mengetahui apakah rancangan diterima atau ditolak, apakah ada saran untuk rancangan yang telah dibuat, Kemudian jika rancangan diterima maka penulis akan melanjutkan ke langkah pembentukan *protoype*. Hasil evaluasi untuk rancangan UML, perusahaan menerima hasil dari rancangan yang dibuat. Tetapi pada desain antarmuka ada beberapa yang perlu diperbaiki seperti penempatan ikon perusahaan, urutan penulisan *content* dan pada detail lainnya. Hasil evaluasi *prototyping* yang menunjukkan bahwa desain harus diperbaiki dapat dilihat pada tabel 5.30 :

**Tabel 5.30. Evaluasi *Prototyping***

No	Evaluasi	Saran Perbaikan
1.	Pada halaman <i>dashboard</i> menu informasi perusahaan	Harus di tambahkan lagi informasi yang lebih lengkap seperti visi, misi, dan lainnya.
2.	Pada halaman daftar tata letak penulisan	Jenis kelamin sebaiknya diletakkan di atas setelah nama lengkap, setelah itu nomor hp, <i>email address</i> , <i>password</i> , dan ulangi <i>password</i> .
3.	Halaman <i>profil</i> pada alamat lengkap	Sebaiknya diringkas menjadi satu baris saja seperti JL, RT/RW, nomor hp dan kode pos.
4.	Halaman <i>checkout</i>	Ada <i>select</i> , untuk <i>option</i> pilih pengiriman dan pilih pembayaran dihilangkan saja, langsung ke pilihan data.

No	Evaluasi	Saran Perbaikan
5.	Halaman daftar <i>form</i> konsumen	Data konsumen hanya untuk <i>login</i> saja, data alamat lengkap kode pos bisa <i>diinput</i> setelah daftar di akun konsumen
6.	Halaman <i>login</i>	Seharusnya ditambahkan jika lupa <i>password</i> . Agar pengguna lebih mudah mengganti jika lupa <i>passwordnya</i> .

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

## 5.2. Pembahasan

### 5.2.1. Pembentukan *Prototype*

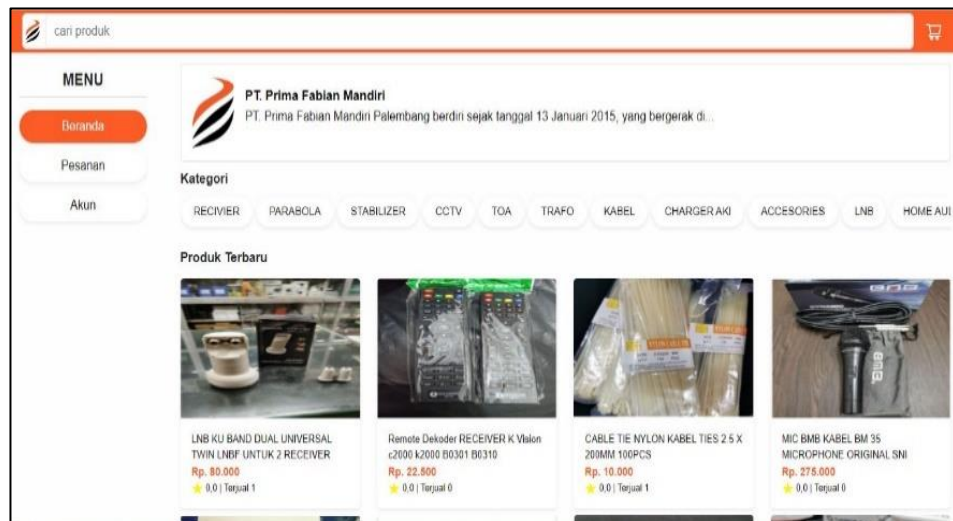
Pada tahap ini merupakan tahap konstruksi pembentukan *prototype* untuk pembuatan Aplikasi Penjualan Produk Pada PT Prima Fabian Mandiri Palembang berbasis *Web*.

#### 5.2.1.1. Implementasi Tampilan Halaman

Berikut ini adalah implementasi tampilan halaman aplikasi :

##### 1) Tampilan Halaman Beranda

Halaman beranda digunakan oleh *user* untuk melihat langsung produk, tentang perusahaan tanpa harus melakukan login terlebih dahulu. Tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 5.48 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.48. Tampilan Halaman Beranda**

## 2) Tampilan Halaman *Login*

Halaman *login* digunakan oleh *user* untuk masuk ke halaman beranda.

Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 5.49 berikut:

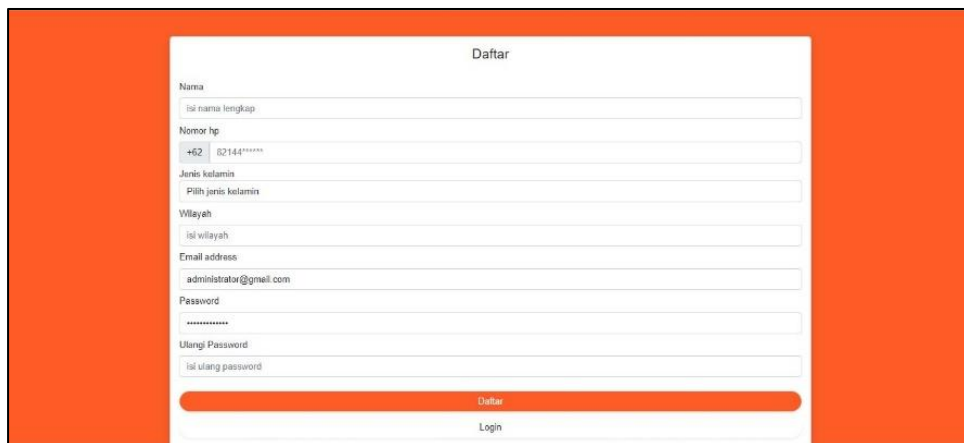


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.49. Tampilan Halaman *Login***

### 3) Tampilan Halaman Daftar

Halaman daftar digunakan oleh *user* untuk masuk ke halaman beranda dan untuk konsumen bisa melakukan proses transaksi pembelian produk. Tampilan halaman daftar dapat dilihat pada gambar 5.50 berikut:



The image shows a registration form titled "Daftar" with the following fields and buttons:

- Nama**: Input field with placeholder "isi nama lengkap"
- Nomor hp**: Input field with placeholder "+62 02144\*\*\*\*\*"
- Jenis kelamin**: Input field with placeholder "Pilih jenis kelamin"
- Wilayah**: Input field with placeholder "isi wilayah"
- Email address**: Input field with placeholder "administrator@gmail.com"
- Password**: Input field with placeholder "\*\*\*\*\*"
- Ulangi Password**: Input field with placeholder "isi ulang password"
- Daftar**: A prominent orange button.
- Login**: A smaller button below the orange one.

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.50. Tampilan Halaman Daftar**

### 4) Tampilan Halaman Profil

Halaman *profil* digunakan oleh *user* untuk melihat data yang sudah mereka masukan ke aplikasi. Tampilan halaman *profil* dapat dilihat pada gambar 5.51 berikut:

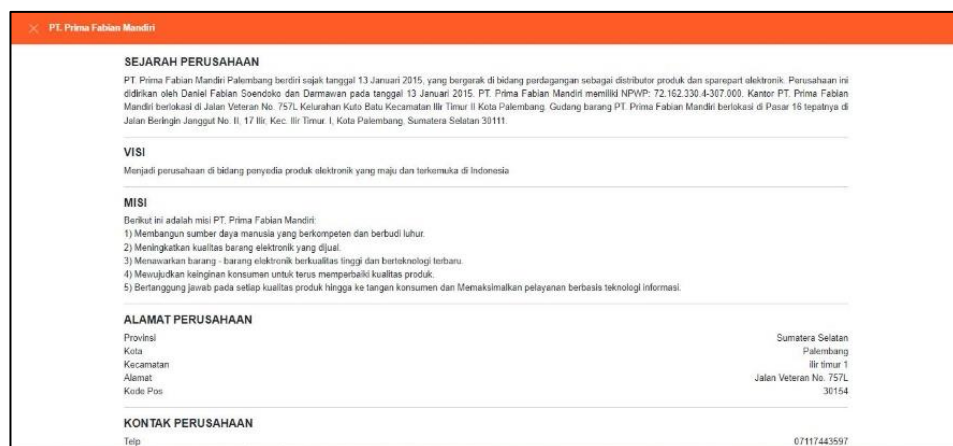


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.51. Tampilan Halaman Profil**

## 5) Tampilan Halaman Perusahaan

Halaman perusahaan digunakan oleh *user* untuk melihat informasi tentang perusahaan. Tampilan perusahaan dapat dilihat pada gambar 5.45 berikut:

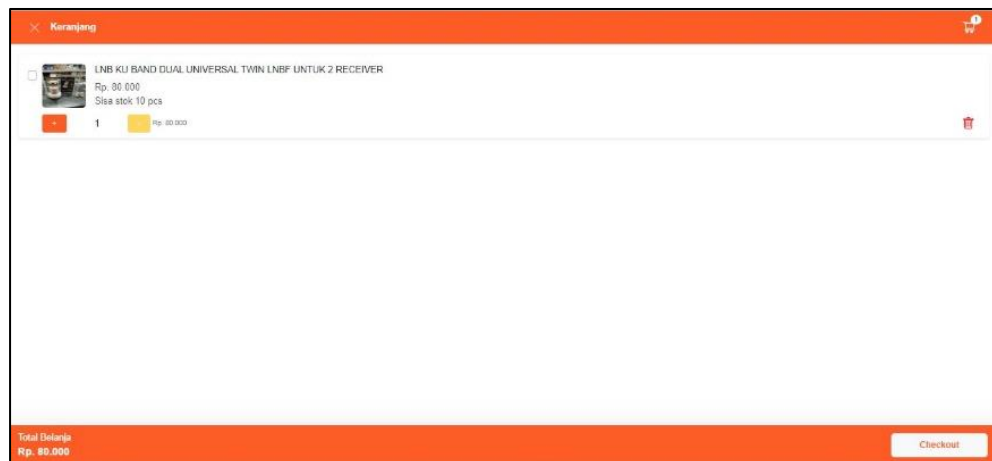


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.52. Tampilan Halaman Perusahaan**

## 6) Tampilan Halaman Keranjang

Halaman keranjang digunakan oleh konsumen untuk melihat informasi tentang produk yang ingin mereka beli. Tampilan halaman keranjang dapat dilihat pada gambar 5.53 berikut:

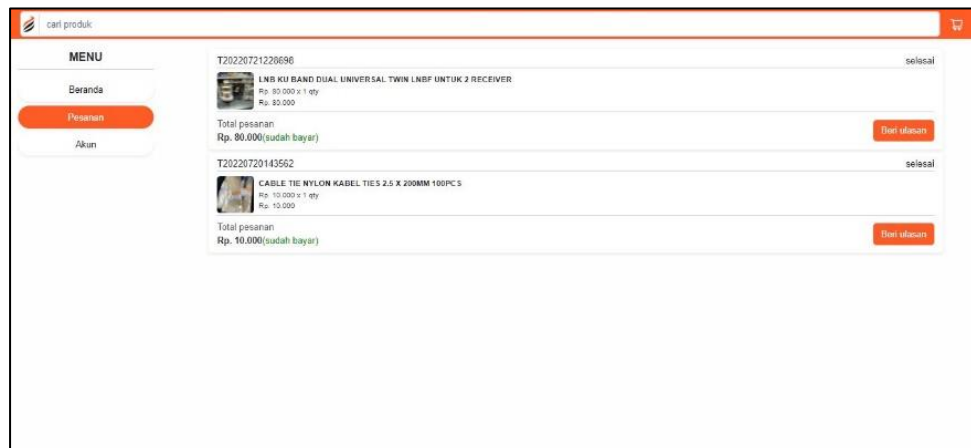


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.53. Tampilan Halaman Keranjang**

## 7) Tampilan Halaman Pesanan

Halaman pesanan digunakan oleh konsumen untuk melihat pesanan yang sudah selesai proses pembeliannya. Tampilan pesanan dapat dilihat pada gambar 5.54 berikut:

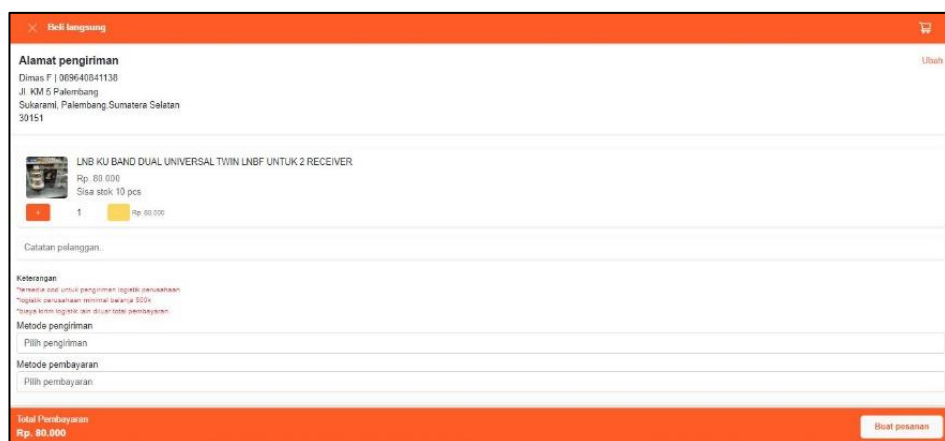


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.54. Tampilan Halaman Pesanan**

## 8) Tampilan Halaman Beli Langsung

Halaman beli langsung digunakan oleh konsumen untuk melakukan transaksi secara langsung tanpa memasukan produk ke keranjang terlebih dahulu. Tampilan beli langsung dapat dilihat pada gambar 5.55 berikut:

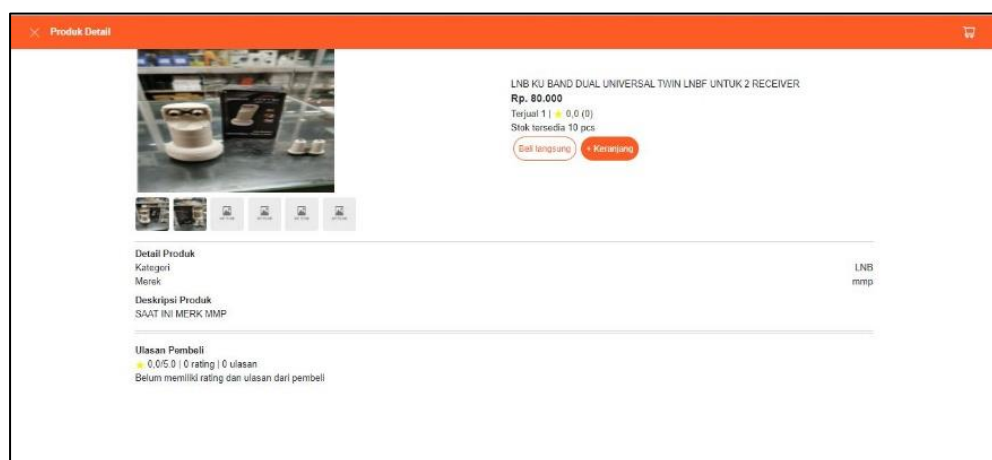


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.55. Tampilan Halaman Beli Langsung**

