

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1. Hasil dan Pembahasan**

Teknik pengembangan sistem yang digunakan penulis pada penelitian ini menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP) yang memiliki empat fase yaitu fase *inception*, fase *elaboration*, fase *construction*, dan fase *transition*. Identifikasi masalah yang didapat yaitu belum memiliki tempat sendiri untuk memasarkan produk atau makanan dan masih mengandalkan pemasaran melalui agen maupun datang langsung dengan membawa contoh produk atau makanan ke calon konsumen. Dari permasalahan itu maka saran yang diberikan adalah pembuatan aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang berbasis *web mobile*.

##### **5.1.1. Fase *Inception***

Fase *inception* adalah fase awal dari metode *Rational Unified Process*. Pada tahap ini penulis menganalisis kebutuhan berupa data-data atau materi untuk pembuatan aplikasi seperti *Database MySQL* (*Database Management System*), *user* ada tiga yaitu *admin*, pembeli, dan penjual, bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP, *webserver* yang digunakan yaitu XAMPP, serta *framework* yang digunakan yaitu *Codeigniter*.



**a. Aktor**

Berikut tabel yang menjelaskan tentang peran masing-masing aktor pada gambar 5.1 dapat dilihat pada tabel 5.1:

**Tabel 5.1 Tabel Keterangan Aktor**

No	Aktor	Keterangan
1.	<i>Admin</i>	Admin merupakan administrator aplikasi yang memiliki hak untuk mengelolah seluruh data yang ada didalam aplikasi seperti validasi data penjual dan kelola data pelanggan.
2.	Penjual	Pengguna aplikasi yang akan menjual produk dan makanan oleh-oleh khas Palembang.
3.	Pelanggan	Pengguna aplikasi yang akan penulis ciptakan.

**b. Use Case**

Berikut tabel yang menjelaskan tentang fungsi setiap *use case* yang terdapat pada gambar 5.1 dapat dilihat pada tabel 5.2:

**Tabel 5.2 Tabel Keterangan Use Case**

No	Use Case	Aktor	Keterangan
1.	Validasi Penjual	<i>Admin</i>	<i>Admin</i> melakukan validasi akun penjual agar penjual dapat bisa berjualan setelah dilakukannya survey

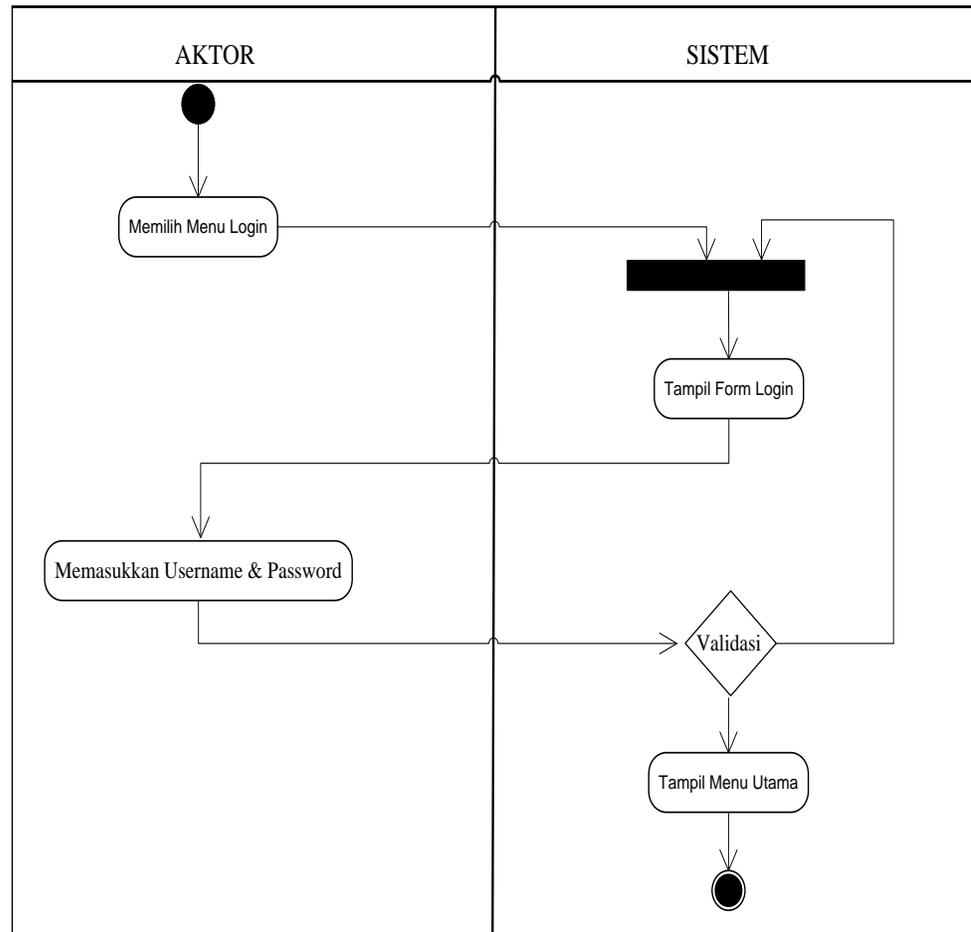
No	Use Case	Aktor	Keterangan
2.	Kelola Data Pelanggan	<i>Admin</i>	<i>Admin</i> dapat melihat data pelanggan, dan mencari data pelanggan.
3.	Kelola Data Ongkos Kirim	<i>Admin</i>	<i>Admin</i> dapat menginput data ongkos kirim pembeli.
4.	Validasi Pembayaran	<i>Admin</i>	<i>Admin</i> melakukan validasi pembayaran yang telah ditransfer oleh pembeli.
5.	Registrasi Penjual	Penjual	Penjual diwajibkan registrasi akun terlebih dahulu agar dapat berjualan di aplikasi <i>e-commerce</i> .
6.	Profil Penjual	Penjual	Penjual dapat melakukan edit data pribadi di menu profil penjual.
7.	Kelola Data Produk	Penjual	Penjual dapat melakukan input produk, edit produk, menambahkan harga pada aplikasi.
8.	Pengiriman	Penjual	Penjual dapat melakukan <i>upload</i> bukti resi atau tanda pengiriman.
9.	Penjualan	Penjual	Penjual dapat melihat riwayat penjualan pada aplikasi.
10	Registrasi	Pelanggan	Penjual diwajibkan

