

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

**SKRIPSI**

**APLIKASI PEMASARAN PADA CV PANCA KONVEKSI  
BERBASIS *WEB***



**Diajukan oleh:**

**SILVIA NURHASANAH**

**021200086**

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

**PALEMBANG**

**2024**

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

**SKRIPSI**

**APLIKASI PEMASARAN PADA CV PANCA KONVEKSI  
BERBASIS *WEB***



**Diajukan oleh:**

**SILVIA NURHASANAH  
021200086**

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

**PALEMBANG  
2024**

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

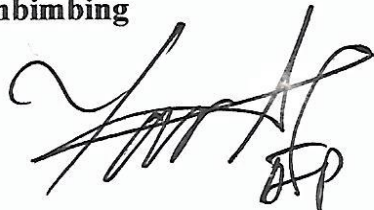
---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**NAMA : SILVIA NURHASANAH**  
**NOMOR POKOK : 021200086**  
**PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU**  
**JUDUL : APLIKASI PEMASARAN PADA CV  
PANCA KONVEKSI BERBASIS *WEB***

**Tanggal: 2 Agustus 2024**

**Pembimbing**

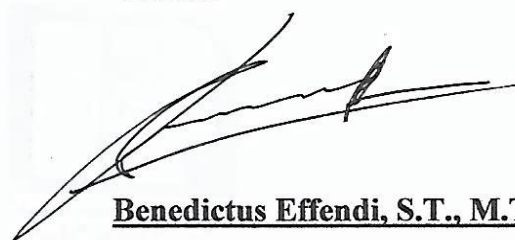


**Yarza Aprizal, S.Kom., M. Kom.**

**NIDN: 0212049302**

**Mengetahui,**

**Rektor**



**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 : SILVIA NURHASANAH  
NOMOR POKOK : 021200086  
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI  
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU  
JUDUL : APLIKASI PEMASARAN PADA CV  
PANCA KONVEKSI BERBASIS *WEB*

Tanggal: 2 Agustus 2024

Penguji 1

*7/8/2024*  


Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0224059102

Tanggal: 29 Juli 2024

Penguji 2




Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

NIDN: 0224048203,

Menyetujui,

Rektor

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

NIP: 09.PCT.13

**MOTTO:**

(مَنْ جَدَّ وَجَدَ)

*“Barang siapa yang bersungguh-sungguh,  
ia akan mencapai tujuannya”*

***Ku persembahkan kepada :***

- 1. Diri Sendiri*
- 2. Kedua Orang tua yang selalu mendoakan &  
kasih support*
- 3. Saudara*
- 4. Dosen pembimbing (Bpk Yarza Aprizal  
M.kom)*
- 5. Teman-Teman Seperjuangan*
- 6. Pihak CV Panca Konveksi yang telah  
mengizinkan riset*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan proposal skripsi yang berjudul “**Aplikasi Pemasaran pada CV Panca Konveksi Berbasis Web**”.

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

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

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

Palembang, April 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Sistem Penulisan .....	4
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b>	
2.1. Profil Perusahaan .....	6
2.1.1 Sejarah Perusahaan .....	6
2.2. Visi dan Misi Perusahaan CV Panca Konveksi .....	7
2.3. Struktur Organisasi .....	7

2.4.	Tugas Wewenang.....	7
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA</b>		
3.1.	Teori Pendukung.....	11
3.1.1	Aplikasi.....	11
3.1.2.	Pemasaran.....	13
3.1.3.	Metode Prototype.....	13
3.1.4.	Unified Modelling Language (UML).....	15
3.2.	Hasil Penelitian Terdahulu .....	21
3.3.	Kerangka Pemikiran .....	23
<b>BAB IV METODE PENELITIAN</b>		
4.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
4.1.1.	Lokasi Penelitian.....	24
4.1.2.	Waktu Penelitian.....	24
4.2.	Jenis Data.....	26
4.2.1.	Data <i>Primer</i> .....	26
4.2.2.	Data <i>Sekunder</i> .....	26
4.3.	Teknik Pengumpulan Data .....	26
4.3.1.	Wawancara .....	26
4.3.2.	<i>Observasi</i> .....	27
4.3.3.	Studi Pustaka.....	27
4.3.4.	Dokumentasi.....	27
4.4.	Alat dan Teknik Pengembangan Sistem.....	28
4.4.1.	Alat Pengembangan Sistem.....	28
4.4.2.	Teknik Pengujian Sistem.....	28



**BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1. Hasil Pengamatan ..... 30

5.1.1. Perencanaan dan syarat-syarat ..... 30

5.1.2. Desain..... 31

**BAB VI PENUTUP**

6.1 Kesimpulan ..... 77

6.2 Saran ..... 77

**DAFTAR PUSTAKA ..... xiv**

**HALAMAN LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi CV Panca Konveksi .....	7
Gambar 3. 1 <i>Prototype</i> .....	15
Gambar 3. 2 Gambar Penelitian .....	23
Gambar 5. 1 <i>Flowchart</i> yang sedang berjalan .....	32
Gambar 5. 2 <i>Flowchart</i> yang diusulkan.....	33
Gambar 5. 3 <i>Use Case Diagram</i> yang diusulkan.....	33
Gambar 5. 4 <i>Activity Diagram</i> yang diusulkan.....	34
Gambar 5. 5 <i>Activity Diagram</i> proses menambahkan produk ke keranjang.....	35
Gambar 5. 6 <i>Activity Diagram</i> Proses <i>Chekout</i> ke Keranjang.....	36
Gambar 5. 7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran.....	37
Gambar 5. 8 <i>Activity Diagram</i> Proses Tambah Kategori.....	38
Gambar 5. 9 <i>Activity Diagram</i> Proses Tambah Produk .....	39
Gambar 5. 10 <i>Activity Diagram</i> Proses Validasi Pembayaran.....	40
Gambar 5. 11 <i>Activity Diagram</i> Tim <i>Design</i> Validasi .....	41
Gambar 5. 12 <i>Activity Diagram</i> Tim Produksi Validasi dan Durasi Pengerjaan.....	41
Gambar 5. 13 <i>Activity Diagram</i> Proses Terima Pesanan .....	42
Gambar 5. 14 <i>Class Diagram</i> .....	43
Gambar 5. 15 Rancangan <i>Form</i> Daftar.....	47
Gambar 5. 16 Rancangan <i>Form</i> Masuk .....	47
Gambar 5. 17 Rancangan Halaman Akun Saya .....	48
Gambar 5. 18 Rancangan Halaman Detail Pesanan.....	48
Gambar 5. 19 Rancangan Halaman Pesanan Saya.....	49
Gambar 5. 20 Rancangan Halaman Keranjang .....	49
Gambar 5. 21 Rancangan Tentang Kami .....	50
Gambar 5. 22 Rancangan Halaman Kategori.....	50
Gambar 5. 23 Rancangan Halaman Produk .....	51
Gambar 5. 24 Rancangan Halaman <i>Home</i> .....	51
Gambar 5. 25 Rancangan Halaman Data Pesanan .....	52
Gambar 5. 26 Rancangan Halaman Data Produk.....	52
Gambar 5. 27 Rancangan Halaman Data Kategori .....	53
Gambar 5. 28 Rancangan Halaman Data <i>User</i> .....	53
Gambar 5. 29 Rancangan Halaman <i>Dashboard Admin</i> .....	54

Gambar 5. 30 Rancangan Halaman Data Pesanan Tim <i>Design</i> .....	54
Gambar 5. 31 Rancangan Halaman Data Pesanan Tim Kategori .....	55
Gambar 5. 32 Tampilan Halaman Daftar .....	55
Gambar 5. 33 Tampilan Halaman Masuk .....	56
Gambar 5. 34 Tampilan Halaman <i>Home</i> .....	56
Gambar 5. 35 Tampilan Halaman Produk .....	57
Gambar 5. 36 Tampilan Halaman Perkategori.....	57
Gambar 5. 37 Tampilan Halaman Tentang Kami .....	58
Gambar 5. 38 Tampilan Halaman Keranjang .....	58
Gambar 5. 39 Tampilan Halaman Pesanan .....	59
Gambar 5. 40 Tampilan Halaman Detail Pesanan .....	59
Gambar 5. 41 Tampilan Halaman Akun Saya .....	60
Gambar 5. 42 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> .....	60
Gambar 5. 43 Tampilan Halaman Pengguna .....	61
Gambar 5. 44 Tampilan Halaman Kategori .....	61
Gambar 5. 45 Tampilan Halaman Produk .....	62
Gambar 5. 46 Tampilan Halaman Daftar Pesanan.....	62
Gambar 5. 47 Tampilan Halaman Daftar Pesanan <i>Design</i> .....	63
Gambar 5. 48 Tampilan Halaman Daftar Pesanan Produksi.....	63
Gambar 5. 49 <i>Test Case Matrix</i> Halaman Login Aplikasi.....	67
Gambar 5. 50 <i>Test Case Matrix</i> Halaman Pengguna .....	67
Gambar 5. 51 <i>Test Case Matrix</i> Halaman Kategori.....	68
Gambar 5. 52 Test ase matrix Halaman Produk .....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	16
Tabel 3. 2 <i>Activity Diagram</i> .....	17
Tabel 3. 3 <i>Class Diagram</i> .....	18
Tabel 3. 4 <i>Sequence Diagram</i> .....	20
Tabel 3. 5 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 5. 1 <i>Tabel User</i> .....	44
Tabel 5. 2 <i>Tabel Detail_User</i> .....	44
Tabel 5.3 <i>Tabel Produk</i> .....	45
Tabel 5.4 <i>Tabel Kategori</i> .....	45
Tabel 5.5 <i>Tabel Keranjang</i> .....	46
Tabel 5.6 <i>Tabel Detail_Pesanan</i> .....	46
Tabel 5. 7 <i>Tabel Pesanan</i> .....	46
Tabel 5. 8 <i>Skenario Proses Login</i> .....	64
Tabel 5. 9 <i>Skenario Menu Pengguna</i> .....	65
Tabel 5. 10 <i>Skenario Menu Kategori</i> .....	65
Tabel 5. 11 <i>Skenario Menu Produk</i> .....	66
Tabel 5. 12 <i>Test Case Matrix Menu Login</i> .....	67
Tabel 5. 13 <i>Test Case Matrix Menu Tambah Pengguna</i> .....	68
Tabel 5. 14 <i>Test Case Matrix Menu Tambah Kategori</i> .....	68
Tabel 5. 15 <i>Test Case Matrix Menu Tambah Produk</i> .....	69
Tabel 5. 16 <i>Validity Check Data Login</i> .....	70
Tabel 5. 17 <i>Validity Check Tambah Pengguna</i> .....	70
Tabel 5. 18 <i>Validity Check Tambah Kategori</i> .....	70
Tabel 5. 19 <i>Validity Check Tambah Produk</i> .....	71
Tabel 5. 20 <i>Kelas Equivalence Partitoning Login</i> .....	71
Tabel 5. 21 <i>Kelas Equivalence Partitoning Menu Pengguna</i> .....	72
Tabel 5. 22 <i>Kelas Equivalence Partitoning Kategori</i> .....	72
Tabel 5. 23 <i>Kelas Equivalence Partitoning Produk</i> .....	73

Tabel 5. 24 Hasil Pengujian <i>Test Case Login</i> Menggunakan <i>Equivalence Partitioning</i> .....	74
Tabel 5. 25 Hasil Pengujian <i>Test Case Tambah Pengguna</i> Menggunakan <i>Equivalence Partitioning</i> .....	74
Tabel 5. 26 Hasil Pengujian <i>Test Case Menu Kategori</i> Menggunakan <i>Equivalence Partitioning</i> .....	75
Tabel 5. 27 Hasil Pengujian <i>Test Case Menu Produk</i> Menggunakan <i>Equivalence Partitioning</i> .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

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

## **ABSTRACT**

SILVIA NURHASANAH. *Marketing Application on Web-Based CV Panca Konveksi.*

*Technological advances have changed various aspects of life, including the convection industry. Implementing technology, such as integrated production management software, can increase productivity, optimize management and marketing strategies. Therefore, this research focuses on overcoming the limitations faced by CV Panca Konveksi, a convection company in Palembang, in marketing via Instagram and WhatsApp. This study aims to simplify the marketing process, increase stock management efficiency, and enable marketing expansion through a structured online platform. To overcome these challenges, the development of a web-based marketing application is proposed as a solution to streamline the marketing process, increase stock management efficiency, and facilitate marketing expansion through a more organized platform. This research explores the importance of technological advances in the convection industry, emphasizing the role of technology in increasing productivity, optimizing management, and improving marketing strategies. The research aims to contribute to improving CV Panca Konveksi's marketing strategy by utilizing web-based marketing applications.*

**Keywords:** *Marketing Applications, Web, Convection, Technology, Platform*

## **ABSTRAK**

SILVIA NURHASANAH. Aplikasi Pemasaran pada CV Panca Konveksi Berbasis *Web*.

Kemajuan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk industri konveksi. Implementasi teknologi, seperti perangkat lunak manajemen produksi terintegrasi, dapat meningkatkan produktivitas, mengoptimalkan manajemen, dan strategi pemasaran. Oleh sebab itu, penelitian ini berfokus untuk mengatasi keterbatasan yang dihadapi oleh CV Panca Konveksi, sebuah perusahaan konveksi di Palembang, dalam pemasaran melalui Instagram dan WhatsApp. Studi ini bertujuan untuk menyederhanakan proses pemasaran, meningkatkan efisiensi pengelolaan stok, dan memungkinkan perluasan pemasaran melalui *platform* online yang terstruktur. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diusulkan pengembangan aplikasi pemasaran berbasis web sebagai solusi untuk mengefektifkan proses pemasaran, meningkatkan efisiensi pengelolaan stok, dan memfasilitasi perluasan pemasaran melalui *platform* yang lebih terorganisir. Penelitian ini menggali pentingnya kemajuan teknologi dalam industri konveksi, menekankan peran teknologi dalam meningkatkan produktivitas, mengoptimalkan manajemen, dan meningkatkan strategi pemasaran. Penelitian bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap peningkatan strategi pemasaran CV Panca Konveksi dengan memanfaatkan aplikasi pemasaran berbasis web

**Kata Kunci : Aplikasi Pemasaran, Web, Konveksi, Teknologi, *PlatForm***



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dari revolusi industri hingga era digital, teknologi telah mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam konteks bisnis, kemajuan teknologi memainkan peran penting dalam meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan pengalaman pelanggan (Kriyantono 2022)

Dalam industri konveksi, pemanfaatan teknologi telah menjadi krusial untuk meningkatkan produktivitas produksi serta mengoptimalkan manajemen dan strategi pemasaran (Ghozali et al. 2024). Contohnya adalah implementasi perangkat lunak manajemen produksi terintegrasi, yang memungkinkan perusahaan konveksi untuk memonitor dan mengatur setiap tahapan produksi dengan lebih efisien. Penggunaan teknologi dapat mempermudah pengelolaan stok bahan baku, perencanaan jadwal produksi secara optimal, serta deteksi dini potensi masalah produksi untuk segera ditangani, yang pada akhirnya mendukung strategi pemasaran yang lebih efisien.

CV Panca Konveksi adalah salah satu industri konveksi pakaian yang ada di kota Palembang dan telah berdiri selama 9 tahun, CV ini beralamat di Jl. Letnan Murod, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan, CV Panca Konveksi sendiri bergerak dalam bidang pembuatan pakaian, mulai dari kaos, kemeja, jaket hingga *wearpack*.

CV Panca Konveksi menghadapi tantangan dalam strategi pemasaran produknya karena keterbatasan dalam pemasaran melalui *platform* Instagram yang hanya mengandalkan katalog sebagai media utama dan proses komunikasi terbatas melalui WhatsApp. Hal ini mengakibatkan pemasaran CV Panca Konveksi masih terbatas. Untuk mengatasi hal ini, pengembangan sebuah aplikasi pemasaran berbasis *web* diusulkan sebagai solusi untuk mempermudah proses pemasaran dan meningkatkan efisiensi dalam manajemen stok, serta memungkinkan perluasan pemasaran melalui *platform* yang lebih terstruktur dan terorganisir.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka penulis mengangkat judul Aplikasi Pemasaran pada CV Panca Konveksi Berbasis *Web*.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana membangun sebuah Aplikasi Pemasaran Pada CV Panca Konveksi Berbasis *Web*.

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian akan mencakup pembangunan Aplikasi pemasaran pada CV Panca Konveksi berbasis web dengan beberapa ketentuan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berupa website pemasaran.
2. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah dalam proses pemasaran seperti menginput data penjualan yang masuk dan yang keluar, stok barang.
3. Aplikasi pemasaran ini dapat diakses oleh empat *User* yaitu admin, *designer*, produksi, dan konsumen.
  - a) *User* admin dapat menginput atau mengelola data kategori produk, menambah / menghapus data stok produk serta dapat mengkonfirmasi data pesanan yang masuk.

- b) *User designer* dapat menerima pesanan custom dari konsumen
  - c) *User Produksi* memiliki akses untuk melakukan penghitungan persediaan stok bahan serta estimasi pengerjaan.
  - d) Konsumen memiliki akses untuk melakukan pemesanan produk atau melakukan custom pesanan.
4. Aplikasi pemasaran dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *Framework Laravel Versi 10*.
  5. Aplikasi pemasaran menggunakan *Database management system* atau media penyimpanan data *MySQL*.
  6. Metode pengembangan aplikasi pemasaran menggunakan metode *Prototype*.
  7. Pemodelan yang digunakan adalah pemodelan *Unified Modelling Language (UML)*, dengan menggunakan *Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.
  8. Pengujian menggunakan *Black Box Testing* dengan teknik *equivalence partitioning*.

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

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memudahkan CV Panca Konveksi untuk memasarkan produknya melalui aplikasi pemasaran berbasis web

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

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi 3, yaitu:

##### **1. Manfaat Bagi Penulis**

Manfaat bagi penulis adalah mengimplementasikan hasil belajar dan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis web, meningkatkan

pengetahuan serta pengalaman ini dapat membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir kuliah, memberikan kontribusi bagi CV Panca Konveksi contohnya seperti memberikan pelayanan yang ramah dan profesional kepada pelanggan.

## 2. Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat bagi perusahaan adalah menghasilkan sebuah aplikasi berbasis web membantu proses pemasaran secara *online*, meningkatkan layanan yang lebih cepat dan responsif kepada pelanggan, mengoptimalkan alur kerja dan meningkatkan efisiensi operasional.

## 3. Manfaat bagi Akademik

Manfaat bagi akademik adalah dapat menjadi referensi dalam penelitian dikemudian hari.

### **1.6. Sistem Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan dan penyusunan penulisan laporan penelitian ini menjadi lebih mudah dipahami dan terarah, dimana penulisan menjabarkan dalam 6 bab permasalahan dan masing-masing bab akan diuraikan menjadi beberapa sub bab. Sistematika laporan penelitian diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan membahas tentang profil tempat penelitian, visi dan misi, struktur organisasi, tugas wewenang.

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang mendukung yang terkait dengan penelitian.

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan jenis data, teknik pengumpulan data, jenis penelitian, alat dan teknik pengembangan sistem serta alat dan teknik pengujian.

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

Pada bab ini dilaporkan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pembahasan terhadap hasil yang telah dicapai dan uji coba teknologi. Hasil dan pembahasan disesuaikan dengan teknik pengembangan sistem yang digunakan.

### **BAB VI PENUTUP**

Pada bab ini memberikan kesimpulan secara umum dari apa yang telah dibahas.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

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

##### **2.1.1 Sejarah Perusahaan**

CV Panca Konveksi adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri pakaian jadi dari textile, perusahaan ini didirikan dengan memulai kegiatan operasionalnya di Palembang sejak 07 November 2015. Pemilik sekaligus pemimpin perusahaan ini adalah Eko Panca Gustiono, perusahaan ini baru diresmikan dengan Akta Notaris pada tahun 2020. Seiring Berjalannya waktu dengan berbekal keyakinan dan keuletan usaha yang bergerak di bidang konveksi ini, pemilik CV Panca Konveksi terus mengoptimalkan operasionalisasi perusahaannya salah satu contohnya yaitu awal berdirinya perusahaan ini hanya memiliki 2 buah mesin namun sekarang telah mengalami peningkatan sebanyak 18 buah mesin.

Perusahaan ini beralamatkan di Jl. Letnan Murod (Talang Ratu), 20 Ilir D IV, Kec. Ilir Timur I Kota Palembang, Sumatera Selatan. Produk yang diproduksi oleh CV. Panca Konveksi antara lain : Kemeja, Jaket, PDL/PDH, Topi Wearpack, Seragam, Batik, Celana dan Aneka Souvenir Promosi.

Perusahaan memfokuskan diri untuk menjadi penyedia konveksi bagi para konsumen. Perusahaan memberikan kualitas produk yang terbaik dengan mengandalkan ketepatan waktu dan pelayanan yang optimal. Dengan menerapkan kontrol standar kualitas yang ketat, CV Panca Konveksi selalu berusaha menjadi perusahaan konveksi terbaik di Sumatera Selatan.

## 2.2 Visi dan Misi Perusahaan CV Panca Konveksi

### a) Visi CV Panca Konveksi

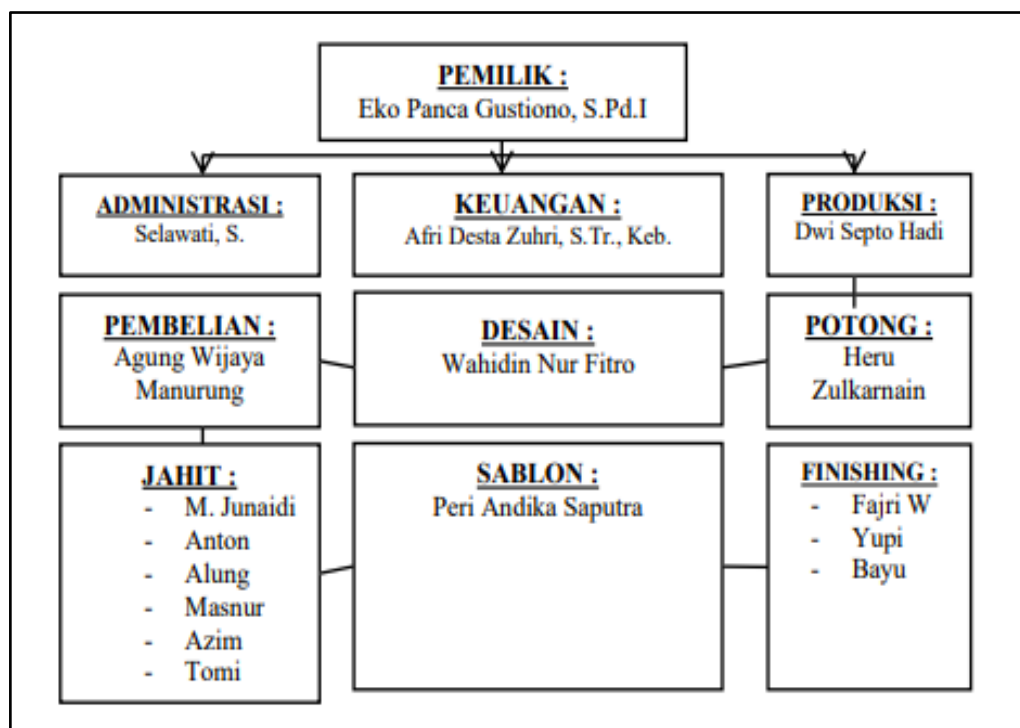
Menjadi perusahaan *textile* terbesar di Sumatera Selatan.

### b) Misi CV Panca Konveksi

- 1) Produsen terbaik di bidang *textile*.
- 2) *Quality Control / High quality* terbaik.
- 3) Solusi seragam anda.