## 9) Tampilan Halaman Produk Detail

Halaman produk detail digunakan oleh konsumen untuk melihat informasi tentang produk secara detail seperti harga produk, deskripsi produk, kesiadaan stok serta ulasan pembeli. Tampilan produk detail dapat dilihat pada gambar 5.56 berikut:



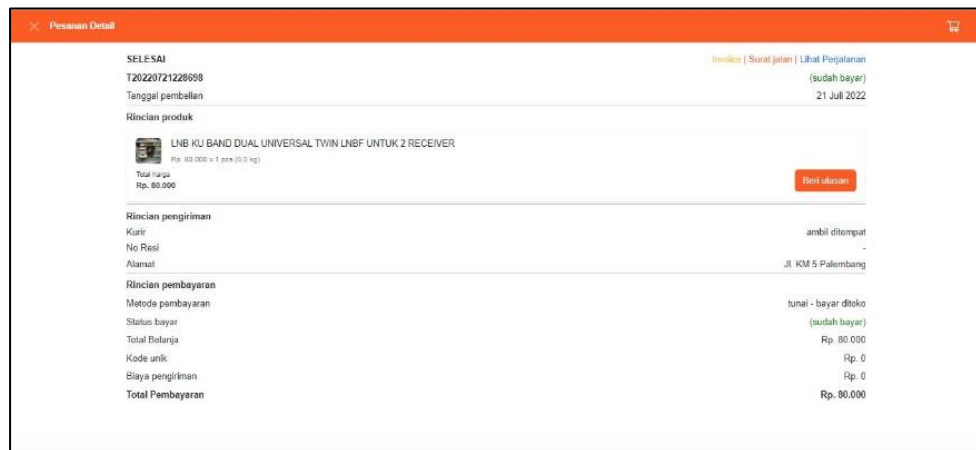
Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.56. Tampilan Halaman Produk Detail**

## 10) Tampilan Pesanan Detail

Halaman pesanan detail digunakan oleh konsumen untuk melihat pesanan detail yang telah di *checkout*. Tampilan pesanan detail dapat dilihat pada gambar 5.57 berikut:





Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.57. Tampilan Halaman Pesanan Detail**

## 11) Tampilan Halaman Ubah Password

Halaman ubah *password* digunakan oleh konsumen untuk mengganti *password* lamanya. Tampilan ubah *password* dapat dilihat pada gambar 5.51 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.51. Tampilan Halaman Ubah Password**

## 12) Tampilan Halaman Administrator

Halaman administrator digunakan oleh pengelola *web* untuk membuat akun yang dapat mengakses aplikasi penjualan produk seperti admin, logistik dan pimpinan. Tampilan administrator dapat dilihat pada gambar 5.52 berikut:

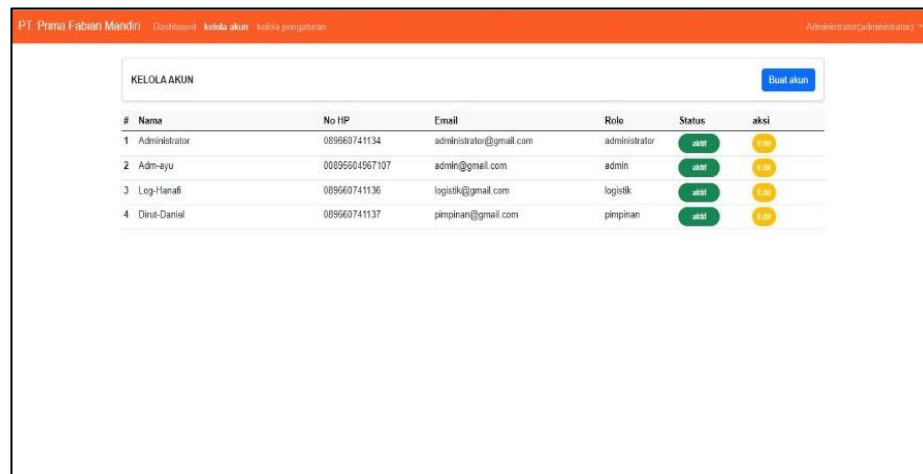


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.52. Tampilan Halaman Administrator**

## 13) Tampilan Halaman Kelola Akun

Halaman kelola akun digunakan oleh administrator untuk melihat mengelola akun. Tampilan kelola akun dapat dilihat pada gambar 5.53 berikut:



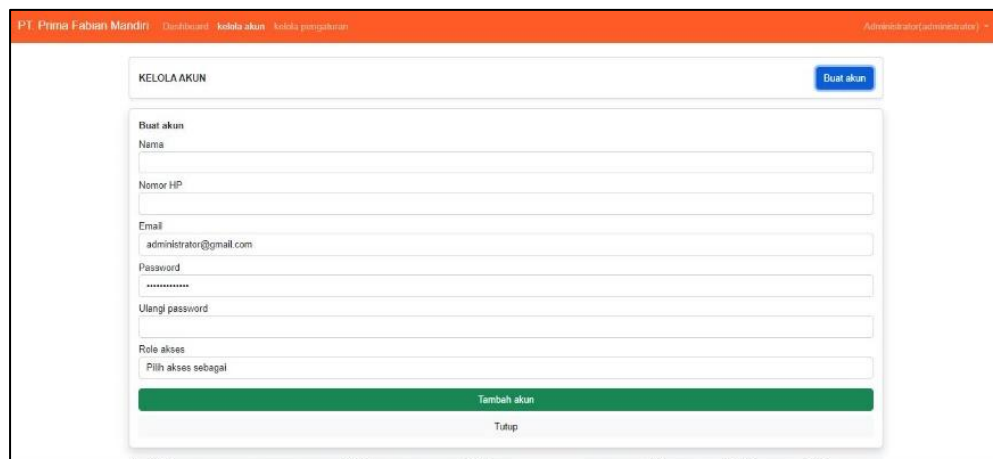
#	Nama	No HP	Email	Role	Status	aksi
1	Administrator	089660741134	administrator@gmail.com	administrator	aktif	hapus
2	Adm-ayu	00896604967107	admin@gmail.com	admin	aktif	hapus
3	Log-Hanafi	089660741136	logistik@gmail.com	logistik	aktif	hapus
4	Dink-Daniel	089660741137	pimpinan@gmail.com	pimpinan	aktif	hapus

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.53. Tampilan Halaman Kelola Akun**

#### 14) Tampilan Halaman Kelola Buat Akun

Halaman kelola buat akun digunakan oleh administrator untuk menambah akun. Tampilan kelola buat akun dapat dilihat pada gambar 5.54 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.54. Tampilan Halaman Kelola Buat Akun**

## 15) Tampilan Halaman Kelola Pengaturan

Halaman kelola pengaturan digunakan oleh administrator untuk mengubah pengaturan perusahaan seperti data perusahaan, data alamat perusahaan serta kontak perusahaan. Tampilan kelola pengaturan dapat dilihat pada gambar 5.55 berikut:

The screenshot shows a web interface for PT. Prima Fabian Mandiri. The page title is "Ubah Pengaturan" (Change Settings). The interface is divided into several sections:

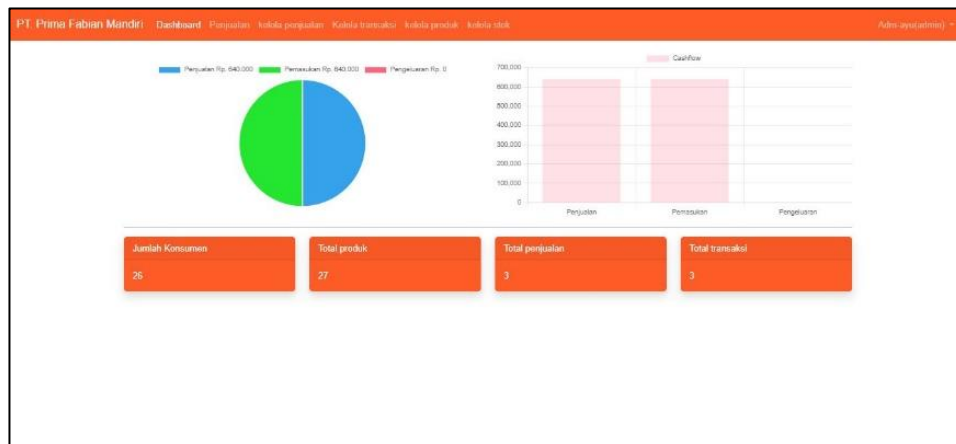
- Data Perusahaan:** A text input field containing "PT. Prima Fabian Mandiri".
- Sejarah Perusahaan:** A text area containing the company's history: "PT. Prima Fabian Mandiri Palembang berdiri sejak tanggal 13 Januari 2015, yang bergerak di bidang perdagangan sebagai distributor produk dan sparepart elektronik. Perusahaan ini didirikan oleh Daniel Fabian Soendoko dan Darmawan pada tanggal 13 Januari 2015. PT. Prima Fabian Mandiri memiliki NPWP: 72.162.330.4-307.000. Kantor PT. Prima Fabian Mandiri berlokasi di Jalan Veteran No. 757L, Kelurahan Kuto Datu Kecamatan Ilir Timur II Kota Palembang. Gudang barang PT. Prima Fabian Mandiri berlokasi di Pasar 16 tepatnya di Jalan Beringin Janggut No. 11, 17 Ilir, Kec. Ilir Timur, I. Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111."
- Visi Perusahaan:** A text area containing the vision: "Menjadi perusahaan di bidang penyedia produk elektronik yang maju dan terkemuka di Indonesia".
- Misi Perusahaan:** A text area containing the mission: "Berikut ini adalah misi PT. Prima Fabian Mandiri:
  - 1) Membangun sumber daya manusia yang kompeten dan berbudhi luhur.
  - 2) Meningkatkan kualitas barang elektronik yang dijual.
- Data Alamat Perusahaan:** This section is partially visible at the bottom of the screenshot.

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.55. Tampilan Halaman Kelola Pengaturan**

## 16) Tampilan Halaman Admin

Halaman admin digunakan oleh admin untuk mengelola proses transaksi pembelian, kelola produk, kelola stok dan metode pengiriman. Tampilan admin dapat dilihat pada gambar 5.56 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.56. Tampilan Halaman Admin**

### 17) Tampilan Halaman Kelola Transaksi Penjualan

Halaman kelola transaksi penjualan digunakan oleh admin untuk mengelola transaksi penjualan yang masuk dan sudah selesai. Tampilan kelola transaksi penjualan dapat dilihat pada gambar 5.57 berikut:

The 'KELOLA TRANSAKSI PENJUALAN' page includes a summary table for transaction status, a search bar for 'Cari no transaksi/barcode', and a main table with columns for No Transaksi, Konsumen, Pengiriman, Pembayaran, Total Pembayaran, Status, Bayar, Dibuat, and Aksi.

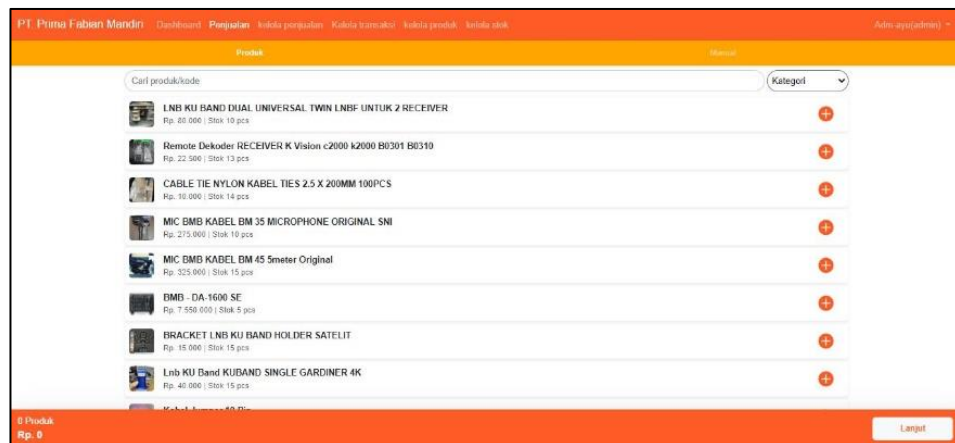
No Transaksi	Konsumen	Pengiriman	Pembayaran	Total Pembayaran	Status	Bayar	Dibuat	Aksi	
1	720020721220958	Dimas F	ambil di tempat	tunai	Rp. 80.000	selesai	sudah bayar	6 hari yang lalu	Cetak surat jalan
2	720020721220976	Tia	ambil di tempat	tunai	Rp. 555.000	selesai	sudah bayar	6 hari yang lalu	Cetak surat jalan
3	720020720143552	Dimas F	logistik lainnya	tunai	Rp. 10.000	selesai	sudah bayar	1 minggu yang lalu	Cetak surat jalan

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.57. Tampilan halaman Kelola Transaksi Penjualan**

## 18) Tampilan Halaman Penjualan

Halaman penjualan digunakan oleh admin untuk membuat nota pembelian produk untuk *offline*. Tampilan penjualan dapat dilihat pada gambar 5.58 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.58. Tampilan Halaman Penjualan**

## 19) Tampilan Halaman Kelola Transaksi

Halaman kelola transaksi digunakan oleh admin untuk melihat semua transaksi yang masuk. Tampilan kelola transaksi dapat dilihat pada gambar 5.59 berikut:

PT Prima Fabian Mandiri | Dashboard | Perjualan | kelola penjualan | **Kelola transaksi** | kelola produk | kelola stok | Admin (logout)

KELOLA TRANSAKSI Tambah transaksi baru

Riwayat Transaksi

Cari no transaksi

#	No Transaksi	Jenis	Kategori	Konsumen	Pengiriman	Pembayaran	Total Pembayaran	Status	Bayar	Dibuat	Aksi
1	T2022072122908	penjualan	perjualan	Dimas F	ambil ditempat	tunai	Rp. 80.000	selesai	sudah bayar	8 hari yang lalu	
2	T2022072122975	penjualan	perjualan	Tia	ambil ditempat	tunai	Rp. 900.000	selesai	sudah bayar	8 hari yang lalu	
3	T20220720143002	penjualan	perjualan	Dimas F	logistik lainnya	tunai	Rp. 10.000	selesai	sudah bayar	1 minggu yang lalu	