No	Use Case	Aktor	Keterangan
	Pelanggan		registrasi akun terlebih dahulu agar dapat login di aplikasi <i>e-commerce</i> .
11.	Profil Pelanggan	Pelanggan	Pelanggan dapat melakukan edit data pribadi di menu profil pelanggan.
12.	Pembelian	Pelanggan	Pelanggan dapat melihat riwayat pembelian pada aplikasi.
13.	Pembayaran	Pelanggan	Pelanggan dapat melakukan <i>upload</i> bukti transfer agar pesanan dapat diproses oleh penjual.
14.	Penerimaan	Pelanggan	Pelanggan dapat memberikan penilaian setelah barang diterima pada menu penerimaan.

### 5.1.2.2. Activity Diagram

#### 1. Diagram Activity Login Aktor

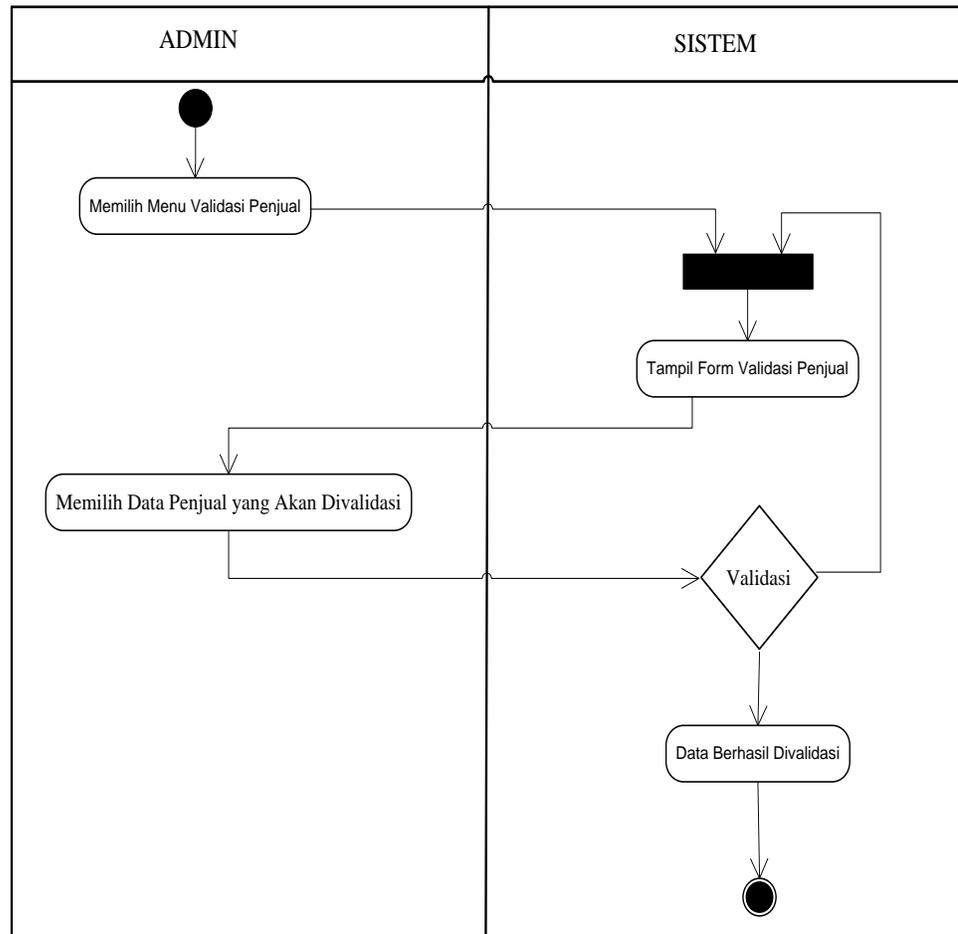
Terdapat gambar *diagram activity login* aktor pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.2:



