

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

**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA CV.**

**ISTANA KOMPUTER PALEMBANG**



**Diajukan Oleh:**

**KMS.M. SYAHRUL IKHSANI**

**021200058**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja  
Lapangan dan Syarat penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2023**

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

**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA CV.  
ISTANA KOMPUTER PALEMBANG**



**Diajukan Oleh:**

**KMS.M. SYAHRUL IKHSANI**

**021200058**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja  
Lapangan dan Syarat penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2023**

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : KMS. M. SYAHRUL IKHSANI  
**NOMOR POKOK** : 021200058  
**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA  
CV. ISTANA KOMPUTER PALEMBANG

**Tanggal : 27 Juli 2023**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Rektor**

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

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

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : KMS. M. SYAHRUL IKHSANI  
**NOMOR POKOK** : 021200058  
**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA  
CV. ISTANA KOMPUTER PALEMBANG

**Tanggal : 24 Juli 2023**

**Tanggal : 20 Juli 2023**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Fatmariansi, S.Kom., M.Kom.**

**Rendy A. A. Pratama, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN: 0214036903**

**NIDN : 0223059302**

**Menyetujui,  
Rektor**

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

**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO:**                    “*Kesalahan Masa Lalu Bukan Penghalang, Tetapi Pelajaran*”

***Kupersembahkan Kepada :***

- 1. Keluargaku tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungannya.*
- 2. Teman sepejuangan.*
- 3. Pembimbing yang saya hormati, Ibu Eka Hartati, S.Kom., M.Kom., yang telah membimbing dan memberikan masukan serta pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan PKL ini.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat nya dengan kelancaran serta kesempatan untuk penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik, yang bersetujuan untuk memenuhi syarat skripsi untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan jurusan Sistem Informasi Program Sarjana di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, karenanya penulis berharap serta memohon dukungan dan semangat kepada semua pihak yang membaca laporan ini, dan tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, seluruh keluarga dan teman-teman perjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan selama pendidikan dan penyusun laporan ini.
2. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.,
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom.,M.Kom.
4. Dosen Pembimbing PKL Ibu Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.,
5. Pembimbing Lapangan Bapak Dedi Sudartono S. Kom

Semoga Tuhan Yang Maha Esa menerima amal baik dan membalas apa yang diberikan dengan setulus hati. Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusun laporan ini. Oleh karena itu penulis harap kepada pembaca untuk memberikan adanya kritik dan saran yang dapat membangun v

laporan ini untuk menjadi lebih baik. Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata, atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

**Palembang, 10 Juli 2023**

**Kms. M. Syahrul Ikhsani**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup .....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.3.1 Tujuan PKL .....	3
1.3.2 Manfaat.....	4
1.3.2.1 Manfaat Penulis .....	4
1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan .....	4
1.3.2.3 Manfaat Akademik .....	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	4
1.4.1 Tempat Pelaksanaan.....	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan .....	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	5
1.5.1 Observasi .....	5

1.5.2 Wawancara .....	5
1.5.3 Dokumentasi.....	6

## **BAB II TINJAU PUSTAKA**

2.1	Landasan Teori	7
2.1.1	Website .....	7
2.1.2	PHP (Hypertext Preprocessor).....	7
2.1.3	Basis Data ( <i>Database</i> ).....	8
2.1.4	<i>MySQL</i> .....	9
2.1.5	<i>Flowchart</i> .....	9
2.1.6	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	11
2.1.7	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	14
2.2	Gambar Umum Cv	
	Istana Komputer	15
2.2.1	Sejarah .....	15
2.2.2	Visi dan Misi CV. Istana Komputer.....	17
2.2.2.1	Visi CV. Istana Komputer.....	17
2.2.2.2	Misi CV. Istana Komputer .....	17
2.2.3	Struktur Organisasi dan uraian tugas wewenang .....	17
2.2.4	Uraian Kegiatan .....	22

## **BAB III PEMBAHASAN**

3.1	Hasil Pengamatan .....	23
3.1.1	Prosedur yang berjalan .....	23
3.1.2	Prosedur yang Diusulkan .....	25
3.2	Evaluasi dan Pembahasan .....	28
3.2.1	Evaluasi .....	28
3.2.2	Pembahasan .....	28

3.2.2.1 <i>Diagram</i> Konteks .....	28
3.2.2.2 <i>Diagram</i> Level 0 .....	29
3.2.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	33
3.2.3 Perancangan.....	33
3.2.3.1 Struktur Tabel.....	33
3.2.3.2 Desain Interface .....	41
3.2.3.3 Implementasi Interface .....	54
<b>BAB IV KESIMPULAN</b>	
4.1 Kesimpulan .....	67
4.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xv</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur organisasi pada CV. Istana .....	18
Gambar 3. 1 Flowchart penjualan yang berjalan .....	24
Gambar 3. 2 Flowchart yang diusulkan. ....	27
Gambar 3. 3 Diagram Konteks yang diusulkan.....	28
Gambar 3. 4 Diagram Level 0 .....	30
Gambar 3. 5 Entity Relationship Diagram .....	33
Gambar 3. 6 Desain tampilan beranda .....	42
Gambar 3. 7 Desain tampilan registrasi .....	43
Gambar 3. 8 Desain tampilan login .....	43
Gambar 3. 9 Desain tampilan kategori.....	44
Gambar 3. 10 Desain tampilan barang .....	44
Gambar 3. 11 Desain tampilan detail barang .....	45
Gambar 3. 12 Desain tampilan keranjang .....	45
Gambar 3. 13 Desain tampilan pemesanan .....	46
Gambar 3. 14 Desain tampilan Akun.....	47
Gambar 3. 15 Desain tampilan dashboard admin .....	47
Gambar 3. 16 Desain tampilan Kategori.....	48
Gambar 3. 17 Desain halaman barang .....	49
Gambar 3. 18 Desain tampilan biaya pengiriman .....	49
Gambar 3. 19 Desain tampilan pesanan.....	50
Gambar 3. 20 Desain tampilan Chat .....	51

Gambar 3. 21 Desain tampilan rekening.....	51
Gambar 3. 22 Desain tampilan Akun.....	52
Gambar 3. 23 desain tampilan dashboard pemilik.....	53
Gambar 3. 24 Desain tampilan laporan.....	53
Gambar 3. 25 Desain tampilan data user .....	54
Gambar 3. 26 Halaman Beranda.....	55
Gambar 3. 27 Halaman registrasi.....	56
Gambar 3. 28 Halaman login.....	56
Gambar 3. 29 Halaman kategori.....	57
Gambar 3. 30 Halaman barang .....	57
Gambar 3. 31 Halaman detail barang.....	58
Gambar 3. 32 Halaman keranjang .....	59
Gambar 3. 33 Halaman pemesanan .....	60
Gambar 3. 34 Halaman akun .....	60
Gambar 3. 35 Halaman dashboard admin .....	61
Gambar 3. 36 Halaman kategori.....	61
Gambar 3. 37 Halaman barang .....	62
Gambar 3. 38 Halaman biaya pengiriman.....	62
Gambar 3. 39 Halaman pesanan .....	63
Gambar 3. 40 Halaman Chat .....	63
Gambar 3. 41 Halaman rekening .....	64
Gambar 3. 42 Halaman Akun.....	64

Gambar 3. 43 Halaman dashboard pemilik .....	65
Gambar 3. 44 Halaman laporan .....	66
Gambar 3. 45 Halaman Data user .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Umum Flowchart .....	9
Tabel 2. 2 Simbol Umum Flowchart .....	12
Tabel 2. 3 Entity Relationship diagram .....	14
Tabel 3. 1 Tabel users .....	34
Tabel 3. 2 Tabel kategori .....	35
Tabel 3. 3 Tabel barang .....	35
Tabel 3. 4 Tabel Keranjang .....	36
Tabel 3. 5 Tabel Transaksi .....	37
Tabel 3. 6 Tabel Transaksi barang .....	38
Tabel 3. 7 Tabel Pembayaran .....	38
Tabel 3. 8 Tabel Konfirmasi Pesanan .....	39
Tabel 3. 9 Tabel Biaya Pengiriman .....	40
Tabel 3. 10 Tabel Rekening .....	41

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. Form Revisi (Asli)

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi sudah sangat maju. Banyak yang dulunya dilakukan secara konvensional, kini mulai dipermudah dengan adanya teknologi yang serba instan dan cepat. Contohnya bidang ekonomi khususnya di bidang jual beli perdagangan saat ini tidak terlepas dari teknologi informasi antaranya pedagang dan teknologi informasi tercipta istilah *e-commerce*. *E-commerce* merupakan bentuk jual beli baik produk maupun jasa yang dipasarkan melalui sistem elektronik seperti *internet*, *web* maupun jaringan komputer lainnya. Penggunaan *e-commerce* akan membantu memberikan gambaran tentang bagaimana sistem penjualan yang dibutuhkan untuk menghadapi persaingan didunia usaha. *E-commerce* diharapkan mampu membantu permasalahan yang terjadi dan diharapkan mampu memberikan solusi untuk permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan jual beli. *E-commerce* banyak diterapkan pada berbagai macam kegiatan usaha, salah satunya adalah usaha penjualan produk elektronik.

CV. Istana Komputer bergerak di bidang usaha perdagangan yang menjual hampir semua alat-alat komputer mulai dari mouse, keyboard, headset, Random Acces Memory (RAM), cartridge dan juga menyediakan service komputer dan printer. Toko ini sendiri mulai menjalankan usahanya semenjak tahun 2008.

Berdasarkan dari hasil pengamatan penulis, mekanisme sistem penjualan yang dipakai pada CV. Istana Komputer masih memakai sistem konvensional, dimulai dari pelanggan datang ke toko dan pelanggan menanyakan barang yang dicari, kemudian karyawan mengecek ketersediaan barang. Jika pelanggan tertarik dengan barang dan harga yang telah disepakati, lalu pelanggan melakukan pembayaran, setelah itu kasir membuat nota rangkap dua. Nota pertama untuk pelanggan sebagai bukti pembelian tunai dan nota kedua arsip yang digunakan untuk pembukuan laporan. Sistem penjualan yang menggunakan nota manual sering terjadi kesalahan penulis nama barang dan harga barang yang menyebabkan tidak akuratnya hasil penjumlahan yang dilakukan mengingat banyaknya jumlah barang maupun jenis barang yang dijual, serta kehilangan nota penjualan dikarenakan kelalaian kasir yang dapat menyebabkan kerugian pada CV. Istana Komputer.

Sistem pelayanan yang diberikan CV. Istana Komputer pada pelanggan, ketika pelanggan datang ke toko lalu karyawan menghampiri pelanggan dan menanyakan barang yang dicari oleh pelanggan, lalu karyawan mengecek barang dan persediaan stok di gudang terlebih dahulu. Pelanggan yang datang sering kali merasa kecewa dikarenakan persediaan stok barang yang ditanyakan sudah habis dan merasa dirugikan karena telah menyita waktu. Pelayanan yang diberikan oleh CV. Istana Komputer masih kurang maksimal, membuat pelanggan tidak ingin datang lagi. Sehingga pelanggan semakin hari berkurang dan mempengaruhi pendapatan pada CV. Istana Komputer.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul Praktek Kerja Lapangan (PKL) yaitu “Perancangan E-commerce Pada CV. Istana Komputer Palembang”.

## **1.2 Ruang Lingkup**

Adapun pembuatan laporan ini, penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas yaitu:

1. Objek penelitian dilakukan pada CV. Istana Komputer dengan mengamati langsung dimulai dari proses pembuatan nota hingga transaksi selesai.
2. Aplikasi *E-commerce* ini memiliki layanan yang disediakan berupa data kategori, data barang, keranjang, transaksi, data pemesanan, data pembayaran, konfirmasi pesanan, biaya pengiriman, data rekening, laporan penjualan serta hak akses.
3. Pengguna aplikasi adalah pelanggan, admin, pemilik.
4. Dalam Pembuatan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

### **1.3.1 Tujuan PKL**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah membuat aplikasi *E-commerce* pada CV. Istana Komputer Palembang. Dimana, membantu proses pencarian informasi barang, membantu dalam pengolahan data dan penyimpan data barang, memudahkan dalam pembuatan laporan.

### **1.3.2 Manfaat**

Manfaat yang ingin dicapai dalam penulisan laporan Praktik Kerja

Lapangan ini adalah sebagai berikut :

#### **1.3.2.1 Manfaat Penulis**

Sebagai penerapan ilmu didapat selama kuliah dan penulis dapat mempelajari cara membuat dan cara kerja sebuah *e-commerce*.

#### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan**

Manfaat untuk perusahaan adalah mempermudah perusahaan untuk menjual barang dan memudahkan para konsumen untuk melihat serta membeli barang perusahaan tersebut.

#### **1.3.2.3 Manfaat Akademik**

Manfaat bagi akademik yaitu dapat menjadi acuan serta referensi bagi penulis lain dalam membuat laporan Praktek Kerja Laporan (PKL).

### **1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan**

#### **1.4.1 Tempat Pelaksanaan**

Bertempat di CV istana komputer yang beralamat di Jalan Swadaya No.04 Talang Aman, Kec Kemuning Kota Palembang. No.Telepon : (0711) 420042

#### **1.4.2 Waktu Pelaksanaan**

Praktik Kerja Lapangan (PKL) diajukan mulai dari tanggal 20 februari sampai dengan 19 maret 2023 Pada hari senin sampai dengan sabtu.

### **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1.5.1 Observasi**

Menurut Tersiana (2018:12) mendefinisikan observasi yaitu proses pengamatan menyeluruh dan mencermati perilaku pada suatu kondisi tertentu. Tujuan observasi adalah untuk mendeskripsikan aktivitas, individu, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu.

Dalam penulisan laporan ini penulis melakukan pengamatan langsung ke lokasi guna mengetahui atau melihat secara langsung mengenai dimana proses penjualan yang masih konvensional pada CV. Istana Komputer. (Fahrudin, 2022; Fajarriansyah, 2022; Farel, 2022; Fareza, 2022; M. Farhan, 2022; M. R. Farhan, 2022; Fathona & Anggraini, 2022; Fathullah & Hendri, 2022; Fatrianto, 2022; Faturahman, 2022; Fauzan, 2022; Febriana, 2022b, 2022a; Febriansyah, 2022; Ferdian, 2022)

#### **1.5.2 Wawancara**

Menurut Sugiono (2018:103) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti

ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit /kecil.

Dalam metode ini, penulis mengadakan wawancara dengan Ibu Mira Lalitalata bagian Keuangan pada CV. Istana Komputer.

### 1.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (didalam Nurzanah 2018:476) Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gamabar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. (Dari, 2022; Darianto, 2022; Destiana, 2022; S. Dewi, 2022b, 2022a; W. U. Dewi, 2022; Dwijaya & Umur, 2022; Edwardo, 2022; Elena, 2022; Elita & Oktriany, 2022; Ependi, 2022; Erliansyah, 2022; Fachreza, 2022; Fadhil, 2022; Fadhillah, 2022)

Pada metode ini penulis juga melakukan dokumentasi yaitu dengan cara megumpulan data barang, data pelanggan, profil CV. Istana Komputer, sejarah CV. Istana Komputer, visi & misi CV. Istana Komputer dan struktur organisas.