## 2.3 Struktur Organisasi

CV Panca Konveksi memiliki struktur organisasi yang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Sumber: CV Panca Konveksi (2024)

**Gambar 2. 1 Struktur Organisasi CV Panca Konveksi**

## 2.4. Tugas Wewenang

Tugas wewenang pada CV Panca Konveksi adalah sebagai berikut:

## **1. Pemilik**

Pemilik memiliki tugas wewenang sebagai berikut:

- 1) Memimpin perusahaan.
- 2) Membuat rencana kerja.
- 3) Mewakili perusahaan dalam menyelesaikan urusan internal maupun eksternal.
- 4) Bertanggung jawab atas kelangsungan hidup perusahaan.

## **2. Bagian administrasi**

Bagian administrasi memiliki tugas wewenang sebagai berikut:

- 1) Membuat laporan penjualan beserta pengarsipan.
- 2) Menjawab telepon ataupun membalas pesan terkait dengan perusahaan.
- 3) Melakukan negosiasi dengan calon pembeli
- 4) Melakukan stok barang.
- 5) Membuat laporan bulanan.

## **3. Bagian keuangan**

Bagian keuangan memiliki tugas wewenang sebagai berikut:

- 1) Mencatat laporan pengeluaran dan pemasukan keuangan perusahaan.
- 2) Mengelola sumber daya keuangan.
- 3) Menyusun laporan dan pembukuan perusahaan.



#### **4. Bagian produksi**

Bagian produksi memiliki tugas wewenang sebagai berikut:

- 1) Bagian yang mengatur semua kegiatan produksi.
- 2) Mengawasi dan mengkoordinasi kegiatan selama proses produksi, seperti kegiatan belanja bahan, proses mendesain, memotong bahan, menjahit, bordir, sablon sampai finishing dan secara langsung menjalankan proses produksi.

#### **5. Bagian potong**

Bagian produksi memiliki tugas wewenang untuk melakukan pemotongan bahan-bahan yang telah siap di gudang.

#### **6. Bagian desain**

Bagian desain memiliki tugas wewenang untuk mendesain berbagai jenis seragam yang akan dibuat oleh konsumen.

#### **7. Bagian pembelian**

Bagian pembelian memiliki tugas wewenang untuk membeli bahan ataupun alat-alat yang dibutuhkan di dalam produksi perusahaan.

#### **8. Bagian jahit**

Bagian pembelian memiliki tugas wewenang untuk menjahit seragam yang telah dipotong bagian potong.

#### **9. Bagian sablon**

Bagian sablon memiliki tugas wewenang untuk melakukan sablon pada kain ataupun bahan yang telah dipotong ataupun dijahit.

**10. Bagian *finishing***

Bagian *finishing* memiliki tugas wewenang untuk membersihkan benang lebih pada seragam, memasang lobang dan kancing pada seragam dan mengepak seragam agar rapi dan mudah dibawa oleh konsumen.

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

##### **3.1.1 Aplikasi**

Menurut (Parjito, Rahmawati, and Ulum 2023) Aplikasi merupakan perangkat lunak proses data yang berpacu pada sebuah komputasi. Aplikasi berasal dari bahasa Inggris *application* yang berarti penerapan, lamaran maupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Berikut ini jenis aplikasi yang umum digunakan:

##### **a) Aplikasi Berbasis Web**

Menurut (Mariana, Sally Moreta, and Indratno 2023), Aplikasi *web* yaitu aplikasi yang dijalankan menggunakan komputer dan dijalankan melalui internet. Dari definisi dapat kita simpulkan bahwa aplikasi *web* adalah aplikasi yang diakses menggunakan *web browser* di internet atau jaringan intranet. Aplikasi *web* juga merupakan perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman dan mendukung perangkat lunak berbasis *web* seperti HTML, JavaScript, CSS, PHP, Java, dan bahasa pemrograman lainnya.

##### **b) Aplikasi Berbasis Desktop**

Menurut (Mariana et al. 2023), Aplikasi desktop yaitu aplikasi yang hanya dijalankan di perangkat PC komputer atau laptop. Dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran berbasis desktop merupakan model

pembelajaran aplikasi program komputer yang dapat bekerja secara *offline* dengan cara di instal sebelumnya.

**c) Aplikasi Berbasis *Mobile***

Dalam (Prakarsya 2019) Menjelaskan bahwa, *mobile* adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan aplikasi pada piranti berukuran kecil, portable, dan wireless serta mendukung komunikasi. Konsumen menginginkan perangkat yang kecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka dan Perangkat *mobile* juga hanya menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin desktop. Kata *mobile* mempunyai sebutan lain seperti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, Anda dapat melakukan berbagai macam hal, seperti hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan tugas kantor, browsing, dan lain-lain.

**d) Aplikasi Berbasis *React Native***

React Native adalah sebuah kerangka kerja yang membantu pengembang dalam membangun aplikasi *mobile* menggunakan javascript tanpa mengurangi pengalaman pengguna (Eisenman 2019)

**e) Aplikasi *Hybrid***

Aplikasi Hybrid atau Hybrid Apps merupakan aplikasi gabungan dari aplikasi native dan web. Dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman web (HTML, CSS, dan JavaScript) yang didesain sedemikian rupa agar dapat dijalankan di berbagai *platform* perangkat seluler. Aplikasi ini dapat mengakses perangkat hardware yang tersedia seperti kamera, GPS dan yang

lainnya (Alfeno and Tiana 2019)

Kesimpulan dari definisi-definisi tersebut aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah data, bermain game dan lain-lain.

### **3.1.2. Pemasaran**

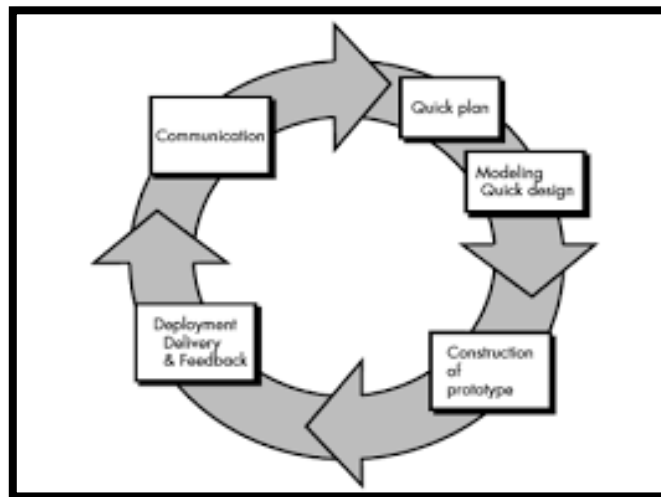
Menurut (Darmalaksana and Busro 2021), pemasaran adalah proses menciptakan, mendistribusikan, mempromosikan, dan menetapkan harga barang, jasa dan gagasan untuk memfasilitasi relasi pertukaran yang memuaskan dengan para pelanggan dan untuk membangun dan mempertahankan relasi yang positif dengan para pemangku kepentingan dalam lingkungan yang dinamis.

### **3.1.3. Metode Prototype**

Model prototipe merupakan bentuk model sistem yang belum utuh menjadi sebuah hasil desain. Ia dibuat sebagai keperluan untuk berkomunikasi dengan calon pengguna, dan perancangan berfokus pada "*listen to customer*". Dengan demikian dalam proses pembuatan modelnya, antara pengembang dengan customer lebih banyak berkomunikasi (*feedback*) terkait perancangannya. Fokusnya adalah agar pengembang lebih intensif berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Rahayu Dewi, Hartati, and Divayana 2021) Metode ini memiliki 5 tahap, yaitu:

- a) *Communication* / Komunikasi Tim perancang perangkat lunak melakukan pertemuan dengan para stakeholder untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak yang saat itu diketahui dan untuk menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh untuk iterasi selanjutnya.

- b)** *Quick Plan* / Perencanaan Secara Cepat dalam perencanaan ini iterasi pembuatan prototipe dilakukan secara cepat. Setelah itu dilakukan pemodelan dalam bentuk “rancangan cepat”.
- c)** *Modeling Quick Design* / Model Rancangan Cepat Pada tahap ini dilakukan pemodelan perencanaan ditahap sebelumnya dengan menggunakan pemodelan terstruktur dalam bentuk *DFD (Data Flow Diagram)*, *ERD (Entity Relationship Diagram)* dan *Flowchart* untuk menggambarkan analisis dan desain.
- d)** *Quick Design* Tahapan ini biasa disebut dengan tahap pembuatan sketsa. Dimana peneliti merancang desain antarmuka atau tampilan desain *Form input* maupaun *Form output* yang dibutuhkan.
- e)** *Delivery* dan *Feedback* pada Pada tahap ini, program yang telah dibuat dilakukan pengujian untuk fungsionalitas dari sistem. Penyerahan sistem atau software kepada *User* yaitu kepada pihak perusahaan dan kemudian akan dilakukan evaluasi tertentu terhadap *prototype* yang telah dibuat, lalu akan diberikan umpan balik guna memperhalus spesifikasi kebutuhan. Adapun gambaran dari metode *prototype* dapat dilihat pada gambar 3.1



Sumber: (Hasanah 2020)

**Gambar 3.1 Prototype**

#### 3.1.4. Unified Modelling Language (UML)

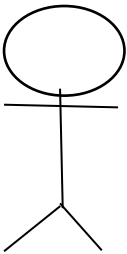
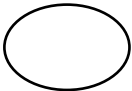


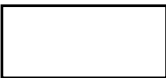
Menurut (Prof. Dr. Ir. Riri Fitri Sari and Utami 2021): “*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membuat, dan mendokumentasi artefak sistem perangkat lunak baik yang sedang dirancang ataupun dikembangkan”. *UML* menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan *UML* kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun”. *UML* memiliki beberapa tahap sebagai berikut :

##### a) *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* atau *Diagram Use Case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan behavior sistem yang akan dibuat. *Diagram Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Dengan pengertian yang cepat, *Diagram Use Case*

digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Ahmad 2024). Simbol *Use Case* dapat dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3. 1 Use Case Diagram**

No	Simbol	Keterangan
1		<i>Actor</i> atau aktor adalah <i>abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target <i>system</i> . Untuk mengidentifikasi sikanaktifir, haru ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target <i>system</i> . Orang atau <i>system</i> bisa muncul dalam beberapa peran.
2		<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor.
3		<i>Association</i> menunjukkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>Use Case</i> atau antar <i>Use Case</i> .
4		<i>Generalisasi</i> menunjukkan spesialisasi <i>actor</i> untuk dapat berpartisipasi dengan <i>Use Case</i>
5	---<<Include>>---	Menunjukkan bahwa suatu <i>Use Case</i> seluruhnya merupakan fungsional dari <i>Use Case</i> lainnya.
6	---<<Extend>>---	Menunjukkan bahwa suatu <i>Use Case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>Use Case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
7		Menunjukkan bahwa suatu <i>Use Case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>Use Case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

Sumber: (Ahmad 2024)



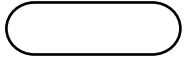
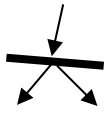
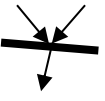
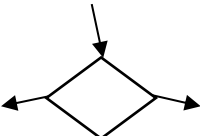
#### b) Activity Diagram

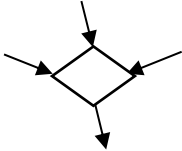

*Diagram* aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Hal yang



perlu diperhatikan di sini adalah bahwa *Diagram* aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Menurut (Novitasari 2020) pengertian “*Activity Diagram* adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. *Activity Diagram* di gunakan sebagai penjelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan”. Adapun simbol-simbol yang digunakan pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini.

**Tabel 3. 2 *Activity Diagram***

No	Gambar	Keterangan
1		<i>Start point</i> , diletakkan pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
2		<i>End point</i> , akhir aktivitas.
3		<i>Activities</i> , menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.
4		<i>Fork</i> (Percabangan), digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
5		<i>Join</i> (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
6		<i>Decision Points</i> , suatu titik atau poin pada <i>Activity Diagram</i> yang mengindikasikan suatu kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi.

No	Gambar	Keterangan
7		<i>Merge Event</i> , berfungsi untuk menggabungkan <i>flow</i> yang dipecah oleh <i>decision</i> .
8		<i>Swimlane</i> , pembagian <i>Activity Diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa

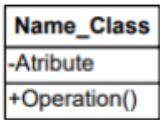

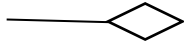
Sumber: (Novitasari 2020)

### c) *Class Diagram*

Menurut (Putra and Andriani 2019) *class Diagram* ialah menggambarkan kelas desain sistem secara luas dari sudut pandang struktur sistem dan memperjelas fungsinya. Atribut dan operasi merupakan bagian dari *class Diagram*, yang dapat memberikan gambaran yang konsisten mengenai desain dan hubungan perangkat lunak untuk pembuatan program. Berikut simbol-simbol pada *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Simbol *class Diagram* dapat dilihat pada tabel 3.3.

**Tabel 3. 3 *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.

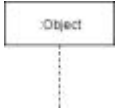

No	Simbol	Keterangan
6		<i>Classs</i> menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya.
7		<i>Unidirectional Association</i> menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada <i>Diagram class</i> .
8		<i>Aggregation Relasi</i> antar kelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> )

Sumber: (Putra and Andriani 2019)

#### d) *Sequence Diagram*

Menurut Pratama dalam (Arianto and Kurniawan 2021) “*Sequence Diagram* adalah salah satu dari *Diagram-Diagram* yang ada pada *UML*, *sequence diagram*, ini adalah *Diagram* yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaanya untuk menunjukan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antar *object*. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem”. Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan *sequence Diagram* dapat dilihat dibawah :

Tabel 3. 4 *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
<p data-bbox="453 456 531 488"><i>Actor</i></p> 	<p data-bbox="707 533 1342 607">Merupakan abstraksi dari orang dan <i>system</i> yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target <i>system</i>.</p>
<p data-bbox="397 703 592 734"><i>Object Lifeline</i></p> 	<p data-bbox="707 779 1342 853">Merupakan obyek entitas yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.</p>
<p data-bbox="408 963 580 994"><i>Synchronous</i></p> 	<p data-bbox="707 1039 1342 1113">Merupakan pesan yang dikirimkan akan ditunggu sebelum diproses dengan urusannya.</p>
<p data-bbox="448 1227 541 1258"><i>Simple</i></p>	<p data-bbox="707 1301 1342 1406">Merupakan sebuah perpindahan <i>control</i> dari satu <i>participant</i> ke <i>participant</i> yang lainnya.</p>
<p data-bbox="400 1415 588 1447"><i>Asynchronous</i></p>	<p data-bbox="727 1489 1321 1563">Merupakan pesan yang dikirimkan tidak perlu ditunggu sebelum diproses dengan urusannya.</p>
<p data-bbox="424 1579 564 1610"><i>Activation</i></p> 	<p data-bbox="707 1653 1342 1727">Merupakan sebuah gambaran yang menunjukkan obyek melakukan sebuah aksi.</p>

Sumber: (Arianto and Kurniawan 2021)

### 3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa jurnal terkait dengan penelitian sebagai referensi digunakan penulis dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 3.5.

**Tabel 3. 5 Penelitian Terdahulu**

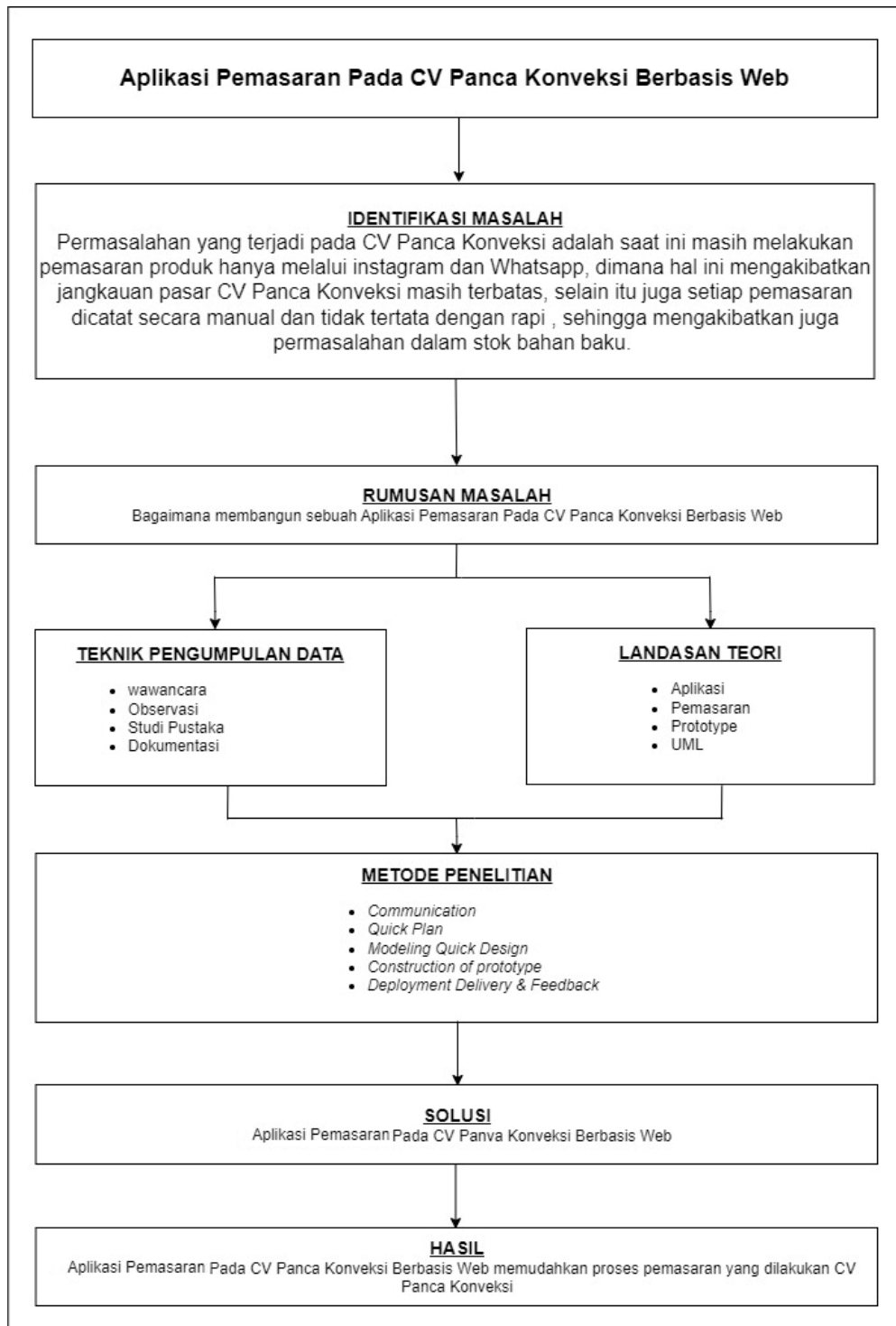
No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
1	Aplikasi Informasi Pemasaran Berbasis Web Pada CV. Yuri Pontianak (JUSTIAN, Jurnal Sistem Informasi Akuntansi Vol. 01, No. 02, September 2020, pp. 1~10)	(Dina, Ardiansyah, and Nur 2020)	Dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi, perusahaan dapat menghemat biaya serta dapat meluaskan pemasaran produknya tanpa harus melakukan sistem Door to Door lagi, melainkan konsumen yang datang menghampiri.
2	Sistem Informasi Pemasaran Produk Berbasis Web Pada Usaha Butik Berkah (JIP (Jurnal InFormatika Polinema))	(Putra, Astutik, and Rahmawati 2023)	Dengan menggunakan sistem penjualan online tidak mengenal hari libur, dan hari besar, semua transaksi bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya penerapan sistem Informasi pemasaran produk berbasis web pada usaha butik berkah, maka Informasi pemasaran yang dilakukan dari pihak butik kepada masyarakat akan lebih efektif dan efisien

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
3	Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web Pada Pabrik Rokok Herbal Himalaya (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis Vol.4 No.1 Juli 2022 Hal. 407-415)	(Yana and Gugus Azhari 2022)	Berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa sistem Informasi pemasaran berbasis web pada pabrik rokok herbal himalaya dapat menyelesaikan masalah yang ada, yaitu permasalahan dalam pemasaran. Dengan Sistem informasi pemasaran berbasis web dapat menjadi salah satu sarana perusahaan untuk mempermudah dalam melakukan strategi pemasaran dan transaksi penjualan produknya.Sistem yang dibangun ini dapat memberi kemudahan bagi konsumen untuk mengetahui <i>profile</i> dari perusahaan serta informasi produk rokok yang dihasilkan

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi penjualan dapat membantu mempermudah sistem jual beli dan dapat membantu meningkatkan penjualan secara luas, selain itu juga dapat mempermudah proses pencatatan transaksi, pencarian barang, dan monitoring stok barang, selain itu dengan menggunakan metode *prototype* dapat meningkatkan akurasi pengolahan data pada perusahaan, mengoptimalkan otomasi penjadwalan, serta meningkatkan efisiensi, efektivitas dan produktivitas.

### 3.3. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dapat dilihat pada gambar 3.2.



**Gambar 3. 2 Gambar Penelitian**

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

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

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

Penulis melaksanakan penelitian dilakukan di CV Panca Konveksi, berikut ini merupakan platform data kantor tempat pelaksanaan penelitian:

Nama Perusahaan : CV Panca Konveksi

Alamat : Jl. Letnan Murod, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim.  
Kota Palembang, Sumatera Selatan.

Telepon/*Faximile* : 0852-6389-7840

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

Dalam penelitian ini penulis melaksanakan penelitian dalam 5 bulan dimulai pada bulan Maret 2024 sampai bulan Juni 2024. Jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1.



No	Nama Kegiatan		Bulan-ke																				
			Febuari				Maret				April				Mei				Juni				
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Communica tion	Wawancara																					
		Observasi																					
		Studi Pustaka																					
		Dokumentasi																					
2	Quick Plan	Flowchart																					
3	Modeling Quick Design	Use Case Diagram																					
		Activity Diagram																					
		Class Diagram																					
		Sequence Diagram																					
4	Construction of Prototype																						
5	Deployment Delivery & Feedback	Black Box Testing Equivalence Partitioning																					

Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian

## **4.2. Jenis Data**

Penulis dalam melakukan penelitian ini menggunakan 2 sumber data, yaitu:

### **4.2.1. Data Primer**

Data primer, merupakan data yang diperoleh dari sumber data pertama di lapangan, dalam penelitian ini data primernya yaitu data-data yang didapatkan dari CV Panca Konveksi.

### **4.2.2. Data Sekunder**

Data Sekunder, merupakan data yang diperoleh dari sumber kedua. Data sekunder ini untuk melengkapi data primer, dan biasanya data sekunder ini sangat membantu peneliti bila data primer terbatas atau sulit diperoleh, adapun data sekunder diambil dari bukti penjualan, data penjualan dan data pendukung lainnya yang bersumber dari data-data dokumentasi CV Panca Konveksi.

## **4.3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan 4 metode, yaitu:

### **4.3.1. Wawancara**

Menurut Berger dalam (Kriyantono 2022) wawancara merupakan percakapan antara periset (seseorang yang ingin mendapatkan informasi) dan *informan* (seseorang yang dinilai mempunyai informasi penting terhadap satu objek). Menurut (Kriyantono 2022) wawancara dalam riset kualitatif, dapat juga disebut sebagai wawancara mendalam (*depth interview*) atau wawancara intensif (*intensive interview*) dan kebanyakan tidak berstruktur. Wawancara dalam riset kualitatif dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data kualitatif yang mendalam. Menurut (Kriyantono 2022) dalam kegiatan riset dapat ditemukan beberapa jenis

wawancara, yaitu wawancara pendahuluan, wawancara terstruktur, wawancara semistruktur, dan wawancara mendalam (*depth interview*). Pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara, mengajukan pertanyaan langsung kepada pihak CV Panca Konveksi.

#### **4.3.2. Observasi**

Observasi Menurut Nasution dalam (Soegiyono 2020) observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh). Dalam hal ini penulis melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung mengenai proses pemasaran pada CV Panca Konveksi

#### **4.3.3. Studi Pustaka**

Menurut (Jaya 2020) mengatakan bahwa “dalam studi kepustakaan (*library research*) penelitian dilakukan dengan cara menelaah dan mempelajari berbagai literatur (buku-buku, jurnal, peraturan undang-undang, dan lain-lain). Yang digunakan sebagai acuan berdasarkan pokok permasalahan yang diteliti”. Adapun menurut (Darmalaksana and Busro 2021) mengatakan “bahwa tahap penelitian studi pustaka dilaksanakan dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik *primer* maupun *sekunder*”. Penulis mencari referensi melalui jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis yang angkat.