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### Gambar 5.59. Tampilan Halaman Kelola Transaksi

## 20) Tampilan Halaman Kelola Stok Produk

Halaman kelola stok produk digunakan oleh admin untuk mengelola stok produk apakah bertambah atau tidak. Tampilan kelola stok produk dapat dilihat pada gambar 5.60 berikut:

PT Prima Fabian Mandiri | Dashboard | Perjualan | kelola penjualan | **Kelola transaksi** | kelola produk | **kelola stok** | Admin (logout)

KELOLA STOK PRODUK

Cari nama produk/barcode

#	Produk	Satuan unit	PO	Real	Aksi
1	LNB KU BAND DUAL UNIVERSAL TWIN LNBf UNTUK 2 RECEIVER	pcs	10	8	Tambah Kurangi
2	Remote Dekoder RECEIVER K Vision c2000 k2000 B0301 B0310	pcs	13	13	Tambah Kurangi
3	CABLE TIE NYLON KABEL TIES 2.5 X 200MM 100PCS	pcs	14	14	Tambah Kurangi
4	MIC BMB KABEL BM 35 MICROPHONE ORIGINAL SNI	pcs	10	10	Tambah Kurangi
5	MIC BMB KABEL BM 45 5meter Original	pcs	15	15	Tambah Kurangi
6	BMB - DA-1800 SE	pcs	5	5	Tambah Kurangi
7	BRACKET LNB KU BAND HOLDER SATELIT	pcs	15	15	Tambah Kurangi
8	Lnb KU Band KUBAND SINGLE GARDINER 4K	pcs	15	15	Tambah Kurangi
9	Kabel Jumper 10 Pin	pcs	15	15	Tambah Kurangi
10	Kabel Ties Nylon Cable Tie 3 x 200 mm 100pcs	pcs	10	10	Tambah Kurangi

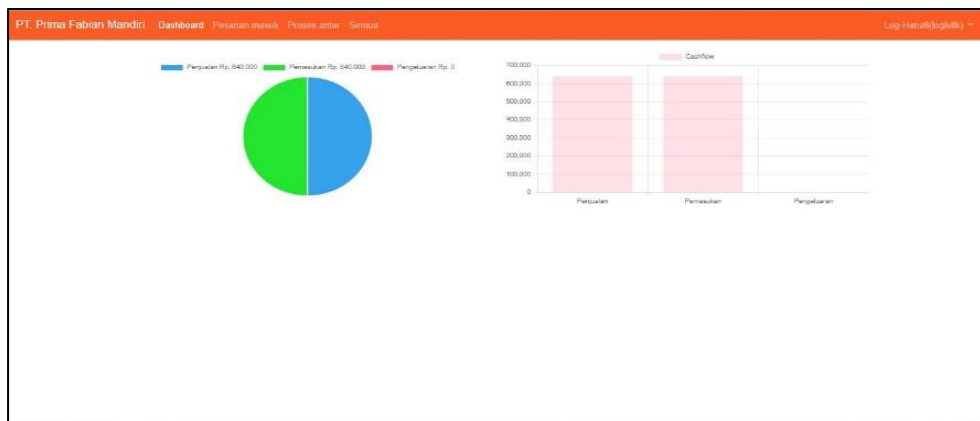
Lanjut

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### Gambar 5.60. Tampilan Halaman Kelola Stok Produk

## 21) Tampilan Halaman Kelola Produk

Halaman kelola produk digunakan oleh admin untuk mengelola produk, menambah produk. Tampilan kelola produk dapat dilihat pada gambar 5.61 berikut:

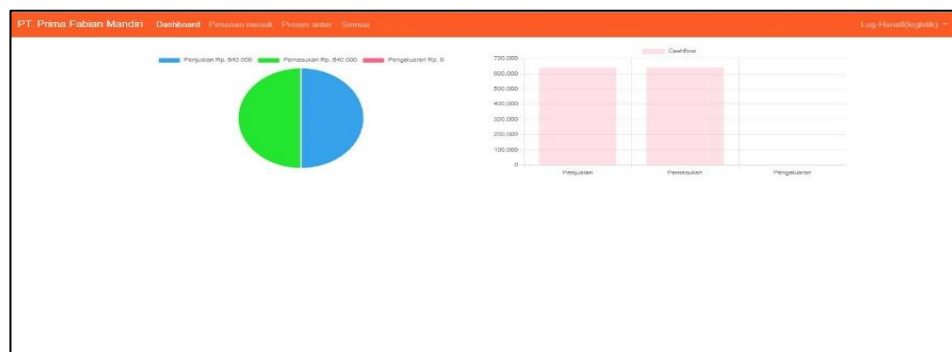


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.61. Tampilan Halaman Kelola Produk**

## 22) Tampilan Halaman Logistik

Halaman logistik digunakan oleh logistik untuk melihat pesanan masuk dan proses antar. Tampilan logistik dapat dilihat pada gambar 5.62 berikut:



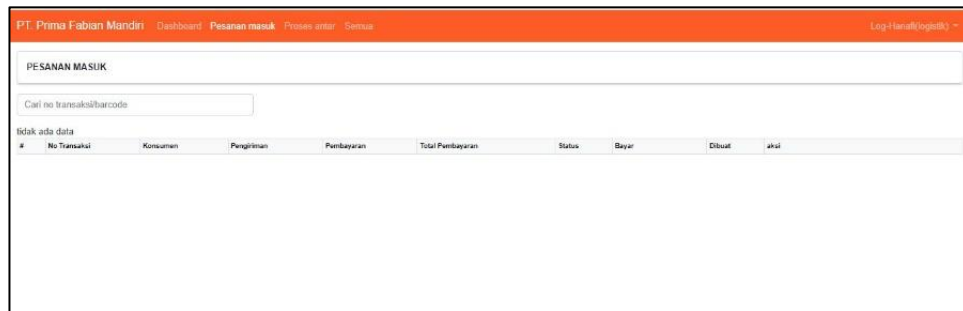
Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.62. Tampilan Halaman Logistik**



### 23) Tampilan Halaman Pesanan Masuk

Halaman logistik digunakan oleh logistik untuk melihat pesanan masuk. Tampilan pesanan masuk dapat dilihat pada gambar 5.63 berikut:

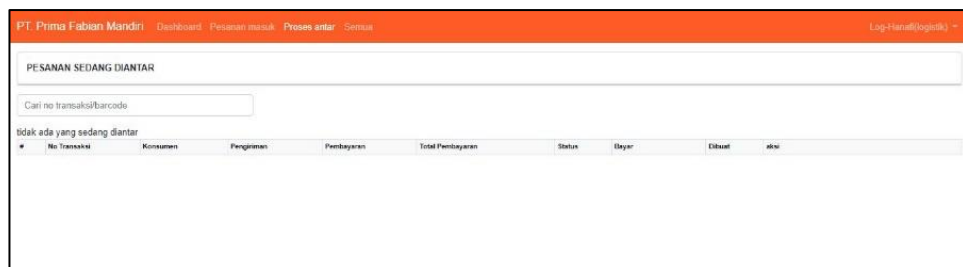


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.63. Tampilan Halaman Pesanan Masuk**

### 24) Tampilan Halaman Pesanan diantar

Halaman logistik digunakan oleh logistik untuk proses antar pesanan. Tampilan perusahaan dapat dilihat pada gambar 5.64 berikut:



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.64. Tampilan Halaman Pesanan diantar**

## 25) Tampilan Halaman Pimpinan

Halaman pimpinan digunakan oleh pimpinan untuk melihat informasi tentang laporan keuangan, penjualan dan produk. Tampilan pimpinan dapat dilihat pada gambar 5.65 berikut



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.65. Tampilan Halaman Pimpinan**

### 5.2.1.2. Pengujian Aplikasi

Pada pengujian aplikasi, penulis menggunakan pengujian *black box testing*, yaitu dengan menguji fungsi-fungsi yang salah atau hilang pada aplikasi. Pengujian pada fungsi-fungsi klik dan tompol aplikasi beserta hasil yang diharapkan dapat dilihat pada tabel 5.31 :

Tabel 5.31. Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
<b>1.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Login</b>			
1.1.	<i>Email</i> dan <i>password</i> kosong, dan dengan <i>email</i> atau <i>password</i> salah	Proses <i>login</i> akan gagal masuk ke dalam <i>system</i> dan tampil peringatan jika <i>email</i> atau <i>password</i> salah	Sesuai Harapan	Berhasil
1.2	<i>Email</i> dan <i>password</i> diisi dengan data yang benar	Proses <i>login</i> akan berhasil masuk dan menampilkan halaman beranda	Sesuai Harapan	Berhasil
<b>2.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Daftar</b>			
2.1	Data <i>field</i> diisi kosong	Proses daftar akan gagal dan tampil peringatan	Sesuai harapan	Berhasil
2.2	Data <i>field</i> diisi dengan data yang salah	Proses daftar akan gagal dan tampil peringatan kesalahan	Sesuai harapan	Berhasil
2.3	Data <i>field</i> diisi dengan data yang benar	Proses daftar akan berhasil dan <i>auto login</i> berhasil <i>redirect</i> ke halaman beranda	Sesuai harapan	Berhasil
<b>3.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Lupa Password</b>			
3.1	Jika diisi <i>email</i> yang benar maka akan mengirim <i>link reset password</i> ke <i>email</i> pengguna	Berhasil mengirimkan <i>link reset password</i> ke <i>email</i> pengguna	Sesuai harapan	Berhasil

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
<b>4.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Konsumen</b>			
4.1	Klik Informasi perusahaan	Menampilkan halaman informasi perusahaan dan data perusahaan	Sesuai harapan	Berhasil
4.2	Klik pilih kategori produk	Menampilkan halaman kategori produk dan menampilkan data produk berdasarkan kategori	Sesuai harapan	Berhasil
4.3	Klik pilih produk	Menampilkan halaman detail produk dan data produk	Sesuai harapan	Berhasil
<b>5.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Detail Produk Konsumen</b>			
5.1	Klik tombol beli langsung	<i>Redirect</i> ke halaman beli langsung dan menampilkan data produk	Sesuai harapan	Berhasil
5.2	Klik tambah ke keranjang	Jika tidak ada produk berhasil menambah produk baru kekeranjang	Sesuai harapan	Berhasil
<b>6.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Keranjang Konsumen</b>			
6.1	Klik tombol tambah jumlah produk	Jika stok produk lebih besar dari <i>input</i> jumlah produk maka Produk bertambah 1	Sesuai harapan	Berhasil
6.2	Klik tombol kurangi jumlah produk	Jika jumlah <i>qty</i> produk hanya 1 maka tidak bisa mengurangi produk lagi	Sesuai harapan	Berhasil
6.3	Klik hapus <i>item</i> produk	Produk dihapus dari keranjang	Sesuai harapan	Berhasil
6.4	Klik tombol <i>checkout</i>	Menuju ke halaman <i>checkout</i> jika sudah	Sesuai harapan	Berhasil

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		pilih produk yang di <i>check</i>		
<b>7.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman <i>Checkout</i> Konsumen</b>			
7.1	Klik tombol buat pesanan	Jika data pengiriman sudah diisi bisa membuat pesanan dan menuju ke halaman detail pesanan	Sesuai harapan	Berhasil
<b>8.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Akun Konsumen</b>			
8.1	Klik tombol <i>link</i> ubah profil	Menuju ke halaman ubah <i>profil</i>	Sesuai harapan	Berhasil
8.2	Klik tombol <i>link</i> ubah alamat	Menuju halaman ubah alamat	Sesuai harapan	Berhasil
8.3	Klik tombol ubah <i>password</i>	Menuju halaman ubah <i>password</i>	Sesuai harapan	Berhasil
8.4	Klik tombol <i>logout</i>	Berhasil <i>logout</i> dan <i>redirect</i> menuju halaman beranda	Sesuai harapan	Berhasil
<b>9.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Ubah <i>Profil</i> Konsumen</b>			
9.1	Klik tombol ubah	Jika validasi data valid maka berhasil ubah data profil	Sesuai harapan	Berhasil
<b>10.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Ubah Alamat Konsumen</b>			
10.1	Klik tombol ubah alamat	Jika validasi data valid maka berhasil ubah data alamat	Sesuai harapan	Berhasil
<b>11.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Ubah <i>Password</i> Konsumen</b>			
11.1	Klik ubah <i>password</i>	Jika validasi data valid maka berhasil ubah <i>password</i>	Sesuai harapan	Berhasil

No	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
<b>12.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Pesanan Konsumen</b>			
12.1	Menampilkan data pesanan, jika status confirm maka tampil tombol sudah bayar, jika status sedang antar maka tampil tombol terima, jika jika status pesanan selesai maka tampil tombol beri ulasan	Telah menampilkan data yang dibutuhkan	Sesuai harapan	Selesai
12.2	Klik tombol sudah bayar	Menuju ke halaman konfirmasi pembayaran	Sesuai harapan	Berhasil
12.3	Klik tombol terima barang	Memperbarui status pesanan menjadi diterima	Sesuai harapan	Berhasil
12.4	Klik tombol beri ulasan	Menuju halaman beri ulasan	Sesuai harapan	Berhasil
<b>13.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Beri Ulasan Konsumen</b>			
13.1	Klik tombol beri ulasan	Menampilkan halaman form beri ulasan	Sesuai harapan	Berhasil
<b>14.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Formulir Beri Ulasan Konsumen</b>			
14.1	Klik tombol simpan	Berhasil beri ulasan jika telah memberi rating dan menuju ke halaman pesanan detail	Sesuai harapan	Berhasil

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
<b>15.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Pesanan Detail Konsumen</b>			
15.1	Klik tombol <i>link invoice</i>	Unduh <i>invoice</i> pdf	Sesuai harapan	Berhasil
15.2	Klik tombol <i>link</i> surat jalan	Unduh surat jalan pdf	Sesuai harapan	Berhasil
15.3	Klik tombol <i>link</i> lihat perjalanan	Menuju ke halaman riwayat perjalanan	Sesuai harapan	Berhasil
15.4	Klik beri rating	Menuju halaman formulir beri rating	Sesuai harapan	Berhasil
15.5	Klik beli lagi	Menuju halaman detail produk	Sesuai harapan	Berhasil
<b>16.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman <i>Dashboard</i> Administrator, Admin, Logistik dan Pimpinan</b>			
16.1	Klik <i>card</i> jumlah konsumen	Menuju ke halaman data konsumen	Sesuai harapan	Berhasil
<b>17.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Kelola Akun Administrator</b>			
17.1	Menampilkan data pegawai	Telah menampilkan data pegawai	Sesuai harapan	Berhasil
17.2	Klik tombol buat akun	Akan Tampil formulir buat akun	Sesuai harapan	Berhasil
17.3	Klik tambah akun pada formulir buat akun	Jika validasi benar maka berhasil tambah akun	Sesuai harapan	Berhasil
17.4	Klik edit berdasarkan akun	Menampilkan formulir edit	Sesuai harapan	Berhasil
17.5	Klik ubah akun pada formulir ubah akun	Jika validasi benar maka berhasil ubah akun	Sesuai harapan	Berhasil