## **BAB II**

### **TINJAU PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### ***2.1.1 Website***

Menurut Abdullah (2018:1) *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet* sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia. (Bahar, 2022; Bakhtari & Okarajab, 2022; Baqi, 2022; Basnan, 2022; Bawati, 2022; Bimantoro, 2022; Budiono, 2022; Bukhori, 2022; Burhanuddin, 2022a, 2022b; M. E. D. Cahyo, 2022; O. N. Cahyo & Tutut, 2022; Dahlia, 2022b, 2022a; Dalipa, 2022)

Menurut (Elgamar, 2020:3), *website* adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, video, teks, suara, ataupun gabungan dari semuanya. (Anjeli, 2022; Apriliani, 2022; Aprilianti & Levia, 2022; Ardatha, 2022; Armansyah & Bukhori, 2022; Artyan & Wardani, 2022; Astuti, 2022; Asyura, 2022; Attamimi, 2022; Attamimi & Permana, 2022; Aufa & Fitriyani, 2022; Aulia, 2022; Ayu, 2022; Azis, 2022; Ysf, 2022)

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan *website* adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang

berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna *internet* melalui mesin pencari.

### **2.1.2 PHP (Hypertext Preprocessor)**

Menurut Supono & Putratama (2018: 1) mengemukakan bahwa PHP (PHP: hypertext preprocessor) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang ditambahkan ke HTML.

PHP adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaknya mirip dengan bahasa pemrograman C, Java, ASP dan Perl ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik dan mudah dimengerti. PHP digunakan untuk membuat tampilan *web* menjadi lebih dinamis (Rahmasari, 2019).

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan PHP adalah bahasa penulisan skrip open-source yang banyak digunakan dalam pemrograman atau pengembangan *website*.

### **2.1.3 Basis Data (*Database*)**

Menurut Rosa dan Shalahuddin bahwa (2018: 43), Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

Menurut Mayangky dan Suharyanto (2018:68) mengemukakan bahwa Tugas dari SPKT adalah Memberikan pelayanan Kepolisian secara terpadu kepada masyarakat dalam bentuk penerimaan dan penanganan laporan atau pengaduan, pemberian bantuan atau pertolongan dan pelayanan surat keterangan dan menyajikan informasi yang berkaitan dengan kepentingan tugas kepolisian guna j dapat diakses sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan database adalah kumpulan data yang terorganisir dan saling terhubung sehingga dapat diakses dengan mudah.

#### **2.1.4 MySQL**

Menurut Sadeli dalam (Isty & Afifah, 2018), MySQL adalah database yang menghubungkan script php menggunakan perintah query dan escaps character yang sama dengan PHP.

MySQL merupakan software database open source yang sering digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa SQL (Subagia, 2018:67).

Mysql bersifat open source yang menggunakan SQL (Struktured Query Languange) MySQL biasanya dijalankan diberbagai platform misalnya windows, Linux, dan lain sebagainya.

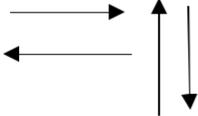
#### **2.1.5 Flowchart**

Menurut Zola (2018:215), *Flowchart* adalah suatu *Diagram* menggunakan simbol-simbol khusus yang sudah menjadi standard internasional yang berisi langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah.

Jogiyanto dalam Rusmawan (2019:48) Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir atau arus (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan *Flowchart* adalah *Diagram* yang menggambarkan langkah-langkah dan juga solusi (keputusan) yang dilakukan didalam sebuah program.

**Tabel 2. 1 Simbol Umum *Flowchart***

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Komputerisasi	Untuk proses pengolahan data secara komputerisasi.
2		Penghubung	Digunakan untuk menghubungkan sambungan aliran.
3		Dokumen	Digunakan untuk operasi input.
4		Arsip	Merupakan arsip data yang dihasilkan.
5		Proses manual	Untuk proses pengolahan data secara manual
6		Aliran Sistem	Untuk arah pengaliran data proses
7		Basis Data	Untuk media penyimpanan secara teromputerisasi
8		Terminator	Mulai dan akhir

No	Simbol	Nama	Keterangan
9		Pita Kertas	Untuk menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan pita kertas

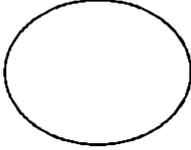
### 2.1.6 Data Flow Diagram (DFD)

Sukamto dan Shalahudin (2018:70), data flow *Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi *Diagram Alir Data* (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (output).

Menurut Kristanto (2018:61) DFD adalah, Suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan. DFD merupakan peralatan yang berfungsi untuk menggambarkan secara rinci mengenai sistem sebagai jaringan kerja antara fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukkan dari dan kemana data mengalir serta penyimpanannya.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan bahwa DFD adalah suatu *Diagram* yang menggambar aliran data dari input menuju output yang digunakan untuk mengembangkan jalur kerja dari sistem yang akan dibangun atau sistem yang sedang berjalan.

Tabel 2. 2 Simbol Umum *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1.		<p>Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Biasanya nama yang diberikan untuk proses berupa kata kerja.</p>
2.		<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terikat dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan. Biasanya nama masukan (<i>input</i>) atau masukan (<i>output</i>) berupa kata benda.</p>
3.		<p><i>File</i> atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan</p>

No	Simbol	Keterangan
		<p>dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi table-table basis data yang dibutuhkan, table-table ini juga harus sesuai dengan perancangan table-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), (<i>Conceptual Data Model</i> (CDM)) dan (<i>Physical Data Model</i> (PDM)).</p>
4.		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) Biasanya nama yang digunakan pada aliran data berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya data siswa atau tanpa kata data misalnya siswa.</p>

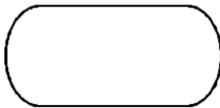
### 2.1.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

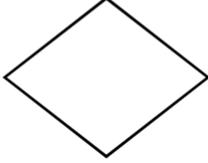
Sukamto dan Shalahuddin (2018:50), ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

Menurut Abrar & Roy (2020:149), *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah *Diagram* yang menunjukkan informasi yang telah dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis. Entity ERD saling memiliki keterikatan satu sama lainnya.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli dapat disimpulkan ERD adalah suatu bentuk *Diagram* yang menjelaskan hubungan antar objek-objek data yang mempunyai hubungan antar relasi.

**Tabel 2. 3 Entity Relationship diagram**

No	Simbol	Keterangan
1.		Persegi panjang menyatakan entitas adalah orang, kejadian atau berada dimana data akan dikumpulkan
2.		Atribut merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas.

No	Simbol	Keterangan
3.		Belah Ketupat menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas.
4.		Garis sebagai penghubung antar himpunan, relasi, dan himpunan entitas dengan atributnya.

## 2.2 Gambar Umum Cv Istana Komputer

### 2.2.1 Sejarah

CV. Istana komputer dibentuk berdasarkan kerja sama antara Direktur dan Wakil Direktur dalam segala hal dan bertanggung jawab atas semua kegiatan yang ada pada CV. Istana Komputer. CV. Istana Komputer didirikan untuk menciptakan tenaga kerja yang siap mandiri dan mengurangi pengangguran, sedangkan nama CV. Istana Komputer itu sendiri diambil dari lokasi sekitar tempat kediaman rumah atau istana gubernur, maka dari itu nama Istana Komputer dibentuk.

CV. Istana Komputer didirikan pada tanggal 22 November 2008 pukul 08.30 WIB di hadapan A.Makawi, S.H selaku notaris di Palembang dengan dihadiri saksi-saksi diantaranya ibu Nela Damayanti S.H dan bapak Muhammad Yusuf S.H dengan direktur Bpk. Dedi Sudartono, S.Kom, dan wakil direktur Bpk Nurahman Dimana keduanya telah

sepakat melakukan kerja sama atas berdirinya CV. Istana Komputer yang beralamat di Jl.Kapten Anwar Arsyad No.02.760.183.0.307.000 dengan modal awal Rp. 50.000.000,00,- dengan bidang usaha perdagangan dan jasa yang tertera pada SIUP No 1050/KPTS/SIUP-PK/2009 pada tanggal 11 mei 2009.

Pertama kali didirikan CV. Istana Komputer hanya memiliki 3 orang karyawan diantaranya direktur, wakil direktur, dan Administrasi, belum adanya tenaga teknisi dan lainnya. Segala kegiatan baik itu service ataupun penjualan masih dilakukan sendiri, setelah 3 bulan kemudian CV. Istana Komputer menambah lagi 5 orang karyawan yaitu sebagai tenaga teknisi administrasi teknisi teknisi eksternal, sales, bagian gudang.jumlah keryawan masih sedikit, sebenarnya dirasakan kurang, namun semua bisa diatasi berkat kerjasama dan kerja keras karyawan sehingga setiap masalah dapadiatasi.

CV. Istana Komputer belum memiliki tempat sendiri dan masih mengontrak di Ruko dengan ukuran 4 x 14 meter<sup>2</sup> terletak di jalan Kapt.Anwar Arsyad No.999 dan Pindah alamat swadaya dan sudah memiliki gedung sendiri. Sampai dengan saat ini. CV. Istana Komputer bergerak di bidang usaha perdagangan dan service komputer dan seiring berjalannya waktu CV. Istana Komputer mengalami kemajuan serta peningkatan baik dari segi modal maupun stock barang dagang dan kerja sama antar toko komputer di Palembang dapat berjalan serta kepuasan dan keercayaan customer dengan CV. Istana Komputer berjalan dengan

baik dan ini harus tetap dijaga untuk kemajuan CV. Istana Komputer. Karena Kepuasan dan Kepercayaan Customer adalah awal dari Keberhasilan.

## **2.2.2 Visi dan Misi CV. Istana Komputer**

### **2.2.2.1 Visi CV. Istana Komputer**

- 1) Melakukan pengembangan nilai tambah (value added) para klien/pengguna jasa dengan meningkatkan kinerja serta kualitas sebagai penyedia layanan barang dan jasa teknologi informasi komunikasi yang terdepan.
- 2) Menjadikan perusahaan tekhnika di indonesia dengan meningkatkan profesionalisme tenaga kerja dan pemberdayaan secara berkesinambungan melalui pendidikan pelatihan.

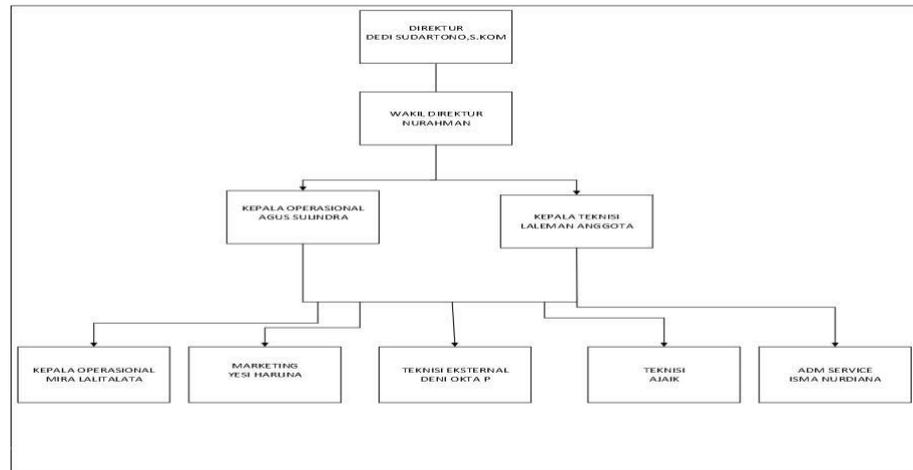
### **2.2.2.2 Misi CV. Istana Komputer**

- 1) Menyediakan barang – barang berkualitas dan berteknologi tinggi, layanan prima untuk meningkatkan kepuasan pembeli.
- 2) Memberikan layanan barang dan jasa serta infrastruktur teknologi informasi komunikasi yang handal dan berkualitas.

## **2.2.3 Struktur Organisasi dan uraian tugas wewenang**

### **1. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi pada CV. Istana Komputer Palembang dapat dilihat pada gambar 2.1



**Gambar 2. 1 Struktur organisasi pada CV. Istana Komputer Palembang**

Dari gambar 2.1 dapat dijelaskan mengenai tugas wewenang struktur organisasi pada CV. Istana Komputer, sebagai berikut:

**a. Direktur Utama**

Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang direktur adalah sebagai berikut:

1. Memimpin dan Man koordinasikan seluruh kegiatan perusahaan.
2. Merencanakan aktivitas perusahaan dalam arti menyeluruh.
3. Mengatur dan mengawasi pelaksanaan tugas dan bawahan.
4. Menetapkan staf pada jabatan yagn sesuai.
5. Memimpin dan mengurus terlaksananya rencana perusahaan.

6. Mewakili perusahaan ke dalam dan keluar.

**b. Wakil direktur**

Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang wakil direktur adalah sebagai berikut:

1. Menjalani perintah atasan.
2. Menggantikan posisi direktur apabila pemimpin berhalangan.
3. Mengawasi pelaksanaan tugas dan bawahan.

**c. Kepala operasional**

Adapun tugas dan tanggung jawab dari manajer operasional adalah sebagai berikut:

1. Menyusun biaya pengelolaan komputer.
2. Mengendalikan biaya teknisi.
3. Melakukan pemantauan pengawasan dan pengujian peralatan komputer.

**d. Kepala kantor**

Adapun tugas dan tanggung jawab dari kepala kantor sebagai berikut:

1. Merumuskan visi dan misi perusahaan.
2. Pengendalian mutu internal dan eksternal.
3. Mengkoordinir dan mengarahkan pengelolaan keuangan serta urusan umum dan kepegawaian kantor.
4. Mengkordinir and mengarahkan pelaksanaan program kegiatan pada sub bagian tata usaha serta seksi-seksi di bawahnya.

**e. Kepala Keuangan**

Adapun tugas dan tanggung jawab kepala keuangan adalah sebagai berikut:

1. Menerima menyimpan dan membayar semua transaksi atas persetujuan oleh pemimpin perusahaan.
2. Mencatat dan menerima penerimaan dan pengeluaran ke dalam buku kas harian.
3. Menyusun dan menyimpan semua bukti kas sebagai berkas pertanggungjawaban keuangan.
4. Membuat laporan pertanggungjawaban tentang penggunaan kas.

**f. Kepala marketing**

Adapun tugas dan tanggung jawab dari Marketing adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan dan mempromosikan produk perusahaan secara optimal kepada calon konsumen.
2. Meningkatkan target penjualan.
3. Menjalin hubungan baik antara customer.
4. Mencatat Orderan di buku orderan.
5. Mencatat target yang

**memuaskan. g. Kepala bagian umum**

Adapun tugas dan tanggung jawab dari kepala bagian umum adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan penyusunan program dan kegiatan sub bagian umum dan kepegawaian.
2. Pengkoordinasian pelaksanaan Urusan Umum dan kepegawaian.
3. Pelaksanaan kegiatan sub bagian umum dan kepegawaian.

#### **h. Kepala teknisi**

Adapun tugas dan tanggung jawab kepala teknisi adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis kesalahan dan menanggapi masalah dengan menyesuaikan baik software dan hardware.
2. Sering bekerja dengan programmer dan insinyur untuk menjalankan tes diagnostik memperhatikan standar operasional dan memperbaiki setiap cacat.
3. Mungkin operasi fine tune baik untuk menambahkan atau mengurangi produksi tergantung pada kebutuhan pengguna dan memelihara perangkat keras untuk memastikan mereka dijalankan pada efisien Puncak.