#### **4.3.4. Dokumentasi**

Menurut (Soegiyono 2020) dokumentasi merupakan pengumpulan dari catatan peristiwa yang sudah berlaku baik berbentuk tulisan, gambar/foto atau

karya-karya monumental dari seseorang/instansi. Penulis mengambil dokumentasi pada perusahaan dalam bentuk gambar/foto yang terkait dalam kegiatan perusahaan.

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

##### **4.4.1. Alat Pengembangan Sistem**

Pemodelan sistem yang digunakan penulis adalah pemodelan *Unified Modelling Language* yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

##### **4.4.2. Teknik Pengujian Sistem**

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengujian perangkat lunak dengan menggunakan *Black Box Testing*. Menurut (Widyanto 2020) Metode *black box testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan, estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya *field* data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi.

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1. Hasil Pengamatan**

Selama melakukan penelitian pada CV Panca Konveksi, ditemukan beberapa masalah, salah satunya yang menjadi fokus penulis adalah belum adanya sebuah aplikasi pemasaran pada CV Panca Konveksi, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi pemasaran pada CV Panca Konveksi berbasis web.

##### **5.1.1. Perencanaan dan syarat-syarat**

Tahap ini peneliti (analisis) dan *User* (pihak-pihak yang terlibat) melakukan pertemuan untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi, ada beberapa langkah yang telah peneliti lakukan sebagai berikut:

1. Melakukan wawancara langsung kepada pihak CV Panca Konveksi.
2. Melakukan observasi dengan mengamati secara langsung masalah, alur kerja, dan proses pada CV Panca Konveksi.
3. Melakukan studi pustaka, dimana peneliti mengumpulkan informasi berupa teori-teori yang berkaitan dengan berbasis *web*, dengan cara membaca dan mempelajari sumber *referensi* jurnal, buku dan sumber kepustakaan yang berkaitan dengan masalah penelitian.
4. Melakukan dokumentasi dimana dokumen yang berkaitan dengan riset penelitian dengan berupa data perusahaan.

### **5.1.2. Desain**

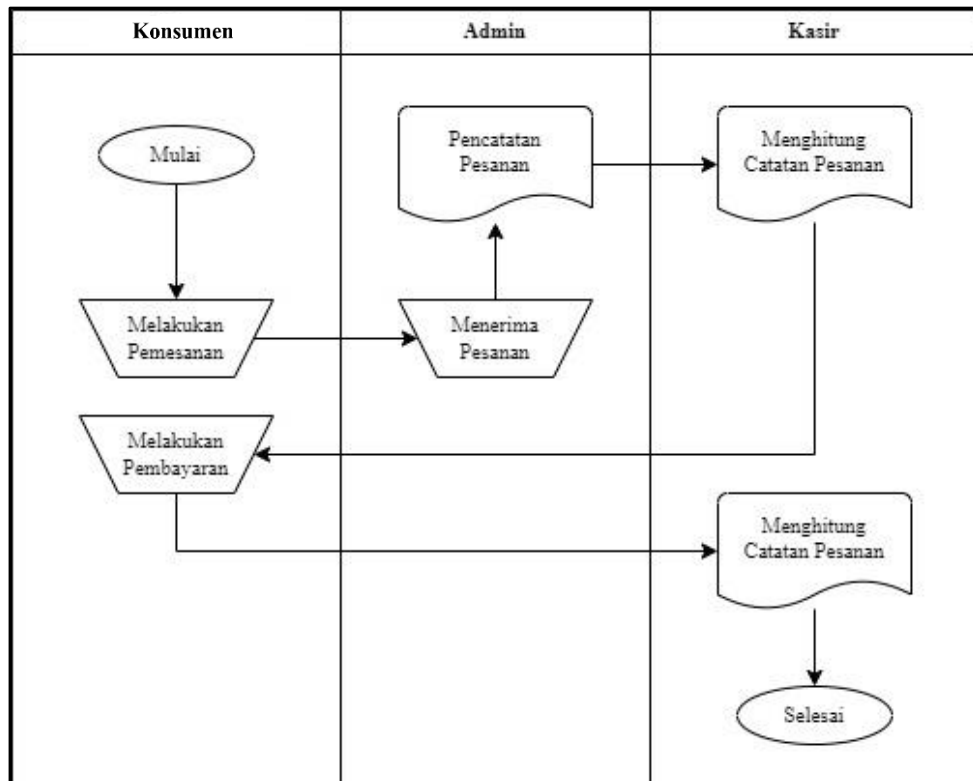
Hasil dari implementasi tersebut dapat dilihat pada tampilan-tampilan yang tercantum pada gambar-gambar di bawah ini, yang menunjukkan bagaimana setiap komponen dan fungsionalitas bekerja sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan (Azizah et al. 2024).

#### **5.1.2.1. *Flowchart***

1. *Flowchart* yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 5.1.

Prosedur yang berjalan pada proses penjualan harian yang saat ini berjalan pada CV Panca Konveksi adalah sebagai berikut:

- a) Setiap pembeli melakukan pemesanan jasa jahit baju yang telah disediakan oleh CV Panca Konveksi
- b) Bagian admin menerima pemesanan dan melakukan proses pencatatan pesanan
- c) Bagian kasir menghitung nota harga pemesanan lalu memberikan nota tersebut kepada pembeli.
- d) Pembeli melakukan pembayaran.

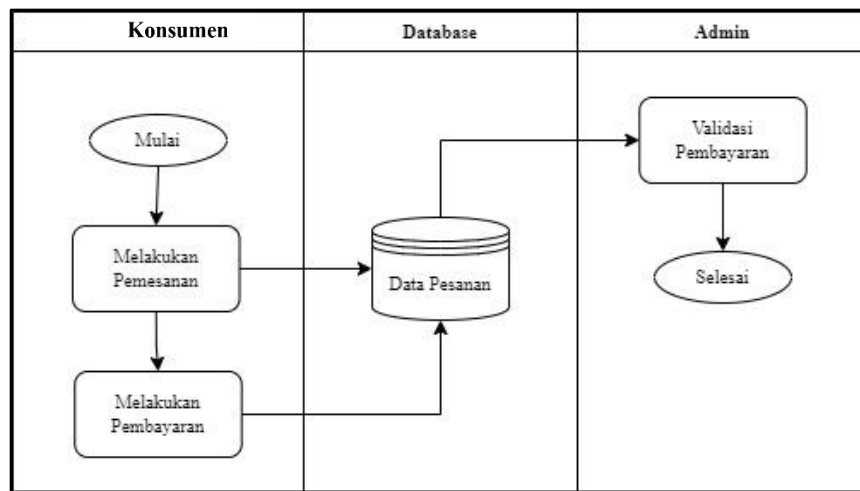


**Gambar 5. 1 Flowchart yang sedang berjalan**

2. *Flowchart* yang sedang diusulkan dapat dilihat pada gambar 5.2

Prosedur yang diusulkan pada proses penjualan harian pada CV Panca Konveksi adalah sebagai berikut:

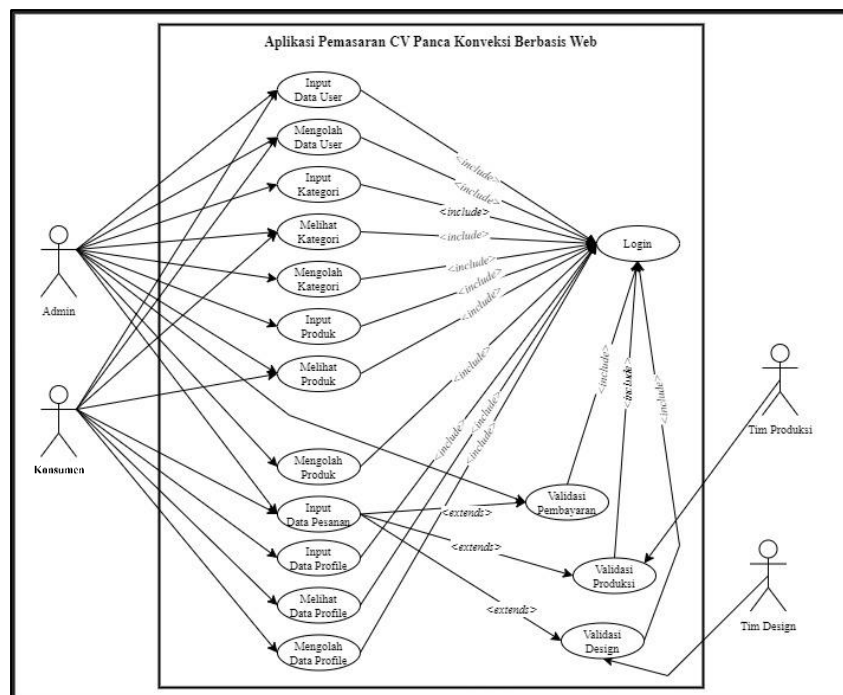
- a) Pembeli melakukan proses pemesanan yang sesuai kebutuhan dan proses melakukan pembayaran.
- b) Lalu admin melakukan validasi pembayaran.



**Gambar 5. 2 Flowchart yang diusulkan**

### 5.1.2.2. Use Case Diagram yang diusulkan

Adapun *Use Case Diagram* yang diusulkan untuk pembuatan aplikasi pemasaran pada CV Panca Konveksi ini dapat dilihat pada gambar 5.3.



**Gambar 5. 3 Use Case Diagram yang diusulkan**

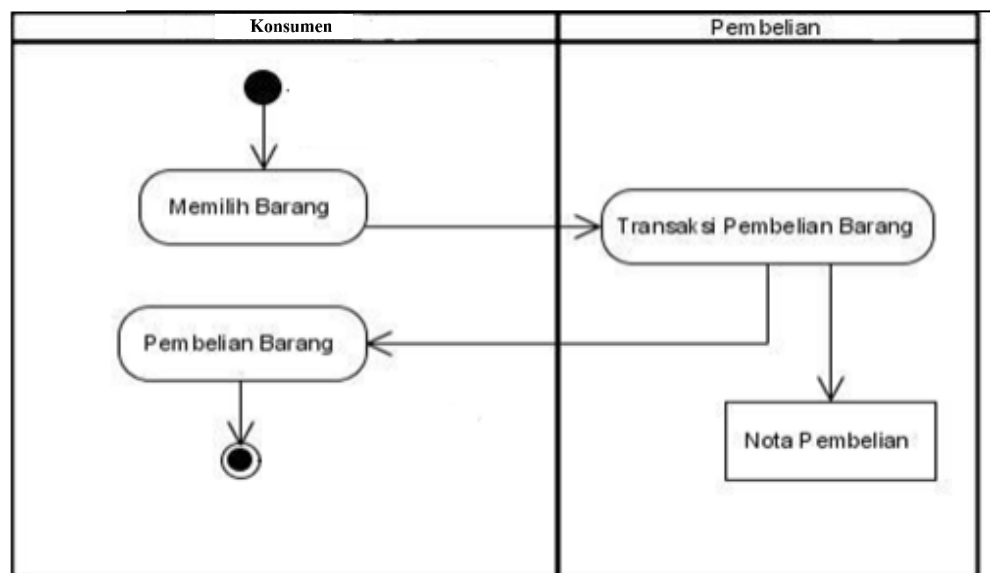


*Use Diagram* menggambarkan alur proses yang diusulkan. Alur proses bagaimana konsumen dapat melakukan pemesanan produk pada CV Panca Konveksi melalui aplikasi pemasaran pada CV Panca Konveksi berbasis *web*. Pada gambar 5.3. terdapat dua aktor yang menggunakan aplikasi yaitu *User* dan admin.

### 5.1.2.3. Activity Diagram

#### 5.1.2.3.1. Activity Diagram diusulkan

Adapun *Activity Diagram* yang diusulkan untuk pembuatan aplikasi pemasaran pada CV Panca Konveksi ini dapat dilihat pada gambar 5.4.

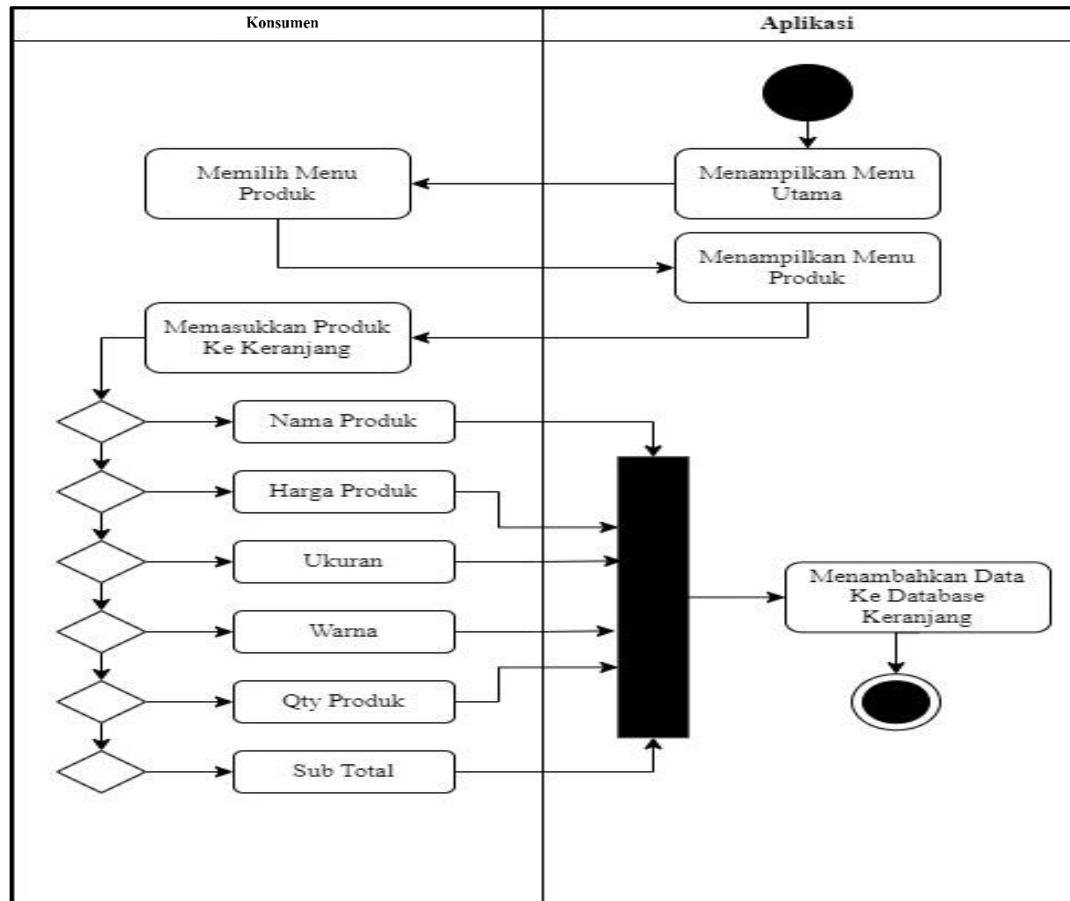


**Gambar 5. 4 Activity Diagram yang diusulkan**

*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Aktivitas yang terjadi di dalam aplikasi pemasaran pada CV Panca Konveksi berbasis web adalah konsumen melakukan pemilihan barang, lalu transaksi pembelian barang terjadi, dan konsumen mendapatkan *invoice* atau nota pembelian.

### 5.1.2.3.2. Activity Diagram Proses Menambahkan Produk ke keranjang

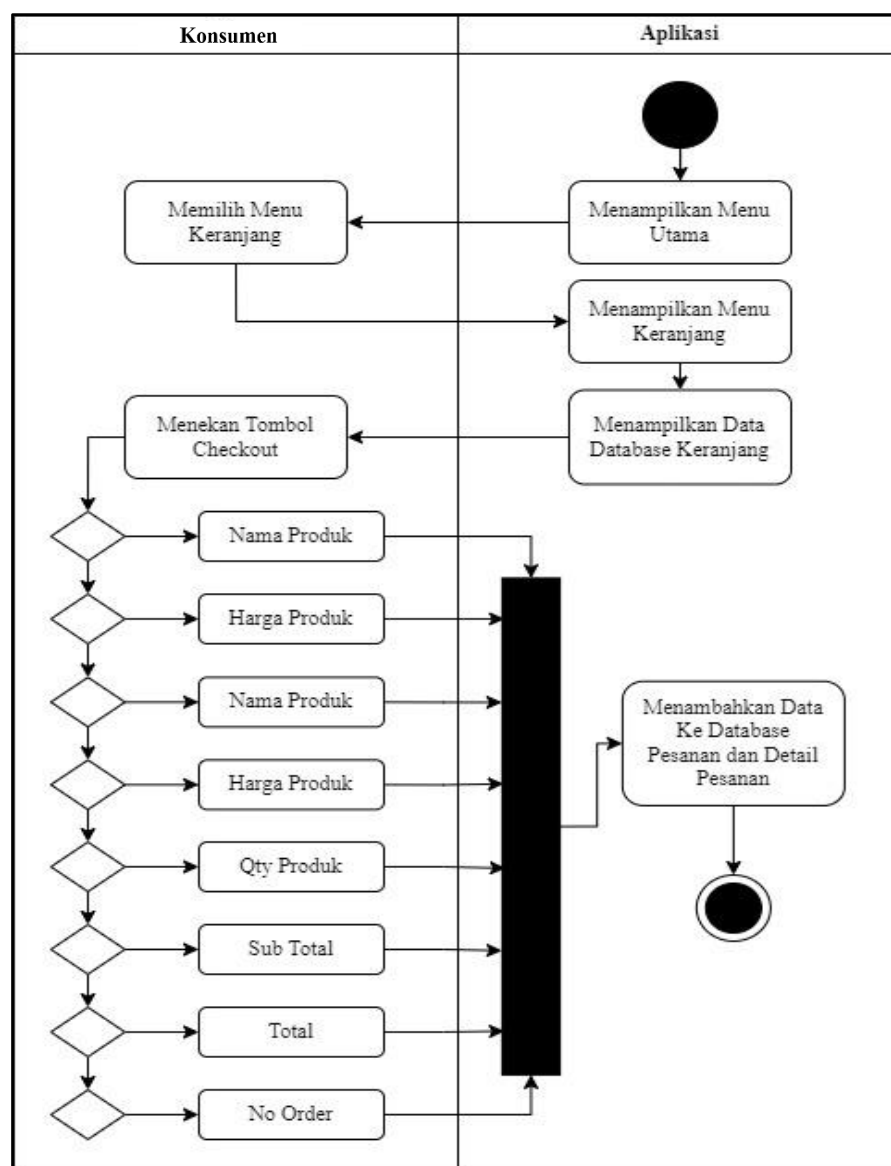
Adapun *Activity Diagram* proses menambahkan produk ke keranjang dapat dilihat pada gambar 5.5.



**Gambar 5. 5 Activity Diagram proses menambahkan produk ke keranjang**

### 5.1.2.3.3. Activity Diagram Proses Checkout ke Keranjang

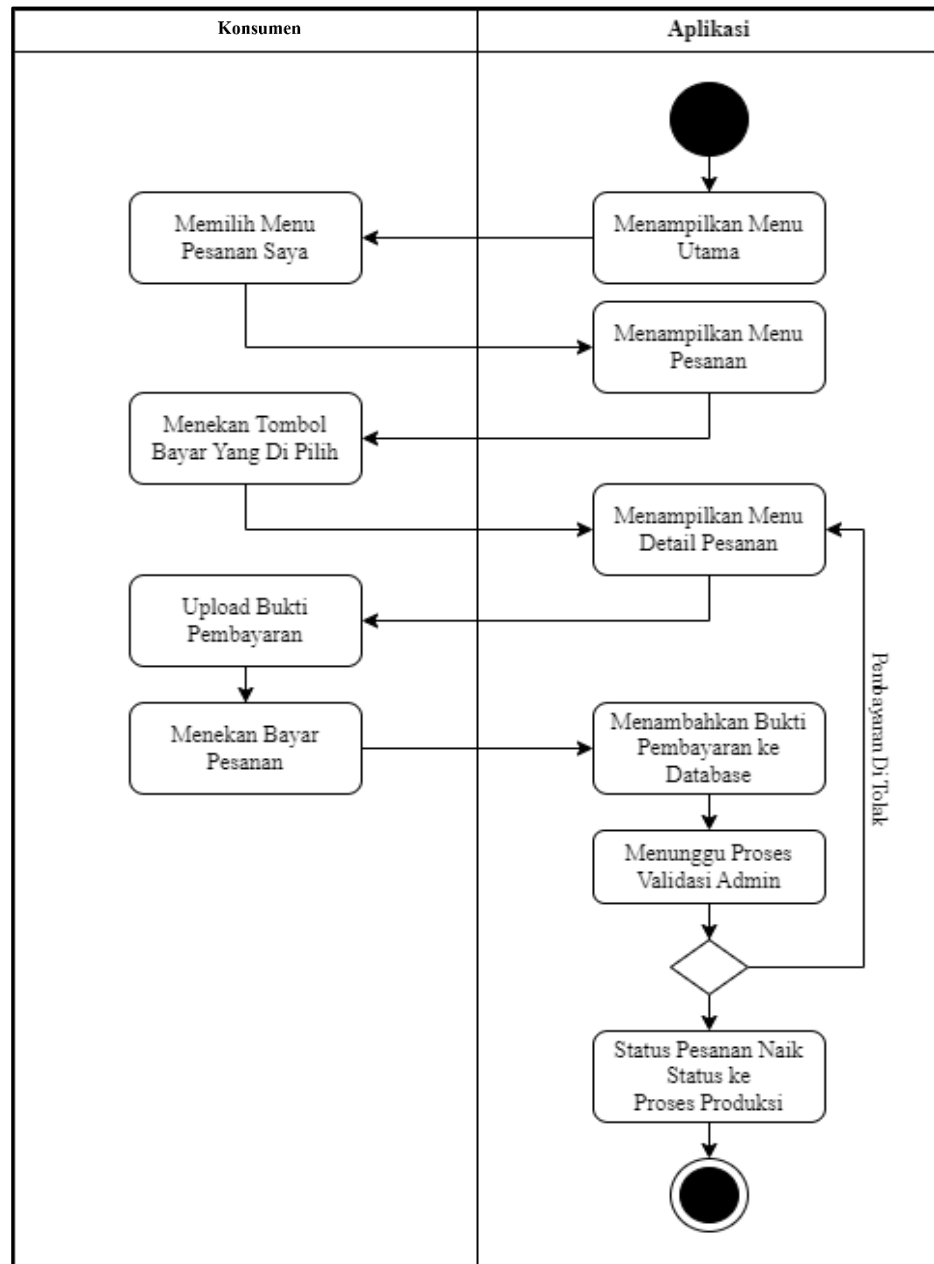
Adapun Activity Diagram proses *checkout* ke keranjang dapat dilihat pada gambar 5.6.