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
17.6	Klik tombol status berdasarkan akun	Jika status aktif berubah menjadi tidak aktif, jika status tidak aktif berubah menjadi aktif	Sesuai harapan	Berhasil
<b>18.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Pengaturan Administrator</b>			
18.1	Ubah data pengaturan aplikasi	Jika validasi benar maka berhasil perbarui data pengaturan	Sesuai harapan	Berhasil
<b>19.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Penjualan Admin</b>			
19.1	Pilih menu produk	Menampilkan data produk	Sesuai harapan	Berhasil
19.2	Pilih menu Manual	Menampilkan formulir manual	Sesuai harapan	Berhasil
19.3	Cari produk berdasarkan nama atau kode produk	Menampilkan produk yang dicari	Sesuai harapan	Berhasil
19.4	Pilih kategori	Menampilkan produk berdasarkan kategori	Sesuai harapan	Berhasil
19.5	Klik tombol tambah	Menambahkan produk ke daftar belanja	Sesuai harapan	Berhasil
19.6	Tombol tambah ke keranjang pada menu manual	Menambahkan produk secara manual untuk ditambah ke keranjang	Sesuai harapan	Berhasil
19.7	Klik tombol lanjut	Menampilkan data produk dan ringkasan belanja	Sesuai harapan	Berhasil
19.8	Klik tombol gambar hapus diproduk	Menghapus produk dari daftar belanja	Sesuai harapan	Berhasil



No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
19.9	Klik tambah produk didaftar belanja	Produk bertambah jika tidak melebihi stok produk yang tersedia	Sesuai harapan	Berhasil
19.10	Klik tombol kurangi jumlah produk didaftar belanja	Produk berkurang jika jumlah tidak kurang dari 1	Sesuai harapan	Berhasil
19.11	Klik tombol gambar hapus	Menghapus semua produk pada daftar belanja	Sesuai harapan	Berhasil
19.12	Klik tombol bayar	Jika validasi benar maka membuat pesanan	Sesuai harapan	Berhasil
<b>20.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Penjualan Bayar Admin</b>			
20.1	Jika pembayaran tunai tampil formulir masukan uang diterima	Menampilkan formulir uang diterima	Sesuai harapan	Berhasil
20.2	Klik sudah bayar dan barang diterima	Perbarui status lunas jadi lunas dan status pesanan jadi selesai	Sesuai harapan	Berhasil
20.3	Klik sudah bayar lalu kemas barang	Perbarui status lunas jadi lunas dan status pesanan jadi sedang dikemas	Sesuai harapan	Berhasil
20.4	Klik bayar nanti dan barang diterima	Perbarui status pesanan jadi diterima	Sesuai harapan	Berhasil
20.5	Klik bayar nanti lalu kemas	Perbarui status pesanan menjadi sedang dikemas	Sesuai harapan	Berhasil
20.6	Klik pembayaran dicek admin	Menuju halaman penjualan menu produk	Sesuai harapan	Berhasil

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
20.7	Klik batal dan hapus transaksi ini	Menghapus data transaksi dan <i>redirect</i> menuju halaman penjualan menu produk	Sesuai harapan	Berhasil
<b>21.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Penjualan Transaksi Berhasil Admin</b>			
21.1	Tombol struk pdf	Unduh struk pdf	Sesuai harapan	Berhasil
21.2	Tombol cetak struk	Mencetak struk	Sesuai harapan	Berhasil
21.3	Tombol cetak nota	Unduh nota pdf	Sesuai harapan	Berhasil
21.4	Tombol cetak surat jalan	Unduh surat jalan pdf	Sesuai harapan	Berhasil
21.4	Tombol transaksi baru	Menuju ke halaman penjualan produk	Sesuai harapan	Berhasil
<b>22.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Kelola Transaksi Penjualan Admin</b>			
22.1	Klik tombol cetak surat jalan	Unduh surat jalan pdf	Sesuai harapan	Berhasil
22.2	Klik terima pembayaran	Berhasil ubah status pesanan menjadi sedang diantar	Sesuai harapan	Berhasil
22.3	Klik antar pesanan	Perbarui status pesanan menjadi sedang diantar	Sesuai harapan	Berhasil
22.4	Klik diterima	Perbarui status pesanan menjadi diterima	Sesuai harapan	Berhasil
22.5	Klik retur	Perbarui status pesanan menjadi retur	Sesuai harapan	Berhasil
22.6	Klik selesai retur	Perbarui status pesanan menjadi selesai	Sesuai harapan	Berhasil

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
22.7	Klik selesaikan pesanan	Perbarui status pesanan menjadi selesai	Sesuai harapan	Berhasil
22.8	Klik tombol lanjut	Melihat data transaksi lainnya	Sesuai harapan	Berhasil
22.9	Cari nomor transaksi	Menampilkan data pencarian	Sesuai harapan	Berhasil
<b>23.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Kelola Transaksi Admin</b>			
23.1	Cari nomor transaksi	Menampilkan data pencarian	Sesuai harapan	Berhasil
23.2	Klik tombol buat transaksi	Menampilkan formulir buat transaksi	Sesuai harapan	Berhasil
23.3	Klik simpan pada formulir buat transaksi	Jika validasi benar maka berhasil membuat transaksi baru	Sesuai harapan	Berhasil
23.5	Tombol hapus transaksi	Menghapus transaksi kecuali kategori penjualan	Sesuai harapan	Berhasil
<b>24.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Kelola Produk</b>			
24.1	Klik tombol kategori	Menuju halaman kelola kategori	Sesuai harapan	Berhasil
24.2	Klik tombol merek	Menuju halaman kelola merek	Sesuai harapan	Berhasil
24.3	Klik status	Jika tersedia maka ubah menjadi tidak tersedia dan sebaliknya.	Sesuai harapan	Berhasil
24.4	Klik edit	Menampilkan formulir edit produk	Sesuai harapan	Berhasil
<b>25.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Kelola Stok Produk Admin</b>			
25.1	Klik tambah	Menampilkan formulir tambah stok	Sesuai harapan	Berhasil

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
25.2	Klik simpan pada formulir tambah produk	Berhasil menambahkan stok produk	Sesuai harapan	Berhasil
25.3	Klik kurangi	Menampilkan formulir kurangi stok	Sesuai harapan	Berhasil
25.4	Klik simpan pada formulir kurangi produk	Berhasil mengurai stok produk	Sesuai harapan	Berhasil
<b>26.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Pesanan Masuk Logistik</b>			
26.1	Input Cari nomor transaksi	Menampilkan hasil pencarian	Sesuai harapan	Berhasil
26.2	Klik cetak surat jalan	Unduh surat jalan pdf	Sesuai harapan	Berhasil
26.3	Klik antar pesanan	Perbarui status pesanan menjadi sedang diantar	Sesuai harapan	Berhasil
<b>27.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Proses Antar Logistik</b>			
27.1	Input Cari nomor transaksi	Menampilkan hasil pencarian	Sesuai harapan	Berhasil
27.2	Klik tombol pesanan diterima	Memperbarui status pesanan menjadi diterima	Sesuai harapan	Berhasil
27.3	Klik tombol retur	Memperbarui status pesanan menjadi retur	Sesuai harapan	Berhasil
<b>28.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Semua Logistik</b>			
28.1	Menampilkan semua transaksi berdasar-kan kategori transaksi penjualan	Menampilkan semua data transaksi	Sesuai harapan	Berhasil
28.2	Input Cari nomor transaksi	Menampilkan hasil pencarian	Sesuai harapan	Berhasil

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
<b>29.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Laporan Penjualan Pimpinan</b>			
29.1	Klik pilih jumlah data ditampil-kan	Menampilkan data berdasarkan jumlah yang dipilih	Sesuai harapan	Berhasil
29.2	Klik pilih tangan awal sampai akhir untuk menampilkan data berdasarkan tangan yang dipilih	Menampilkan data berdasarkan tanggal yang telah dimasukkan	Sesuai harapan	Berhasil
29.3	Tombol Cetak laporan	Mengunduh laporan penjualan dalam bentuk pdf	Sesuai harapan	Berhasil
29.4	Tombol <i>Download Excel</i>	Mengunduh laporan penjualan dalam bentuk Excel	Sesuai harapan	Berhasil
<b>30.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Laporan Transaksi Pimpinan</b>			
30.1	Klik pilih jumlah data ditampilkan	Menampilkan data berdasarkan jumlah yang dipilih	Sesuai harapan	Berhasil
30.2	Klik pilih jenis transaksi	Menampilkan data berdasarkan jenis transaksi	Sesuai harapan	Berhasil
30.3	Klik pilih pengiriman	Menampilkan data metode pengiriman	Sesuai harapan	Berhasil
30.4	Klik pilih pembayaran	Menampilkan data metode Pembayaran	Sesuai harapan	Berhasil
30.5	Klik cetak laporan	Mengunduh laporan transaksi dalam bentuk pdf	Sesuai harapan	Berhasil

No	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
30.6	Klik <i>download excel</i>	Mengunduh laporan transaksi dalam bentuk excel	Sesuai harapan	Berhasil
<b>31.</b>	<b>Pengujian Halaman Laporan Produk Pimpinan</b>			
31.7	Klik pilih jumlah data ditampil-kan	Menampilkan data berdasarkan jumlah yang dipilih	Sesuai harapan	Berhasil
31.8	Klik cetak laporan	Mengunduh laporan produk dalam bentuk pdf	Sesuai harapan	Berhasil
31.9	Klik <i>download excel</i>	Mengunduh laporan produk dalam bentuk excel	Sesuai harapan	Berhasil
<b>32.</b>	<b>Skenario Pengujian Halaman Laporan Stok Produk Pimpinan</b>			
32.1	Klik pilih jumlah data ditampil-kan	Menampilkan data berdasarkan jumlah yang dipilih	Sesuai harapan	Berhasil
32.2	Klik cetak laporan	Mengunduh laporan stok produk dalam bentuk pdf	Sesuai harapan	Berhasil
32.3	Klik <i>download excel</i>	Mengunduh laporan stok produk dalam bentuk <i>excel</i>	Sesuai harapan	Berhasil

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 5.2.1.3. Evaluasi Aplikasi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis merancang pernyataan untuk membuat kuesioner dengan menggunakan *use questionnaire* untuk mengukur *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfication*. Setelah aplikasi siap, kuesioner akan disebarakan ke 30 responden termasuk karyawan di PT. Prima Fabian Mandiri

dengan memberikan pilihan jawaban dengan *range* 1-4 menggunakan skala likert yaitu sangat tidak setuju (STS) bernilai 1, tidak setuju (TS) bernilai 2, setuju (S) bernilai 3, dan sangat setuju (SS) bernilai 4. Lalu penulis menghitung hasil dari jawaban yang diisi responden menggunakan SPSS versi 25.

### 1) Rancangan Kuesioner

Kuesioner ini diisi oleh pengguna aplikasi produk yaitu staff admin, logistik, pimpinan PT. Prima Fabian Mandiri dan beberapa konsumen sebagai respondennya. Rancangan kuesioner dibuat dengan menggunakan kuesioner USE untuk mengukur *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* dengan menggunakan skala likert untuk perhitungan hasilnya. Daftar item pernyataan dapat dilihat pada tabel 5.32

**Tabel 5.32. Daftar Pernyataan Dalam Kuesioner**

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
<b><i>Learnability</i></b>					
1.1.	Cara penggunaan aplikasi ini mudah dipelajari dan informasi produk yang dicari mudah ditemukan				
1.2.	Menu-menu atau simbol-simbol pada aplikasi mudah dipahami				
1.2.	Pada aplikasi saya menemukan menu <i>download</i>				
<b><i>Efficiency</i></b>					
2.1.	Aplikasi bisa diakses dimana saja dan saya tidak menemukan kesulitan dalam mencari informasi yang dibutuhkan				
2.2.	Pada saat pencarian, produk yang dicari langsung ditampilkan				
2.3.	Saat berpindah-pindah halaman saya tidak ada kesulitan				

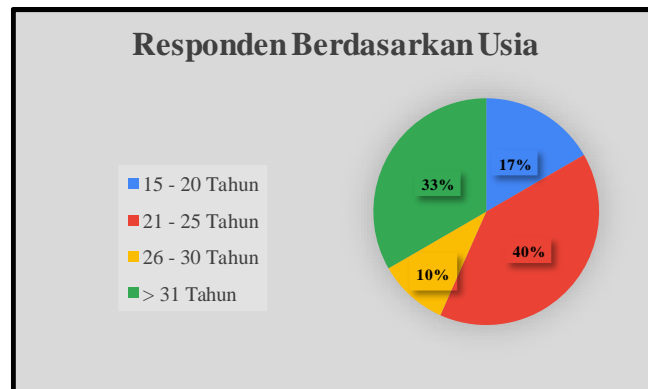
No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
<b>Memorability</b>					
3.1.	Tampilan aplikasi memiliki tata letak yang konsisten sehingga mudah diingat				
3.2	Tidak adanya kesalahan dalam mengulangi kembali proses tersebut				
3.3	Tampilan aplikasi memberikan ciri khas pada pewarnaan, ukuran gambar dan tata letak sehingga mudah diingat				
<b>Errors</b>					
4.1	Terdapat menu yang tidak dapat diklik saat menggunakan aplikasi				
4.2	Didalam aplikasi terdapat menu yang tidak dapat memberikan respon				
4.3	Terdapat halaman yang kosong didalam aplikasi				
<b>Satisfaction</b>					
5.1.	Secara keseluruhan saya sangat puas menggunakan aplikasi ini				
5.2.	Saya ingin merekomendasikan pada teman-teman saya mengenai aplikasi ini				
5.3.	Saya puas dengan informasi yang terdapat pada aplikasi dan ingin kembali mengunjungi aplikasi untuk membeli produknya				
<b>Pertanyaan Uraian</b>					
6.1	Jika aplikasi dilakukan pengembangan, hal apa yang harus diperhatikan pengembang (Misalnya pada icon/menu, pewarnaan, tata letak, atau yang lainnya)? Tolong uraikan.				
6.2	Tuliskan menu yang anda butuhkan yang belum terdapat pada aplikasi ini tetapi anda temui pada aplikasi yang pernah anda kunjungi ?				

Sumber : (Hartati, 2017)



## 2) Deskripsi Responden

Digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna aplikasi di PT. Prima Fabian Mandiri Palembang dan beberapa konsumen aplikasi, data responden dikelompokkan berdasarkan usia.