#### **i. Kepala administrasi dan stock**

Adapun tugas dan tanggung jawab dari administrasi dan stok adalah sebagai berikut:

1. Bertanggung jawab dalam penginputan data pelanggan pemesanan pembayaran serta pembuatan laporan keuangan.

2. Bertanggung jawab terhadap ketersediaan informasi stok accounting stok barang siap jual dan memberikan informasi pemesanan ke gudang.
3. Mengontrol pengiriman barang dari gudang dengan melakukan cross check dokumen pengiriman barang (DO) setiap hari.

#### **2.2.4 Uraian Kegiatan**

Selama melakukan PKL kurang lebih 1 bulan penulis membantu teknisi membongkar laptop dan penulis melakukan observasi, wawancara kepada admin penjualan yang bernama Ibu Mira. Penulis juga meminta data-data barang, data laporan penjualan di CV. Istana Komputer Palembang.

## **BAB III**

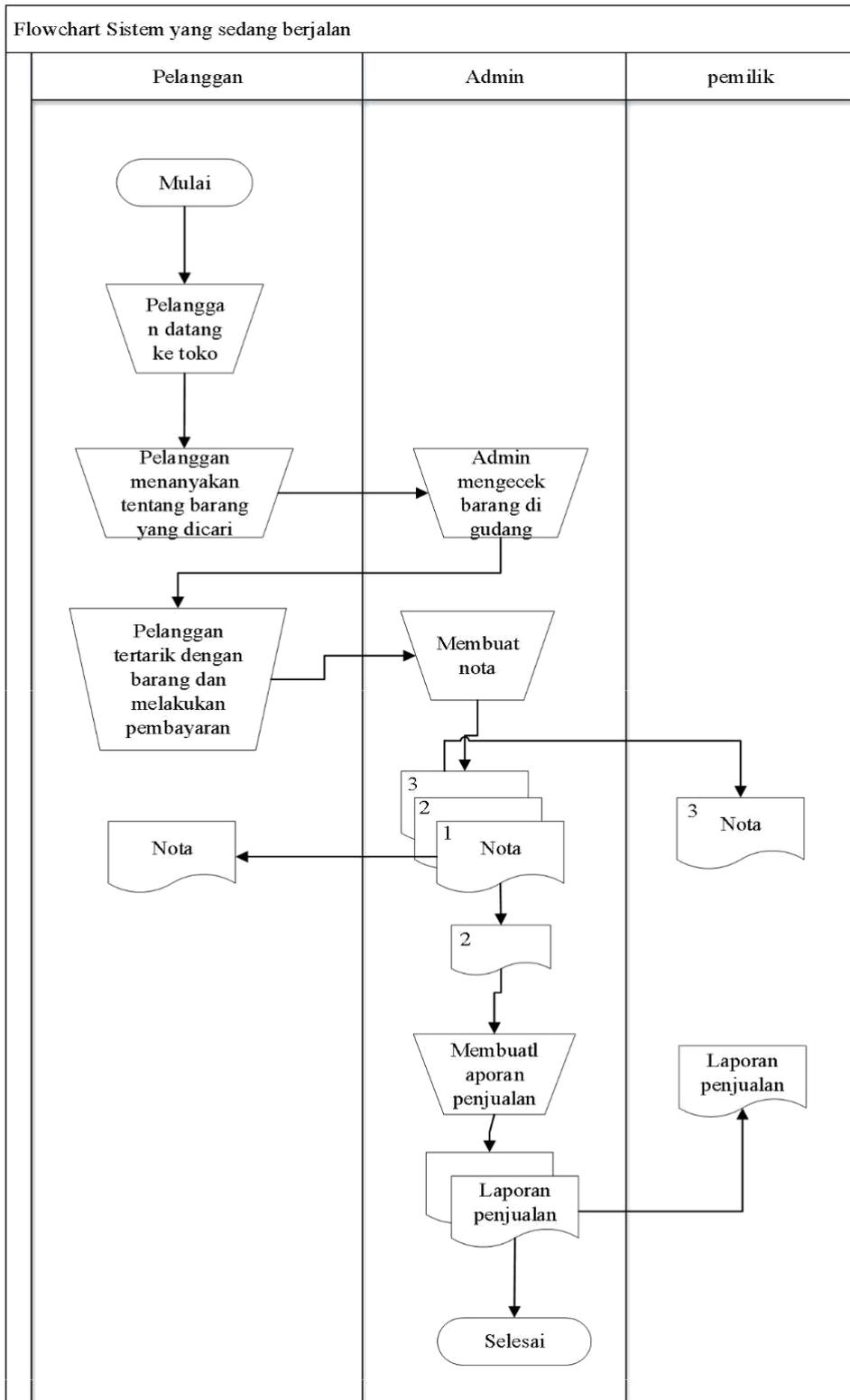
### **PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil Pengamatan**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis, pada CV. Istana Komputer menemukan adanya masalah yaitu tidak adanya *website* penjualan sehingga pelanggan mengalami sedikit kesulitan untuk melakukan transaksi pembeli barang yang ada pada CV. Istana Komputer. Dengan adanya sebuah *website*, CV. Istana Komputer dapat memasarkan barang secara cepat untuk dapat diketahui oleh pelanggan mengenai penjelasan produk yang lebih terperinci yang dapat membantu CV. Istana Komputer dalam menambah dan meningkatkan target penjualan. Dengan menggunakan sistem, pelanggan dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang produk-produk baru, harga produk, jumlah produk dan stok produk yang ada pada CV. Istana Komputer serta pelanggan dapat melakukan transaksi secara online.

##### **3.1.1 Prosedur yang berjalan**

Berikut adalah prosedur yang berjalan pada CV. Istana Komputer dapat dilihat pada gambar 3.1



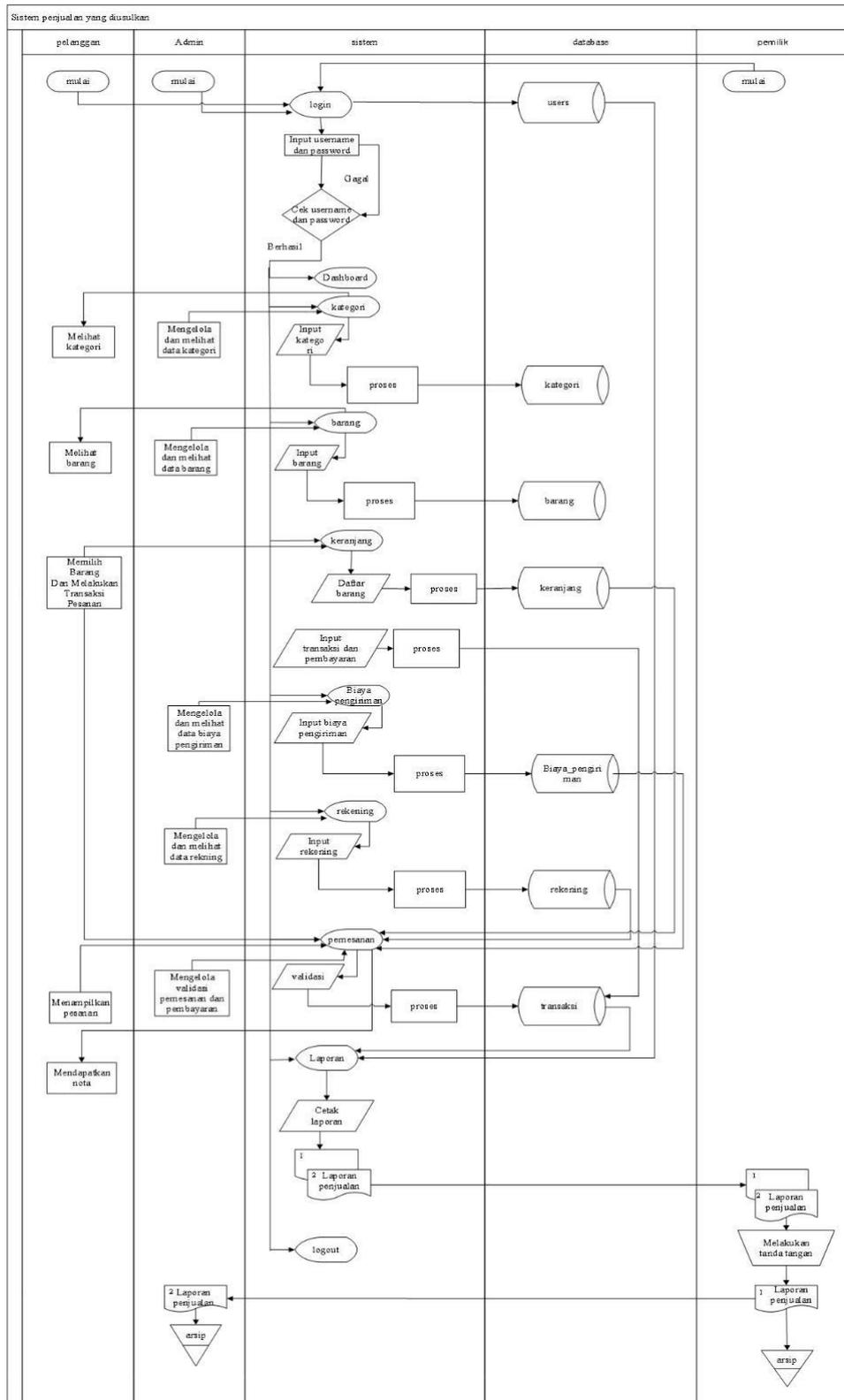
Gambar 3. 1 *Flowchart* penjualan yang berjalan

Berdasarkan gambar 3.1 prosedur yang digunakan dalam sistem penjualan pada CV. Istana Komputer :

1. Pelanggan datang ke toko untuk melihat barang pada CV. Istana Komputer.
2. Pelanggan menanyakan tentang informasi barang.
3. Penjual memberikan informasi tentang barang.
4. Pelanggan tertarik pada barang dan melakukan transaksi.
5. Kasir memproses transaksi membuat nota.
6. Pelanggan melakukan pembayaran dan mendapatkan bukti transaksi berupa nota transaksi.

### **3.1.2 Prosedur yang Diusulkan**

Prosedur yang diusulkan oleh penulis untuk admin pada CV. Istana Komputer dapat dilihat pada *flowchart* pada gambar 3.2.



### **Gambar 3. 2 *Flowchart* yang diusulkan.**

Berdasarkan gambar 3.2 *flowchart* yang diusulkan untuk admin yaitu:

1. mulai
2. pelanggan, admin, pemilik melakukan *login* dan meng-*input* *username* dan *password*. Jika gagal pelanggan, admin, pemilik perlu melakukan *login* ulang dan jika berhasil maka pelanggan, admin, pemilik langsung ke halaman *dashboard*.
3. Pelanggan melihat barang.
4. Admin mengelola data barang.
5. Pelanggan memasukkan barang ke dalam keranjang.
6. Pelanggan melakukan transaksi dan proses pembayaran.
7. Admin mengelola biaya pengiriman.
8. Admin mengelola rekening.
9. Pelanggan melihat pemesanan.
10. Admin mengelola dan validasi data pembayaran juga pemesanan dan sistem menampilkan daftar pembayaran dan pemesanan.
11. Pelanggan bisa mengkonfirmasi pesanan.
12. Admin mengirim data laporan penjualan untuk ditanda tangani pemilik.
13. Pemilik menerima dan melihat laporan penjualan.
14. Pemilik dapat unduh laporan transaksi per periode tanggal terdiri dari laporan penjualan.
15. Pemilik melakukan tanda tangan laporan penjualan.

16. Admin mengarsipkan laporan yang sudah ditanda tangani oleh pemilik dan selesai.

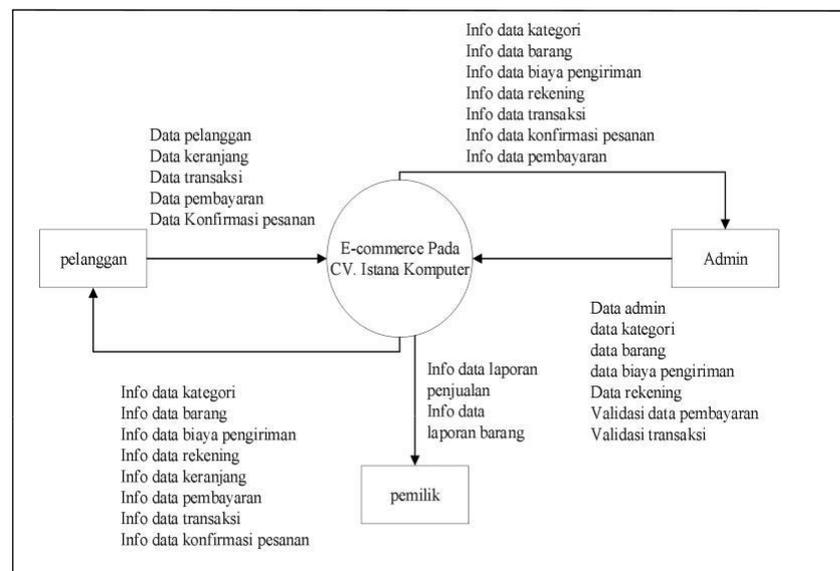
### 3.2 Evaluasi dan Pembahasan

#### 3.2.1 Evaluasi

Berdasarkan evaluasi pada CV. Istana Komputer Palembang penulis menemukan masalah yakni perusahaan masih melakukan penjualan langsung kepada peanggan yang datang ke toko, sehingga pelanggan yang berada jauh dari lokasi tempat penjualan akan merasa kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar mengetahui informasi barang yang dijual. Sehingga penulis memberikan solusi dengan membuat *E-commerce* berbasis *web*.