**Gambar 5. 6 Activity Diagram Proses Chekout ke Keranjang**

#### 5.1.2.3.4. Activity Diagram Proses Pembayaran

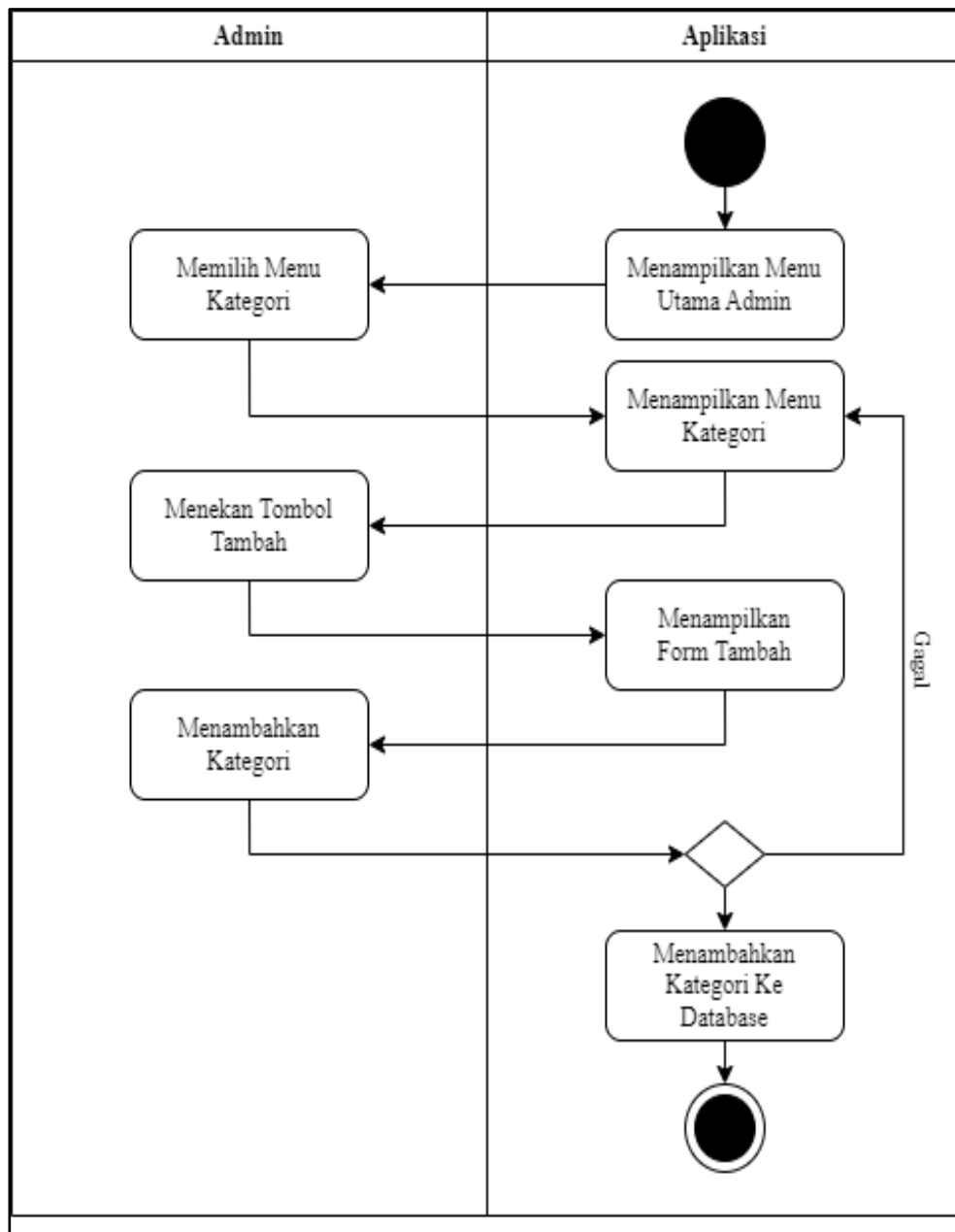
Adapun *Activity Diagram* proses pembayaran dapat dilihat pada gambar 5.7.



**Gambar 5. 7 Activity Diagram Proses Pembayaran**

### 5.1.2.3.5. Activity Diagram Proses Tambah Kategori

Adapun *Activity Diagram* proses tambah kategori dapat dilihat pada gambar 5.8.

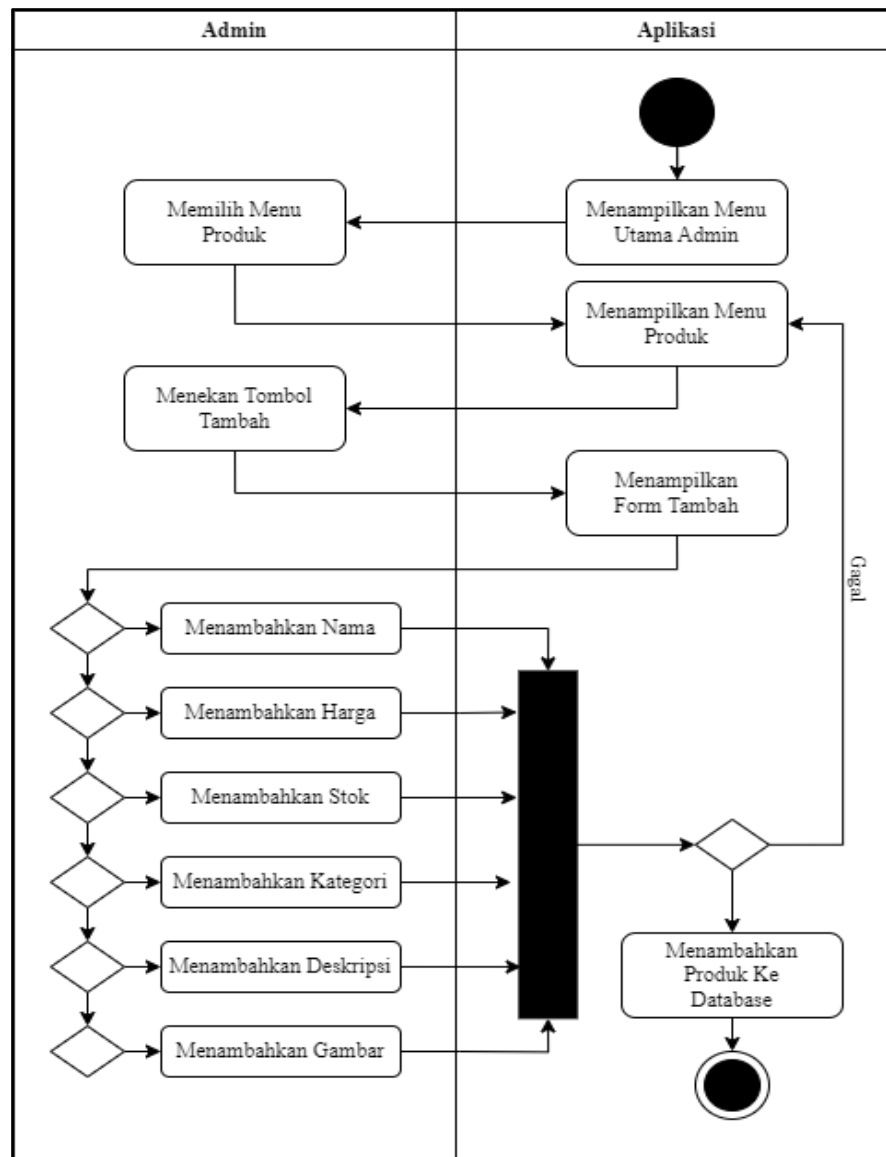


**Gambar 5. 8 Activity Diagram Proses Tambah Kategori**

### 5.1.2.3.6. Activity Diagram Proses Tambah Produk

Adapun *Activity Diagram* proses tambah kategori dapat dilihat pada gambar

5.9

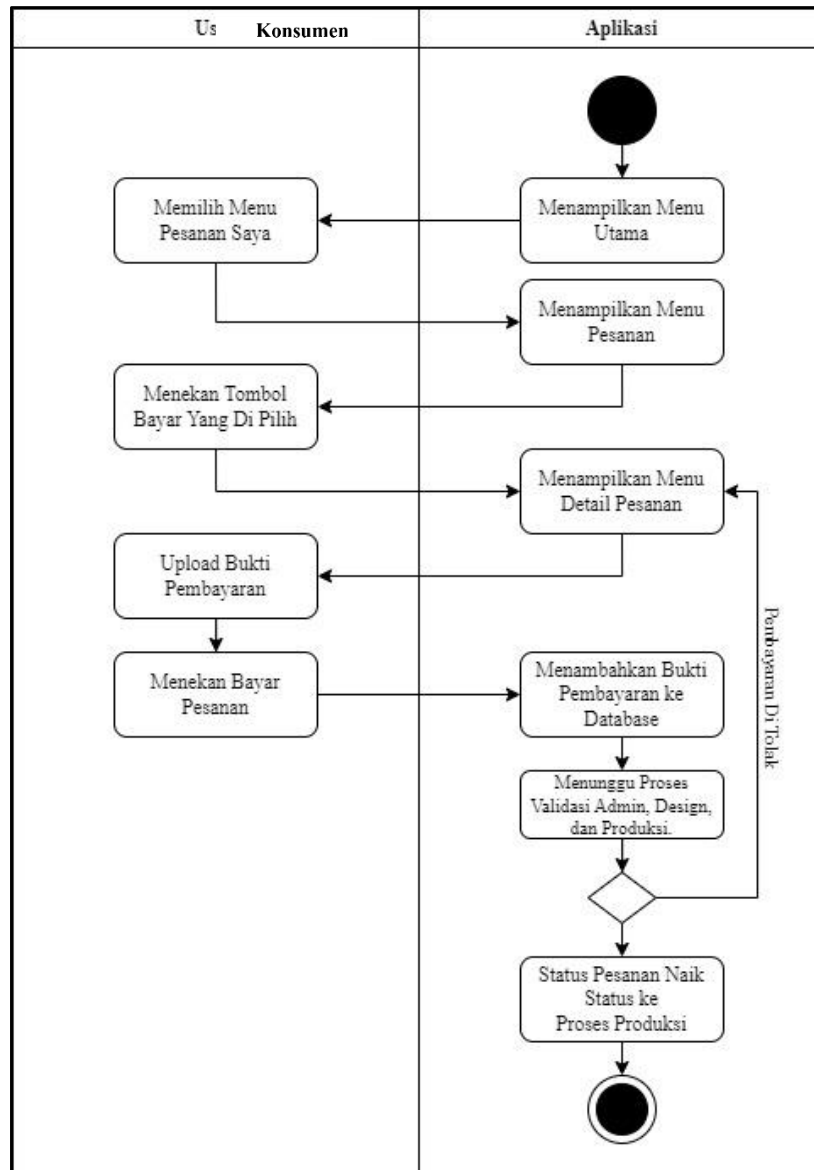


**Gambar 5. 9 Activity Diagram Proses Tambah Produk**

### 5.1.2.3.7. Activity Diagram Proses Validasi Pembayaran

Adapun Activity Diagram proses tambah kategori dapat dilihat pada gambar

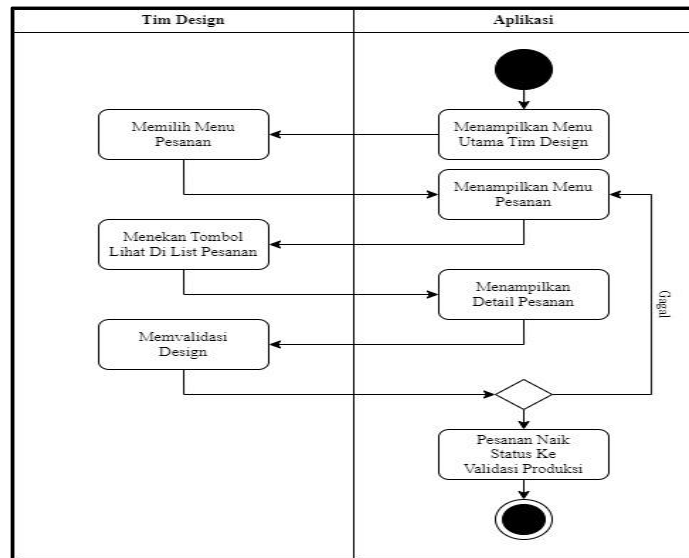
5.10



Gambar 5. 10 Activity Diagram Proses Validasi Pembayaran

### 5.1.2.3.8. Activity Diagram Tim Desain Validasi

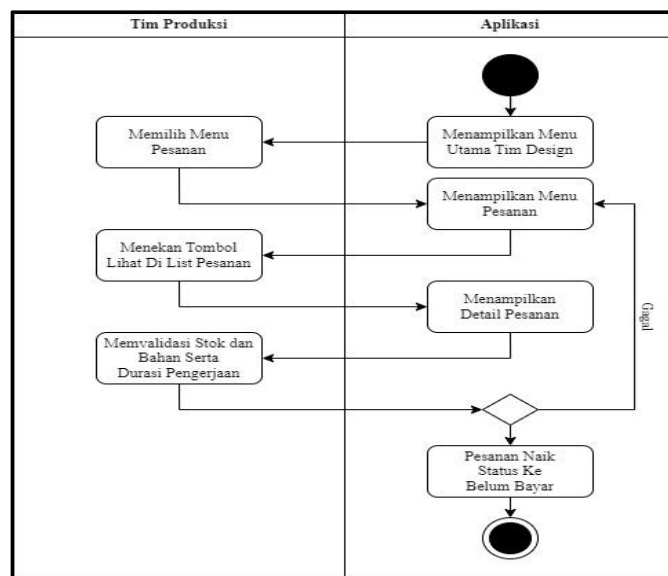
Adapun *Activity Diagram Tim Desain Validasi* pada gambar 5.11.



**Gambar 5. 11 Activity Diagram Tim Desain Validasi**

### 5.1.2.3.9. Activity Diagram Tim Produksi Validasi dan Durasi Pengerjaan

Adapun *Activity Diagram tim produksi validasi dan durasi pengerjaan* dapat dilihat pada gambar 5.12.



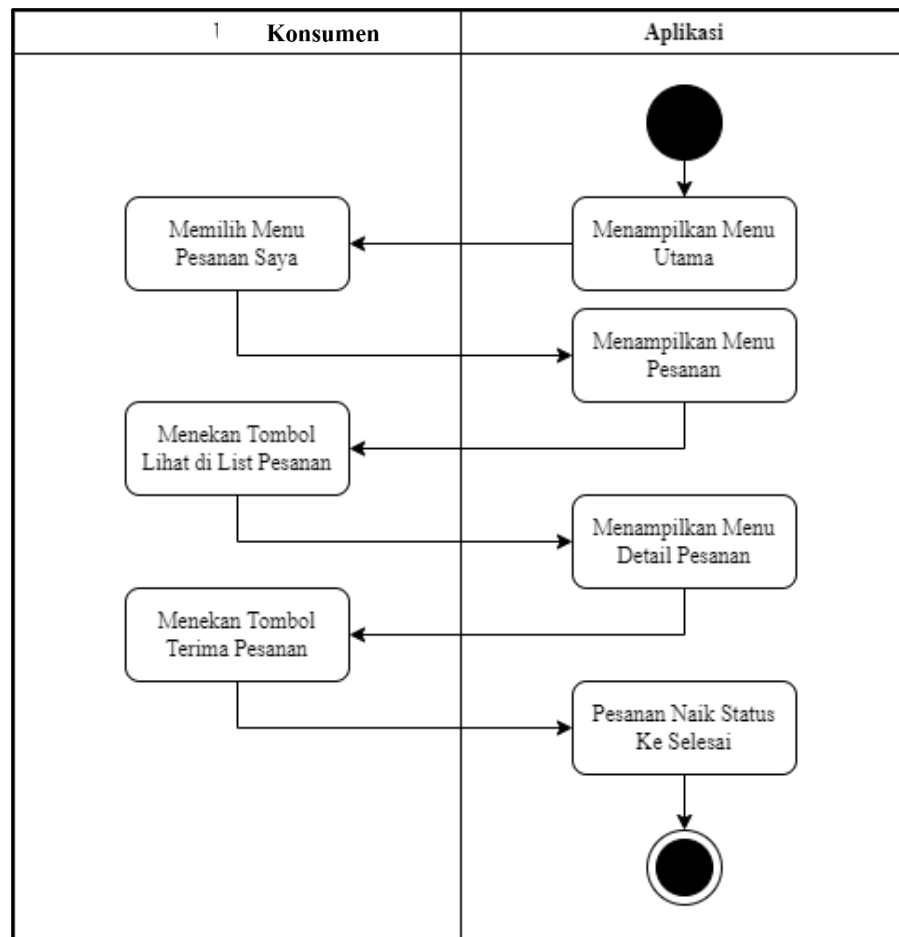
**Gambar 5. 12 Activity Diagram Tim Produksi Validasi dan Durasi Pengerjaan**



### 5.1.2.3.10. Activity Diagram Proses Terima Pesanan

Adapun *Activity Diagram* proses terima pesanan dapat dilihat pada gambar

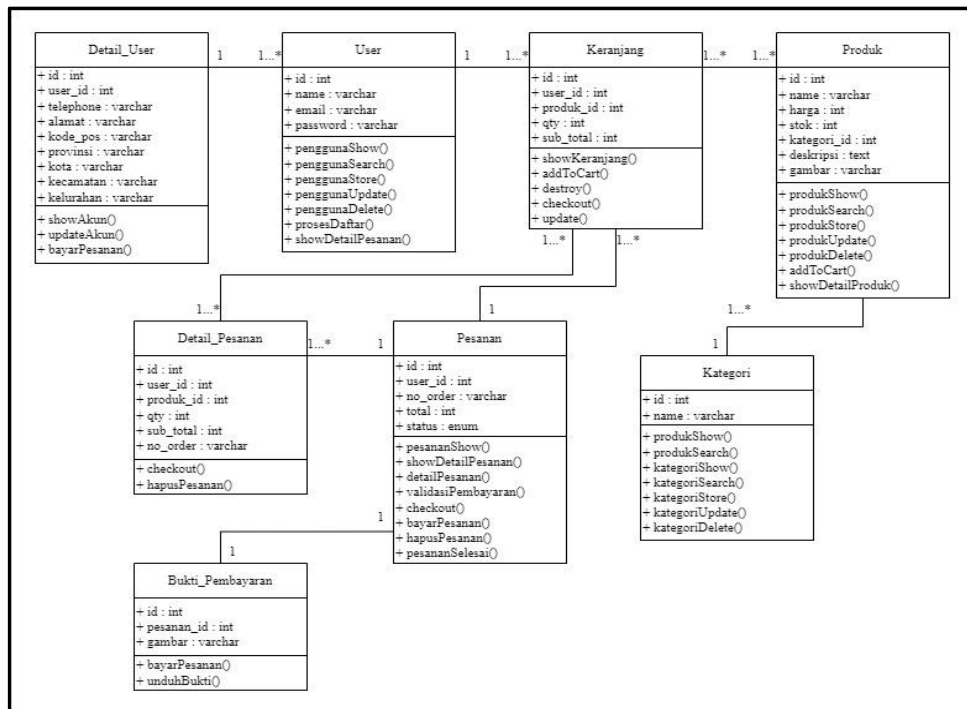
5.13.



**Gambar 5. 13 Activity Diagram Proses Terima Pesanan**

### 5.1.2.4. Class Diagram

*Class Diagram* yang diusulkan untuk pembuatan aplikasi pemasaran pada CV Panca Konveksi ini dapat dilihat pada gambar 5.14.



**Gambar 5. 14 Class Diagram**

*Class Diagram* atau *Diagram* kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian dari *class-class* yang akan dibuat untuk membangun sistem. Adapun kelas-kelas yang ada pada aplikasi pemasaran CV Panca Konveksi adalah terdapat 9 kelas berupa kelas *customer*, kota, provinsi, pengiriman, pesan, pembayaran, produk, jenis, dan pesan detail.

#### 5.1.2.5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data yang dirancang dengan baik memastikan bahwa data dapat disimpan, diakses, dan dikelola dengan efisien dan akurat. Dalam perancangan basis data, sejumlah tabel akan dibuat untuk mengorganisir data dengan cara terstruktur dan konsisten.

Dalam konteks ini, akan membahas perancangan basis data untuk pemasaran produk konveksi. Sistem ini mencakup informasi tentang *User*, *Detail\_User*,

Produk, Kategori, Keranjang, Detail Pemesanan dan Pesanan. setiap tabel akan mengelompokkan data yang relevan kedalam entitas yang berbeda, dan memiliki atribut-atribut yang menggambarkan masing-masing entitas :

#### 5.1.2.5.1. Tabel *User*

Tabel *User* dengan nama *User* digunakan untuk menampung data *User* Tabel ini dapat dilihat pada tabel 5.1.

**Tabel 5. 1 Tabel *User***

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	bigint	20	Primary Key
2	name	varchar	255	Nama <i>User</i>
3	email	varchar	255	Email <i>User</i>
4	password	varchar	255	Password <i>User</i>
5	role	varchar	255	Role

#### 5.1.2.5.2. Tabel *Detail\_User*

Tabel *Detail\_User* dengan nama *detail\_User* digunakan untuk menampung data *User* dan menampung data-data yang diperlukan untuk data *detail\_User*. Tabel ini dapat dilihat pada Tabel 5.2.

**Tabel 5. 2 Tabel *Detail\_User***

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	bigint	20	Primary Key
2	<i>User_id</i>	bigint	20	Id <i>User</i>
3	telephone	varchar	255	Telephone
4	alamat	varchar	255	Alamat
5	kode_pos	varchar	255	Kode Pos
6	provinsi	varchar	255	Provinsi
7	kota	varchar	255	Kota
8	kecamatan	varchar	255	Kecamatan
9	kelurahan	varchar	255	Kelurahan

### 5.1.2.5.3. Tabel Produk

Tabel produk dengan nama produk digunakan untuk menampung data nama produk, harga, stok, kategori, deskripsi dan gambar pada produk dapat dilihat pada Tabel 5.3.

**Tabel 5.3 Tabel Produk**

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	<i>Bigint</i>	20	Primary Key
2	name	<i>Varchar</i>	255	Nama Produk
3	harga	<i>Int</i>	11	Harga
4	stok	<i>Int</i>	11	Stok
5	kategori_id	<i>Bigint</i>	20	Id Kategori
6	deskripsi	<i>Text</i>		Deskripsi
7	gambar	<i>Varchar</i>	255	Gambar

### 5.1.2.5.4. Tabel Kategori

Tabel kategori dengan nama kataegori digunakan untuk menampung id dan nama kategorinya yang dapat dilihat pada Tabel 5.4.

**Tabel 5.4 Tabel Kategori**

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	<i>bigint</i>	20	Primary Key
2	name	<i>varchar</i>	255	Nama Kategori

### 5.1.2.5.5. Tabel Keranjang

Tabel keranjang dengan nama keranjang digunakan untuk menampung produk yang telah dipilih oleh konsumen, dimana nantinya keranjang ini memunculkan produk, qty dan sub total dari produk yang akan di pesan costumer dapat dilihat pada Tabel 5.5.

**Tabel 5.5 Tabel Keranjang**

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	<i>bigint</i>	20	Primary Key
2	<i>User_id</i>	<i>bigint</i>	20	Id User
3	produk_id	<i>bigint</i>	20	Id Produk
4	qty	<i>int</i>	11	Jumlah
5	sub_total	<i>int</i>	11	Sub Total

**5.1.2.5.6. Tabel Detail\_Pesanan**

Tabel *detail\_pesanan* dengan nama *detail\_pesanan* digunakan untuk menampung produk yang telah dipesan oleh konsumen, dimana nantinya memunculkan produk, qty, sub total dan no order dari produk yang di pesan costumer dapat dilihat pada Tabel 5.6.

**Tabel 5.6 Tabel Detail\_Pesanan**

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	<i>bigint</i>	20	Primary Key
2	<i>User_id</i>	<i>bigint</i>	20	Id User
3	produk_id	<i>bigint</i>	20	Id Produk
4	qty	<i>int</i>	11	Jumlah
5	sub_total	<i>int</i>	11	Sub Total
6	no_order	<i>varchar</i>	255	No Order

**5.1.2.5.7. Tabel Pesanan**

Tabel *pesanan* dengan nama *pesanan* digunakan untuk menampung produk yang telah dipesan oleh konsumen, dimana nantinya memunculkan produk, qty, sub total, no order dan status dari produk yang telah di pesan, dapat dilihat pada Tabel 5.7.