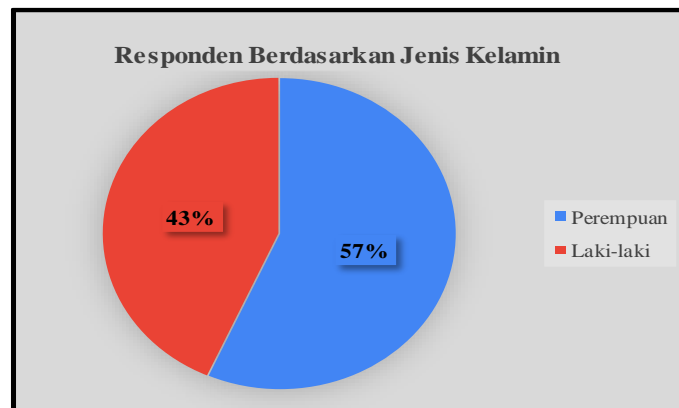


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.66. Distribusi Responden Berdasarkan Usia**

Dari gambar 5.66 diatas, distribusi responden berdasarkan usia dapat dilihat bahwa sebanyak 33% responden berusia lebih dari 30 tahun, 10% responden berusia 25 - 30 tahun, 40% responden berusia 21 - 25 tahun dan 17% responden berusia 15-20. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden PT. Prima Fabian Mandiri Palembang berusia 21 – 25 tahun.

Digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna aplikasi di PT. Prima Fabian Mandiri Palembang dan beberapa konsumen aplikasi, data responden dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin.

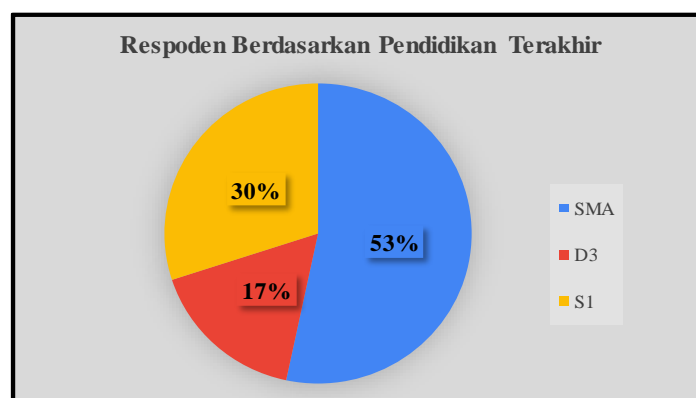


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.67. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Dari gambar 5.67 diatas, distribusi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat bahwa sebanyak 57% responden berjenis kelamin perempuan dan 43% berjenis kelamin laki-laki. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden PT. Prima Fabian Mandiri Palembang berjenis kelamin perempuan.

Digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna aplikasi di PT. Prima Fabian Mandiri Palembang dan beberapa konsumen aplikasi, data responden dikelompokkan berdasarkan pendidikan terakhir.

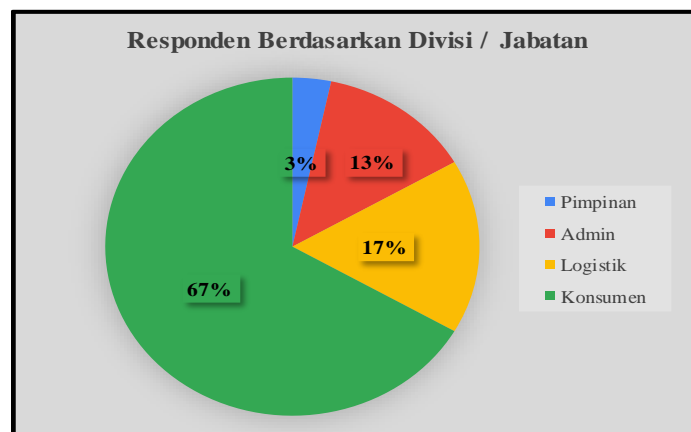


Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.68. Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir**

Dari gambar 5.68 diatas, distribusi responden berdasarkan pendidikan terakhir dapat dilihat bahwa sebanyak 53% responden berpendidikan SMA, 30% responden berpendidikan S1 dan 17% responden berpendidikan D3. Hal ini disimpulkan bahwa sebagian besar responden PT. Prima Fabian Mandiri Palembang pendidikan terakhirnya SMA.

Digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna aplikasi di PT. Prima Fabian Mandiri Palembang dan beberapa konsumen aplikasi, data responden dikelompokkan berdasarkan divisi / jabatan.



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### **Gambar 5.69. Distribusi Responden Berdasarkan Divisi / Jabatan**

Pada gambar 5.69 menjelaskan distribusi responden berdasarkan divisi / jabatan. Dapat dilihat bahwa sebanyak 67% responden divisi atau jabatan sebagai konsumen, 17% responden admin, 13% responden logistik dan 3% responden pimpinan. Hal ini disimpulkan bahwa sebagian besar responden PT. Prima Fabian Mandiri Palembang adalah konsumen.

Dalam penelitian ini, jumlah keseluruhan kuesioner yang telah disebar adalah 30 responden dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel 5.33. Kategori Responden**

No	Kategori Responden	Jumlah
1.	Pimpinan	1
2.	Admin	4
3.	Logistik	5
4.	Konsumen	20
	TOTAL	30

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

Penyebaran kuesioner dilakukan secara langsung dengan cara menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan *google form* dengan butir soal 15 pilihan dan 2 (dua) pertanyaan uraian:  
<https://forms.gle/RwphKPWaZcXgA8U66>.

Rincian jumlah kuesioner yang disebar dan kembali dapat dilihat pada tabel 5.34 sebagai berikut:

**Tabel 5.34. Jumlah Responden**

Keterangan	Frekuensi
Kuesioner yang disebar	30
Kuesioner yang kembali	30
<b>Kuesioner yang dapat digunakan</b>	<b>30</b>

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

### 3) Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah tidaknya suatu kuesioner yang kita gunakan. Dalam menentukan validitas, penulis menggunakan SPSS versi 25 dengan melihat hasil output pada kolom *Corrected Item Total Correlation*.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan taraf signifikan 1% (0,01), dan menggunakan rumus *degree of freedom* (df) atau derajat kebebasan untuk menghitung rtabel, berikut ini adalah rumus *degree of freedom* (df) :

$$Df = n - k$$

Dengan keterangan diatas “n” adalah jumlah sampel/observasi pembentuk regresi, dan “k” merupakan jumlah variabel (bebas + terikat) (Nugroho, 2020). Dengan jumlah sampel 30 orang dan variabel yang digunakan ada 5 variabel, kemudian masukkan kedalam rumus *degree of freedom* (df) :

$$Df = n - k$$

$$Df = 30 - 5 = 25$$

Setelah mendapat hasil, lalu lihat tabel distribusi nilai rtabel pada taraf signifikansi = 1% (0,01) dihitung menggunakan SPSS 25 dan didapatkan nilai rtabelnya sebesar (0,450). Hasil pengujian validitas untuk setiap pernyataan dapat dilihat pada tabel 5.35 sebagai berikut :

**Tabel 5.35. Hasil Pengujian Validitas**

Variabel	Kode	rtabel	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Status
<i>Learnability</i>	L1	0,450	0,718	Valid
	L2	0,450	0,623	Valid
	L3	0,450	0,687	Valid
<i>Efficiency</i>	EF1	0,450	0,656	Valid
	EF2	0,450	0,738	Valid
	EF3	0,450	0,657	Valid
<i>Memorability</i>	M1	0,450	0,522	Valid

Variabel	Kode	rtabel	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Status
	M2	0,450	0,630	Valid
	M3	0,450	0,521	Valid
<i>Errors</i>	ER1	0,450	0,658	Valid
	ER2	0,450	0,670	Valid
	ER3	0,450	0,723	Valid
<i>Satisfaction</i>	S1	0,450	0,756	Valid
	S2	0,450	0,629	Valid
	S3	0,450	0,752	Valid

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

Sesuai tabel 5.35 diatas, dari 15 pernyataan yang dibuat, semua pernyataan dinyatakan valid, karena hasil dari *Corrected Item- Total Correlation* > nilai r tabelnya yaitu 0,450 sehingga tidak ada item pernyataan yang tidak digunakan.

#### 4) Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu angket yang penulis gunakan. Untuk mengetahui tingkat reliabilitas suatu item pernyataan dapat dilihat pada tabel 5.36 sebagai berikut :

**Tabel 5.36. Keterangan Tingkat Reliabilitas**

Nilai <i>Alpha Cronbach</i>	Keterangan
0,00 – 0,20	Kurang reliabel
0,20 – 0,40	Agak reliabel
0,40 – 0,60	Cukup reliabel

Nilai <i>Alpha Cronbach</i>	Keterangan
0,60 – 0,80	Reliabel
0,80 – 1,00	Sangat Reliabel

Sumber: (Athur, 2019:21-22)

Pada pengujian reliabilitas, Menurut (Athur, 2019:21-22) pernyataan penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik *Cronbrach Alpha*, apabila koefisien reliabilitas pada tingkat signifikasi 1%  $> 0,6$ , maka pernyataan dianggap reliabel dan sebaliknya jika nilai lebih kecil maka tidak reliabel.

Penulis menggunakan SPSS 25 sebagai alat bantu perhitungannya.

Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 5.37. Hasil Uji Reliabilitas**

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>		Status
		Standar	Hasil	
1.	<i>Learnability</i>	0,6	0,742	Reliabel
2.	<i>Efficiency</i>	0,6	0,803	Sangat Reliabel
3.	<i>Memorability</i>	0,6	0,731	Reliabel
4.	<i>Errors</i>	0,6	0,763	Sangat Reliabel
5.	<i>Satisfaction</i>	0,6	0,889	Sangat Reliabel

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

Dapat dilihat bahwa hasil uji reliabilitas kuesioner pada setiap pernyataan diatas  $> 0,6$ , sehingga kuesioner tersebut dapat dinyatakan reliabel.

### 5) Interpretasi Nilai Berdasarkan Item Pernyataan Kuesioner

Setelah dilakukan perhitungan distribusi jawaban dari responden, selanjutnya akan dilakukan perhitungan interpretasi nilai berdasarkan item pernyataan kuesioner untuk melihat tingkat kegunaan aplikasi penjualan produk di PT. Prima Fabian Mandiri dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$IS = \frac{\text{Total Skor Keseluruhan}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

IS : Interpretasi Skor

Total skor keseluruhan : Jawaban responden x bobot nilai (1-4)

Skor tertinggi : Skala nilai tertinggi (4) x jumlah responden (30)

Interpretasi diperoleh dengan cara membandingkan skor item berdasarkan jawaban 30 responden pengguna aplikasi penjualan produk pada PT. Prima Fabian Mandiri. Dicontohkan sebagai berikut total skor penelitian = 96 dibagi skor tertinggi = 120 kemudian kalikan 100%, didapat hasilnya 80%.

Kemudian hasil perhitungan dari persentase setiap item pernyataan, akan diinterpretasikan berdasarkan jawaban responden yang didapat pada setiap item pernyataan. Setelah itu dilihat kriteria interpretasi skor/angka



yang telah ditentukan berdasarkan hasil perhitungan tersebut. Kriteria interpretasi skor dapat dilihat pada tabel 5.38:

**Tabel 5.38. Kriteria Interpretasi Skor**

Persentase (%)	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : (Ridwan dan Akdon, 2013)

Apabila didasarkan pada penilaian dan interpretasi kepuasan pengguna terhadap masing-masing variabel dalam kuesioner, setelah dihitung menggunakan rumus yang dijelaskan diatas, hasilnya dapat dilihat pada tabel 5.39 sebagai berikut:

**Tabel 5.39. Interpretasi Item Pernyataan Kuesioner**

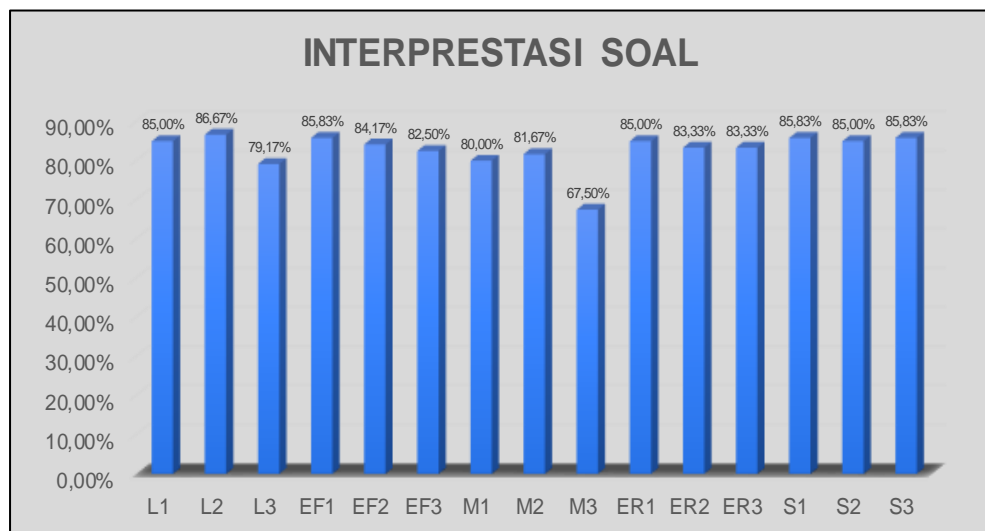
Variabel	Kode	Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
<i>Learnability</i>	L1	Cara penggunaan aplikasi ini mudah dipelajari dan informasi produk yang dicari mudah ditemukan.	85,00%	Sangat Kuat
	L2	Menu-menu atau simbol-simbol pada aplikasi mudah dipahami.	86,67%	Sangat Kuat
	L3	Pada aplikasi saya menemukan menu <i>search</i> atau menu <i>download</i> .	79,17%	Kuat

Variabel	Kode	Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
<i>Efficiency</i>	EF1	Aplikasi bisa diakses dimana saja dan saya tidak menemukan kesulitan dalam mencari informasi yang dibutuhkan.	85,83%	Sangat Kuat
	EF2	Pada saat pencarian, produk yang dicari langsung ditampilkan.	84,17%	Sangat Kuat
	EF3	Saat berpindah-pindah halaman saya tidak ada kesulitan.	82,50%	Sangat Kuat
<i>Memorabilty</i>	M1	Tampilan aplikasi memiliki tata letak yang konsisten sehingga mudah diingat.	80,00%	Kuat
	M2	Tidak adanya kesalahan dalam mengulangi kembali proses tersebut.	81,67%	Sangat Kuat
	M3	Tampilan aplikasi memberikan ciri khas pada pewarnaan, ukuran gambar dan tata letak sehingga mudah diingat.	67,50%	Kuat
<i>Errors</i>	ER1	Terdapat menu yang tidak dapat diklik saat menggunakan aplikasi.	85,00%	Sangat Kuat
	ER2	Terdapat menu yang tidak dapat diklik saat menggunakan aplikasi.	83,33%	Sangat Kuat
	ER3	Didalam aplikasi terdapat menu yang tidak dapat memberikan respon.	83,33%	Sangat Kuat