#### 3.2.2 Pembahasan

##### 3.2.2.1 Diagram Konteks

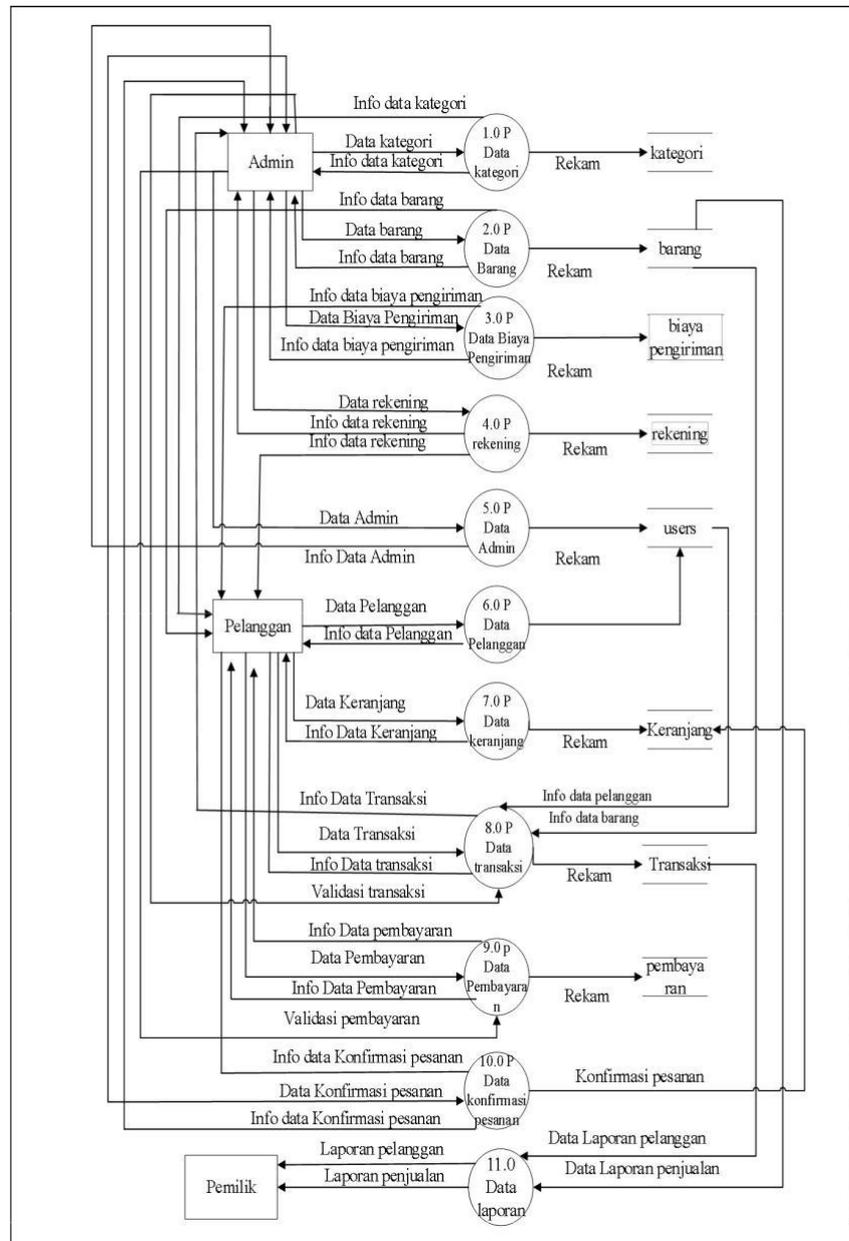


Gambar 3. 3 Diagram Konteks yang diusulkan

Berdasarkan pada gambar *Diagram* konteks diatas dapat dijelaskan yaitu Sistem *E-commerce* pada CV. Istana Komputer memiliki tiga terminator yakni admin, Pelanggan dan Pemilik. Data yang bersumber dari admin yakni data barang, data kategori, data biaya pengiriman, data rekening, validasi data pembayaran dan validasi data transaksi. Sedangkan data yang diterima oleh admin berupa informasi data barang, informasi data kategori, informasi data biaya pengiriman, informasi data rekening, informasi data transaksi, informasi data pembayaran dan informasi konfirmasi pesanan. Data yang bersumber dari pelanggan yakni data keranjang, transaksi, pembayaran, konfirmasi pemesanan dan pelanggan. Sedangkan data yang diterima oleh pelangga berupa informasi data barang, informasi data kategori, informasi data biaya pengiriman, infomasi data rekening, informasi keranjang, informasi data transaksi, informasi data pembayaran dan informasi konfirmasi pesanan. Data yang diterima oleh pemilik berupa informasi laporan penjualan, dan informasi data barang.

### **3.2.2.2 Diagram Level 0**

*Diagram* level 0 adalah *Diagram* yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem,digram level 0 pembuatan *E-commerce* CV. Istana Komputer dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 3. 4 Diagram Level 0**

Gambar *Diagram* level 0 ini menunjukkan arus data level 0 dari lanjutan *Diagram* konteks.

1. Proses 1.0 P adalah proses input data kategori yang bersumber dari entitas admin. Hasil proses disimpan dalam

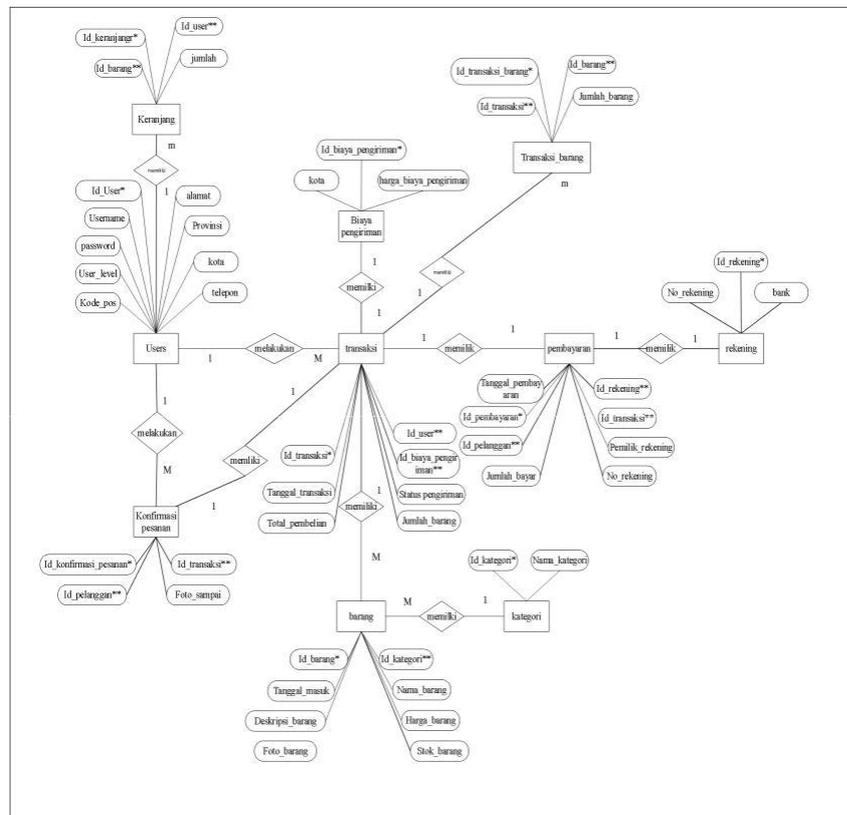
database kategori kemudian admin mendapatkan informasi data kategori dan pelanggan akan melihat informasi mengenai kategori yang ada pada *website*.

2. Proses 2.0 P adalah proses input data barang yang bersumber dari entitas admin. Hasil proses disimpan dalam database barang kemudian admin mendapatkan informasi data barang dan pelanggan akan melihat informasi mengenai kategori yang ada pada *website*.
3. Proses 3.0 P adalah input data biaya pengiriman yang bersumber dari entitas admin. Hasil disimpan dalam database biaya pengiriman kemudian admin mendapatkan informasi data biaya pengiriman dan pelanggan akan melihat informasi mengenai biaya pengiriman yang ada pada *website*.
4. Proses 4.0 P adalah proses input data rekening yang bersumber dari entitas admin. Hasil proses disimpan database rekening kemudian admin mendapatkan informasi data rekening dan pelanggan akan melihat informasi tersebut.
5. Proses 5.0 P adalah proses input data admin yang bersumber dari entitas admin. Hasil proses disimpan database users kemudian admin mendapatkan informasi data admin.
6. Proses 6.0 P adalah proses input data pelanggan yang bersumber dari entitas pelanggan. Hasil proses disimpan

dalam database users kemudian pelanggan mendapatkan informasi data pelanggan.

7. Proses 7.0 P adalah proses input data keranjang yang bersumber dari entitas pelanggan. Hasil proses disimpan dalam database keranjang, dan informasi tersebut bisa dilihat oleh pelanggan tersebut.
8. Proses 8.0 P adalah proses input data transaksi yang bersumber dari entitas pelanggan. Hasil proses disimpan dalam database transaksi, dan informasi tersebut bisa dilihat oleh admin dan melakukan validasi transaksi tersebut.
9. Proses 9.0 P adalah proses input data pembayaran yang bersumber dari entitas pelanggan. Hasil proses disimpan dalam database pembayaran dan informasi tersebut bisa dilihat oleh admin dan melakukan validasi pembayaran
10. Proses 10.0 P adalah proses input data konfirmasi pesanan yang bersumber dari entitas pelanggan. Hasil proses disimpan dalam database konfirmasi pesanan dan informasi tersebut bisa dilihat oleh admin.
11. Proses 11.0 adalah informasi data laporan penjualan yang bersumber dari entitas pemilik. Hasil proses diambil dari database transaksi.

### 3.2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. 5 Entity Relationship Diagram

## 3.2.3 Perancangan

### 3.2.3.1 Struktur Tabel

Struktur tabel yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *Tipe field* dan ukurannya, dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data.

Nama Database: istana komputer

### 1. Tabel User

Tabel user digunakan untuk menampung data pelanggan, admin, pemilik di CV. Istana Komputer. Nama Tabel: users

Primary key\*: id\_user

Foreign Key\*\* : -

**Tabel 3. 1 Tabel users**

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1.	*Id_user	Int	11	Primary key
2.	Username	Varchar	25	-
3.	Password	Varchar	50	-
4.	User_level	enum	-	-
5.	Alamat	Varchar	50	-
6.	Provinsi	Varchar	30	-
7.	Kota	Varchar	11	-
8.	Kode_pos	Varchar	5	-
9.	Telepon	varchar	12	-

### 2. Tabel Kategori

Tabel kategori digunakan untuk menampung data kategori barang CV. Istana Komputer.

Nama file: kategori

Primary key\*: id\_kategori

Foreign Key\*\*: -

**Tabel 3. 2 Tabel kategori**

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1.	*id_kategori	Int	11	Primary Key
2.	nama_kategori	varchar	30	-

### 3. Tabel Barang

Tabel barang digunakan untuk menampung data barang CV.

Istana Komputer.

Nama Tabel: barang

Primary key\*: id\_barang

Foreign Key\*\*: id\_kategori

**Tabel 3. 3 Tabel barang**

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1.	*id_barang	int	11	Primary Key
2.	**id_kategori	Int	11	Foreign Key
3.	nama_barang	varchar	50	-
4.	deskripsi_ barang	text	-	-
5.	harga_barang	Int	11	-

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
6.	foto_barang	varchar	50	-
7.	stok_barang	Int	11	-

#### 4. Tabel Keranjang

Tabel keranjang digunakan untuk menampung data barang yang dimasukkan ke dalam keranjang. Nama tabel: keranjang

Primary Key\*: id\_keranjang.

Foreign Key\*\*: id\_user, id\_barang.

**Tabel 3. 4 Tabel Keranjang**

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1.	*id_keranjang	Int	11	Primary Key
2.	**id_user	Int	11	Foreign Key
3	**id_barang	Int	11	Foreign Key
4	Jumlah	varchar	10	-

#### 5. Tabel Transaksi

Tabel transaksi berisi transaksi yang dilakukan user.

Nama tabel: transaksi

Primary Key\*: id\_transaksi

Foreign Key\*\*: id\_user, id\_biaya\_pengiriman.

**Tabel 3. 5 Tabel Transaksi**

No	Nama	tipe	Lebar	fungsi
1.	*Id_transaksi	int	11	Primary Key
2.	**Id_user	int	11	Foreign Key
3.	**Id_biaya_ Pengiriman	int	11	Foreign Key
4.	Tanggal_transaksi	date	-	-
5.	Total_pembelian	int	10	-
6.	Status_pengiriman	varchar	20	-
7	No_resi	varchar	25	-

**6. Tabel Transaksi\_barang**

Tabel Transaksi barang digunakan untuk menampung data transaksi barang yang dilakukan oleh pelanggan. Nama tabel: transaksi\_barang

Primary Key\*: id\_transaksi\_barang

Foreign Key\*\*: id\_transaksi, id\_barang.

**Tabel 3. 6 Tabel Transaksi barang**

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1.	*id_transaksi_barang	Int	11	Primary Key
2.	**id_transaksi	Int	11	Foreign Key
3	**id_barang	Int	11	Foreign Key
4	Jumlah_barang	Int	varchar	-

**7. Tabel Pembayaran**

Tabel Pembayaran digunakan untuk menampung data tentang pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Nama tabel: pembayaran

Primary Key\*:id\_pembayaran

Foreign Key\*\*: id\_transaksi, id\_pelanggan, id\_rekening

**Tabel 3. 7 Tabel Pembayaran**

No	Name	Tipe	Lebar	Fungsi
1.	*Id_pembayaran	int	11	Primary Key
2.	**Id_transaksi	int	11	Foreign Key
3.	**Id_pelanggan	int	11	Foreign

No	Name	Tipe	Lebar	Fungsi
				Key
4.	**Id_rekening	int	11	Foreign Key
5.	Nomor_rekening_ pengirim	varchar	15	-
6.	Nama_pemilik_ rekening_pengirim	varchar	50	-
7.	Bukti_pembayaran	text	-	-
8.	Tanggal_ pembayaran	timestamp	-	-

### 8. Tabel Konfirmasi Pesanan

Tabel konfirmasi pesanan digunakan untuk menampung data tentang konfirmasi pesanan yang dilakukan pelanggan. Nama tabel: konfirmasi pesanan

Primary Key\*: id\_konfirmasi\_pesanan

Foreign Key\*\*: id\_transaksi

**Tabel 3. 8 Tabel Konfirmasi Pesanan**

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1.	*Id_konfirmasi_pesanan	int	11	Primary Key

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
2.	**Id_transaksi	int	11	Foreign Key
3.	Foto_sampai	text	-	-

### 9. Tabel Biaya Pengiriman

Tabel biaya pengiriman digunakan untuk menampung data biaya pengiriman CV. Istana Komputer. Nama tabel: biaya pengiriman

Primary Key\*: id\_biaya\_pengiriman

Foreign Key\*\*: -

**Tabel 3. 9 Tabel Biaya Pengiriman**

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1.	*Id_biaya_ pengiriman	Int	11	Primary Key
2.	Kota	varchar	50	-
3.	Harga_biaya_ _pengiriman	Int	11	-

## 10. Tabel Rekening

Tabel rekening digunakan sebagai menampung data rekening cv. Istana komputer. Tabel ini berkaitan dengan rekening yang dimiliki oleh CV. Istana Komputer.

Nama tabel: rekening

Primary Key\*: id\_rekening

Foreign Key\*\*: -

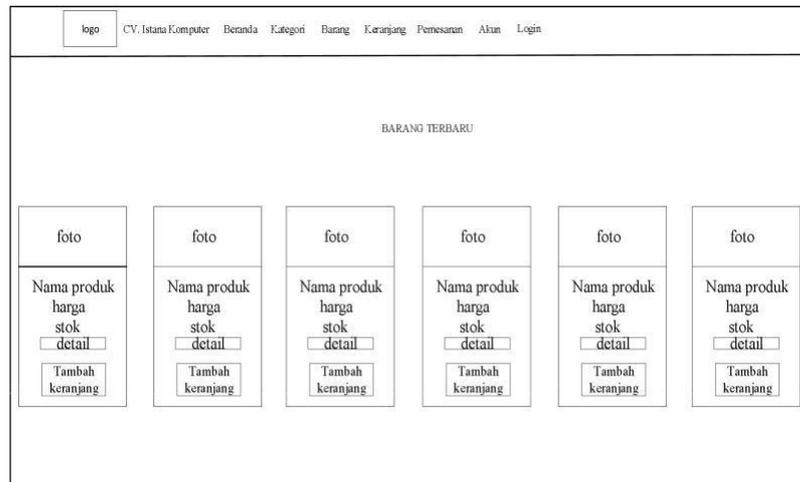
**Tabel 3. 10 Tabel Rekening**

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1.	*Id_rekening	int	11	Primary Key
2.	No_rekening	varchar	15	-
3.	Bank	varchar	20	-

### 3.2.3.2 Desain Interface

#### 1. Desain Tampilan Beranda

Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali diakses oleh pelanggan. Halaman ini berisi informasi beberapa barang dijual oleh *website E-commerce CV. Istana Komputer* seperti yang dilihat pada gambar 3. 6



**Gambar 3. 6 Desain tampilan beranda**

## 2. Desain Tampilan Registrasi

Untuk dapat memesan barang pada *website E-commerce* ini, user harus registrasi terlebih dahulu melalui halaman registrasi. Data user yang disimpan digunakan sebagai data untuk login masuk halaman *website* dan sebagai informasi acuan bagi admin tentang pemesanan barang yang dilakukan pelanggan, halaman ini ditunjukkan pada gambar 3.7

**Registrasi**

Username

Password

Alamat

Kota

provinsi

Kode pos

No telepon

Sudah memiliki akun? [Login](#)

### Gambar 3. 7 Desain tampilan registrasi

#### 3. Desain Tampilan Login

Halaman ini yaitu halaman login untuk Pelanggan, admin dan pemilik, Desain halaman ini ditunjukkan pada gambar 3.8.