**Tabel 5. 7 Tabel Pesanan**

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	<i>bigint</i>	20	Primary Key
2	<i>User_id</i>	<i>bigint</i>	20	Id User
3	no_order	<i>varchar</i>	255	No Order

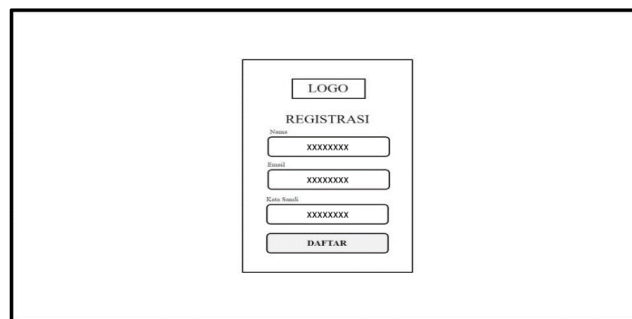
No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
4	total	<i>int</i>	11	Total
5	status	<i>enum</i>		Status Pesanan

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	<i>bigint</i>	20	Primary Key
2	pesanan_id	<i>bigint</i>	20	Id Pesanan
3	gambar	<i>varchar</i>	255	Gambar

### 5.1.2.6. Rancangan Halaman Sistem

#### 1. Rancangan *Form* Daftar

Berikut rancangan halaman *Form* daftar yang dapat dilihat pada gambar 5.15.



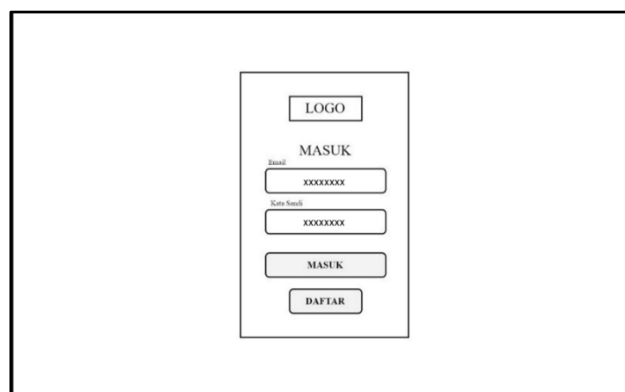
The image shows a registration form layout. At the top, there is a box labeled 'LOGO'. Below it, the title 'REGISTRASI' is centered. The form contains three input fields: 'Nama' (Name) with a placeholder 'XXXXXXXX', 'Email' with a placeholder 'XXXXXXXX', and 'Kata Sandi' (Password) with a placeholder 'XXXXXXXX'. At the bottom of the form is a button labeled 'DAFTAR'.

**Gambar 5. 15 Rancangan Form Daftar**

#### 2. Rancangan *Form* Masuk

Berikut rancangan halaman *Form* masuk yang dapat dilihat pada gambar

5.16.



The image shows a login form layout. At the top, there is a box labeled 'LOGO'. Below it, the title 'MASUK' is centered. The form contains two input fields: 'Email' with a placeholder 'XXXXXXXX' and 'Kata Sandi' (Password) with a placeholder 'XXXXXXXX'. At the bottom of the form are two buttons: 'MASUK' and 'DAFTAR'.

**Gambar 5. 16 Rancangan Form Masuk**

### 3. Rancangan Halaman Akun Saya

Berikut rancangan halaman akun saya yang dapat dilihat pada gambar 5.17.



**Gambar 5. 17 Rancangan Halaman Akun Saya**

### 4. Rancangan Halaman Detail Pesanan

Berikut rancangan halaman detail pesanan Saya yang dapat dilihat pada gambar

5.18.



**Gambar 5. 18 Rancangan Halaman Detail Pesanan**

## 5. Rancangan Halaman Pesanan Saya

Berikut rancangan halaman pesanan Saya yang dapat dilihat pada gambar 5.19.

NO	NO ORDER	TOTAL	STATUS	AKSI
XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	
XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	
XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	
XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	
XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	

**Gambar 5. 19 Rancangan Halaman Pesanan Saya**

## 6. Rancangan Halaman Keranjang

Berikut rancangan halaman pesanan Saya yang dapat dilihat pada gambar 5.20.

FOTO	NAMA	UKURAN	WARNA	KATEGORI	DESIGN	HARGA	QTY	SUBTOTAL	AKSI
XX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	
XX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	
XX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	
<b>TOTAL</b>								XXXX	XXXX

**Gambar 5. 20 Rancangan Halaman Keranjang**



## 7. Rancangan Tentang Kami

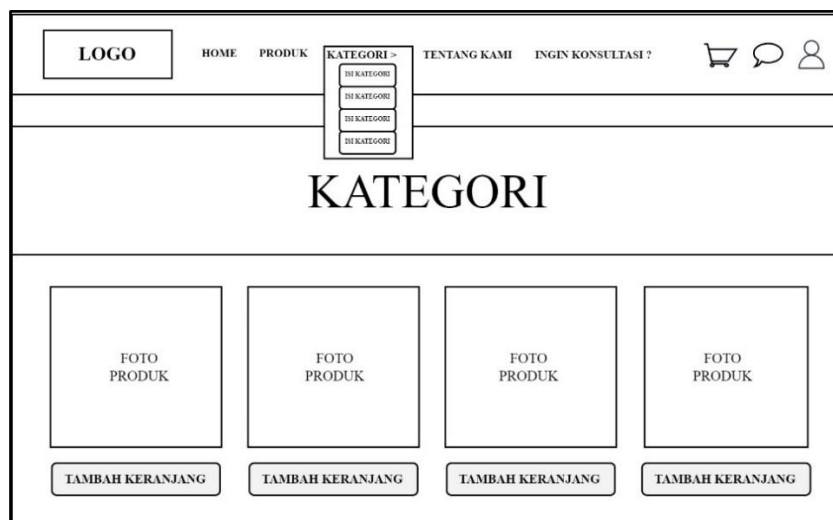
Berikut rancangan halaman tentang kami yang dapat dilihat pada gambar 5.21.



**Gambar 5. 21 Rancangan Tentang Kami**

## 8. Rancangan Halaman Kategori

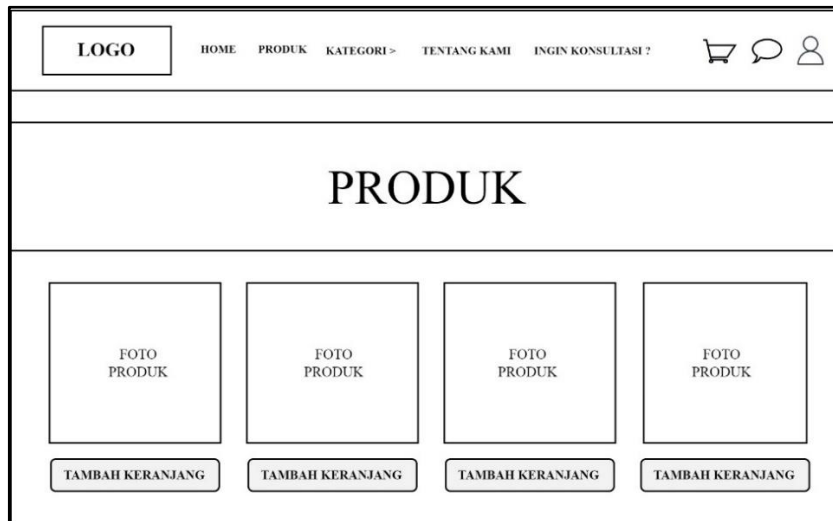
Berikut rancangan halaman kategori yang dapat dilihat pada gambar 5.22.



**Gambar 5. 22 Rancangan Halaman Kategori**

## 9. Rancangan Halaman Produk

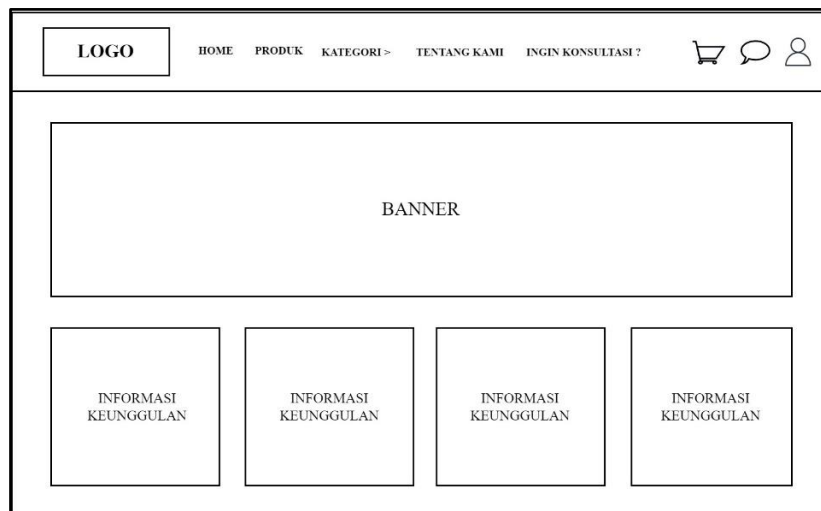
Berikut rancangan halaman produk yang dapat dilihat pada gambar 5.23.



**Gambar 5. 23 Rancangan Halaman Produk**

## 10. Rancangan Halaman Home

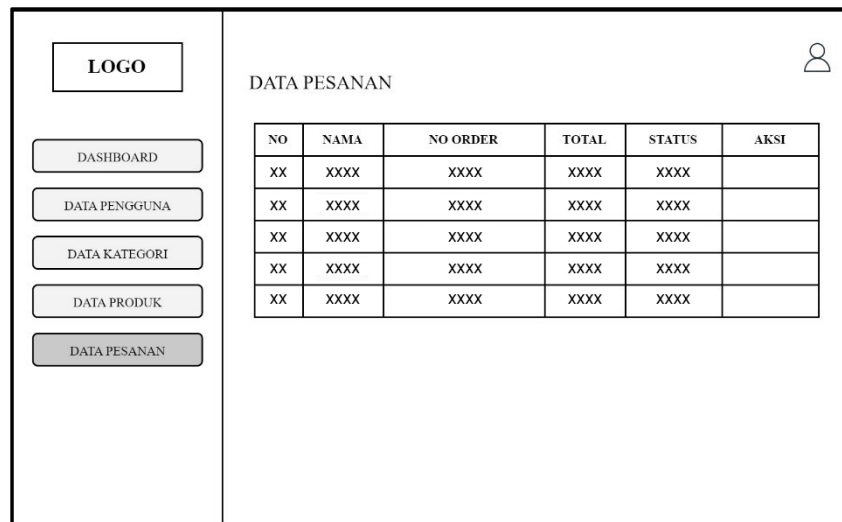
Berikut rancangan halaman home yang dapat dilihat pada gambar 5.24.



**Gambar 5. 24 Rancangan Halaman Home**

## 11. Rancangan Halaman Data Pesanan

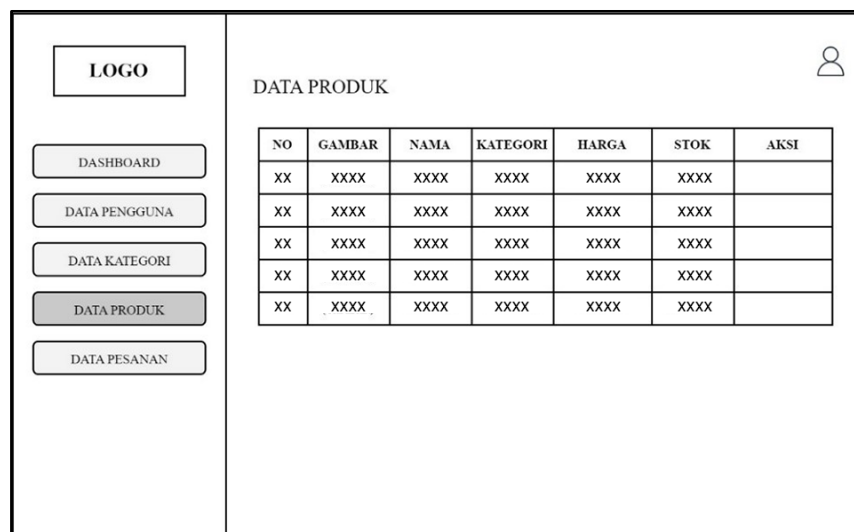
Berikut rancangan halaman data pesanan yang dapat dilihat pada gambar 5.25.



**Gambar 5. 25 Rancangan Halaman Data Pesanan**

## 12. Rancangan Halaman Data Produk

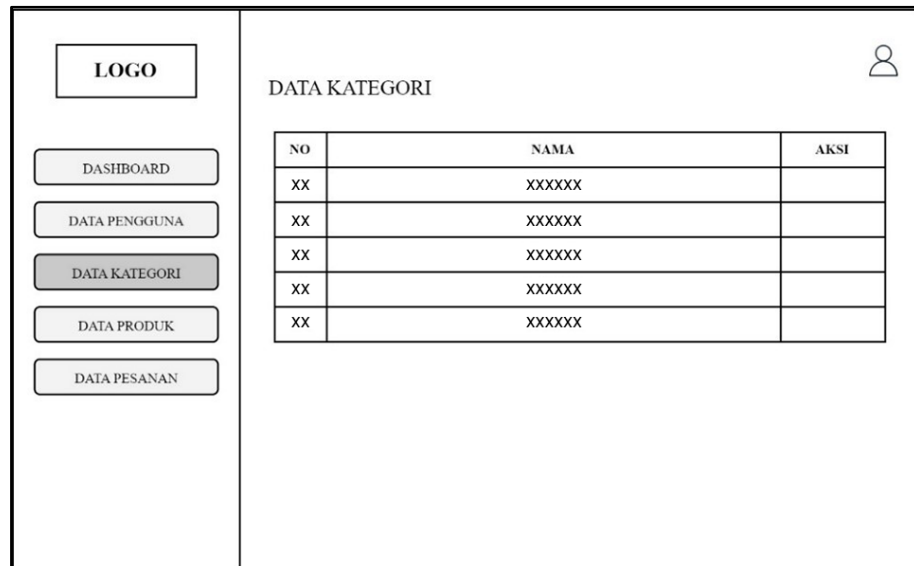
Berikut rancangan halaman data produk yang dapat dilihat pada gambar 5.26.



**Gambar 5. 26 Rancangan Halaman Data Produk**

### 13. Rancangan Halaman Data Kategori

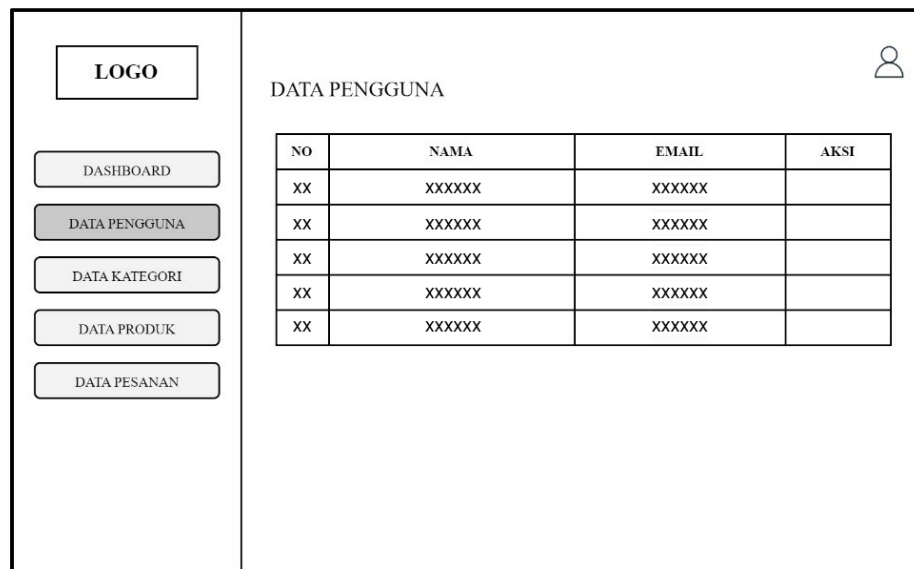
Berikut rancangan halaman data kategori yang dapat dilihat pada gambar 5.27.



**Gambar 5. 27 Rancangan Halaman Data Kategori**

### 14. Rancangan Halaman Data User

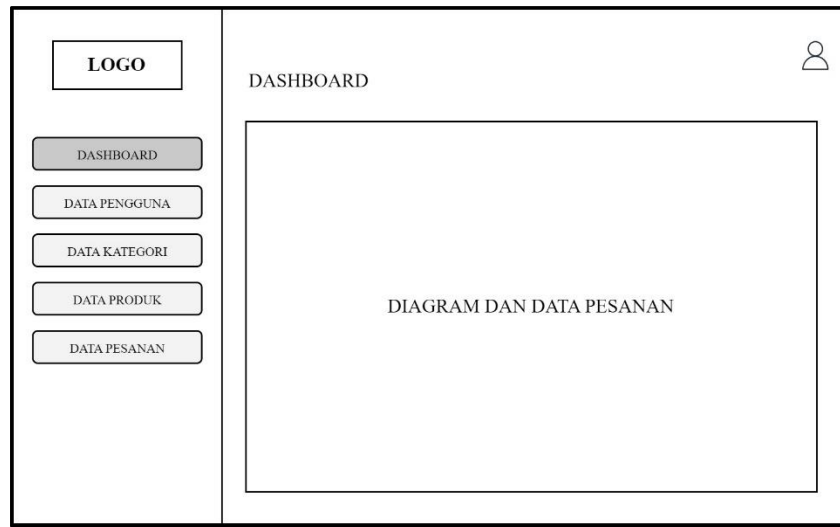
Berikut rancangan halaman data kategori yang dapat dilihat pada gambar 5.28.



**Gambar 5. 28 Rancangan Halaman Data User**

## 15. Rancangan Halaman *Dashboard* Admin

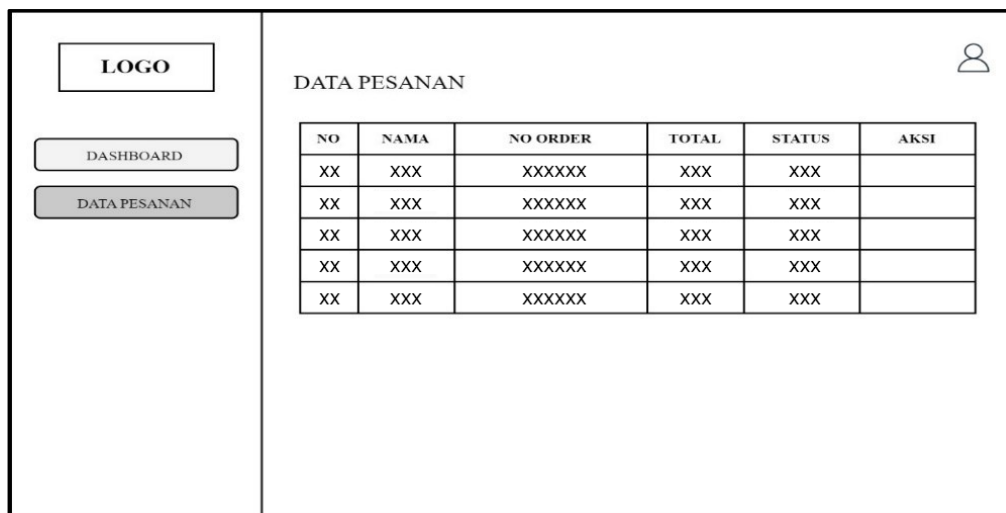
Berikut rancangan halaman *Dashboard* admin yang dapat dilihat pada gambar 5.29.



**Gambar 5. 29 Rancangan Halaman *Dashboard* Admin**

## 16. Rancangan Halaman Data Pesanan Tim Design

Berikut rancangan halaman data pesanan tim design yang dapat dilihat pada gambar 5.30.



**Gambar 5. 30 Rancangan Halaman Data Pesanan Tim Design**

## 17. Rancangan Halaman Data Pesanan Tim Kategori

Berikut rancangan halaman data pesanan tim kategori yang dapat dilihat pada gambar 5.31

NO	NAMA	NO ORDER	TOTAL	STATUS	AKSI
XX	XXX	XXXXXX	XXX	XXX	
XX	XXX	XXXXXX	XXX	XXX	
XX	XXX	XXXXXX	XXX	XXX	
XX	XXX	XXXXXX	XXX	XXX	
XX	XXX	XXXXXX	XXX	XXX	

**Gambar 5. 31 Rancangan Halaman Data Pesanan Tim Kategori**

### 5.1.2.7. Tampilan Halaman Sistem

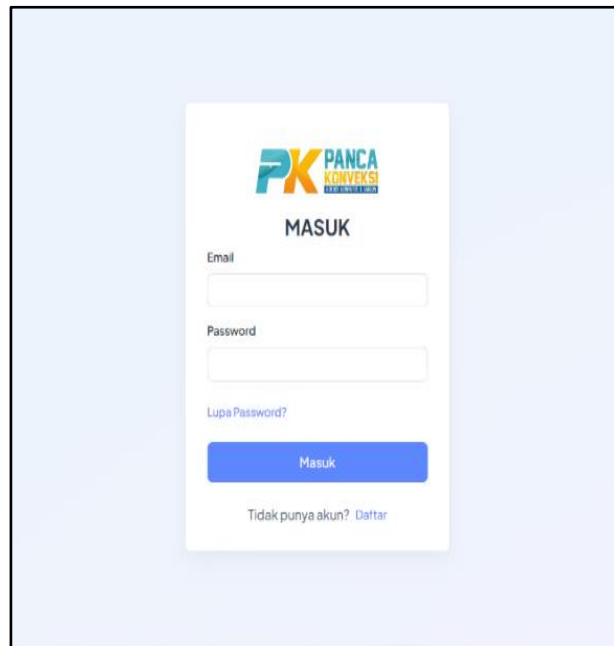
#### 1. Tampilan Halaman Daftar

Berikut tampilan halaman daftar *User* yang dapat dilihat pada gambar 5.32.

**Gambar 5. 32 Tampilan Halaman Daftar**

## 2. Tampilan Halaman Masuk

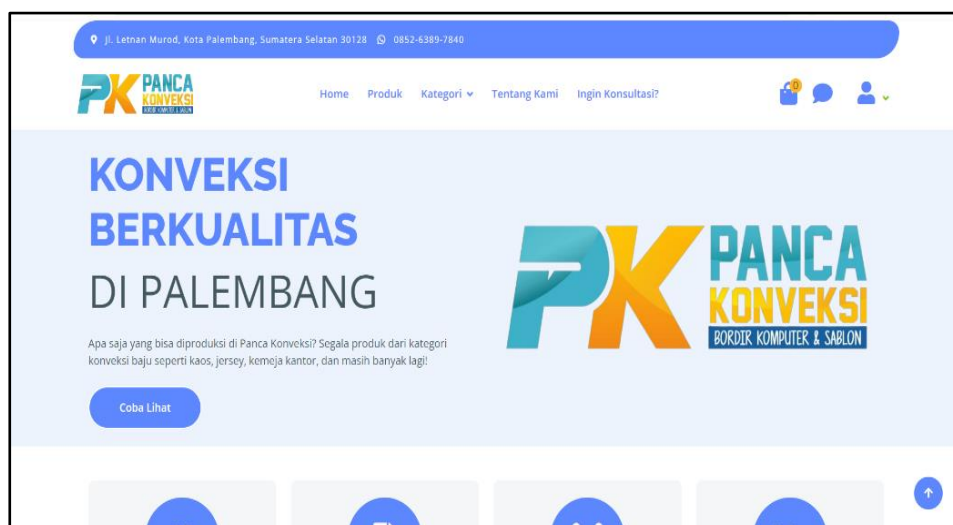
Berikut tampilan halaman masuk yang dapat dilihat pada gambar 5.33



**Gambar 5. 33 Tampilan Halaman Masuk**

## 3. Tampilan Halaman Home

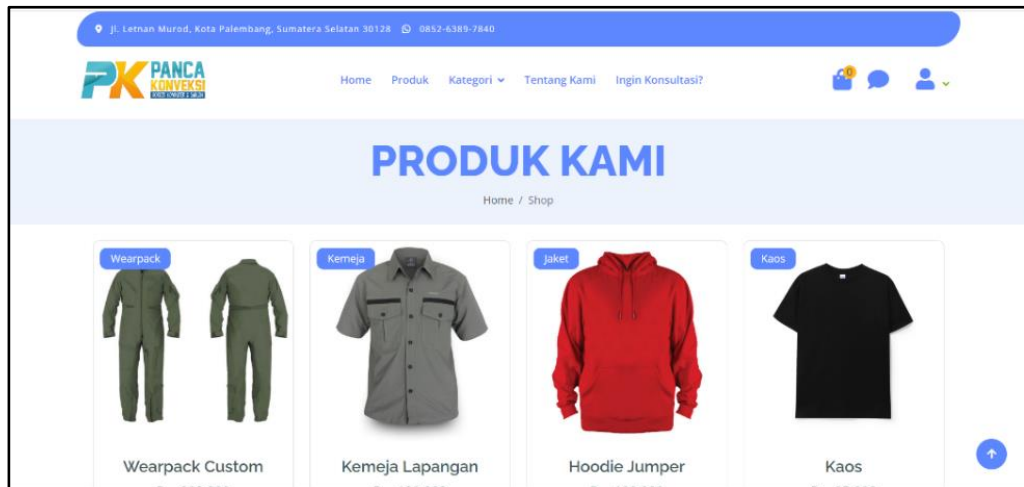
Berikut tampilan halaman home yang dapat dilihat pada gambar 5.35.