Variabel	Kode	Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
<i>Satisfaction</i>	S1	Secara keseluruhan saya sangat puas menggunakan aplikasi ini.	85,83%	Sangat Kuat
	S2	Saya ingin merekomendasikan pada teman-teman saya mengenai aplikasi ini.	85,00%	Sangat Kuat
	S3	Saya puas dengan informasi yang terdapat pada aplikasi dan ingin kembali mengunjungi aplikasi untuk membeli produknya.	85,83%	Sangat Kuat

Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

Keterangan tentang nilai interpretasi untuk masing-masing variabel dapat dilihat pada gambar 5.77 :



Sumber: (Diolah Sendiri, 2022)

**Gambar 5.77. Grafik Nilai Interpretasi**

Berdasarkan gambar diatas hasil pengukuran kualitas aplikasi POPCORN dengan keterangan sebagai berikut :

- 1) Variabel *learnability* pada indikator kode L2 mendapatkan nilai tertinggi sebesar 86,67% dengan kriteria interpretasi skor berda di posisi sangat kuat. Disimpulkan, rata-rata responden sangat setuju bahwa aplikasi simbol-simbol mudah dipahami dan cara penggunaan aplikasi sangat mudah dimengerti.
- 2) Variabel *efficiency* pada indikator kode EF1 mendapatkan nilai tertinggi sebesar 85,83% dengan kriteria interpretasi skor berda di posisi sangat kuat. Disimpulkan, rata-rata responden setuju bahwa tidak menemukan kesulitan dalam mencari informasi.
- 3) Variabel *memorability* pada indikator kode M2 mendapatkan nilai yang sama sebesar 81,67% dengan kriteria interpretasi skor berda di posisi sangat kuat. Disimpulkan, rata-rata responden setuju bahwa saat mengulang proses kembali aplikasi aplikasi tidak terjadi kesalahan.
- 4) Variabel *error* pada indikator kode ER1 mendapatkan nilai tertinggi sebesar 85,00% dengan kriteria interpretasi skor berda di posisi sangat kuat. Disimpulkan, rata-rata responden setuju bahwa aplikasi tidak terjadi *error* dan semua menu dapat berfungsi dengan baik.

- 5) Variabel *satisfaction* pada indikator kode S1 dan S3 mendapatkan nilai yang sama sebesar 85,83% dengan kriteria interpretasi skor berada di posisi sangat kuat. Disimpulkan, rata-rata responden sangat puas menggunakan aplikasi dan ingin merekomendasikan ke konsumen lainnya.

### **5.2.2. Penyerahan sistem atau perangkat lunak kepada perusahaan**

Pada tahap ini penulis menyerahkan Aplikasi Penjualan Produk kepada Ibu Dewi Pinarsi selaku HRD pada PT Prima Fabian Mandiri Palembang yang sudah dihosting dan telah dilakukan pengujian serta evaluasi aplikasi.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di PT. Prima Fabian Mandiri Palembang, dapat disimpulkan beberapa hasil sebagai berikut :

1. Penelitian menghasilkan aplikasi penjualan produk berbasis *web* yang dapat memudahkan perusahaan dalam pengelolaan data produk, transaksi penjualan hingga ke pengiriman produk serta memberikan konsumen kemudahan untuk mencari informasi tentang perusahaan dan melakukan transaksi penjualan secara *online*.
2. Aplikasi penjualan produk ini memudahkan staf logistik dan staf admin dalam memperoleh informasi mengenai konsumen dan pesanan *online* yang masuk serta memudahkan pimpinan untuk melihat laporan penjualan, laporan transaksi, laporan produk, laporan stok produk. Dan juga mengurangi penggunaan kertas karena aplikasi memberikan fasilitas untuk *download invoice* dan surat jalan.
3. Dari hasil pengujian keseluruhan aplikasi menggunakan *black box testing* dengan menguji fungsi-fungsi klik dan tombol aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga aplikasi penjualan produk berbasis *web* sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

4. Dari hasil interpretasi aplikasi menggunakan evaluasi *usabilty* dengan 5 variabel yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* dapat disimpulkan bahwa pada variable *learnability* pada indikator kode L2 mendapatkan nilai tertinggi sebesar 86,67% dengan kriteria interpretasi skor berda di posisi sangat kuat. Hal ini berkaitan dengan cara penggunaan aplikasi dan simbol-simbol pada aplikasi yang dapat digunakan dan mudah dipahami..

## **6.2 Saran**

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menyadari jika masih terdapat banyak kekuarangan dalam pembuatan aplikasi produk berbasis *web* ini. Saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian berikutnya adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat ditambahkan lagi menu-menu atau fitur yang berkaitan dengan penjualan hingga ke pengiriman produk, seperti menu bantuan (fitur *chat*) untuk keluhan atau pertanyaan konsumen yang bisa di balas secara langsung dari aplikasi, fitur *upload* bukti pembayaran dan tanda terima produk yang dikirimkan oleh staf logistik. Selain itu pada aspek tata letak, menu-menu serta pewarnaan pada aplikasi dirapikan dan lebih divariasikan.
2. Tidak hanya membuat aplikasi penjualan produk berbasis *web* tetapi juga bisa membuat aplikasi berbasis *android* sehingga tidak hanya diakses melalui *website* saja.

## Lampiran 7. Listing Code

### 1.1. Listing Code Keseluruhan

#### 1) Route web

```
<?php

use App\Http\Controllers\Auth\ForgotPasswordController;
use App\Http\Controllers\PenjualanBerhasilController;
use App\Http\Livewire\Admin\CatatTransaksiAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\Component\DataKonsumen;
use App\Http\Livewire\Admin\DashboardAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KasirAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KasirDetailAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KasirPenjualanManualAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KasirPenjualanProdukAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaAkunAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaPembayaranAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaPengaturanAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaPengirimAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaProdukAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaProdukKategoriAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaProdukMerekAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaStokAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaTransaksiAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\KelolaTransaksiPenjualanAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\Laporan\LaporanPenjualan;
use App\Http\Livewire\Admin\Laporan\LaporanProduk;
use App\Http\Livewire\Admin\Laporan\LaporanProdukStok;
use App\Http\Livewire\Admin\Laporan\LaporanTransaksi;
use App\Http\Livewire\Admin\LaporanKeuanganAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\LaporanPenjualanAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\LaporanProdukAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin>LoginAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\PenjualanAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\PenjualanBayarAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\PenjualanBerhasilAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\PenjualanManualAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\PenjualanProdukAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\PesananMasukAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\ProsesAntarAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\SelesaiAdmin;
use App\Http\Livewire\Admin\Semua;
```



```
use App\Http\Livewire\Konsumen\AkunKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\BeliLangsungKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\BerandaKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\BeriUlasanInputKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\BeriUlasanKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\CheckoutKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\DaftarKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\KeranjangKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\KonfirmPembayaranKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen>LoginKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen>MainPageKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\PerusahaanKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\PesananDetailKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\PesananKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\ProdukDetailKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\ProdukKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\RiwayatPesananKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\UbahAlamatKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\UbahPasswordKonsumen;
use App\Http\Livewire\Konsumen\UbahProfilKonsumen;
use Illuminate\Support\Facades\Route;
```

```
Route::get('/', BerandaKonsumen::class);
Route::get('pesanan', PesananKonsumen::class);
Route::get('akun', AkunKonsumen::class);
```

```
Route::get('/perusahaan', PerusahaanKonsumen::class);
Route::get('/produk', ProdukKonsumen::class);
Route::get('/produk/{id}', ProdukDetailKonsumen::class);
```

```
Route::get('forget-password', [ForgotPasswordController::class,
'showForgotPasswordForm']->name('forget.password.get'));
Route::post('forget-password', [ForgotPasswordController::class,
'submitForgotPasswordForm']->name('forget.password.post'));
Route::get('reset-password/{token}', [ForgotPasswordController::class,
'showResetPasswordForm']->name('reset.password.get'));
Route::post('reset-password', [ForgotPasswordController::class,
'submitResetPasswordForm']->name('reset.password.post'));
```

```
Route::middleware(['konsumenisnotlogin', 'adminisnotlogin'])-
>group(function () {
    Route::get('login', LoginKonsumen::class);
```

```

Route::get('daftar', DaftarKonsumen::class);
});
Route::middleware(['konsumenislogin'])->group(function () {
Route::get('keranjang', KeranjangKonsumen::class);
Route::get('beli-langsung/{id}', BeliLangsungKonsumen::class);
Route::get('checkout', CheckoutKonsumen::class);

Route::get('pesanan-detail/{no}', PesananDetailKonsumen::class);
Route::get('pembayaran/{no}', KonfirmPembayaranKonsumen::class);
Route::get('riwayat-perjalanan/{no}',
RiwayatPesananKonsumen::class);

Route::get('beri-ulasan', BeriUlasanKonsumen::class);
Route::get('beri-ulasan-input/{id}', BeriUlasanInputKonsumen::class);

Route::get('ubah-profil', UbahProfilKonsumen::class);
Route::get('ubah-alamat', UbahAlamatKonsumen::class);
Route::get('ubah-password', UbahPasswordKonsumen::class);
});

Route::get('cetak-struk/{id}', [PenjualanBerhasilController::class,
'cetakstruk']);
Route::get('cetak-nota/{id}', [PenjualanBerhasilController::class,
'cetaknota']);
Route::get('cetak-surat-jalan/{id}', [PenjualanBerhasilController::class,
'cetaksuratjalan']);

Route::prefix('admin')->group(function () {
// Route::middleware([''])->group(function () {
// Route::get('login', LoginAdmin::class);
// });
Route::middleware(['adminislogin'])->group(function () {
Route::get('/', DashboardAdmin::class);
Route::get('data-konsumen', DataKonsumen::class);
Route::middleware(['administrator'])->group(function () {
Route::get('kelola-akun', KelolaAkunAdmin::class);
Route::get('kelola-pengaturan', KelolaPengaturanAdmin::class);
});
Route::middleware(['admin'])->group(function () {
Route::get('penjualan/produk', PenjualanProdukAdmin::class);
Route::get('penjualan/manual', PenjualanManualAdmin::class);
Route::get('penjualan/bayar/{id}', PenjualanBayarAdmin::class);
});
});

```

```

        Route::get('penjualan/bayar/berhasil/{id}',
[PenjualanBerhasilController::class, 'get']);

        Route::get('catat-transaksi', CatatTransaksiAdmin::class);
        Route::get('kelola-transaksi-penjualan',
KelolaTransaksiPenjualanAdmin::class);
        Route::get('kelola-transaksi-lainnya',
KelolaTransaksiAdmin::class);
        Route::get('kelola-produk', KelolaProdukAdmin::class);
        Route::get('kelola-produk-kategori',
KelolaProdukKategoriAdmin::class);
        Route::get('kelola-produk-merek',
KelolaProdukMerekAdmin::class);
        Route::get('kelola-stok', KelolaStokAdmin::class);
        Route::get('metode-pengiriman', KelolaPengirimAdmin::class);
        Route::get('metode-pembayaran',
KelolaPembayaranAdmin::class);
    });
    Route::middleware(['logistik'])->group(function () {
        Route::get('pesanan-masuk', PesananMasukAdmin::class);
        Route::get('proses-antar', ProsesAntarAdmin::class);
        Route::get('semua', Semua::class);
    });
    Route::middleware(['pimpinan'])->group(function () {
        Route::get('laporan/penjualan', LaporanPenjualan::class);
        Route::get('laporan/transaksi', LaporanTransaksi::class);
        Route::get('laporan/produk', LaporanProduk::class);
        Route::get('laporan/produkstok', LaporanProdukStok::class);
    });
});
});
});

```

## 2) Controller

### 3.1) DashboardAdmin

```
<?php
```

```

namespace App\Http\Livewire\Admin;

use App\Models\Konsumen;
use App\Models\Produk;
use App\Models\Transaksi;
use App\Models\TransaksiJenis;

```

```

use App\Models\TransaksiKategori;
use Livewire\Component;

class DashboardAdmin extends Component
{
    public $penjualan, $pemasukan, $pengeluaran;
    public $jml_konsumen, $jml_produk, $jml_penjualan,
    $jml_transaksi;

    public function render()
    {
        $penjualan = TransaksiKategori::where('nama',
'penjualan')->first();
        $pemasukan = TransaksiJenis::where('nama',
'pemasukan')->first();
        $pengeluaran = TransaksiJenis::where('nama',
'pengeluaran')->first();

        $this->penjualan =
Transaksi::where('transaksi_kategori_id', $penjualan->id)-
>where('islunas', true)->get()->sum('total_pembayaran');
        $this->pemasukan = Transaksi::where('transaksi_jenis_id',
$penjualan->id)->where('islunas', true)->get()-
>sum('total_pembayaran');
        $this->pengeluaran =
Transaksi::where('transaksi_jenis_id', $pengeluaran->id)-
>where('islunas', true)->get()->sum('total_pembayaran');

        $this->jml_konsumen = Konsumen::get()->count();
        $this->jml_produk = Produk::get()->count();
        $this->jml_penjualan =
Transaksi::where('transaksi_kategori_id', $penjualan->id)-
>get()->count();
        $this->jml_transaksi = Transaksi::get()->count();

        return view('livewire.admin.dashboard-admin')-
>extends('layouts.main')->section('content');
    }
}

```

### 3.2) **PenjualanBerhasilAdmin**

<?php

```

namespace App\Http\Livewire\Admin;

use App\Models\Transaksi;
use Livewire\Component;

use PDF;

class PenjualanBerhasilAdmin extends Component
{
    public $byid;
    public $data;

    public function mount($id)
    {
        $this->byid = $id;
    }

    public function render()
    {
        $this->data = Transaksi::with('metodekirim',
'metodepembayaran')->where('no_transaksi', $this->byid)-
>first();
        return view('livewire.admin.penjualan-berhasil-admin')-
>extends('layouts.main')->section('content');
    }

    public function cetak_struk()
    {
        $data = Transaksi::with('metodekirim',
'metodepembayaran')->where('no_transaksi', $this->byid)-
>first();

        $view = view('Exports.struk')->with(compact('data'));
        $html = $view->render();

        PDF::loadHTML($html)->save(public_path() .
'/order.pdf');

        // $pdf = PDF::loadView('Exports.struk')-
>setOptions(['defaultFont' => 'sans-serif']);
        $pdf = PDF::loadView('Exports.struk', compact('data'))-
>setPaper('a4', 'portrait')->output();
    }
}

```

```

return response()->streamDownload(

    fn () => print($pdf->stream('ss.pdf')),
    "data_labs.pdf"
);
}
}