**LOGIN**

Username

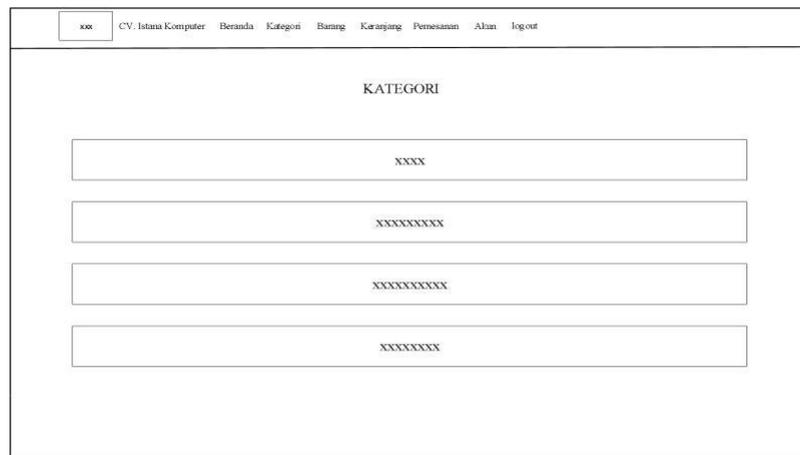
Password

Belum memiliki akun? [Register](#)

### Gambar 3. 8 Desain tampilan *login*

#### 4. Desain Tampilan kategori

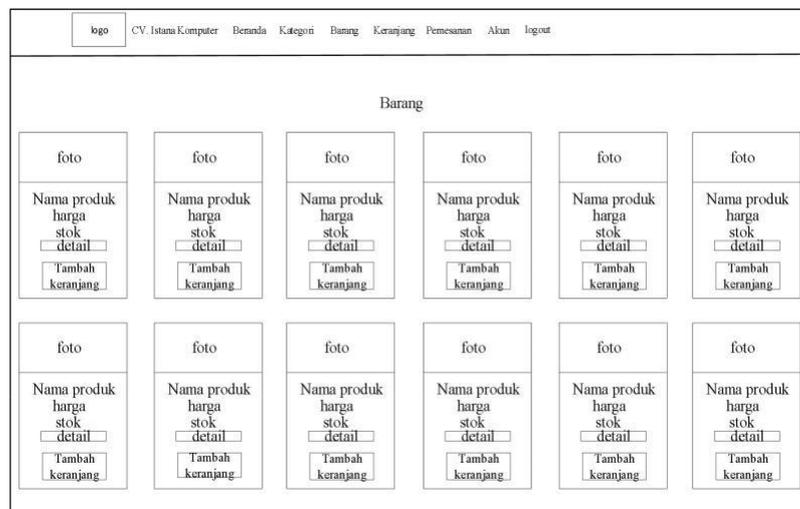
Pada halaman ini, menampilkan kategori barang CV. Istana Komputer, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.9.



**Gambar 3. 9 Desain tampilan kategori**

## 5. Desain Tampilan barang

Pada halaman ini, menampilkan tentang barang Cv. Istana Komputer, halaman ini ditunjukkan pada gambar 3.10.



**Gambar 3. 10 Desain tampilan barang**

## 6. Desain Tampilan detail barang

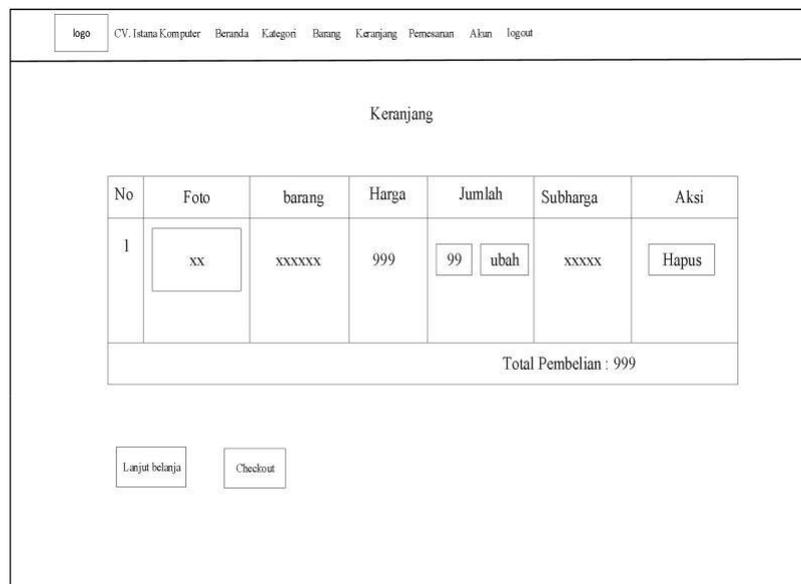
Halaman detail barang merupakan tampilan untuk melihat detail barang yang dipilih oleh pelanggan pada *web E-commerce* CV. Istana Komputer seperti gambar 3.11.



**Gambar 3. 11 Desain tampilan detail barang**

## 7. Desain Tampilan Keranjang

Pada halaman ini, berisi barang yang telah dimasukkan ke dalam keranjang dan total pembelian. Desain halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.12.



**Gambar 3. 12 Desain tampilan**

## keranjang 8. Desain Tampilan Pemesanan

Desain halaman proses pemesanan merupakan tampilan data pelanggan, data barang yang sudah dipilih pelanggan yang menampilkan jumlah, harga, biaya pengiriman dan data rekening pada *web E-commerce CV. Istana Komputer* seperti gambar 3.13.

No	foto	Barang	harga	jumlah	Total harga
1	foto	xxx	999	999	999
Total belanja					999

Pilih Kota Pengirim

**PEMBAYARAN**

Metode Pembayaran

No. Rekening Tujuan:

Nomor Rekening Pengirim

Nama Pemilik Rekening Pengirim

Bukti Pembayaran

No	Id transaksi	Tanggal transaksi	Barang	jumlah	Total pembelian	Status pengiriman	No resi	Bukti pembayaran pengirim	Foto pesanan sampai	aksi
1	99	Yy-mm-ddd	xxxxx	999	999	xxxxx	xxxx	foto	foto	[Konfirmasi pesanan]
2	99	Yy-mm-ddd	xxxxx	999	999	xxxxx	xxxx	foto	foto	[Konfirmasi pesanan]

**Gambar 3. 13 Desain tampilan pemesanan**

## 9. Desain Tampilan Akun

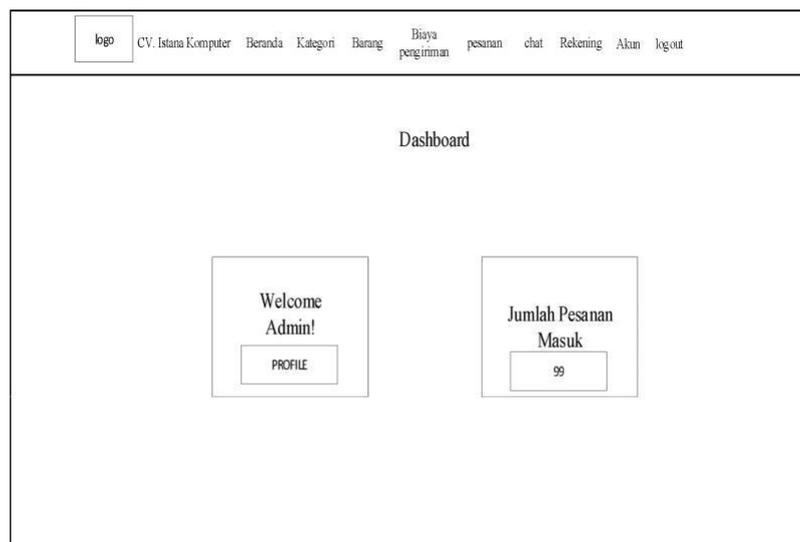
Pada halaman ini, berisi informasi akun pelanggan. Desain halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.14.



**Gambar 3. 14 Desain tampilan Akun**

## 10. Desain Tampilan Dashboard Admin

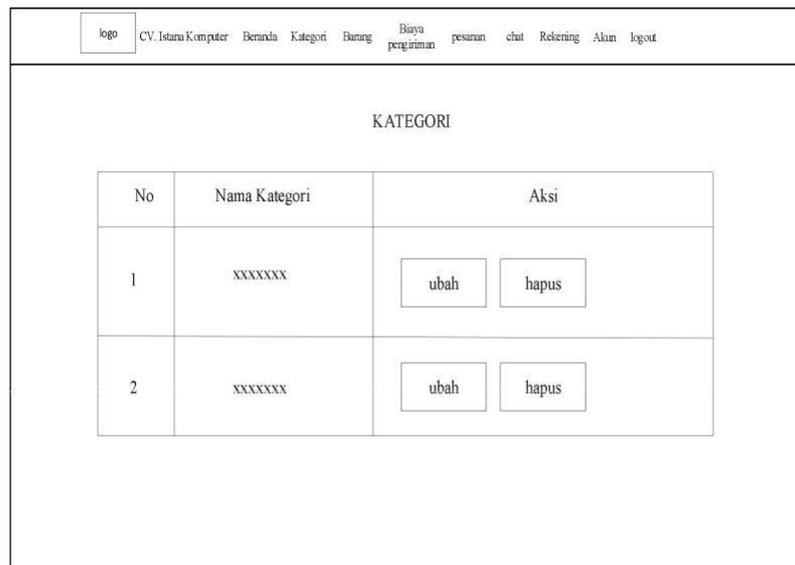
Halaman dashboard berisi informasi data transaksi perhari, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.15.



**Gambar 3. 15 Desain tampilan *dashboard* admin**

## 11. Desain Tampilan Kategori

Halaman ini, admin mengelola kategori barang CV. Istana Komputer, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.16.



No	Nama Kategori	Aksi
1	xxxxxxx	<input type="button" value="ubah"/> <input type="button" value="hapus"/>
2	xxxxxxx	<input type="button" value="ubah"/> <input type="button" value="hapus"/>

**Gambar 3. 16 Desain tampilan Kategori**

## 12. Desain Tampilan Barang

Halaman ini, admin mengelola Barang CV. Istana Komputer, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.17.

No	barang	deskripsi	harga	foto	stok	Aksi
1	xxxxxxx	xxxxx	99	foto	99	ubah hapus
2	xxxxxxx	xxxxx	99	foto	99	ubah hapus

**Gambar 3. 17 Desain halaman barang**

### 13. Desain Tampilan Biaya Pengiriman

Halaman ini, admin mengelola biaya pengiriman CV. Istana Komputer, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.18.

No	Kota	Biaya pengiriman	Aksi
1	xxxxxxx	999	ubah hapus
2	xxxxxxx	999	ubah hapus

**Gambar 3. 18 Desain tampilan biaya pengiriman**

## 14. Desain Tampilan Pesanan

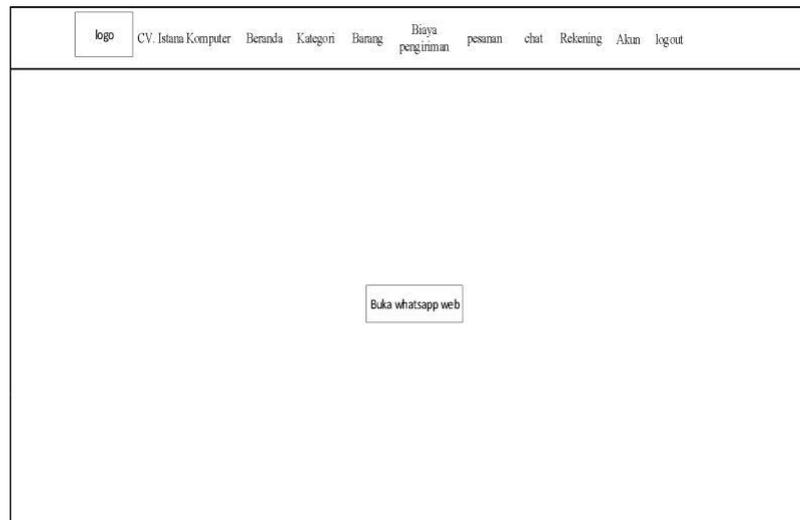
Halaman ini, admin mengelola pesanan masuk dan merubah status pengiriman pelanggan, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.19.

No	Id transaksi	Tanggal transaksi	pelanggan	barang	jumlah	Total pembelian	Status pengiriman	No resi	Bukti pembayaran pengiriman	Foto pesanan sampai	aksi
1	xx	dd/mm/yy	xxx	xx	99	99	xxxxx	xxx	foto	foto	pilih
2	xx	dd/mm/yy	xxx	xx	99	99	xxxxx	xxx	foto	foto	pilih

**Gambar 3. 19 Desain tampilan**

## pesanan 15. Desain Tampilan chat

Halaman ini, admin menerima chat dari user menggunakan whatsapp *web*, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.20.



**Gambar 3. 20 Desain tampilan**

### **Chat 16. Desain Tampilan Rekening**

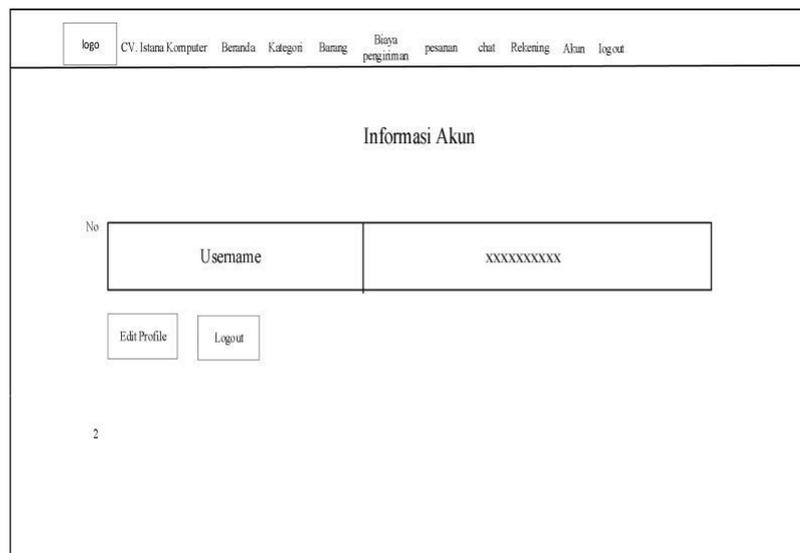
Halaman ini, admin mengelola pembayaran dari no rekening dan bank yang dimiliki CV. Istana Komputer, halaman ini ditunjukkan pada gambar 3.21.