**Gambar 5. 34 Tampilan Halaman Home**

#### 4. Tampilan Halaman Produk

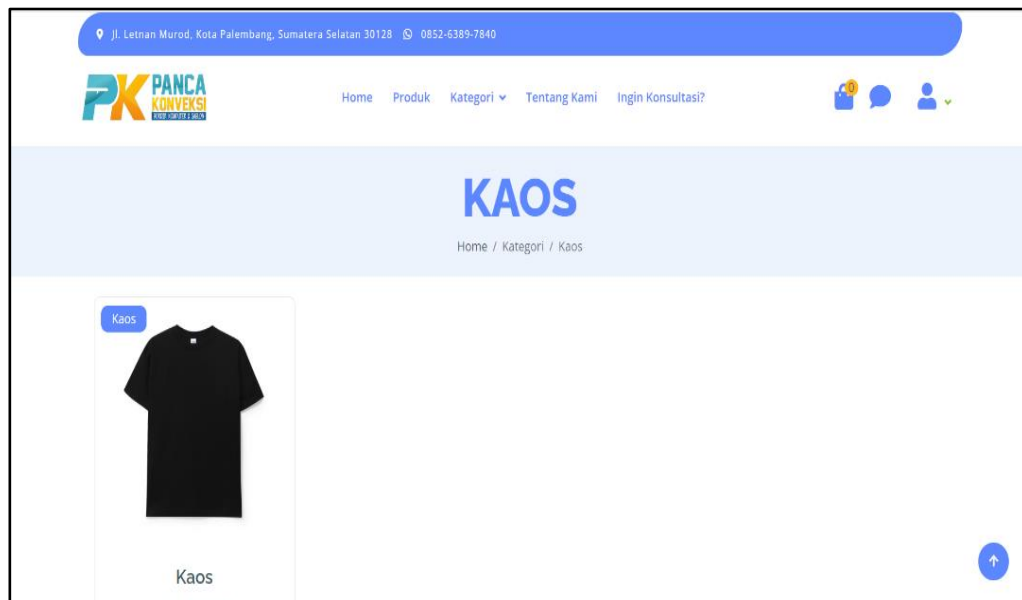
Berikut tampilan halaman produk yang dapat dilihat pada gambar 5.36.



**Gambar 5. 35 Tampilan Halaman Produk**

#### 5. Tampilan Halaman Perkategori

Berikut tampilan halaman perkategori yang dapat dilihat pada gambar 5.36.

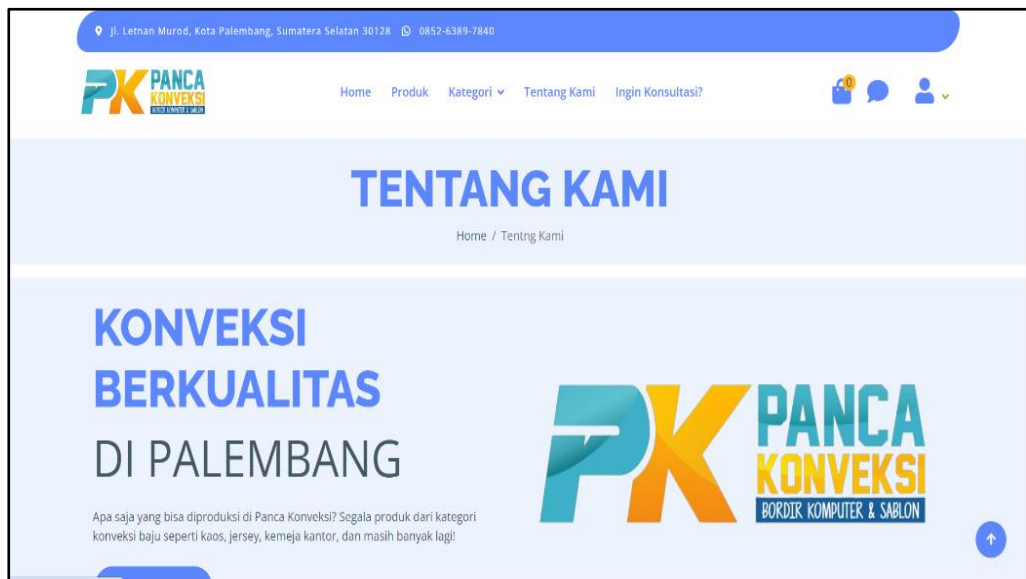


**Gambar 5. 36 Tampilan Halaman Perkategori**



## 6. Tampilan Halaman Tentang Kami

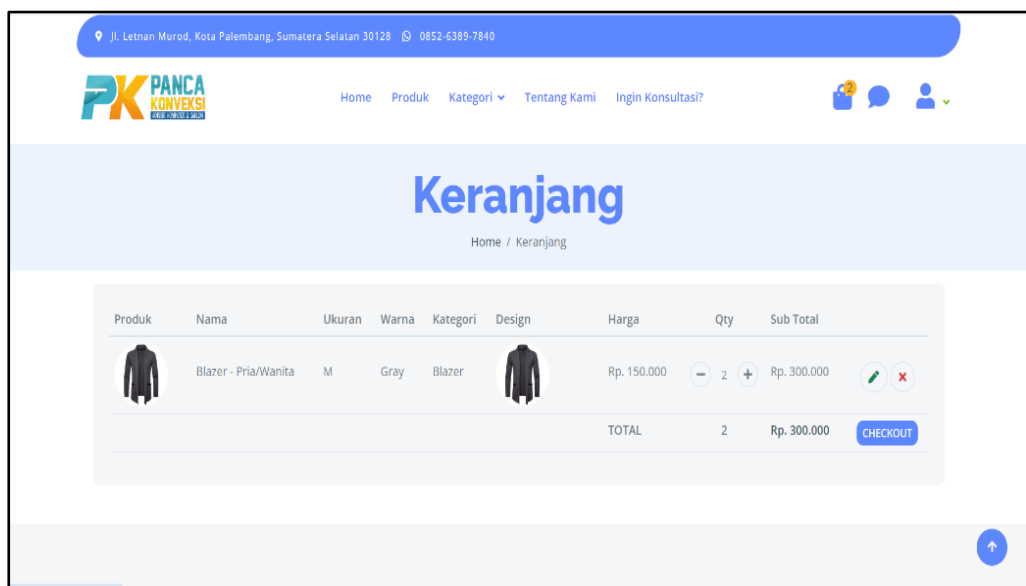
Berikut tampilan halaman tentang kami yang dapat dilihat pada gambar 5.37.



**Gambar 5. 37 Tampilan Halaman Tentang Kami**

## 7. Tampilan Halaman Keranjang

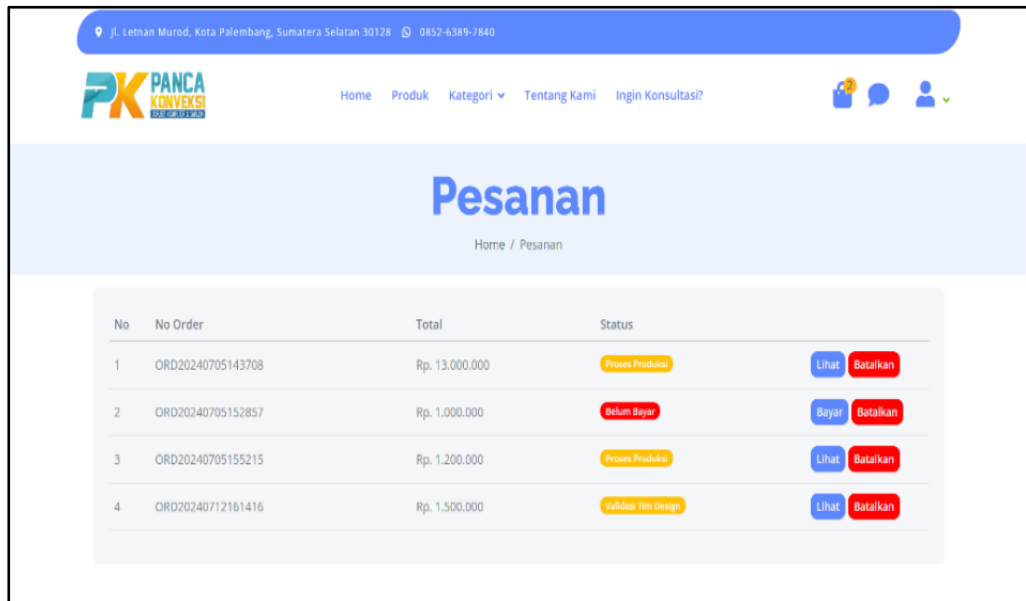
Berikut tampilan halaman keranjang yang dapat dilihat pada gambar 5.38.



**Gambar 5. 38 Tampilan Halaman Keranjang**

## 8. Tampilan Halaman Pesanan

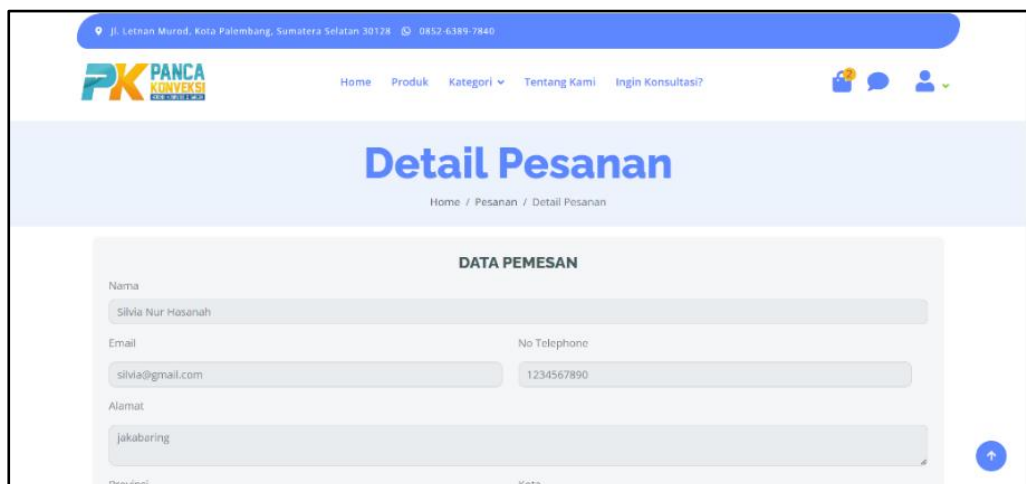
Berikut tampilan halaman pesanan yang dapat dilihat pada gambar 5.39.



**Gambar 5. 39 Tampilan Halaman Pesanan**

## 9. Tampilan Halaman Detail Pesanan

Berikut tampilan halaman detail pesanan yang dapat dilihat pada gambar 5.40.



**Gambar 5. 40 Tampilan Halaman Detail Pesanan**

## 10. Tampilan Halaman Akun Saya

Berikut tampilan halaman akun saya yang dapat dilihat pada gambar 5.41.

The screenshot shows the 'AKUN SAYA' (My Account) page. The header includes the company logo 'PK PANCA KONEKSI' and navigation links: Home, Produk, Kategori, Tentang Kami, and Ingin Konsultasi?. The main content area displays the user's profile information in a form layout:

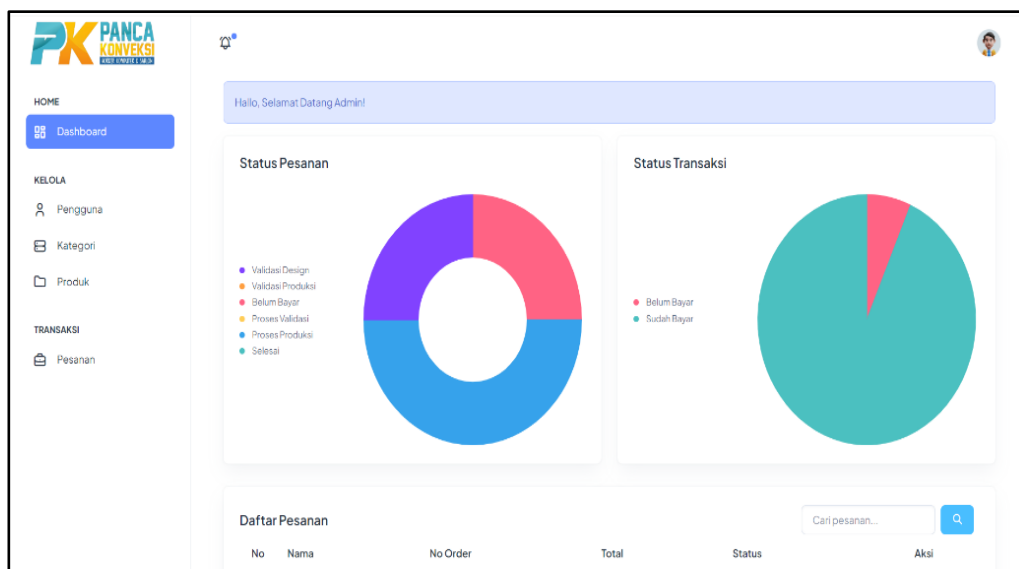
- Nama:** Silvia Nur Hasanah
- Telephone:** 1234567890
- Email:** silvia@gmail.com
- Alamat:** jakabaring
- Kode Pos:** -
- Provinsi:** -
- Kota:** -
- Kecamatan:** -
- Kelurahan:** -

An 'Update' button is located at the bottom left of the form, and a scroll-to-top button is at the bottom right.

**Gambar 5. 41 Tampilan Halaman Akun Saya**

## 11. Tampilan Halaman *Dashboard*

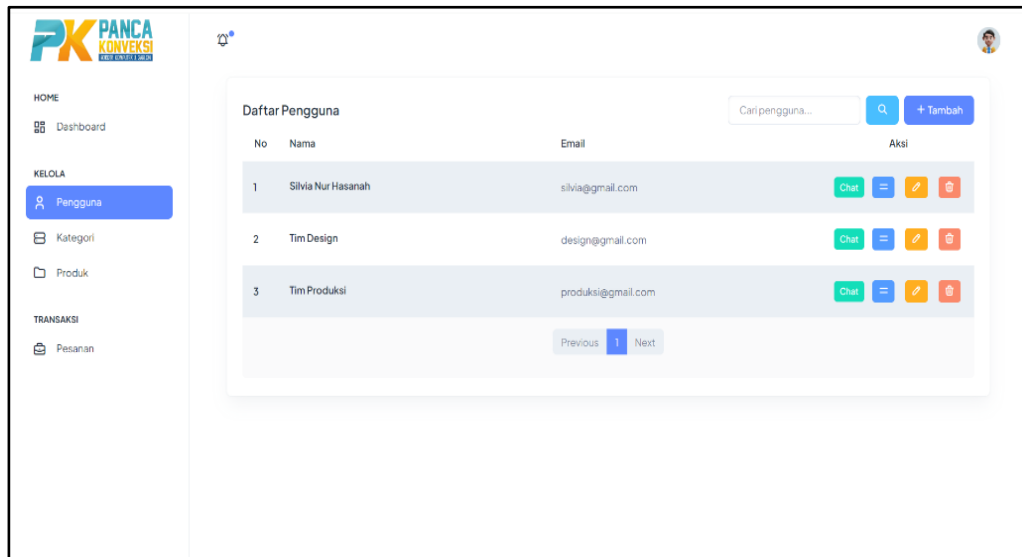
Berikut tampilan halaman *Dashboard* saya yang dapat dilihat pada gambar 5.42.



**Gambar 5. 42 Tampilan Halaman *Dashboard***

## 12. Tampilan Halaman Pengguna

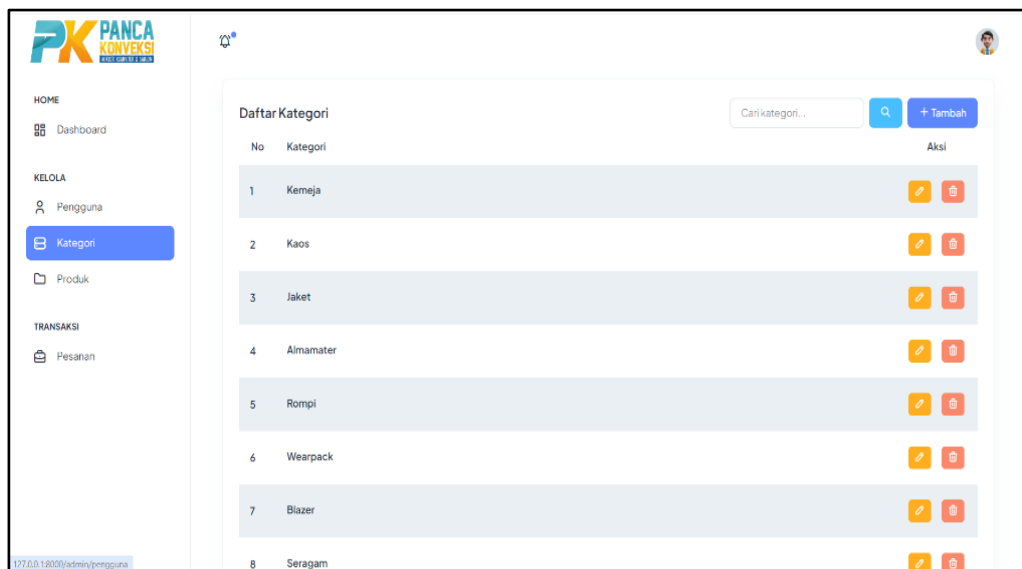
Berikut tampilan halaman pengguna yang dapat dilihat pada gambar 5.43.



**Gambar 5. 43 Tampilan Halaman Pengguna**

## 13. Tampilan Halaman Kategori

Berikut tampilan halaman kategori yang dapat dilihat pada gambar 5.44.



**Gambar 5. 44 Tampilan Halaman Kategori**

#### 14. Tampilan Halaman Produk

Berikut tampilan halaman produk yang dapat dilihat pada gambar 5.45.

No	Gambar	Nama	Kategori	Harga	Stok	Aksi
1		Wearpack Custom	Wearpack	Rp. 200.000	100	<a href="#">Lihat</a> <a href="#">+ Tambah</a>
2		Kemeja Lapangan	Kemeja	Rp. 130.000	1000	<a href="#">Lihat</a> <a href="#">+ Tambah</a>
3		Hoodie Jumper	Jaket	Rp. 120.000	1000	<a href="#">Lihat</a> <a href="#">+ Tambah</a>
4		Kaos	Kaos	Rp. 95.000	1000	<a href="#">Lihat</a> <a href="#">+ Tambah</a>

**Gambar 5. 45 Tampilan Halaman Produk**

#### 15. Tampilan Halaman Daftar Pesanan

Berikut tampilan halaman daftar pesanan yang dapat dilihat pada gambar 5.46.

No	Nama	No Order	Total	Status	Aksi
1	Silvia Nur Hasanah	ORD20240705143708	Rp. 13.000.000	Proses Produksi	<a href="#">Lihat</a>
2	Silvia Nur Hasanah	ORD20240705152857	Rp. 1.000.000	Belum Bayar	<a href="#">Lihat</a>
3	Silvia Nur Hasanah	ORD20240705155215	Rp. 1.200.000	Proses Produksi	<a href="#">Lihat</a>
4	Silvia Nur Hasanah	ORD20240712161416	Rp. 1.500.000	Validasi Tim Design	<a href="#">Lihat</a>

**Gambar 5. 46 Tampilan Halaman Daftar Pesanan**

## 16. Tampilan Halaman Daftar Pesanan Design

Berikut tampilan halaman daftar pesanan design yang dapat dilihat pada gambar 5.47.

No	Nama	No Order	Total	Status	Aksi
1	Silvia Nur Hasanah	ORD20240705143708	Rp. 13.000.000	Proses Produksi	Lihat
2	Silvia Nur Hasanah	ORD20240705152857	Rp. 1.000.000	Belum Bayar	Lihat
3	Silvia Nur Hasanah	ORD20240705155215	Rp. 1.200.000	Proses Produksi	Lihat
4	Silvia Nur Hasanah	ORD20240712161416	Rp. 1.500.000	Validasi Tim Design	Lihat

**Gambar 5. 47 Tampilan Halaman Daftar Pesanan Design**

## 17. Tampilan Halaman Daftar Pesanan Produksi

Berikut tampilan halaman daftar pesanan produksi yang dapat dilihat pada gambar 5.48.

No	Nama	No Order	Total	Status	Aksi
1	Silvia Nur Hasanah	ORD20240705143708	Rp. 13.000.000	Proses Produksi	Lihat
2	Silvia Nur Hasanah	ORD20240705152857	Rp. 1.000.000	Belum Bayar	Lihat
3	Silvia Nur Hasanah	ORD20240705155215	Rp. 1.200.000	Proses Produksi	Lihat
4	Silvia Nur Hasanah	ORD20240712161416	Rp. 1.500.000	Validasi Tim Design	Lihat

**Gambar 5. 48 Tampilan Halaman Daftar Pesanan Produksi**

### 5.1.2.8. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengujian aplikasi yang telah dibuat (Aprizal and Saputra 2022). Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing* dengan teknik *equivalence partitioning*.

#### A. Metode Equivalence Partitioning

Metode Equivalence Partitioning untuk menguji data dengan tipe data nilai rentang dan untuk mencari semua kemungkinan data berdasarkan kriteria tertentu.

Pengujian Equivalence Partitioning mempunyai tahapan seperti berikut:

#### 1) Membuat Skenario *Test Case*

##### a. Skenario Proses *Login*

Skenario yang dibuat adalah skenario pada proses login. Proses login adalah proses yang dilakukan oleh *User* untuk dapat masuk kedalam aplikasi.

Skenario *login* dapat dilihat pada tabel 5.8.

**Tabel 5. 8 Skenario Proses Login**

<b>Nama Skenario</b>	<i>Login</i>
<b>User</b>	Admin, tim design, tim produksi dan konsumen
<b>Tujuan</b>	Masuk ke aplikasi
<b>Kondisi Awal</b>	Tampilan login aplikasi
<b>Kondisi Akhir</b>	<i>Dashboard</i> aplikasi
<b>Skenario Utama:</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> diminta untuk menginputkan <i>Username</i> dan <i>password</i> kedalam aplikasi</li> <li>2. <i>User</i> melakukan input <i>Username</i> dan <i>password</i></li> <li>3. <i>User</i> menekan tombol <i>login</i></li> </ol>
<b>Skenario Alternatif: <i>invalid Username dan password</i></b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> diminta untuk menginputkan <i>Username</i> dan <i>password</i> kedalam aplikasi</li> <li>2. <i>User</i> tidak mengisi <i>Username</i> dan <i>password</i> dalam aplikasi</li> <li>3. <i>User</i> menekan tombol <i>login</i></li> <li>4. Aplikasi menampilkan notifikasi pesan kesalahan</li> </ol>

**b. Skenario Menu Pengguna**

Skenario yang dibuat adalah skenario pada menu pengguna. Proses dimana admin melakukan tambah pengguna atau akses konsumen. Skenario tambah pengguna dapat dilihat pada tabel 5.9.