```

### 3.3) PenjualanManualAdmin

<?php

```

namespace App\Http\Livewire\Admin;

use App\Models\KeranjangItem;
use App\Models\Pegawai;
use App\Models\Produk;
use App\Models\ProdukKategori;
use App\Models\TransaksiItem;
use Livewire\Component;

class PenjualanManualAdmin extends Component
{

    public $nama_produk;
    public $qty = 1;
    public $harga_jual, $harga_modal, $berat;

    public function render()
    {
        return view('livewire.admin.penjualan-manual-admin')-
>extends('layouts.main')->section('content');
    }

    public function tambahproduk()
    {
        $pegawai = Pegawai::with('keranjang')-
>find(auth('pegawai')->user()->id);

```

```

        $harga_modal = $this->harga_modal == null ? 0 : $this->harga_modal;
        $berat = $this->berat == null ? 0 : $this->berat;

        $totalharga = $this->harga_jual * $this->qty;
        $totalmodal = $harga_modal * $this->qty;
        $totalberat = $berat * $this->qty;

        $cartitem = KeranjangItem::create([
            'pegawai_id' => auth('pegawai')->user()->id,
            'keranjang_id' => $pegawai->keranjang->id,
            'nama_produk' => $this->nama_produk,
            'qty' => $this->qty,
            'harga_jual' => $this->harga_jual,
            'harga_modal' => $harga_modal,
            'berat' => $berat,
            'total_harga' => $totalharga,
            'total_modal' => $totalmodal,
            'total_berat' => $totalberat
        ]);

        $this->nama_produk = null;
        $this->qty = 1;
        $this->harga_jual = null;
        $this->harga_modal = null;
        $this->berat = null;

        $this->emit('refresh');
        $this->emit('success', ['pesan' => 'berhasil tambah produk ke keranjang']);
    }
}

```

### 3.4) PenjualanProdukAdmin

```
<?php
```

```

namespace App\Http\Livewire\Admin;

use App\Models\KeranjangItem;
use App\Models\Pegawai;
use App\Models\Produk;
use App\Models\ProdukKategori;

```

```

use Livewire\Component;

class PenjualanProdukAdmin extends Component
{
    public $kategori = [];

    public $take = 15;
    public $jmlproduk;

    public $produk = [];
    public $cariproduk, $kategori_id;

    public function lanjut()
    {
        $this->take = $this->take + 10;
    }

    public function render()
    {
        $this->kategori = ProdukKategori::latest()->get();
        $produk = Produk::with('kategori', 'gambar',
'produkstok')->where('istersedia', true);
        if ($this->kategori_id) {
            $produk->where('produk_kategori_id', $this-
>kategori_id);
        }
        if ($this->cariproduk) {
            $produk->where('nama', 'like', '%' . $this->cariproduk .
'')->orWhere('barcode', 'like', '%' . $this->cariproduk . '');
        }
        $this->produk = $produk->take($this->take)->latest()-
>get();
        // dd($this->produk);

        $this->jmlproduk = Produk::with('kategori', 'gambar',
'produkstok')->where('istersedia', true)->get()->count();

        return view('livewire.admin.penjualan-produk-admin')-
>extends('layouts.main')->section('content');
    }
}

```



```

public function tambahkecart($produkid)
{
    $pegawai = Pegawai::with('keranjang')-
>find(auth('pegawai')->user()->id);
    $produk = Produk::find($produkid);
    // dd($pegawai);

    $cart_item = KeranjangItem::with('produk')-
>where('pegawai_id', $pegawai->id)->where('produk_id',
$produkid)->first();
    if ($cart_item) {
        if ($cart_item->qty <= 999999999) {
            if ($cart_item->qty < $cart_item->produk-
>produkstok->po) {
                $qty = $cart_item->qty + 1;
                $totalharga = $cart_item->produk->harga_jual *
$qty;
                $totalmodal = $cart_item->produk->harga_modal
* $qty;
                $totalberat = $cart_item->produk->berat_kg *
$qty;
                $qty_update = $cart_item->update([
                    'qty' => $qty,
                    'total_harga' => $totalharga,
                    'total_modal' => $totalmodal,
                    'total_berat' => $totalberat
                ]);
                $this->emit('refresh');
                $this->emit('success', ['pesan' => 'berhasil tambah
produk ke keranjang']);
            } else {
                $this->emit('error', ['pesan' => 'stok produk tidak
cukup']);
            }
        } else {
            $this->emit('error', ['pesan' => 'qty di keranjang telah
penuh']);
        }
    } else {
        if ($produk->produkstok->po >= 1) {
            $cartitem = KeranjangItem::create([
                'pegawai_id' => auth('pegawai')->user()->id,
                'keranjang_id' => $pegawai->keranjang->id,

```

```

        'produk_id' => $produkid,
        'qty' => 1,
        'total_harga' => $produk->harga_jual,
        'total_modal' => $produk->harga_modal,
        'total_berat' => $produk->berat_kg
    ]);
    $this->emit('refresh');
    $this->emit('success', ['pesan' => 'berhasil tambah
produk ke keranjang']);
    } else {
        $this->emit('error', ['pesan' => 'stok produk tidak
cukup']);
    }
    }
}
}
}
}

```

### 3.5) PesananMasukAdmin

```

<?php

namespace App\Http\Livewire\Admin;

use App\Models\ProdukStok;
use App\Models\ProdukStokLog;
use App\Models\Transaksi;
use App\Models\TransaksiJenis;
use App\Models\TransaksiKategori;
use App\Models\TransaksiLog;
use Livewire\Component;

class PesananMasukAdmin extends Component
{
    public $transaksi = [];
    public $jenis, $kategori;
    public $take = 10;
    public $jmlproduk;
    public $selectJenis, $selectKategori;
    public $cari_no;

    public $status, $islunas;

    public function lanjut()
    {
        $this->take = $this->take + 10;
    }
}

```

```

    }

    public function mount()
    {
        $this->jenis = TransaksiJenis::latest()->get();
        $this->kategori = TransaksiKategori::latest()->get();
    }

    public function render()
    {
        $transaksi = Transaksi::with('konsumen',
        'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
        'metodepembayaran')->where('status', 'sedang_dikemas');
        if ($this->cari_no) {
            $transaksi->where('no_transaksi', 'like', '%'. $this-
            >cari_no . '%');
        }
        if ($this->selectJenis) {
            $transaksi->where('transaksi_jenis_id', $this->jenis-
            >id);
        }
        if ($this->selectKategori) {
            $transaksi->where('transaksi_kategori_id', $this-
            >kategori->id);
        }
        }
        $this->transaksi = $transaksi->take($this->take)->latest()-
        >get();

        $this->jmlproduk = Transaksi::with('konsumen',
        'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
        'metodepembayaran')->where('status', 'sedang_dikemas')-
        >count();
        return view('livewire.admin.pesanan-masuk-admin')-
        >extends('layouts.main')->section('content');
    }

    public function antar($id)
    {
        $transaksi = Transaksi::with('transaksiitem', 'konsumen',
        'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
        'metodepembayaran')->find($id);
        // dd($transaksi->metodekirim->metode);
    }

```

```

    $transaksi->update([
        'status' => 'sedang_antar'
    ]);

    TransaksiLog::create([
        'transaksi_id' => $id,
        'status' => 'sedang_antar',
        'keterangan' => $transaksi->metodekirim->metode
    ]);

    // kurangi stok real
    foreach ($transaksi->transaksiitem as $item) {
        $produkstok = ProdukStok::where('produk_id', $item->produk_id)->first();
        $produkstok->update([
            'real' => $produkstok->real - $item->qty,
        ]);

        ProdukStokLog::create([
            'produk_stok_id' => $produkstok->id,
            'jenis' => 'keluar',
            'real' => $item->qty,
            'keterangan' => 'pre order'
        ]);
    }

    $this->emit('success', ['pesan' => 'segera antar pesanan']);
}
}

```

### 3.6) ProsesAntarAdmin

```

<?php

namespace App\Http\Livewire\Admin;

use App\Models\ProdukStok;
use App\Models\ProdukStokLog;
use App\Models\Transaksi;
use App\Models\TransaksiItem;
use App\Models\TransaksiJenis;
use App\Models\TransaksiKategori;
use App\Models\TransaksiLog;
use Livewire\Component;

```

```

class ProsesAntarAdmin extends Component
{
    public $transaksi = [];
    public $jenis, $kategori;
    public $take = 10;
    public $jmlproduk;
    public $selectJenis, $selectKategori;
    public $cari_no;

    public $status, $islunas;

    public function lanjut()
    {
        $this->take = $this->take + 10;
    }

    public function mount()
    {
        $this->jenis = TransaksiJenis::latest()->get();
        $this->kategori = TransaksiKategori::latest()->get();
    }

    public function render()
    {
        $transaksi = Transaksi::with('konsumen',
'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
'metodepembayaran');
        if ($this->cari_no) {
            $transaksi->where('no_transaksi', 'like', '%' . $this-
>cari_no . '%');
        }
        if ($this->selectJenis) {
            $transaksi->where('transaksi_jenis_id', $this->jenis-
>id);
        }
        if ($this->selectKategori) {
            $transaksi->where('transaksi_kategori_id', $this-
>kategori->id);
        }
    }

    $this->transaksi = $transaksi->where('status',
'sedang_antar')->orWhere('status', 'retur')->take($this->take)-
>latest()->get();

```

```

        $this->jmlproduk = Transaksi::with('konsumen',
        'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
        'metodepembayaran')->where('status', 'sedang_antar')->count();
        return view('livewire.admin.proses-antar-admin')-
        >extends('layouts.main')->section('content');
    }

```

```

    public function diterima($id)
    {
        $transaksi = Transaksi::with('transaksiitem', 'konsumen',
        'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
        'metodepembayaran')->find($id);

```

```

        $transaksi->update([
            'status' => 'diterima',
            'islunas' => $transaksi->islunas == true ? $transaksi-
            >islunas : true
        ]);
        TransaksiLog::create([
            'transaksi_id' => $id,
            'status' => 'diterima'
        ]);
        $this->emit('success', ['pesan' => 'berhasil memperbarui
        status pesanan menjadi diterima']);
    }

```

```

    public function selesai($id)
    {
        $transaksi = Transaksi::with('transaksiitem', 'konsumen',
        'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
        'metodepembayaran')->find($id);

```

```

        $transaksi->update([
            'status' => 'selesai',
            'islunas' => true
        ]);
        TransaksiLog::create([
            'transaksi_id' => $id,
            'status' => 'selesai'
        ]);

```

```

        foreach ($transaksi->transaksiitem as $item) {

```

```

        $transaksiitem = TransaksiItem::find($item->id);

        $transaksiitem->update([
            'terjual' => true,
        ]);

        // $produkstok = ProdukStok::where('produk_id',
$item->produk_id)->first();
        // $produkstok->update([
        //     'real' => $produkstok->real - $item->qty,
        // ]);

        // ProdukStokLog::create([
        //     'produk_stok_id' => $produkstok->id,
        //     'jenis' => 'keluar',
        //     'real' => $item->qty,
        //     'keterangan' => 'pre order'
        // ]);
    }

    $this->emit('success', ['pesan' => 'berhasil menyelesaikan
pesanan']);
}

public function batal($id)
{
    $transaksi = Transaksi::with('transaksiitem', 'konsumen',
'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
'metodepembayaran')->find($id);
    // batal ketika konsumen belum bayar, ubah status jadi
batal
    if ($transaksi->status == 'konfirmasi') {
        $status = 'batal';
    }

    // batal ketika proses_pembayaran, ubah status jadi batal
    if ($transaksi->status == 'proses_pembayaran') {
        $status = 'batal';
    }

    $transaksi->update([
        'status' => $status
    ]);
}

```

```

        TransaksiLog::create([
            'transaksi_id' => $id,
            'status' => $status
        ]);

        $this->emit('success', ['pesan' => 'berhasil batalkan
pesanan']);
    }
    public function retur($id)
    {
        $transaksi = Transaksi::with('transaksiitem', 'konsumen',
'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
'metodepembayaran')->find($id);

        $transaksi->update([
            'status' => 'retur',
        ]);
        TransaksiLog::create([
            'transaksi_id' => $id,
            'status' => 'retur'
        ]);

        $this->emit('success', ['pesan' => 'berhasil retur
pesanan']);
    }

    public function returditerima($id)
    {
        $transaksi = Transaksi::with('transaksiitem', 'konsumen',
'transaksi_kategori', 'transaksi_jenis', 'metodekirim',
'metodepembayaran')->find($id);

        $transaksi->update([
            'status' => 'selesai',
        ]);
        TransaksiLog::create([
            'transaksi_id' => $id,
            'status' => 'selesai'
        ]);
        $this->emit('success', ['pesan' => 'berhasil terima retur
pesanan']);
    }
}
}

```



### 3.7) BerandaKonsumen

```
<?php
```

```
namespace App\Http\Livewire\Konsumen;

use App\Models\Pengaturan;
use App\Models\Produk;
use App\Models\ProdukKategori;
use App\Models\ProdukMerek;
use Livewire\Component;

class BerandaKonsumen extends Component
{
    public $perusahaan;
    public $produkkategori, $produkmerk, $produk = [];
    public $jml_terjual;

    public $take = 10;
    public $jmlproduk;

    public function lanjut()
    {
        $this->take = $this->take + 10;
    }

    public function cariproduk()
    {
        redirect('produk');
    }

    public function mount()
    {
        $this->perusahaan = Pengaturan::first();
        $this->produkkategori = ProdukKategori::latest()->get();
        $this->produkmerk = ProdukMerek::latest()->get();
    }

    public function render()
    {
        $this->produk = Produk::with('transaksiitem',
'produkulasan')->where('istersedia', true)->latest()->take($this-
>take)->get();
    }
}
```

```

        $this->jmlproduk = Produk::where('istersedia', true)-
>get()->count();
        return view('livewire.konsumen.beranda-konsumen')-
>extends('layouts.main')->section('content');
    }
}

```

### 3) View

#### 4.1) Layouts.main

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="{{ str_replace('_', '-', app()->getLocale()) }}">

<head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width,
initial-scale=1">

    <title>
        @yield('title')
        PFM STORE</title>

    <link rel="shortcut icon" href="{{ asset('logo.png') }}"
type="image/x-icon">

    <!-- Fonts -->
    <link
href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Nunito:wght
@400;600;700&display=swap" rel="stylesheet">
    <link rel="stylesheet"

href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Material+Sym
bols+Outlined:opsz,wght,FILL,GRAD@20..48,100..700,0..1,-
50..200" />
    <!-- CSS only -->
    <link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.2.0-
beta1/dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet"
integrity="sha384-
0evHe/X+R7YkIZDRvuzKMRqM+OrBnVFBL6DOitfPri4tjfH
xaWutUpFmBp4vmVor" crossorigin="anonymous">

    {{-- <link rel="stylesheet" href="{{
asset('summernote/summernote.min.css') }}"> --}}