No	No Rekening	Bank	Aksi
1	999	xxx	<input type="button" value="ubah"/> <input type="button" value="hapus"/>
2	999	xxx	<input type="button" value="ubah"/> <input type="button" value="hapus"/>

**3. 21 Desain tampilan rekening**

## 17. Desain Tampilan Akun

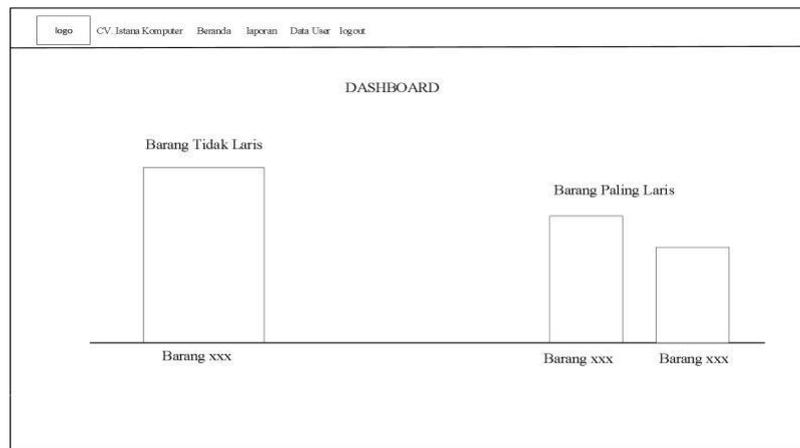
Pada halaman ini, berisi informasi akun Admin, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.22.



**Gambar 3. 22 Desain tampilan Akun**

## 18. Desain Tampilan Dashboard Pemilik

Halaman yang berisi grafik batang menunjukkan barang yang laris dan tidak laris, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.23.



**Gambar 3. 23 desain tampilan *dashboard***

### **pemilik 19. Desain Tampilan Laporan Pemilik**

Halaman ini, pemilik bisa melihat laporan penjualan, laporan barang dan juga unduh laporan berupa pdf, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.24.

The screenshot shows a web interface titled 'LAPORAN'. It has a navigation menu at the top with 'logo', 'CV. Istana Komputer', 'Beranda', 'laporan', 'Data User', and 'logout'. The main content area contains two date input fields: 'Tanggal awal' and 'Tanggal akhir', both with a placeholder 'dd/mm/yyyy' and a calendar icon. Below these fields are two buttons: 'Cetak laporan penjualan' and 'Cetak laporan pelanggan'.

**Gambar 3. 24 Desain tampilan**

### **laporan 20. Desain Tampilan Data User**

Halaman ini, pemilik dapat menambahkan admin baru nanti akan dikasih ke pada admin baru berupa username dan password, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.25.

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a navigation bar with a logo and links for 'CV. Istana Komputer', 'Beranda', 'laporan', 'Data User', and 'logout'. Below the navigation bar, the page title is 'Data User'. In the center, there is a table with three columns: 'No', 'Data user', and 'Aksi'. The first row of the table contains the number '1' in the 'No' column, 'Data Admin' in the 'Data user' column, and a button labeled 'Tambah Admin' in the 'Aksi' column.

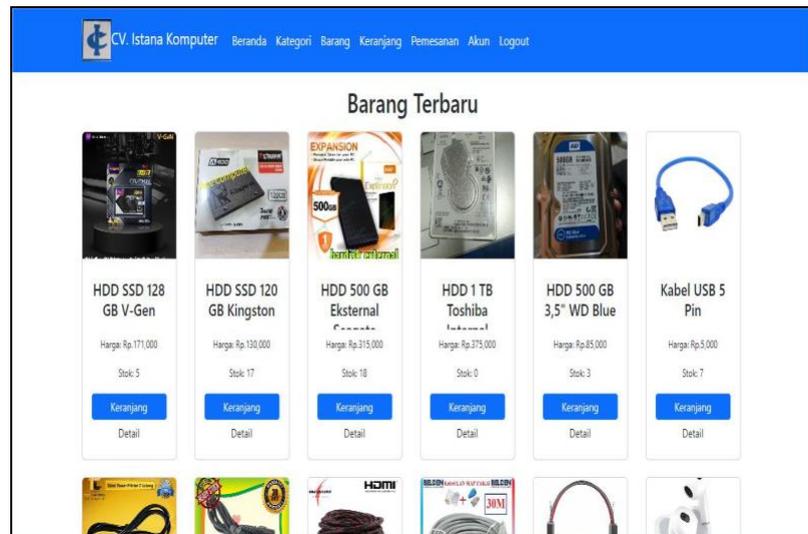
No	Data user	Aksi
1	Data Admin	Tambah Admin

**Gambar 3. 25 Desain tampilan data**

### **user 3.2.3.3 Implementasi Interface**

#### **1. Halaman Beranda**

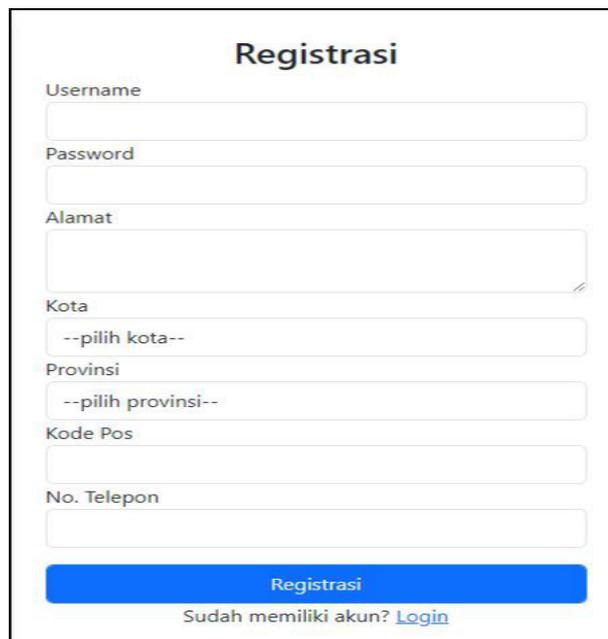
Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali diakses oleh pelanggan. Halaman ini berisi informasi beberapa barang dijual oleh *website E-commerce CV. Istana Komputer* seperti yang dilihat pada gambar 3.26.



**Gambar 3. 26 Halaman Beranda**

## **2. Halaman Registrasi pelanggan**

Untuk dapat memesan barang pada *website E-commerce* ini, pelanggan yang belum terdaftar harus registrasi terlebih dahulu melalui halaman registrasi. Data pelanggan yang disimpan digunakan sebagai data untuk login masuk halaman *website* dan sebagai informasi acuan bagi admin tentang pemesanan barang yang dilakukan pelanggan, halaman ini ditunjukkan pada gambar 3.27.



**Registrasi**

Username

Password

Alamat

Kota

Provinsi

Kode Pos

No. Telepon

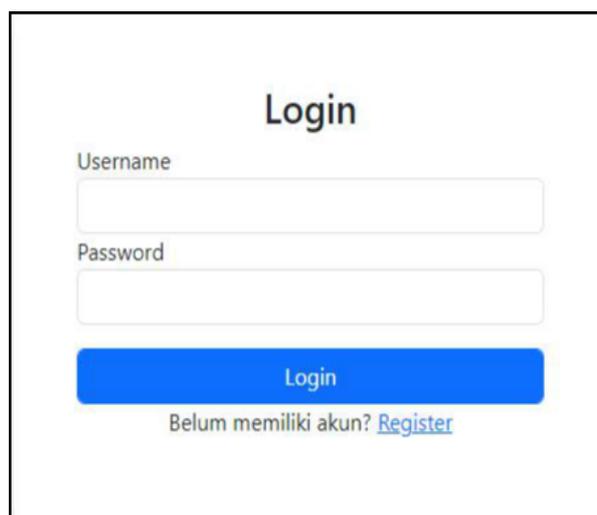
[Registrasi](#)

Sudah memiliki akun? [Login](#)

**Gambar 3. 27 Halaman regitrasi**

### **3. Halaman login pelanggan**

Halaman ini yaitu halaman login untuk Pelanggan, admin dan pemilik, Desain halaman ini ditunjukkan pada gambar 3.28.



**Login**

Username

Password

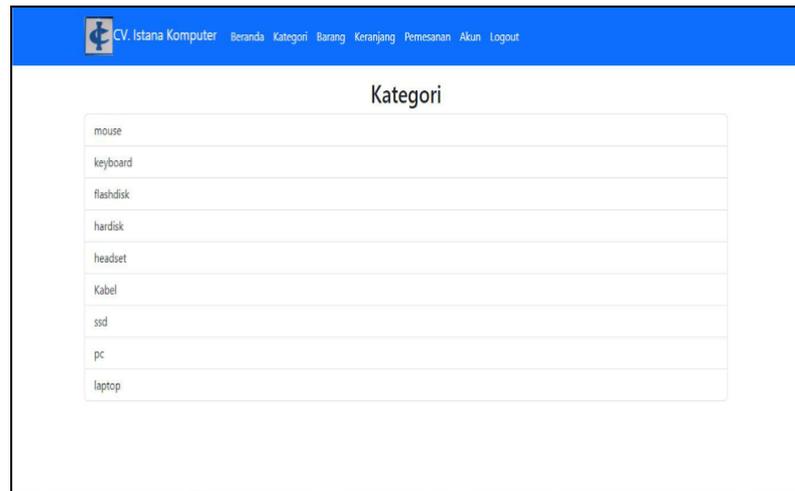
[Login](#)

Belum memiliki akun? [Register](#)

**Gambar 3. 28 Halaman login**

#### 4. Halaman Kategori

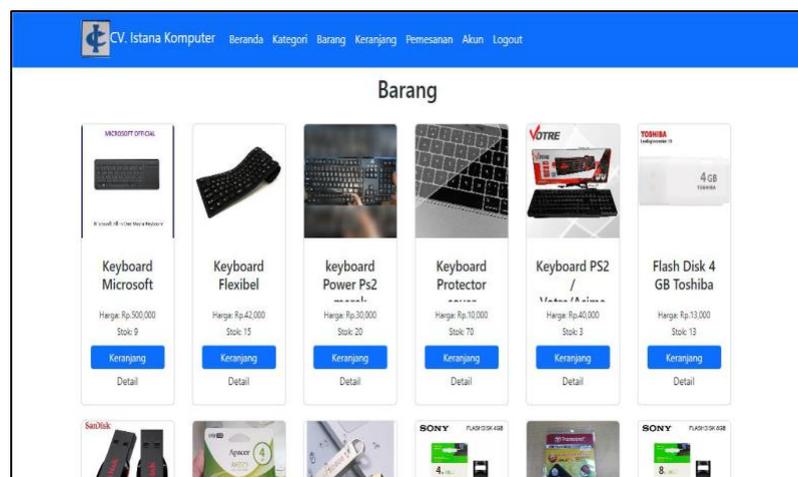
Pada halaman ini, pelanggan dapat melihat daftar kategori barang, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.29.



Gambar 3. 29 Halaman kategori

#### 5. Halaman Barang

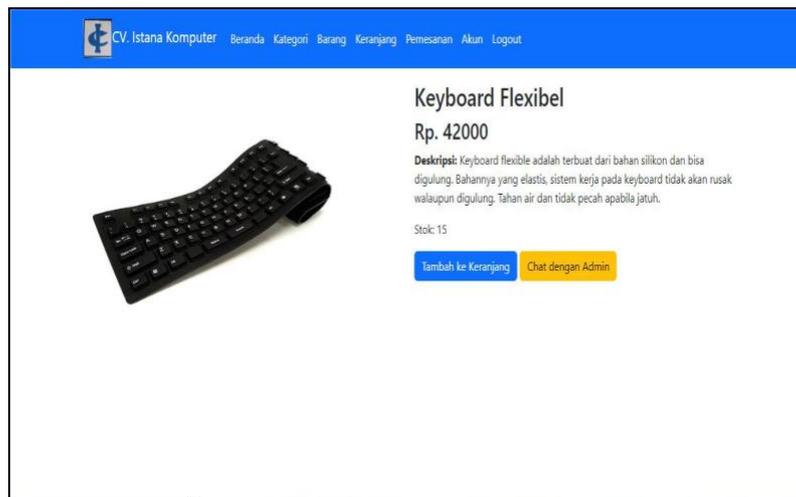
halaman ini, pelanggan dapat melihat daftar barang, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.30.



Gambar 3. 30 Halaman barang

## 6. Halaman Detail Barang

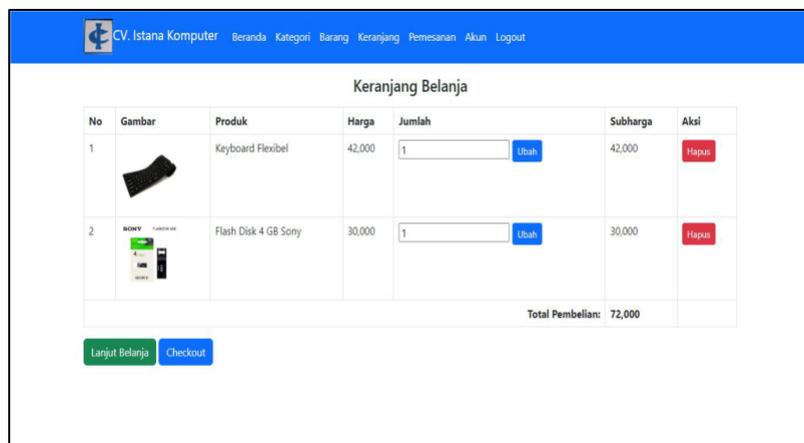
Halaman detail barang merupakan tampilan untuk melihat detail barang yang dipilih oleh pelanggan pada *web E-commerce CV. Istaa Komputer* seperti gambar 3.31.



Gambar 3. 31 Halaman detail barang

## 7. Halaman Keranjang

Pada halaman ini, berisi barang yang telah dimasukkan ke dalam keranjang dan total pembelian. Desain halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.32.



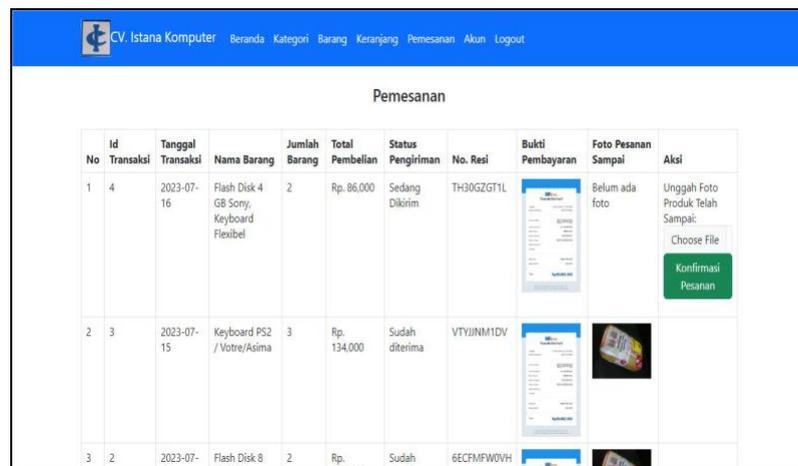
2		Flash Disk 4 GB Sony	Rp. 30,000	1	Rp. 30,000
<b>Total Belanja</b>					Rp. 72,000
Pilih Kota Pengirim					
palembang Rp. 14,000					
<b>Pembayaran</b>					
Metode Pembayaran					
MANDIRI					
No. Rekening Tujuan:					
900.00.069.3413					
Nomor Rekening Pengirim					
655.68.788.8812.2					
Nama Pemilik Rekening Pengirim					
syahruil					
Bukti Pembayaran					
Choose File   Bukti-Transfer.png					
<a href="#">Checkout</a>					

**Gambar 3. 32 Halaman keranjang**

## 8. Halaman Pemesanan

Desain halaman proses transaksi merupakan tampilan data pelanggan, data barang yang sudah dipilih pelanggan yang meampilkan jumlah, harga, biaya pengiriman dan data no rekening pada *web E-commerce CV. Istana Komputer* seperti gambar 3.33.