**Tabel 5. 9 Skenario Menu Pengguna**

<b>Nama Skenario</b>	Pengguna
<i>User</i>	Admin
<b>Tujuan</b>	Menambah pengguna
<b>Kondisi Awal</b>	Tampilan daftar pengguna
<b>Kondisi Akhir</b>	Data pengguna berhasil ditambah
<b>Skenario Utama:</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> melakukan input nama, e-mail, password dan role.</li> <li>2. <i>User</i> menekan tombol simpan data</li> <li>3. Aplikasi menampilkan notifikasi data pengguna berhasil disimpan</li> </ol>

**c. Skenario Menu Kategori**

Skenario yang dibuat adalah skenario pada menu kategori. Proses dimana admin melakukan tambah kategori. Skenario Menu Kategori dapat dilihat pada tabel 5.10.

**Tabel 5. 10 Skenario Menu Kategori**

<b>Nama Skenario</b>	Kategori
<i>User</i>	Admin
<b>Tujuan</b>	Menambah Kategori
<b>Kondisi Awal</b>	Tampilan daftar kategori.
<b>Kondisi Akhir</b>	Data berhasil di simpan
<b>Skenario Utama:</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> melakukan input nama kategori yang akan ditambah.</li> <li>2. <i>User</i> menekan tombol simpan data</li> <li>3. Aplikasi menampilkan notifikasi data kategori berhasil disimpan</li> </ol>



#### d. Skenario Menu Produk

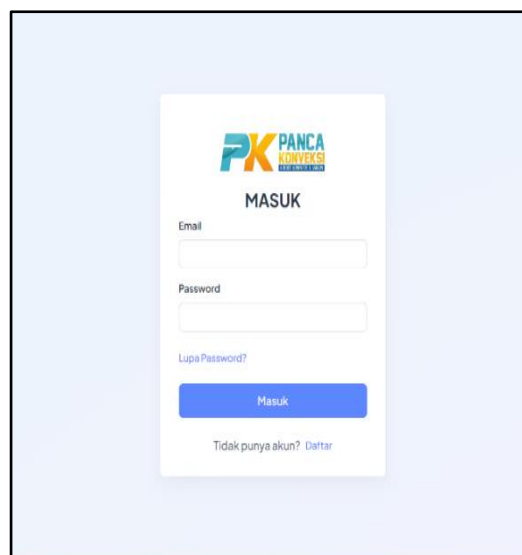
Skenario yang dibuat adalah skenario pada menu produk. Proses dimana admin melakukan tambah produk. Skenario Menu produk dapat dilihat pada tabel 5.11

*Tabel 5. 11 Skenario Menu Produk*

<b>Nama Skenario</b>	Produk
<b>User</b>	Admin
<b>Tujuan</b>	Menambah Produk
<b>Kondisi Awal</b>	Tampilan daftar produk
<b>Kondisi Akhir</b>	Data berhasil di simpan
<b>Skenario Utama:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> melakukan Tambah produk</li> <li>2. <i>User</i> menginputkan nama, harga, stok, kategori, deskripsi dan gambar.</li> <li>3. <i>User</i> menekan tombol simpan data</li> <li>4. Aplikasi menampilkan notifikasi data produk berhasil disimpan</li> </ol>

#### 2) Membuat *Test Case Matrix*

Test case adalah sekumpulan dari data input atau kondisi yang akan diuji dan hasil yang diharapkan. Tampilan halaman login yang dimaksud dipresentasikan pada gambar 5.49



**Gambar 5. 49 Test Case Matrix Halaman Login Aplikasi**

*Test Case Matrix* dibuat dari skenario yang sudah dibuat pada tabel 5.12. Dari tabel 5.12 peneliti membuat tabel *matrix login* untuk ekspektasi terhadap menu *login*. *Test Case Matrix* pada skenario *login* terlihat pada tabel 5.8.

**Tabel 5. 12 Test Case Matrix Menu Login**

ID	Skenario	Input Username	Input Password	Expected Output
1.	Skenario Utama	<i>valid</i>	<i>valid</i>	Berhasil Login
2.	Skenario Alternatif 1	<i>invalid</i>	<i>valid</i>	Tampilkan notifikasi
3.	Skenario Alternatif 2	<i>valid</i>	<i>invalid</i>	Tampilkan notifikasi

Kemudian peneliti membuat test case menu tambah pengguna. Tampilan halaman menu tambah pengguna yang dimaksud dipresentasikan pada gambar 5.50.

**Gambar 5. 50 Test Case Matrix Halaman Pengguna**

*Test Case Matrix* dibuat dari skenario yang sudah dibuat pada tabel 5.9. Dari tabel 5.9 peneliti membuat tabel *matrix* menu pengguna untuk ekspektasi terhadap

menu tambah pengguna . *Test Case Matrix* pada skenario menu tambah pengguna terlihat pada tabel 5.13.

**Tabel 5. 13 Test Case Matrix Menu Tambah Pengguna**

ID	Skenario	Input Username	Input Password	Expected Output
1.	Skenario Utama	<i>valid</i>	<i>valid</i>	<i>valid</i>
2.	Skenario Alternatif 1	<i>invalid</i>	<i>valid</i>	<i>invalid</i>
3.	Skenario Alternatif 2	<i>valid</i>	<i>invalid</i>	<i>invalid</i>

Kemudian peneliti membuat test case tambah ktegori . Tampilan halaman menu tambah kategori yang dimaksud dipresentasikan pada gambar 5.51.

**Gambar 5. 51 Test Case Matrix Halaman Kategori**

*Test Case Matrix* dibuat dari skenario yang sudah dibuat pada tabel 5.10. Dari tabel 5.10 peneliti membuat tabel *matrix* menu kategori untuk ekspektasi terhadap menu tambah kategori. *Test Case Matrix* pada skenario menu tambah kategori terlihat pada tabel 5.14.

**Tabel 5. 14 Test Case Matrix Menu Tambah Kategori**

ID	Skenario	Input Username	Input Password	Expected Output
1.	Skenario Utama	<i>valid</i>	<i>valid</i>	<i>valid</i>
2.	Skenario Alternatif 1	<i>invalid</i>	<i>valid</i>	<i>invalid</i>
3.	Skenario Alternatif 2	<i>valid</i>	<i>invalid</i>	<i>invalid</i>

Selanjutnya peneliti membuat test case tambah produk. Tampilan halaman menu tambah produk yang dimaksud dipresentasikan pada gambar 5.52.

**Gambar 5. 52 Test ase matrix Halaman Produk**

*Test Case Matrix* dibuat dari skenario yang sudah dibuat pada tabel 5.11. Dari tabel 5.11 peneliti membuat tabel *matrix* menu produk untuk ekspektasi terhadap menu tambah produk. *Test Case Matrix* pada skenario menu tambah produk terlihat pada tabel 5.15.

**Tabel 5. 15 Test Case Matrix Menu Tambah Produk**

ID	Skenario	Input Username	Input Password	Expected Output
1.	Skenario Utama	<i>valid</i>	<i>valid</i>	<i>valid</i>
2.	Skenario Alternatif 1	<i>invalid</i>	<i>valid</i>	<i>invalid</i>
3.	Skenario Alternatif 2	<i>valid</i>	<i>invalid</i>	<i>invalid</i>

### 3) Desain Nilai *Test Case*

Sebelum mendesain nilai test case pada masing-masing data input, setiap data input harus ditentukan dulu nilainya yang valid untuk mempermudah menentukan data invalid. Validity Check untuk data login disajikan pada Tabel 5.16.

ID	Data Input	Deskripsi
VC 1	<i>Username</i>	<i>Username</i> tidak boleh kosong

VC 2	<i>Username</i>	<i>Username</i> harus menggunakan @gmail.com
VC 3	<i>Username</i>	<i>Username</i> hanya terdiri dari huruf, angka dan special karakter tetapi tidak boleh dengan spasi
VC 4	<i>Username</i>	<i>Username</i> harus ada di dalam database
VC 5	<i>Password</i>	<i>Password</i> tidak boleh kosong
VC 6	<i>Password</i>	<i>Password</i> minimal 8 karakter
VC 7	<i>Password</i>	<i>Password</i> hanya terdiri dari huruf, angka dan special karakter tetapi tidak boleh dengan spasi
VC 8	<i>Password</i>	<i>Password</i> harus ada di dalam database

**Tabel 5. 16 Validity Check Data Login**

Kemudian, peneliti membuat Validity Check untuk menu tambah pengguna disajikan pada Tabel 5.17

<b>ID</b>	<b>Data Input</b>	<b>Deskripsi</b>
VC 1	Nama	Nama pengguna tidak boleh kosong
VC 2	Nama	Nama pengguna hanya terdiri dari minimal 8 karakter, huruf, angka dan special karakter
VC 3	Email	Email tidak boleh kosong
VC 4	Email	<i>Username</i> Email harus menggunakan akhiran @gmail.com
VC 5	<i>Password</i>	<i>Password</i> tidak boleh kosong
VC 6	<i>Password</i>	<i>Password</i> minimal 8 karakter
VC 7	Role	Role tidak boleh kosong
VC 8	Role	Opsi harus di isi
VC 9	Data pengguna	Data Pengguna harus ada di dalam database

**Tabel 5. 17 Validity Check Tambah Pengguna**

Lalu, peneliti membuat Validity Check untuk menu tambah kategori disajikan pada Tabel 5.18.

**Tabel 5. 18 Validity Check Tambah Kategori**

<b>ID</b>	<b>Data Input</b>	<b>Deskripsi</b>
VC 1	Nama	Nama kategori tidak boleh koseng
VC 2	Nama	Nama kategori hanya terdiri dari huruf, angka dan special karakter
VC 3	Data Kategori	Data Kategori harus ada di dalam database

Selanjutnya, peneliti membuat Validity Check untuk menu tambah produk disajikan pada Tabel 5.19.

**Tabel 5. 19 Validity Check Tambah Produk**

<b>ID</b>	<b>Data Input</b>	<b>Deskripsi</b>
VC 1	Nama	Nama produk tidak boleh kosong
VC 2	Nama	Nama produk hanya terdiri dari huruf, angka dan special karakter
VC 3	Harga	Harga tidak boleh kosong
VC 4	Harga	Harga terdiri dari angka
VC 5	Stok	Stok tidak boleh kosong
VC 6	Stok	Stok terdiri dari angka
VC 7	Kategori	Kategori tidak boleh kosong
VC 8	Deskripsi	Nama produk tidak boleh kosong
VC 9	Deskripsi	Nama produk terdiri dari huruf dan spasi
VC 10	Gambar	Upload gambar tidak boleh kosong
VC 11	Gambar	Upload gambar berupa <i>Format</i> jpg, jpeg, png dan webp
VC 12	Data Produk	Data produk harus ada di dalam database

Setelah membuat validiy check, peneliti membuat masing-masing kelas untuk Equivalence Partitoning. Kelas untuk Equivalence Partitoning pada menu login terlihat pada tabel 5.20.

**Tabel 5. 20 Kelas Equivalence Partitoning Login**

<b>ID TC</b>	<b>Username</b>	<b>Password</b>	<b>Expected Output</b>
TC 1	admin@gmail.com	admin@123	Berhasil Login
TC 2	admin	admin@123	Gagal login, Email atau Kata Sandi salah!
TC 3	admin@gmail.com	admin	Gagal Login, Email atau Kata Sandi salah!

Lalu, peneliti membuat kelas untuk Equivalence Partitoning pada menu tambah pengguna. Kelas untuk Equivalence Partitoning pada menu tambah pengguna terlihat pada tabel 5.21.

**Tabel 5. 21 Kelas Equivalence Partitoning Menu Pengguna**

<b>ID TC</b>	<b>Nama Pengguna</b>	<b>Email</b>	<b>password</b>	<b>Expected output</b>
TC4	Tim Design	design@gmail.com	design123	Data berhasil di simpan.
TC5	Tim Design	design	design	Data gagal disimpan. Email harus berupa alamat surel yang valid dan password memiliki minimal 8 karakter.
TC6	design	design@gmail.com	design11	Data gagal disimpan. Nama minimal berisi 8 karakter dan password salah.

Selanjutnya, peneliti membuat masing-masing kelas untuk Equivalence Partitoning. Kelas untuk Equivalence Partitoning pada menu kategori terlihat pada tabel 5.22

**Tabel 5. 22 Kelas Equivalence Partitoning Kategori**

<b>ID TC</b>	<b>Nama Kategori</b>	<b>Expected Output</b>
TC 7	Kaos	Data berhasil disimpan

ID TC	Nama Kategori	<i>Expected Output</i>
TC 8		Data kategori gagal disimpan. Harap isi nama kategori.

Berikutnya, peneliti membuat kelas untuk Equivalence Partitoning pada menu tambah produk. Kelas untuk Equivalence Partitoning pada menu tambah produk terlihat pada tabel 5.23.

*Tabel 5. 23 Kelas Equivalence Partitoning Produk*

ID TC	Nama Produk	harga	Stok	Kategori	Deskripsi	Gambar	<i>Expected output</i>
TC 9	Kaos Custom	60000	50	Kaos	Tersedia 5 warna yaitu hitam, merah, abu-abu dan navy	Gambar <i>Format</i> jpg	Data produk berhasil di simpan.
TC 10	Kaos Custom		50		Tersedia 5 warna yaitu hitam, merah,	Gambar <i>Format</i> jpg	Data kelas gagal di simpan. Harap isi harga dan



<b>ID TC</b>	<b>Nama Produk</b>	<b>harga</b>	<b>Stok</b>	<b>Kategori</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Gambar</b>	<b><i>Expected output</i></b>
					abu-abu dan navy		kategori produk.

#### 4) Proses Pengujian *Equivalence Partitioning*

Tahap ini melakukan pengujian pada test case yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan memasukan data input berupa test case pada sistem, kemudian penguji mencatat hasil output yang di amati. Hasil pengujian test case pada tabel 5.16 pada halaman login akan terlihat pada tabel 5.24

***Tabel 5. 24 Hasil Pengujian Test Case Login Menggunakan Equivalence Partitioning***

<b>ID TC</b>	<b><i>Expected Output</i></b>	<b><i>Observasi Output</i></b>	<b>Sesuai / Tidak</b>
TC1	Berhasil disimpan	Berhasil disimpan	Sesuai harapan
TC2	Gagal disimpan	Berhasil disimpan	Sesuai harapan
TC3	Berhasil disimpan	Gagal disimpan	Sesuai harapan

Hasil pengujian test case pada tabel 5.17 pada halaman menu pengguna akan terlihat pada tabel 5.25

***Tabel 5. 25 Hasil Pengujian Test Case Tambah Pengguna Menggunakan Equivalence Partitioning***

<b>ID TC</b>	<b><i>Expected Output</i></b>	<b><i>Observasi Output</i></b>	<b>Sesuai / Tidak</b>
TC4	Berhasil disimpan	Berhasil disimpan	Sesuai harapan
TC5	Berhasil disimpan	Gagal disimpan	Sesuai harapan
TC6	Gagal disimpan	Berhasil disimpan	Sesuai harapan

Hasil pengujian test case pada tabel 5.18 pada halaman menu kategori akan terlihat pada tabel 5.26

***Tabel 5. 26 Hasil Pengujian Test Case Menu Kategori Menggunakan Equivalence Partitioning***

<b>ID TC</b>	<b><i>Expected Output</i></b>	<b><i>Observasi Output</i></b>	<b>Sesuai / Tidak</b>
TC7	Berhasil disimpan	Berhasil disimpan	Sesuai harapan
TC8	Berhasil disimpan	Gagal disimpan	Tidal Sesuai harapan

Hasil pengujian test case pada tabel 5.19 pada halaman menu produk akan terlihat pada tabel 5.27

***Tabel 5. 27 Hasil Pengujian Test Case Menu Produk Menggunakan Equivalence Partitioning***

<b>ID TC</b>	<b><i>Expected Output</i></b>	<b><i>Observasi Output</i></b>	<b>Sesuai / Tidak</b>
TC9	Berhasil disimpan	Berhasil disimpan	Sesuai harapan
TC10	Berhasil disimpan	Gagal disimpan	Tidak Sesuai harapan

### 5) Evaluasi Hasil Pengujian *Equivalence Partitioning*

Tahap ini melakukan proses evaluasi untuk memeriksa keefektifan metode dalam pengujian aplikasi. Pengujian ini menggunakan beberapa tahapan yaitu pertama mulai dengan membuat skenario, *Test Case Matrix*, membuat kelas *Equivalence Partitioning* dan melakukan hasil pengujian pada setiap skenario. Menurut (Dr. Kasmir 2019), Seusai dengan rumus DRE:

$$DRE = \left( \frac{\text{Defects removed before delivery}}{\text{Defects injected}} \right) \times 100$$

Dimana :

- **Defect Diperkenalkan:** Jumlah uji yang diperkenalkan pada tahap tersebut.
- **Defect Dihapus:** Jumlah cacat yang dihapus selama atau setelah tahap tersebut.

Maka didapatkan hasil dimana pengujian menggunakan *Equivalence Partitioning* didapatkan total 10 test case dimana 8 test case sudah sesuai harapan sehingga lolos uji dan 2 test case tidak lolos uji. Sehingga dapat disimpulkan 80% aplikasi sudah dapat digunakan.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan judul Aplikasi Pemasaran Pada CV Panca Konveksi Berbasis Web, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi pemasaran CV Panca Konveksi berbasis web untuk mengefektifkan proses pemasaran, meningkatkan efisiensi pengelolaan stok, dan memfasilitasi perluasan pemasaran melalui *platform* yang terstruktur. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi CV Panca Konveksi dalam pemasaran melalui Instagram dan WhatsApp dengan mengusulkan aplikasi pemasaran berbasis web sebagai solusi untuk meningkatkan strategi pemasaran dan efisiensi operasional.

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang dapat diberikan yaitu, Aplikasi harus dipromosikan dengan baik kepada target pasar Cv Panca Konveksi dan data yang diperoleh dari aplikasi harus dianalisis secara berkala untuk mengetahui efektivitas dan untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Serta untuk mempertimbangkan implikasi dan rekomendasi yang diberikan dalam tesis untuk keberhasilan penerapan dan pemanfaatan alat pemasaran berbasis web di CV Panca Konveksi. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat fokus pada penerapan praktis dan efektivitas aplikasi pemasaran yang dikembangkan dalam meningkatkan proses pemasaran, efisiensi

pengelolaan stok, dan pertumbuhan bisnis secara keseluruhan di CV Panca Konveksi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2024. "Pengertian Use Case Diagram : Tujuan, Fungsi, Simbol, Dan Contohnya." *Ansoriweb.Com*. Retrieved July 15, 2024 (<https://www.ansoriweb.com/2020/04/pengertian-sequence-diagram.html>).
- Alfeno, Sandro, and Wury Intan Tiana. 2019. "Aplikasi Mobile Commerce Berbasis Android Pada Distro." *Journal CERITA* 4(2):169–79.
- Aprizal, Yarza, and Chandra Eko Saputra. 2022. "Perencanaan Metode Extreme Programming Dalam Merancang Aplikasi Perusahaan Angka Kredit Pustakawan Pada Perpustakaan Universitas Sriwijaya." 12(01):71–80.
- Arianto, Nurmin, and Fiki Kurniawan. 2021. "Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Promosi Terhadap Loyalitas Dengan Kepuasan Sebagai Variabel Intervening (Studi Home Industri Produk Pakaian Sablon & Bordir)." *Jurnal Pemasaran Kompetitif* 4(2):254. doi: 10.32493/jpkpk.v4i2.9647.
- Azizah, Athiq Nur, Rizky Hidayatulloh, Umar Alfaruq, and A. Hasyim. 2024. "Development of Teaching Materials Using Canva Application for Students' Reading Comprehension." *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 2(1):1–8.
- Darmalaksana, Wahyudin, and Busro Busro. 2021. "Challenges of Scientific Publication for Theological Academics in Indonesia." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 10(01):287. doi: 10.30868/ei.v10i01.1228.
- Dina, Fara, Ardiansyah, and Yolantika Nur. 2020. "Aplikasi Informasi Pemasaran Berbasis Web Pada CV. Yuri Pontianak." *JUSTIAN, Jurnal Sistem Informasi Akuntansi* 01(02):1–10.
- Dr. Kasmir. 2019. *Analisis Laporan Keuangan*. Cetakan Ke. Depok: PT Raja

Grafindo Persada.

Eisenman, Bonnie. 2019. *Learning React Native: Building Native Mobile Apps with JavaScript*.

Ghozali, Zein, Yoseb Boari, Ir Aziza, Hilwa Anggraini, Cahyani Kurniastuti, Indah Mawarni, Loso Judijanto, and Thamrin Hasan. 2024. *MANAJEMEN INDUSTRI (Teori Komprehensif)*.

Hasanah, Fitria Nur. 2020. *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*.

Jaya, I. Made. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant.

Kriyantono, Rachmat. 2022. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif: Disertai Contoh Skripsi*. Rawamangun: Prenadamedia Group.

Mariana, Neneng, Eka Sally Moreta, and Rizki Indratno. 2023. "Aplikasi Persediaan Barang Pada Pusdiklat Kesejahteraan Sosial Berbasis Desktop." *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi STI&K* 7(1):364–74.

Novitasari, Candra. 2020. "Pengertian Activity Diagram Dan Simbol-Simbolnya." *Pelajarindo.Com*. Retrieved June 3, 2024 (<https://pelajarindo.com/pengertian-activitydiagram-simbol>).

Parjito, Parjito Jito, Oktavia Rahmawati, and Faruq Ulum. 2023. "Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 3(3):354–65. doi: 10.33365/jatika.v3i3.2362.


Prakarsya, Agustian. 2019. "Perangkat Lunak Permainan Untuk Mendeteksi Dominasi Perkembangan Otak Kanan Dan Otak Kiri Pada Anak Usia 4-5

- Tahun Berbasis Androidfile:///C:/Users/ASUS/Downloads/Documents/666-2228-1-PB.Pdf.” *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian, IBI DARMAJAYA Bandar Lampung* 127–34.
- Prof. Dr. Ir. Riri Fitri Sari, M. M. M. S. D. T. M. S., and A. Utami. 2021. *REKAYASA PERANGKAT LUNAK BERORIENTASI OBJEK MENGGUNAKAN PHP*. Penerbit Andi.
- Putra, Dede Wira Trise, and Rahmi Andriani. 2019. “Unified Modelling Language (UML) Dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD.” *Jurnal TeknoIf* 7(1):32. doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- Putra, Rusdy Yusmiawan, Ika Ratna Indra Astutik, and Yunianita Rahmawati. 2023. “Sistem Informasi Pemasaran Produk Berbasis Web Pada Usaha Butik Berkah.” *Jurnal Informatika Polinema* 9(4):501–8. doi: 10.33795/jip.v9i4.1409.
- Rahayu Dewi, Ni Luh Ade Mita, Rukmi Sari Hartati, and Yoga Divayana. 2021. “Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website Pada Berlian Agency.” *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro* 20(1):147. doi: 10.24843/mite.2021.v20i01.p17.
- Soegiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Widyanto, Andika. 2020. “Penerapan Metode RUP Pada Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK PalComTech.” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)* 9(3):323–31. doi: 10.32736/sisfokom.v9i3.789.
- Yana, Fitri, and M. Gugus Azhari. 2022. “Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web Pada Pabrik Rokok Herbal Himalaya.” *Jurnal*



*Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS 4(1):407.*

Lampiran 1. 1 Form Topik Dan Judul



Kode Formulir  
**FM-IPCT-BAAK-PSB-043**

**FORMULIR  
SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL SKRIPSI**

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kepada Yth  
Ka. Prodi Sistem Informatika Program Sarjana  
di tempat. Palembang, 26 Februari 2019

Dengan hormat,  
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi Sistem Informatika Program Sarjana

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	021200086	Silva Nur Hararah	3-40	8	Malam	0895 0230 2169
2.						
3.						