<style>

```

```
body {
  font-family: 'roboto', sans-serif;
  -ms-overflow-style: none;
  scrollbar-width: none;
}

body::-webkit-scrollbar {
  display: none;
}

div.scrollmenu {
  overflow: auto;
  white-space: nowrap;
  -ms-overflow-style: none;
  scrollbar-width: none;
}

div.scrollmenu::-webkit-scrollbar {
  display: none;
}

div.scrollmenu a {
  display: inline-block;
  text-align: center;
  /* padding-top: 8px;
padding-bottom: 8px; */
  color: black;
  text-decoration: none;
}

div.scrollmenu .card:hover {
  color: white;
  border: none;
  background-color: {{ env('COLOR_PRIMARY') }};
}
</style>

@stack('style')

@livewireStyles
</head>
```

```

<body class="antialiased" id="body">

    @yield('content')
    {{-- Laravel v{{
Illuminate\Foundation\Application::VERSION }} (PHP v{{
PHP_VERSION }}) --}}

    @livewireScripts

    <script type="text/javascript"
src="//code.jquery.com/jquery-3.6.0.min.js"></script>
    <script
src="//cdn.jsdelivr.net/npm/sweetalert2@11"></script>

    @stack('script')

    <!-- JavaScript Bundle with Popper -->
    <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.2.0-
beta1/dist/js/bootstrap.bundle.min.js"
    integrity="sha384-
pprn3073KE6tl6bjs2QrFaJGz5/SUsLqktiwsUTF55Jfv3qYSDh
gCecCxMW52nD2" crossorigin="anonymous">
    </script>

</body>

```

```
</html>
```

#### 4.2) **Livewire.admin.dashboard-admin**

```

<div>
    <livewire:admin.component.navbar-admin />

    <div class="container mt-3">

        <div class="row">
            <div class="col-md-6">
                <livewire:admin.component.grafik-cashflow-pie />
            </div>
            <div class="col-md-6">

```

```

        <livewire:admin.component.grafik-cashflow-bar />
    </div>
</div>

@if (auth('pegawai')->user()->role != 'logistik' )
<hr>
<div class="row mt-2">
    <div class="col-lg-3 mb-2">
        <a href="{{ url('admin/data-konsumen') }}"
class="text-decoration-none">
            <div class="card shadow border-0 text-white"
style="background-color: {{ env('COLOR_PRIMARY') }}">
                <div class="card-header">
                    Jumlah Konsumen
                </div>
                <div class="card-body">
                    {{ $jml_konsumen }}
                </div>
            </div>
        </a>
    </div>
    <div class="col-lg-3 mb-2">
        <div class="card shadow border-0 text-white"
style="background-color: {{ env('COLOR_PRIMARY') }}">
            <div class="card-header">
                Total produk
            </div>
            <div class="card-body">
                {{ $jml_produk }}
            </div>
        </div>
    </div>
    <div class="col-lg-3 mb-2">
        <div class="card shadow border-0 text-white"
style="background-color: {{ env('COLOR_PRIMARY') }}">
            <div class="card-header">
                Total penjualan
            </div>
            <div class="card-body">
                {{ $jml_penjualan }}
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
</div>

```

```

        <div class="col-lg-3 mb-2">
            <div class="card shadow border-0 text-white"
style="background-color: {{ env('COLOR_PRIMARY') }}">
                <div class="card-header">
                    Total transaksi
                </div>
                <div class="card-body">
                    {{ $jml_transaksi }}
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>

```

#### 4.3) Livewire.admin.pengiriman-berhasil-admin

```

<div>
    <livewire:admin.component.navbar-admin />
    <div class="mt-3 container">

        <center>
            <div class="mt-2">
                
            </div>
            <div class="mt-3">
                <b>Transaksi Berhasil</b>
            </div>
            <div class="">
                {{ \Carbon\Carbon::parse($data->created_at)-
>isoFormat('D MMMM Y, H:m') }}
            </div>
        </center>
        <hr>
        <div class="d-flex justify-content-between">
            <div class="">
                Pengiriman
            </div>
            <div class="">
                {{ $data->metodekirim->metode }}
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

    </div>
</div>
<div class="d-flex justify-content-between">
  <div class="">
    Pembayaran
  </div>
  <div class="">
    {{ $data->metodepembayaran->metode }}
  </div>
</div>
<div class="d-flex justify-content-between">
  <div class="">
    Status bayar
  </div>
  <div class="" style="color: {{ $data->islunas == true ?
'green' : 'red' }}">
    {{ $data->islunas == true ? 'lunas' : 'belum bayar' }}
  </div>
</div>
<div class="d-flex justify-content-between mt-3">
  <div class="">
    Total Pembayaran
  </div>
  <div class="">
    @uang($data->total_pembayaran)
  </div>
</div>

@if ($data->metodepembayaran->metode == 'tunai')
  <div class="d-flex justify-content-between">
    <div class="">
      Diterima tunai
    </div>
    <div class="">
      @uang($data->diterima)
    </div>
  </div>
  <div class="d-flex justify-content-between">
    <div class="">
      Kembalian
    </div>
    <div class="">
      @uang($data->kembalian)
    </div>
  </div>
</div>

```

```

        </div>
    </div>
@endif

    <div class="d-flex justify-content-around">
        <button wire:click='cetak_struk' class="btn btn-info
text-white w-100 me-1" type="button">Cetak struk</button>
        <button class="btn btn-outline-info w-100 ms-1"
type="button">Kirim struk</button>
    </div>
    <div class="d-flex justify-content-around">
        <button class="btn btn-info text-white w-100 me-1"
type="button">Cetak nota</button>
        <button class="btn btn-outline-info w-100 ms-1"
type="button">Kirim nota</button>
    </div>
    <div class="d-flex justify-content-around">
        <button class="btn btn-info text-white w-100 me-1"
type="button">Cetak surat jalan</button>
        <button class="btn btn-outline-info w-100 ms-1"
type="button">Kirim surat jalan</button>
    </div>
</div>
</div>

```

#### 4.4) Livewire.admin.pengjualan-manual-admin

```

<div>
    <livewire:admin.component.navbar-admin />

    <nav class="p-1 navbar navbar-dark navbar-expand
shadow-sm" style="background-color: orange;">
        <ul class="navbar-nav nav-justified w-100 align-items-
center">
            <li class="nav-item">
                <a href="{{ url('admin/pengjualan/produk') }}"
class="nav-link text-center">
                    <span class="small d-block" style="font-size:
14px;">
                        Produk
                    </span>
                </a>
            </li>
            <li class="nav-item">

```



```

        <a href="{{ url('admin/penjualan/manual') }}"
class="nav-link active text-center">
        <span class="small d-block" style="font-size:
14px; font-weight: bold; color:white;">
        Manual
    </span>
    </a>
</li>
</ul>
</nav>

```

```

<div class="container mt-3 mb-5 pb-5">
    <b>Tambah Produk secara manual</b>

```

```

    <div class="mt-2 mb-5">
        <form wire:submit.prevent='tambahproduk'>
            <div class="mb-2">
                <label for="nama_produk" class="">Nama
produk</label>
                <input placeholder="isi nama produk" required
wire:model='nama_produk' type="text"
                class="form-control @error('nama_produk') is-
invalid @enderror" id="nama_produk"
                aria-describedby="nama_produkHelp">
                @error('nama_produk')
                <span class="invalid-feedback">
                    {{ $message }}
                </span>
                @enderror
            </div>
            <div class="mb-2">
                <label for="qty" class="">jumlah qty
produk</label>
                <input max="10" placeholder="isi nama produk"
required wire:model='qty' min="1" minlength="1"
                type="number" class="form-control
                @error('qty') is-invalid @enderror" id="qty"
                aria-describedby="qtyHelp">
                @error('qty')
                <span class="invalid-feedback">
                    {{ $message }}
                </span>
                @enderror
            </div>

```

```

</div>
<div class="mb-1">
  <label for="harga_jual" class="">Harga jual
  produk</label>
  <input max="999999999" placeholder="isi harga
  jual produk" required wire:model='harga_jual' min="1"
  type="number" class="form-control
  @error('harga_jual') is-invalid @enderror" id="harga_jual"
  aria-describedby="harga_jualHelp">
  @error('harga_jual')
  <span class="invalid-feedback">
    {{ $message }}
  </span>
  @enderror
</div>

```

```

<div class="mb-0 text-primary">
  Total harga :
  @if($qty != null && $harga_jual != null)
  @uang($qty * $harga_jual)
  @else
  @uang(0)
  @endif
</div>

```

```

<div class="mb-2">
  <label for="harga_modal" class="">Harga modal
  produk <span
    class="text-
    muted">(optional)</span></label>
  <input max="999999999" placeholder="isi harga
  modal produk" wire:model='harga_modal' type="number"
  class="form-control @error('harga_modal') is-
  invalid @enderror" id="harga_modal"
  aria-describedby="harga_modalHelp">
  @error('harga_modal')
  <span class="invalid-feedback">
    {{ $message }}
  </span>
  @enderror
</div>
<div class="mb-2">

```

```

        <label for="berat" class="">Berat produk <span
class="text-muted">(optional)</span></label>
        <input max="9999" placeholder="isi berat
produk" wire:model='berat' type="number"
        class="form-control @error('berat') is-invalid
@enderror" id="berat"
        aria-describedby="beratHelp">
        @error('berat')
        <span class="invalid-feedback">
            {{ $message }}
        </span>
        @enderror
    </div>

```

```

        <button type="submit" style="background-color: {{
env('COLOR_PRIMARY') }}"
        class="btn mt-2 text-white border-0 form-control
rounded-pill">
            Tambah ke keranjang
        </button>
    </form>
</div>
</div>

```

```

<livewire:admin.penjualan-admin />

```

```

@push('script')
<script>
    Livewire.on('success', data => {
        console.log(data.pesan);
        Swal.fire({
            position: 'top-end',
            icon: 'success',
            text: data.pesan,
            showConfirmButton: false,
            timer: 250
        })
    })
    Livewire.on('error', data => {
        console.log(data.pesan);
        Swal.fire({

```

```

        title: 'error!',
        text: data.pesan,
        icon: 'error',
        confirmButtonText: 'oke'
    })
})
// Livewire.on('edited' => {
//     alert('A post was added with the id of: ');
// })
</script>
@endpush
</div>

```

```

<style>
.offcanvas {
    height: 89% !important;
}
</style>

```

#### 4.5) Livewire.admin.penjualan-produk-admin

```

<div>
    <livewire:admin.component.navbar-admin />

    <nav class="p-1 navbar navbar-dark navbar-expand
shadow-sm" style="background-color: orange;">
        <ul class="navbar-nav nav-justified w-100 align-items-
center">
            <li class="nav-item">
                <a href="{{ url('admin/penjualan/produk') }}"
class="nav-link active text-center">
                    <span class="small d-block" style="font-size:
14px; font-weight: bold; color:white;">
                        Produk
                    </span>
                </a>
            </li>
            <li class="nav-item">
                <a href="{{ url('admin/penjualan/manual') }}"
class="nav-link text-center">
                    <span class="small d-block" style="font-size:
14px; ">
                        Manual
                    </span>
                </a>

```

```

        </li>
    </ul>
</nav>

<div class="container mt-2 mb-5">
    <div class="mb-2 d-flex">
        <input wire:model='cariproduk' class="form-control
me-1 rounded-pill" type="text"
        placeholder="Cari produk/kode">
        <select wire:model='kategori_id' class="px-1 form-
inline rounded-pill" id="">
            <option value="">Kategori</option>
            @foreach ($kategori as $data)
                <option value="{{ $data->id }}">{{ $data->nama
}}</option>
            @endforeach
        </select>
    </div>
    <div class="" style="margin-bottom: 90px">
        <div wire:loading>
            loading...
        </div>
        @forelse ($produk as $data)
            <div class="card mb-1 shadow-sm border border-
light">
                <div class="card-body py-2 px-2">
                    <div class="d-flex">
                        <div class="w-100">
                            <div class="d-flex justify-content-between
align-items-center">
                                <div class="d-flex text-start">
                                    @forelse ($data->gambar as $gambar)
                                        @if ($gambar->no == 1)
                                            
                                        @endif
                                    @empty
                                        @if ($gambar->no == 1)
                                            
                                @endif
                                @endforelse
                                <div class="ms-3">
                                    <b class="">{{ $data->nama
}}</b>
                                <p class="card-text text-muted mb-
0" style="font-size: 14px">
                                    @uang($data->harga_jual) |
                                    @if ($data->produkstok)
                                        @if ($data->produkstok-
>isstok)
                                            Stok {{ $data->produkstok-
>po }}
                                            {{ $data->produkstok-
>satuan_unit }}
                                        @endif
                                    @endif
                                </p>
                                </div>
                                </div>
                                <div class="me-1">
                                    <button wire:click="tambahkecart('{{
$data->id }}')'"
                                        class="btn border-0 btn-white">
                                            
                                        </button>
                                    </div>
                                </div>
                                {{-- <div class="d-flex justify-content-
between pt-1 align-items-center">
                                    <div class="d-flex justify-content-start
align-items-center">
                                        <button type="button" @if ($qty >=
$data->produkstok->po) disabled @endif
                                            wire:click="tambahitem" class="px-3
btn btn-sm text-white"
                                                style="background-color: {{
env('COLOR_PRIMARY') }}">

```

```

+
</button>
<span class=" text-center border-0 px-
sm-5 px-lg-5 px-xl-5 px-md-5 px-4">
  {{ $qty }}
</span>
<button type="button" @if ($qty <= 1)
disabled @endif
  wire:click="kurangitem" class="btn
btn-sm btn-warning text-white px-3">
-
</button>
<span style="font-size: 12px" class="
text-center text-muted border-0 px-1">
  @uang($produk->harga_jual * $qty)
</span>
</div>
</div> --}}
</div>
</div>
</div>
</div>
@empty
<center>
  Belum memiliki produk
</center>
@endforelse
@if ($stake < $jmlproduk)
<center>
  <button wire:click='lanjut'
class="btn btn-light shadow-sm form-control
rounded-pill">Lanjut</button>
</center>
@endif
</div>
</div>

<livewire:admin.penjualan-admin />

@push('script')
<script>
  Livewire.on('success', data => {
    console.log(data.pesan);

```

```
Swal.fire({
  position: 'top-end',
  icon: 'success',
  text: data.pesan,
  showConfirmButton: false,
  timer: 250
})
})
Livewire.on('error', data => {
  console.log(data.pesan);
  Swal.fire({
    title: 'error!',
    text: data.pesan,
    icon: 'error',
    confirmButtonText: 'oke'
  })
})
})
```

```
// Livewire.on('edited' => {
//   alert('A post was added with the id of: ');
// })
</script>
@endpush
</div>

<style>
.offcanvas {
  height: 89% !important;
}
</style>
```