Pemesanan										
No	Id Transaksi	Tanggal Transaksi	Nama Barang	Jumlah Barang	Total Pembelian	Status Pengiriman	No. Resi	Bukti Pembayaran	Foto Pesanan Sampai	Aksi
1	4	2023-07-16	Flash Disk 4 GB Sony Keyboard Flexibel	2	Rp. 84,000	Belum Dikirim			Belum ada foto	
2	3	2023-07-15	Keyboard PS2 / Victre/Ajima	3	Rp. 134,000	Sudah diterima	VTXJNM1DV			
3	2	2023-07-15	Flash Disk 8 GB Midas Force, Flash Disk 8 GB Robot	2	Rp. 128,000	Sudah diterima	6ECRMFW0VH			
4	1	2023-07-15	Kabel Power CPU	1	Rp. 26,000	Sudah diterima	ULC24GW2SK			



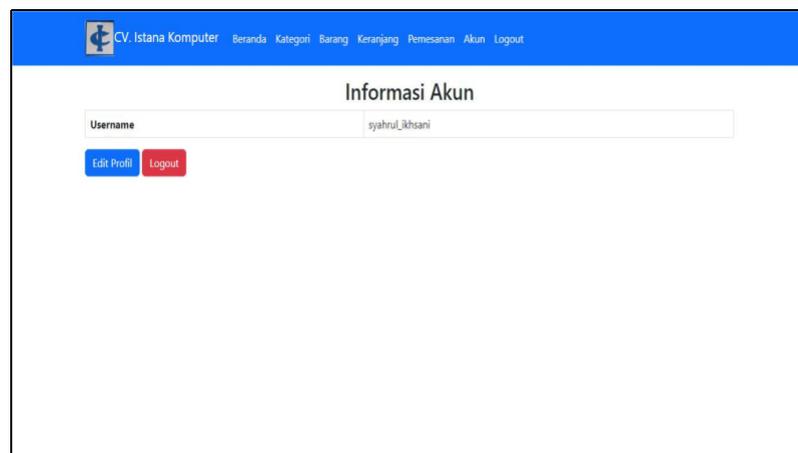
No	Id Transaksi	Tanggal Transaksi	Nama Barang	Jumlah Barang	Total Pembelian	Status Pengiriman	No. Resi	Bukti Pembayaran	Foto Pesanan Sampai	Aksi
1	4	2023-07-16	Flash Disk 4 GB Sony Keyboard Flexibel	2	Rp. 86.000	Sedang Dikirim	TH30GZGT1L		Belum ada foto	Unggah Foto Produk Telah Sampai: Choose File Konfirmasi Pesanan
2	3	2023-07-15	Keyboard PS2 / Vote/Asima	3	Rp. 134.000	Sudah diterima	VTYJNMTDV			
3	2	2023-07-	Flash Disk 8	2	Rp.	Sudah	6ECPMFW0VH			

**Gambar 3. 33 Halaman pemesanan**

## 9. Halaman Akun

Pada halaman ini, berisi informasi akun pelanggan.

Desain halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.34.



CV. Istana Komputer Beranda Kategori Barang Keranjang Pemesanan Akun Logout

### Informasi Akun

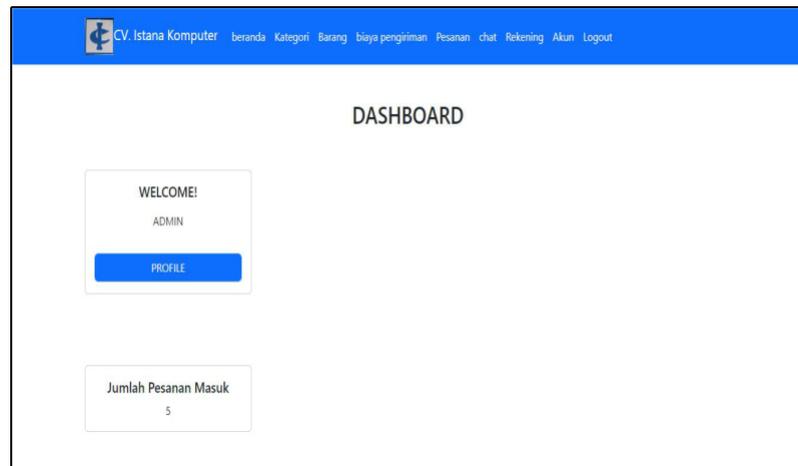
Username: syahrul\_lightsani

[Edit Profil](#) [Logout](#)

**Gambar 3. 34 Halaman akun**

## 10. Halaman Dashboard

Halaman ini berisi informasi profile, pemesanan, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.35.



**Gambar 3. 35 Halaman *dashboard* admin**

## 11. Halaman Kategori

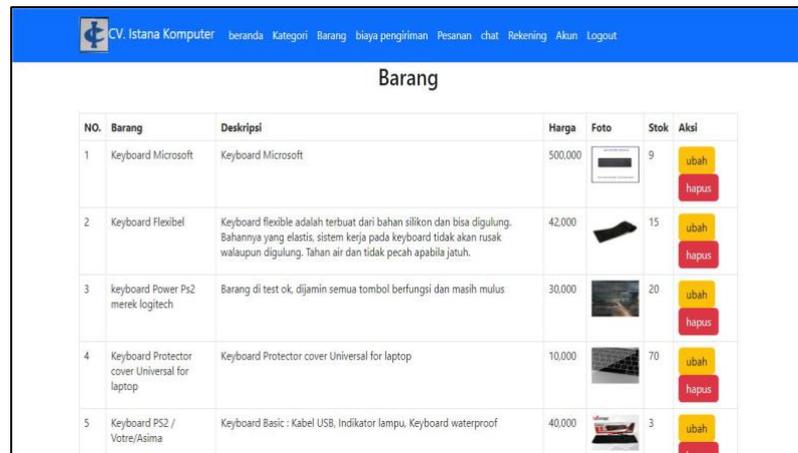
Halaman ini, admin mengelola kategori barang CV. Istana Komputer, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.36.

No	Nama Kategori	Aksi
1	laptop	ubah hapus
2	pc	ubah hapus
3	ssd	ubah hapus
4	Kabel	ubah hapus
5	headset	ubah hapus
6	hardisk	ubah hapus
7	flashdisk	ubah hapus
8	keyboard	ubah hapus

**Gambar 3. 36 Halaman kategori**

## 12. Halaman Barang

Halaman ini, admin mengelola barang CV. Istana Komputer, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.37.

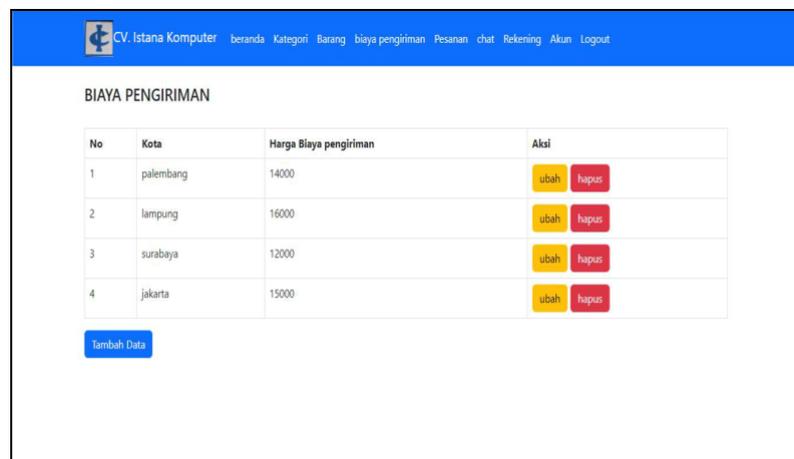


NO.	Barang	Deskripsi	Harga	Foto	Stok	Aksi
1	Keyboard Microsoft	Keyboard Microsoft	500.000		9	ubah hapus
2	Keyboard Flexibel	Keyboard flexible adalah terbuat dari bahan silikon dan bisa digulung. Bahannya yang elastis, sistem kerja pada keyboard tidak akan rusak walaupun digulung. Tahan air dan tidak pecah apabila jatuh.	42.000		15	ubah hapus
3	keyboard Power Ps2 merek logitech	Barang di test ok, dijamin semua tombol berfungsi dan masih mulus	30.000		20	ubah hapus
4	Keyboard Protector cover Universal for laptop	Keyboard Protector cover Universal for laptop	10.000		70	ubah hapus
5	Keyboard PS2 / Votre/Asima	Keyboard Basic : Kabel USB, Indikator lampu, Keyboard waterproof	40.000		3	ubah hapus

**Gambar 3. 37 Halaman barang**

### 13. Halaman Biaya Pengiriman

Halaman ini, admin mengelola biaya pengiriman CV. Istana Komputer, seperti Gambar 3.38.



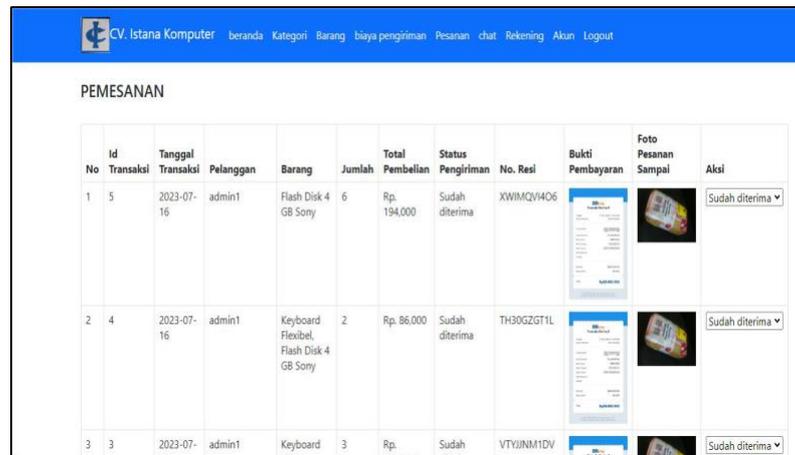
No	Kota	Harga Biaya pengiriman	Aksi
1	palembang	14000	ubah hapus
2	lampung	16000	ubah hapus
3	surabaya	12000	ubah hapus
4	jakarta	15000	ubah hapus

[Tambah Data](#)

**Gambar 3. 38 Halaman biaya pengiriman**

### 14. Halaman Pesanan

Halaman ini, admin mengelola pesanan masuk dan berubah status pengiriman pelanggan, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.39.

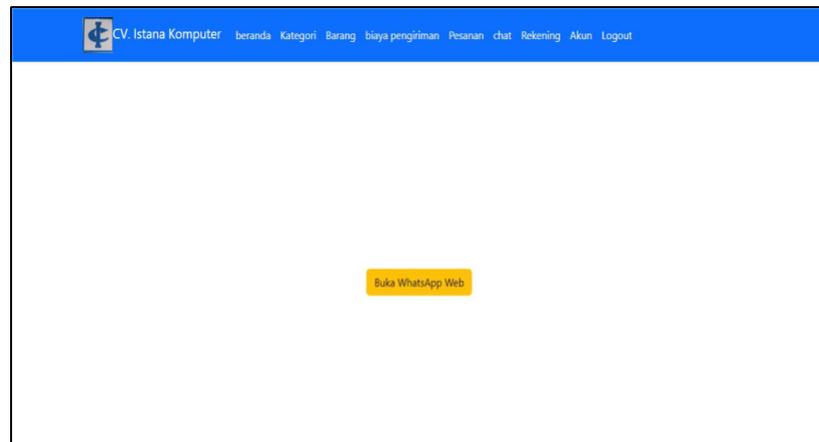


No	Id Transaksi	Tanggal Transaksi	Pelanggan	Barang	Jumlah	Total Pembelian	Status Pengiriman	No. Resi	Bukti Pembayaran	Foto Pesanan Sampai	Aksi
1	5	2023-07-16	admin1	Flash Disk 4 GB Sony	6	Rp. 194.000	Sudah diterima	XWIMQV406			Sudah diterima
2	4	2023-07-16	admin1	Keyboard Flexibel, Flash Disk 4 GB Sony	2	Rp. 86.000	Sudah diterima	TH30G2T1L			Sudah diterima
3	3	2023-07-	admin1	Keyboard	3	Rp.	Sudah	VTYJNM1DV			Sudah diterima

**Gambar 3. 39 Halaman pesanan**

## 15. Halaman Chat

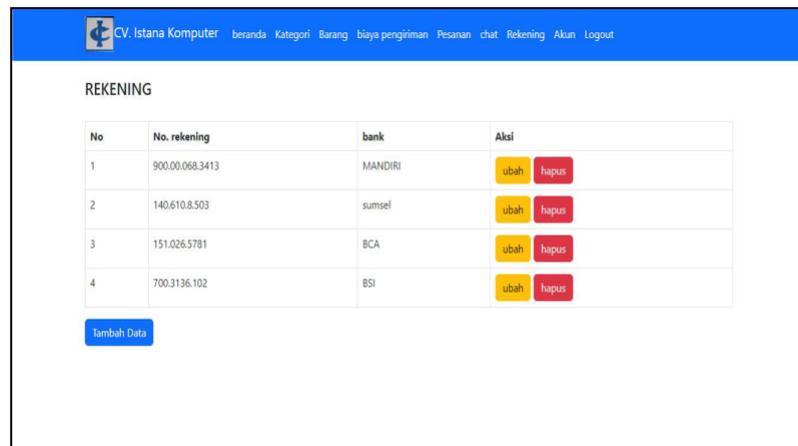
Halaman ini, admin bisa melihat chat dari user melalui whatsapp *web*. Dapat dilihat pada Gambar 3.40.



**Gambar 3. 40 Halaman Chat**

## 16. Halaman Rekening

Halaman ini, admin mengelola no rekening dan bank yang dimiliki oleh CV. Istana Komputer, halaman ini ditunjukkan pada gambar 3.41.