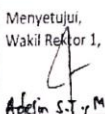
\* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam


Mengajukan Skripsi dengan topik :  
Aplikasi berbasis web

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

- Objek Penelitian
- Apa yang akan diteliti dari objek
- Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
- Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing : .....

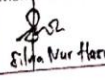
Menyetujui,  
Wakil Rektor 1,  
  
Adelin S.T., M.Kom

Mengetahui,  
Ka. Prodi Sistem Informatika Program Sarjana  
  
Dini Hari Partini S.Kom, M.Kom

Judul Skripsi (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

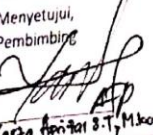
- Aplikasi Perjualan Pada CV. Pansa Konstitusi berbasis web & web - based sales application on CV. Pansa Konstitusi
- .....


Diusulkan judul nomor : .....


Pemohon,  
Mahasiswa 1,  
  
Silva Nur Hararah

Mahasiswa 2,  
.....

Mahasiswa 3,  
.....

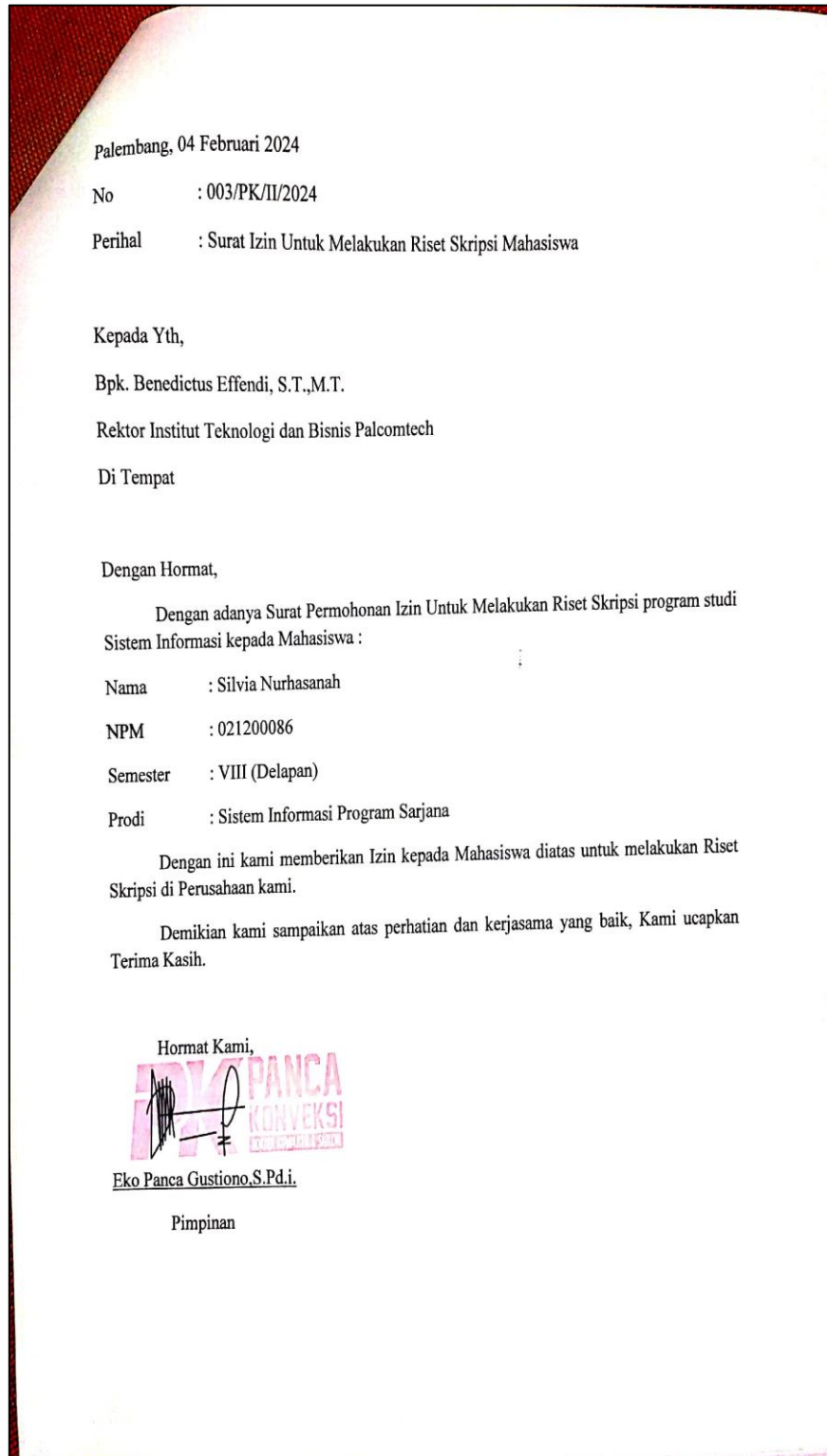
Menyetujui,  
Pembimbing  
  
Yanda Apriani S.T., M.Kom

Mengetahui,  
Ka. Prodi  
  
Dini Hari Partini S.Kom, M.Kom

Mengesahkan  
Wakil Rektor 1  
  
Adelin S.T., M.Kom

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif

**Lampiran 1. 2 Surat Balasan dari Perusahaan**



Lampiran 1. 3 Form Konsultasi

FORMULIR				
KONSULTASI LAPORAN SKRIPSI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH				
Kode Formulir FM-IPCT-BAK-PSB-045	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH Tahun Akademik : 2023/2024			
NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	021200065	Olivia Nur Hatahah	S1 Sistem Informasi	VIII. (delapan)
2				
3				

Judul Laporan Skripsi :

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
I	21 / 2 2024	27 / 2 2024	Tinjau kembali penulisan dan rujukan jurnal terkait	✓
II	29 / 2 2024	5 / 3 2024	Tinjau kembali Rujukan Jurnal tersebut dan Perbaiki kerangka berpikir	✓
III	5 / 3 2024	11 / 3 2024	Perbaiki Latar belakang terkait dengan permasalahan	✓
IV	19 / 3 2024	28 / 3 2024	Perbaiki Latar belakang dan Kerangka berpikir	✓
V	20 / 3 2024	-	ACC Ujian Proposal	✓
VI	1 / 4 2024	23 / 4 2024	* Perbaiki alur pemersan yang berselan * Sesuaikan dengan panduan	✓
VII	23 / 4 2024	29 / 4 2024	* Perbaiki alur Pemersan sesuai dengan Peran. dikemipat penelitian	✓
VIII	29 / 4 2024	8 / 5 2024	* Perbaiki diagram perancangan dan tabel	✓
IX	8 / 5 2024	14 / 5 2024	* Perbaiki diagram perancangan dan tabel	✓
X	29 / 6 2024	7 / 6 2024	* Diskusi aplikasi dan diagram perancangan	✓
XI	10 / 6 2024	13 / 6 2024	* Diskusi aplikasi * Perbaiki Kesimpulan dan Saran	✓
XII	19 / 6 2024	-	ACC Ujian Skripsi	✓

Palembang, 19 Juni 2024  
Dosen Pembimbing  
*[Signature]*  
Nuzulita

## Lampiran 1. 4 Surat Pernyataan Ujian Skripsi

**SURAT PERNYATAAN  
UJIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Silvia Nur Haramah  
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang / 17 September 2001  
Prodi : Sistem Informasi  
NPM : 01200086  
Semester : VIII. (delapan)  
No.Telp/Hp : 089502302269  
Alamat : Jalan Jend.A.Yani Tr.abadi



Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan skripsi ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan skripsi ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari skripsi berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.



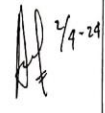


Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang , 19 Juni 2024


Yang menyatakan,

  
 Silvia Nur Haramah

Lampiran 1. 5 Form Revisi Ujian Pra Sidang

		FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
Kode Formulir FM-IPCT-BAAK-PSB-127		Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
<b>Revisi Ujian Proposal Skripsi</b> <b>Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech</b>			
Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana Tanggal Pelaksanaan : 26 Maret 2024 Judul Proposal Skripsi : Aplikasi Penjualan Pada CV. Panca Konveksi Berbasis Web			
NPM 021200086	Nama Silvia Nurhasanah	Semester VIII	
No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1. 2. 3. 4.	Latar belakang ruang lingkup Metode pengembangan Sinkronisasi kutipan dengan daftus	Yayuk, I.M.	 3/4/24
1 2 3	Framework laravel versi 10 UML Metode Pengembangan sistem	Andika Widyanto	 2/4-24
	Sesuai dengan revisi dari penguji	Yana Apriadi	 3/4 24
Perubahan Judul Skripsi : Aplikasi Pemasaran pada CV. Panca konveksi Berbasis Web Web Based marketing application on CV Panca konveksi Palembang, 26 Maret 2024 Ketua Program Studi,  Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.			
*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi			

**Lampiran 1. 6 Form Revisi Ujian Kompre**


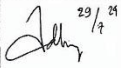

 PalComTech Kode Formulir <b>FM-IPCT-BAAK-PSB-055</b>	FORMULIR REVISI UJIAN SKRIPSI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH Institusi : : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
---	--


**Revisi Ujian Skripsi**  
**Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech**

Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana  
 Topik Skripsi : Aplikasi Berbasis Web  
 Ujian ke- : I (Satu)  
 Tanggal Pelaksanaan : 15 Juli 2024  
 Judul Skripsi : Aplikasi Penjualan Pada CV. Panca Konveksi Berbasis Web

NPM	Nama	Semester
021200086	Silvia Nurhasanah	VIII (Delapan)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal 22 Juli 2024

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Revisi semua laporan	Yayuk. I.M	 22/7/24
2.	Revisi aplikasi - notifikasi ke user yg status pesannya (validasi desain, validasi produksi)	Elie Praktyo Ar	 29/7/24
	Perbaiki sesuai dengan arahan penguji	Yasra Apriad	 28/7/24

Palembang, 15 Juli 2024  
 Ketua Program Studi,  
  
 Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.

## ***LISTING CODE***

### 1. *User.php*

```
<?php

namespace App\Models;

// use Illuminate\Contracts\Auth\MustVerifyEmail;
use Illuminate\Database\Eloquent\Factories\HasFactory;
use Illuminate\Foundation\Auth\User as Authenticatable;
use Illuminate\Notifications\Notifiable;

class User extends Authenticatable
{
    use HasFactory, Notifiable;

    /**
     * The attributes that are mass assignable.
     *
     * @var array<int, string>
     */
    protected $fillable = [
        'name',
        'email',
        'password',
    ];

    /**
     * The attributes that should be hidden for serialization.
     *
     * @var array<int, string>
     */
    protected $hidden = [
        'password',
        'remember_token',
    ];

    /**
     * Get the attributes that should be cast.

```



```

*
* @return array<string, string>
*/
protected function casts(): array
{
    return [
        'email_verified_at' => 'datetime',
        'password' => 'hashed',
    ];
}

public function isAdmin()
{
    return $this->role === 'admin';
}

public function isOperator()
{
    return $this->role === 'operator';
}

public function isProduksi()
{
    return $this->role === 'produksi';
}

public function pesanans()
{
    return $this->hasMany(Pesanan::class);
}

public function detailUser() {
    return $this->hasOne(DetailUser::class);
}
}

```

## 2. Produk.php

```
<?php
```

```

namespace App\Models;

use Illuminate\Database\Eloquent\Factories\HasFactory;
use Illuminate\Database\Eloquent\Model;

class Produk extends Model
{
    use HasFactory;

    protected $fillable = [
        'name',
        'harga',
        'stok',
        'kategori_id',
        'deskripsi',
        'gambar',
    ];

    public function kategori(){
        return $this->belongsTo(Kategori::class, 'kategori_id');
    }

    public function keranjang(){
        return $this->hasMany(Keranjang::class);
    }
}

```

### 3. Pesanan.php

```

<?php

namespace App\Models;

use Illuminate\Database\Eloquent\Factories\HasFactory;
use Illuminate\Database\Eloquent\Model;

class Pesanan extends Model
{
    use HasFactory;

```

```

protected $fillable = [
    'User_id',
    'no_order',
    'total',
    'status'
];

public function detailPesanan()
{
    return $this->hasMany(DetailPesanan::class, 'no_order', 'no_order');
}

public function User()
{
    return $this->belongsTo(User::class);
}
}

```

#### 4. Keranjang.php

```

<?php

namespace App\Models;

use Illuminate\Database\Eloquent\Factories\HasFactory;
use Illuminate\Database\Eloquent\Model;

class Keranjang extends Model
{
    use HasFactory;
    protected $fillable = [
        'User_id',
        'produk_id',
        'qty',
        'sub_total',
        'ukuran',
        'warna',
        'catatan',
        'design'
    ];
}

```

```

];

public function produk(){
    return $this->belongsTo(Produk::class, 'produk_id', 'id');
}
}

```

## 5. Detailpesanan.php

```

<?php

namespace App\Models;

use Illuminate\Database\Eloquent\Factories\HasFactory;
use Illuminate\Database\Eloquent\Model;

class DetailPesanan extends Model
{
    use HasFactory;
    protected $fillable = [
        'User_id',
        'produk_id',
        'qty',
        'sub_total',
        'ukuran',
        'warna',
        'catatan',
        'design',
        'no_order'
    ];
    public function produk()
    {
        return $this->belongsTo(Produk::class, 'produk_id');
    }
}

```

## 6. Buktipembayaran.php

```
<?php

namespace App\Models;

use Illuminate\Database\Eloquent\Factories\HasFactory;
use Illuminate\Database\Eloquent\Model;

class BuktiPembayaran extends Model
{
    use HasFactory;
    protected $fillable = [
        'pesanan_id',
        'gambar',
    ];
}
```

## 7. Dashboard.blade.php

```
@extends('admin.layouts.main')

@section('content')
<div class="alert alert-primary" role="alert">
    Hallo, Selamat Datang Admin!
</div>
<div class="row">
    <div class="col-lg-6">
        <div class="card overflow-hidden">
            <div class="card-body p-4">
                <h5 class="card-title mb-9 fw-semibold">Status
                Pesanan</h5>
                <div class="row align-items-center">
                    <div class="col-4">
                        <div class="d-flex align-items-center">
                            <ul>
                                <li>
                                    <span class="round-8 rounded-circle me-2 d-
                                    inline-block" style="background-color: rgb(129,66,255)"></span>
                                    <span class="fs-2">Validasi Design</span>
                                </li>
                            </ul>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
```

```

        </li>
        <li>
            <span class="round-8 rounded-circle me-2 d-
inline-block" style="background-color: rgb(255,159,64)"></span>
            <span class="fs-2">Validasi Produksi</span>
        </li>
        <li>
            <span class="round-8 rounded-circle me-2 d-
inline-block" style="background-color: rgb(255,99,132) "></span>
            <span class="fs-2">Belum Bayar</span>
        </li>
        <li>
            <span class="round-8 rounded-circle me-2 d-
inline-block" style="background-color: rgb(255,205,86)"></span>
            <span class="fs-2">Proses Validasi</span>
        </li>
        <li>
            <span class="round-8 rounded-circle me-2 d-
inline-block" style="background-color: rgb(54,162,235)"></span>
            <span class="fs-2">Proses Produksi</span>
        </li>
        <li>
            <span class="round-8 rounded-circle me-2 d-
inline-block" style="background-color: rgb(75,192,192)"></span>
            <span class="fs-2">Selesai</span>
        </li>
    </ul>
</div>
</div>
</div>
<div class="col-8">
    <div class="d-flex justify-content-center">
        <canvas id="jumlahStatusPesanan"></canvas>
    </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div class="col-lg-6">

```

```
<div class="card overflow-hidden">
  <div class="card-body p-4">
    <h5 class="card-title mb-9 fw-semibold">Status
Transaksi</h5>
    <div class="row align-items-center">
      <div class="col-4">
        <div class="d-flex align-items-center">
          <ul>
            <li>
              <span class="round-8 rounded-circle me-2 d-
inline-block" style="background-color: rgb(255,99,132) "></span>
              <span class="fs-2">Belum Bayar</span>
            </li>
            <li>
              <span class="round-8 rounded-circle me-2 d-
inline-block" style="background-color: rgb(75,192,192)"></span>
              <span class="fs-2">Sudah Bayar</span>
            </li>
          </ul>
        </div>
      </div>
      <div class="col-8">
        <div class="d-flex justify-content-center">
          <canvas id="totalPenjualan"></canvas>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
<div class="row">
  <div class="col-lg-12 d-flex align-items-stretch">
    <div class="card w-100">
      <div class="card-body p-4">
        <div class="table-header d-flex flex-wrap justify-content-
between align-items-center mb-3 mb-sm-0">
```

```

        <h5 class="card-title fw-semibold mb-3 mb-sm-0">Daftar
Pesanan</h5>
        <div class="d-flex flex-wrap ms-auto">
            <Form class="d-flex" method="GET" action="{ {
route('admin.pesanan.search') } }">
                <input type="text" class="Form-control me-2 mb-2
mb-sm-0" name="search" style="width: 200px;" placeholder="Cari
pesanan...">
                <button type="submit" class="btn btn-secondary me-2
mb-2 mb-sm-0">
                    <i class="ti ti-search nav-small-cap-icon fs-4"></i>
                </button>
            </Form>
        </div>
    </div>
    @if($pesanans->count() > 0)
    <div class="table-responsive">
        <table class="table text-nowrap mb-0 align-middle table-
striped">
            <thead class="text-dark fs-4">
                <tr>
                    <th class="border-bottom-0" style="width: 5%;
text-align: center;">
                        <h6 class="fw-semibold mb-0">No</h6>
                    </th>
                    <th class="border-bottom-0" style="">
                        <h6 class="fw-semibold mb-0">Nama</h6>
                    </th>
                    <th class="border-bottom-0" style="">
                        <h6 class="fw-semibold mb-0">No Order</h6>
                    </th>
                    <th class="border-bottom-0" style="">
                        <h6 class="fw-semibold mb-0">Total</h6>
                    </th>
                    <th class="border-bottom-0" style="">
                        <h6 class="fw-semibold mb-0">Status</h6>
                    </th>
                    <th class="border-bottom-0" style="width: 15%;
text-align: center;">
                        <h6 class="fw-semibold mb-0">Aksi</h6>

```



```

        </th>
    </tr>
</thead>
<tbody>
    @foreach($pesanans as $pesanan)
    <tr>
        <td class="border-bottom-0" style="text-align:
center;">
            <h6 class="fw-semibold mb-0">{{ ($pesanans-
>currentPage() - 1) * $pesanans->perPage() + $loop->iteration }}</h6>
        </td>
        <td class="border-bottom-0">
            <h6 class="fw-semibold mb-1">{{ $pesanan-
>User->name }}</h6>
        </td>
        <td class="border-bottom-0">
            <h6 class="fw-semibold mb-1">{{ $pesanan-
>no_order }}</h6>
        </td>
        <td class="border-bottom-0">
            <h6 class="fw-semibold mb-1">Rp. {{
number_Format($pesanan->total, 0, ',', '.') }}</h6>
        </td>
        <td class="border-bottom-0">
            @if ($pesanan->status == "Belum Bayar")
                <span class="badge mb-2 mt-2"
style="background-color: red">Belum Bayar</span>
            @elseif ($pesanan->status == "Validasi Tim
Design dan Produksi")
                <span class="badge mb-2 mt-2"
style="background-color: #FFC107">Validasi Tim Design dan
Produksi</span>
            @elseif ($pesanan->status == "Proses Validasi")
                <span class="badge mb-2 mt-2"
style="background-color: #0D6EFD">Proses Validasi</span>
            @elseif ($pesanan->status == "Proses Produksi")
                <span class="badge mb-2 mt-2"
style="background-color: #FFC107">Proses Produksi</span>
            @elseif ($pesanan->status == "Selesai")

```

```

                <span class="badge mb-2 mt-2 text-bg-
success" style="background-color: #198754" >Selesai</span>
            @endif
        </td>
        <td class="border-bottom-0" style="text-align:
center;">
            <a href="{{ route('admin.pesanan.User',
$pesanan->no_order) }}" class="btn btn-primary">Lihat</a>
        </td>
    </tr>
</tbody>
</table>
</div>
<div class="card-footer">
    <div class="text-center">
        <nav aria-label="Page navigation example">
            <ul class="pagination justify-content-center">
                @if ($pesanans->onFirstPage())
                    <li class="page-item disabled">
                        <a class="page-link">Previous</a>
                    </li>
                @else
                    <li class="page-item">
                        <a class="page-link" href="{{ $pesanans-
>previousPageUrl() }}">Previous</a>
                    </li>
                @endif

                @foreach ($pesanans->getUrlRange(1, $pesanans-
>lastPage()) as $page => $url)
                    <li class="page-item {{ $page == $pesanans-
>currentPage() ? 'active' : "" }}">
                        <a class="page-link" href="{{ $url }}">{{
$page }}</a>
                    </li>
                @endforeach

                @if ($pesanans->hasMorePages())
                    <li class="page-item">

```

```

                <a class="page-link" href="{ { $pesananans-
>nextPageUrl() } }">Next</a>
            </li>
            @else
            <li class="page-item disabled">
                <a class="page-link">Next</a>
            </li>
            @endif
        </ul>
    </nav>
</div>
</div>
@else
<div class="alert alert-warning mt-3" role="alert">
    Tidak ada data pesanan yang ditemukan.
</div>
@endif
</div>
</div>
</div>
</div>

```

```

<!-- Skrip JavaScript -->
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/chart.js"></script>
<script>
    document.addEventListener('DOMContentLoaded', function () {
        var ctx =
document.getElementById('jumlahStatusPesanan').getContext('2d');
        var jmlBB = @json($jmlBB);
        var jmlPV = @json($jmlPV);
        var jmlPP = @json($jmlPP);
        var jmlPTD = @json($jmlPTD);
        var jmlPTP = @json($jmlPTP);
        var jmlS = @json($jmlS);

        var data = {
            // labels: ['Belum Bayar', 'Proses Validasi', 'Proses Produksi',
'Validasi Tim Design dan Produksi', 'Selesai'],
            datasets: [{
                label: ",

```

```

    data: [jmlBB, jmlPV, jmlPP, jmlPTD, jmlPTP, jmlS],
    backgroundColor: [
      'rgb(255,99,132)',
      'rgb(255,205,86)',
      'rgb(54,162,235)',
      'rgb(129,66,255)',
      'rgb(255,159,64)',
      'rgb(75,192,192)',
    ],
    borderColor: [
      'rgb(255,99,132)',
      'rgb(255,205,86)',
      'rgb(54,162,235)',
      'rgb(129,66,255)',
      'rgb(255,159,64)',
      'rgb(75,192,192)',
    ],
    borderWidth: 1
  }]
};
var options = {
  scales: {
    y: {
      beginAtZero: true,
      precision: 0,
      ticks: {
        stepSize: 1
      }
    }
  }
};
var myChart = new Chart(ctx, {
  type: 'doughnut',
  data: data,
  options: {
    responsive: true,
    maintainAspectRatio: true,
    plugins: {
      legend: {
        position: 'top',

```

```

        },
        // title: {
        //   display: true,
        //   text: 'STATUS PESANAN'
        // }
      }
    }
  });

});
</script>

<script>
  document.addEventListener('DOMContentLoaded', function () {
    var ctx =
document.getElementById('totalPenjualan').getContext('2d');
    var totalBelumBayar = @json($totalBelumBayar);
    var total = @json($total);

    var data = {
      // labels: ['Total Belum Bayar', 'Total'],
      datasets: [{
        label: "",
        data: [totalBelumBayar, total],
        backgroundColor: [
          'rgb(255,99,132)',
          'rgb(75,192,192)',
        ],
        borderColor: [
          'rgb(255,99,132)',
          'rgb(75,192,192)',
        ],
        borderWidth: 1
      }]
    };

    var options = {
      scales: {
        y: {
          beginAtZero: true,

```

```
        precision: 0,
        ticks: {
            stepSize: 1
        }
    }
};

var myChart = new Chart(ctx, {
    type: 'pie',
    data: data,
    options: {
        responsive: true,
        plugins: {
            legend: {
                position: 'top',
            },
        }
    }
});

});
</script>
@endsection
```