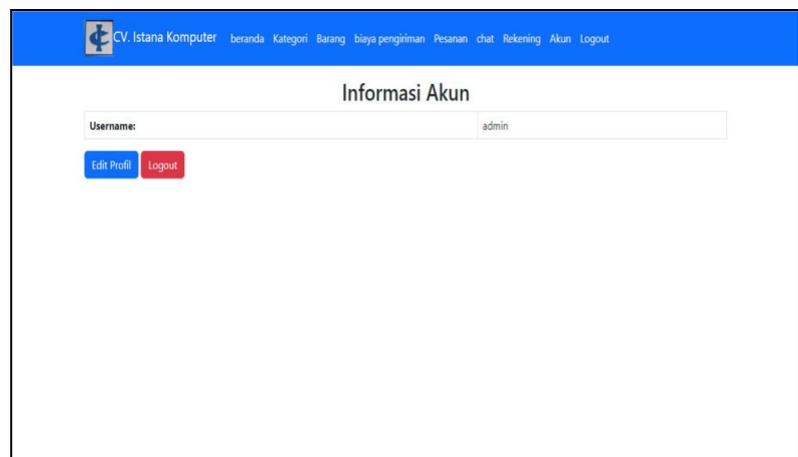
No	No. rekening	bank	Aksi
1	900.00.068.3413	MANDIRI	<a href="#">ubah</a> <a href="#">hapus</a>
2	140.610.8.503	sumsel	<a href="#">ubah</a> <a href="#">hapus</a>
3	151.026.5781	BICA	<a href="#">ubah</a> <a href="#">hapus</a>
4	700.3136.102	BSI	<a href="#">ubah</a> <a href="#">hapus</a>

[Tambah Data](#)

**Gambar 3. 41 Halaman rekening**

## 17. Halaman Akun

Pada halaman ini, berisi informasi akun Admin, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.42.



CV. Istana Komputer beranda Kategori Barang biaya pengiriman Pesanan chat Rekening Akun Logout

### Informasi Akun

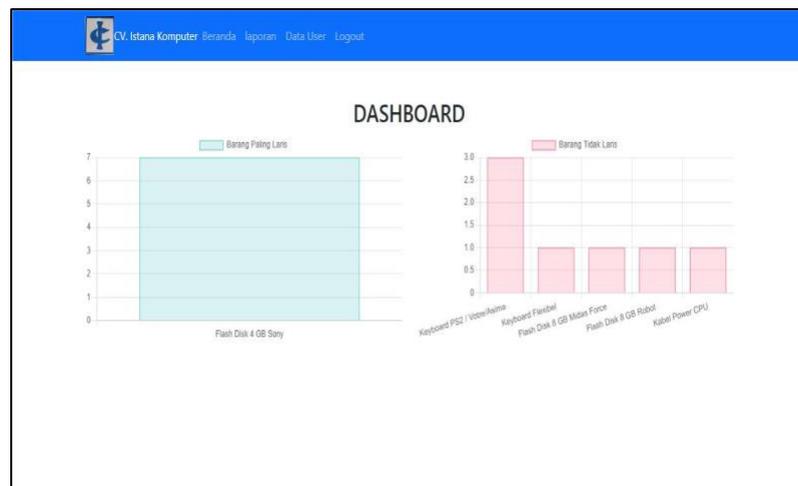
Username:

[Edit Profil](#) [Logout](#)

**Gambar 3. 42 Halaman Akun**

## 18. Halaman Dashboard Pemilik

Halaman ini, pemilik bisa melihat barang mana yang paling laris dibeli pelanggan, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.43.



**Gambar 3. 43 Halaman *dashboard* pemilik**

## 19. Halaman Laporan

Halaman ini, pemilik bisa melihat laporan pelanggan, penjualan, dan juga bisa di unduh berformat pdf, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.44.

**Laporan**

Tanggal Awal: mm/dd/yyyy

Tanggal Akhir: mm/dd/yyyy

Cetak Laporan penjualan

Cetak laporan pelanggan

CV. Istana Komputer					
KOMPUTER, LAPTOP, ATK & PERDAGANGAN UMUM					
Jl. Seayudya no 9/15 RT.012 RW.004 Talang Aman,PALEMBANG Telepon (0711) 420642 / 819811 / 081375671851 / 081271890584   Email: info@istana komputer@gmail.com					
LAPORAN PENJUALAN					
No	Tanggal Transaksi	Nama Pelanggan	Nama Barang	Jumlah Barang	Total Pembelian
1	16/07/2023	admin1	Flash Disk 4 GB Sony	6	Rp. 194.000
2	16/07/2023	admin1	Keyboard Flexibel	1	Rp. 86.000
3	16/07/2023	admin1	Flash Disk 4 GB Sony	1	Rp. 86.000
4	15/07/2023	admin1	Keyboard PS2 / Votro/Almas	3	Rp. 134.000
5	15/07/2023	syahrul_ahsani	Flash Disk 8 GB Midas Force	1	Rp. 128.000
6	15/07/2023	syahrul_ahsani	Flash Disk 8 GB Robot	1	Rp. 128.000
7	15/07/2023	syahrul_ahsani	Kabel Power CPU	1	Rp. 26.000
Palembang, 16 July 2023 Admin CV. Istana Komputer Palembang Mia					

CV. Istana Komputer				
KOMPUTER, LAPTOP, ATK & PERDAGANGAN UMUM				
Jl. Seayudya no 9/15 RT.012 RW.004 Talang Aman,PALEMBANG Telepon (0711) 420642 / 819811 / 081375671851 / 081271890584   Email: info@istana komputer@gmail.com				
LAPORAN PELANGGAN				
ID User	Nama Pelanggan	Alamat	Provinsi	Kota
1	syahrul_ahsani	kaptan a risal	Sumatera Selatan	Palembang
4	gregorius	talang aman	sumatera selatan	palembang
Palembang, 20 July 2023 Admin CV. Istana Komputer Palembang Dedi Sudartoso S. Kosi				

Gambar 3. 44 Halaman laporan

## 20. Halaman data user

Halaman ini, pemilik dapat menambahkan admin baru nanti akan dikasihkan ke pada admin baru berupa username dan password, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.45.

CV. Istana Komputer Beranda Laporan Data User Logout	
Data User	
data user	Aksi
Data Admin	Tambah Admin

Gambar 3. 45 Halaman Data user

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Pada bab ini penulis menyimpulkan dari bahwa telah dihasilkan perancangan *e-commerce* pada CV. Istana Komputer Palembang. Aplikasi *e-commerce* ini dirancang berdasarkan hasil dari *flowchart*, *data flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. Aplikasi *e-commerce* bertujuan membantu proses pencarian informasi barang, membantu dalam pengolahan data dan penyimpanan data barang, memudahkan dalam pembuatan laporan. Perancangan aplikasi *e-commerce* telah sesuai dengan perancangan awal pada bab 3 dan semua fungsi serta fitur aplikasinya dapat berjalan dengan baik.

#### **4.2 Saran**

Adapun saran yang dapat penulis berikan dalam *ecommerce* pada CV.

Istana Komputer Palembang, yaitu :

1. Pada sistem perancangan ini diharapkan menambahkan fitur retur pembelian agar pelanggan yang merasa barang yang dibeli tidak sesuai maka barang dapat diretur.
2. Adanya penambahan fitur notifikasi pembayaran
3. Adanya peningkatan security keamanan terhadap sistem perancangan pada CV. Istana Komputer Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjeli, S. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Umum Dan Kepegawaian Pada Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1260/>
- Apriliani, M. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bidang Distribusi Pada Perusahaan Daerah Air Minum Tirta Musi Unit 9 Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/898/>
- Aprilianti, P., & Levina, T. O. (2022). *Sistem Informasi Penjualan Dan Instalasi Produk Pengolahan Air Pada PT. Cakra Naga Prasetya Kota Palembang Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/960/>
- Ardatha, S. Y. (2022). *Pengelolaan Data Mahasiswa PKL Pada Dinas Perindustrian Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1181/>
- Armansyah, M. F., & Bukhori, M. H. (2022). *Sistem Informasi Klinik Pada PT. Swadaya Indopalma Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1618/>
- Artyan, A. I., & Wardani, A. (2022). *Sistem Informasi Penjualan Pada Perusahaan Umum Daerah Sei Sembilang Banyuasin* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1605/>
- Astuti, M. P. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi Videografi Museum Sultan Mahmud Badaruddin II* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/894/>
- Asyura, D. (2022). *Aplikasi Pengajuan Cuti Pegawai Biro Organisasi Sekretariat Daerah Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1190/>
- Attamimi, A. (2022). *Membangun Aplikasi Perangkat Cabutan Pada PT Telkom Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/866/>
- Attamimi, A., & Permana, R. A. (2022). *E-Commerce Cv Cita Cipta Bersama Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1818/>
- Aufa, J. U., & Fitriyani, F. (2022). *Aplikasi Prediksi Tingkat Kepatuhan Pembayaran PDAM Dengan Pengolahan Data Pembayaran Menggunakan Metode Naive Bayes* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1654/>
- Aulia, R. N. (2022). *Aplikasi Inventory Stok Gudang Koperasi Pada PT. Citra Sembawa Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1183/>
- Ayu, M. (2022). *Perancangan Aplikasi Pembuatan Surat Keterangan Usaha Pada Kecamatan Usaha Pada Kecamatan Sematang Borang Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1171/>
- Azis, K. A. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Pada Bagian Tata Usaha di Madrasah Tsanawiyah Al-Adli Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/888/>
- Bahar, M. K. (2022). *Analisis Efektivitas Aplikasi Simira Dengan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model Pada Kantor Pelayanan dan Pengawasan Bea dan Cukai Tipe Madya B Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/963/>
- Bakhtari, M. R., & Okarajab, D. (2022). *Perancangan Animasi Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Vaksin Covid-19* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/967/>
- Baqi, A. (2022). *Laporan Kegiatan Sub Bagian Komunikasi Publik Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/858/>
- Basnan, M. F. D. R. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi ContentCreator Dezainla Creative Group Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/895/>
- Bawati, M. (2022). *Website Company Profile Puskesmas Padang Selasa* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1247/>
- Bimantoro, A. D. (2022). *Perancangan Aplikasi Penilaian Petugas Layanan Masyarakat*

- Berbasis Web Polling Pada Kecamatan Ilir Timur III Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/940/>
- Budiono, M. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi Content Creator Marco Digital Partner* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/893/>
- Bukhori, M. H. (2022). *Rancangan Bangun Aplikasi Ekstrakurikuler Berbasis Website Pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/904/>
- Burhanuddin, B. (2022a). *Analisis Financial Distress Pada Perusahaan Transportasi Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1590/>
- Burhanuddin, B. (2022b). *Laporan Kegiatan Tentang Perhitungan Aset Tetap Pada PT.Kereta Api Indonesia (Persero) Divisi Regional III Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/870/>
- Cahyo, M. E. D. (2022). *Aplikasi Administrasi Dan Pelayanan Pemerintahan Desa Sejangung Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1242/>
- Cahyo, O. N., & Tutut, T. (2022). *Sistem Informasi Pemesanan Tiket Haji Dan Umroh Pada PT. Karomah Bait Al-Ansor Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1620/>
- Dahlia, D. (2022a). *Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada PT. Ath Zafir Propertindo* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1700/>
- Dahlia, D. (2022b). *Laporan Kegiatan Prosedur Pembelian Rumah Pada PT Ath Zafir Propertindo* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/871/>
- Dalipa, R. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Arsip Surat Masuk dan Surat Keluar Berbasis Web Pada Kantor Lurah Dua ? Puluh Ilir D II* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/949/>
- Dari, P. W. (2022). *Analisis Desain User Interface Aplikasi Sisdapers Dinas Kehutanan Provinsi Sumatera Selatan Dengan Metode Heuristic Evaluation* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1607/>
- Dariato, D. (2022). *Aplikasi Persediaan Pupuk Pada PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1228/>
- Destiana, B. (2022). *Aplikasi Rekam Medis Berbasis Web Pada Praktik Dokter Spesialis THTKL* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1016/>
- Dewi, S. (2022a). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Komisi Digital di GMI Bethlehem Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/956/>
- Dewi, S. (2022b). *Perancangan Board Game Edukasi Kesehatan Gigi Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia 9-12 Tahun* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1672/>
- Dewi, W. U. (2022). *Pengukuran Kualitas Aplikasi Maulagi.Id Pada PT. Maulagi Indo Solusi Menggunakan Iso 25010* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1265/>
- Dwijaya, D. G., & Umur, M. A. (2022). *Aplikasi Inventaris Barang Menggunakan Sistem Barcode Pada PT Televisi Pandji Gemilang Persada* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/2045/>
- Edwardo, G. R. (2022). *Aplikasi Inventaris Barang Di SMK Taman Siswa 1 Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1210/>
- Elena, M. (2022). *Aplikasi Administrasi Pembayaran SPP SMK Ethika Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/905/>
- Elita, A., & Okriany, Y. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis Web Studi Kasus Malady Wedding Organizer Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/970/>
- Ependi, Z. (2022). *Laporan Kegiatan Bagian Undel JNE Kantor Perwakilan Irigasi Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1203/>
- Erliansyah, R. (2022). *Presensi Siswa Belajar Pada SMK Taman Siswa 1 Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1198/>
- Fachreza, M. D. (2022). *Aplikasi Barang Keluar Dan Barang Masuk Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1241/>

- Fadhil, M. (2022). *Pengolahan Data E-Arsip Pengajuan Kredit Mobil Mandiri Tunas Finance Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1174/>
- Fadhillah, R. H. (2022). *Desain Ulang Kemasan Plakat Pada Toko Plakat Murah Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1713/>
- Fahrudin, A. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Divisi Editor di CV. Imarah Promosindo* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/856/>
- Fajarriansyah, P. (2022). *Laporan Kegiatan Pengolahan Data Pemanenan Pada Dinas Pertanian Sumatera Selatan* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/909/>
- Farel, M. (2022). *Penerapan Teknologi Qr-Code Berbasis Website Untuk Absensi Pegawai PT. Maulagi Indo Solusi* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1248/>
- Fareza, A. (2022). *Aplikasi Stok Barang Abunesia Grup Palembang Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1225/>
- Farhan, M. (2022). *Aplikasi Pengajuan Cuti Pegawai Berbasis Web Di Kantor Lurah Demang Lebar Daun* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1217/>
- Farhan, M. R. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Di Dinas Komunikasi Dan Informatika Kota Palembang Divisi Pengelolaan Opini Publik Bagian Editor Video* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1205/>
- Fathona, A. A., & Anggraini, I. A. (2022). *Sistem Informasi Manajemen Penitipan Anak Pada Yayasan Ruang Denali Mandala Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1556/>
- Fathullah, A. F., & Hendri, H. (2022). *Penerapan Metode Clustering Dengan Algoritma K-Means Menggunakan Model LRFM Untuk Segmentasi Pelanggan di PT. Kreatif Global Solusindo* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/989/>
- Fatrianto, M. R. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Keuangan Pada Koperasi Cermat* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/911/>
- Faturahman, M. (2022). *Analisis Aplikasi Ceisa (Customs-Excise Information System And Automation) Dengan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model Pada Kantor KPPBC Tipe Madya B Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1657/>
- Fauzan, M. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Pernikahan Berbasis Web Pada Kua Sanga Desa* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1192/>
- Febriana, K. (2022a). *Analisis Laporan Arus Kas Pada Perusahaan Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2016-2020* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1591/>
- Febriana, K. (2022b). *Laporan Kegiatan Tentang Perhitungan Pajak Penghasilan 22 Pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Sumatera Selatan* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/880/>
- Febriansyah, I. (2022). *Perancangan Manajemen Bandwidth dan Optimalisasi Jaringan Pada Computer Plus IT Education Center* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1211/>
- Ferdian, F. (2022). *Aplikasi Bimbingan Konseling SMK PGRI 2 Karang Sari* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/952/>
- Ysf, R. A. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Pemanfaatan Aplikasi Si.Manis Pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Palembang*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/933/>