**Gambar 5.2 Activity Diagram Login Aktor**

## 2. Diagram Activity Validasi Penjual

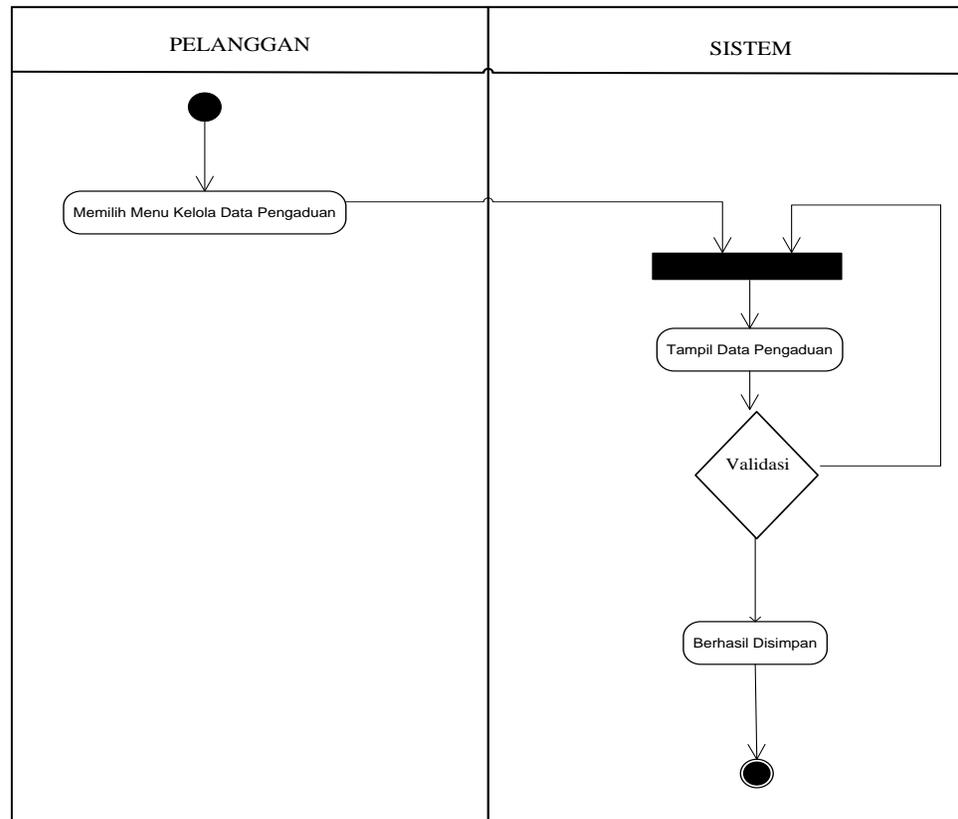
Terdapat gambar *diagram activity* Validasi Penjual pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.3:



**Gambar 5.3 Activity Diagram Validasi Penjual**

### 3. Diagram Activity Kelola Data Pengaduan

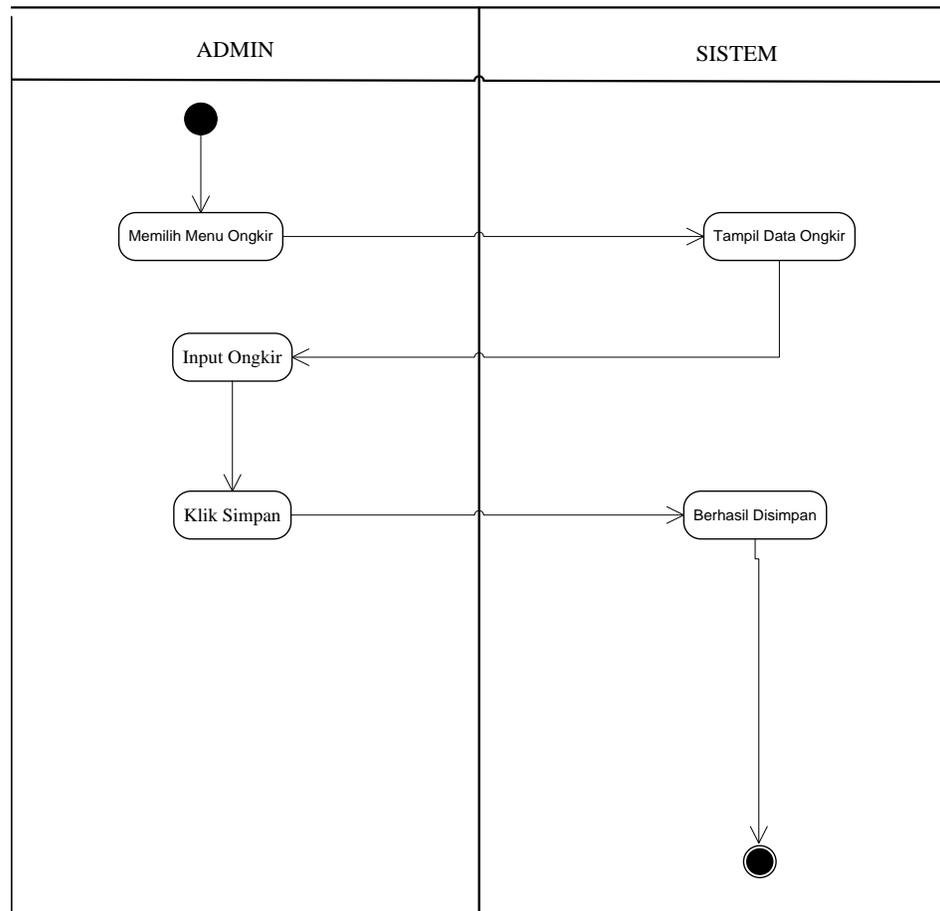
Terdapat gambar *diagram activity* Kelola Data Pengaduan pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.4:



**Gambar 5.4 Activity Diagram Mengelola Data Pengaduan**

#### **4. Diagram Activity Kelola Data Ongkos Kirim**

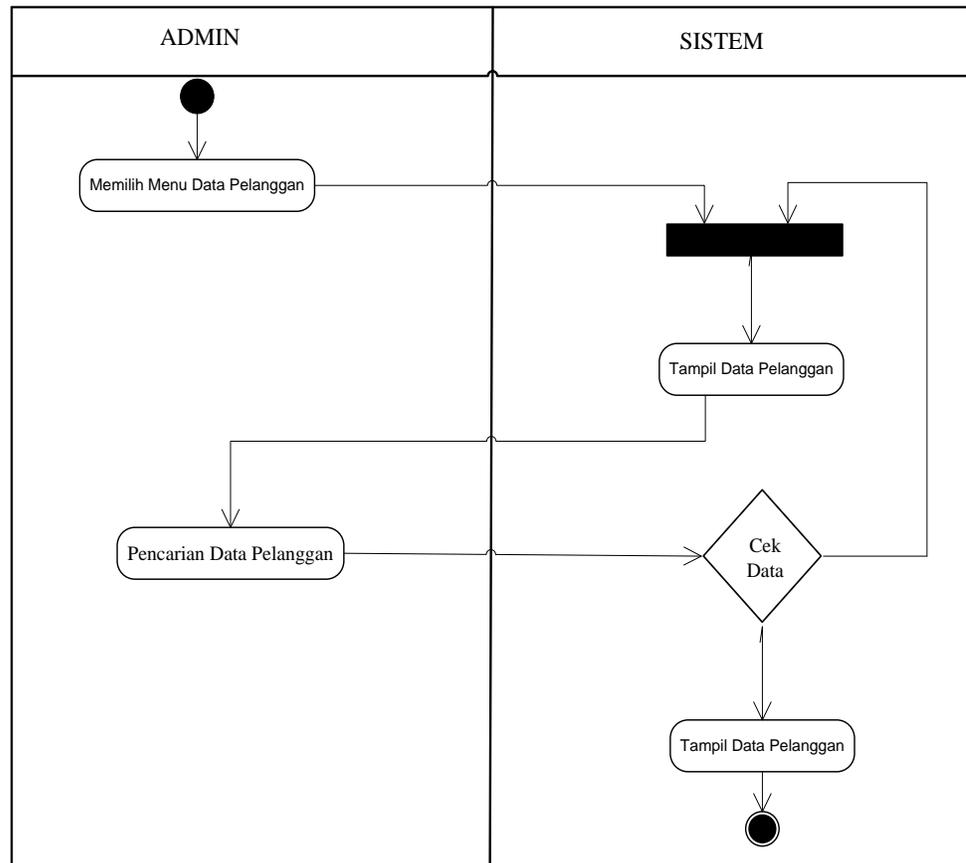
Terdapat gambar *diagram activity* Kelola Data Ongkos Kirim pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.5:



**Gambar 5.5 Activity Diagram Kelola Data Ongkir**

### 5. Diagram Activity Kelola Data Pelanggan

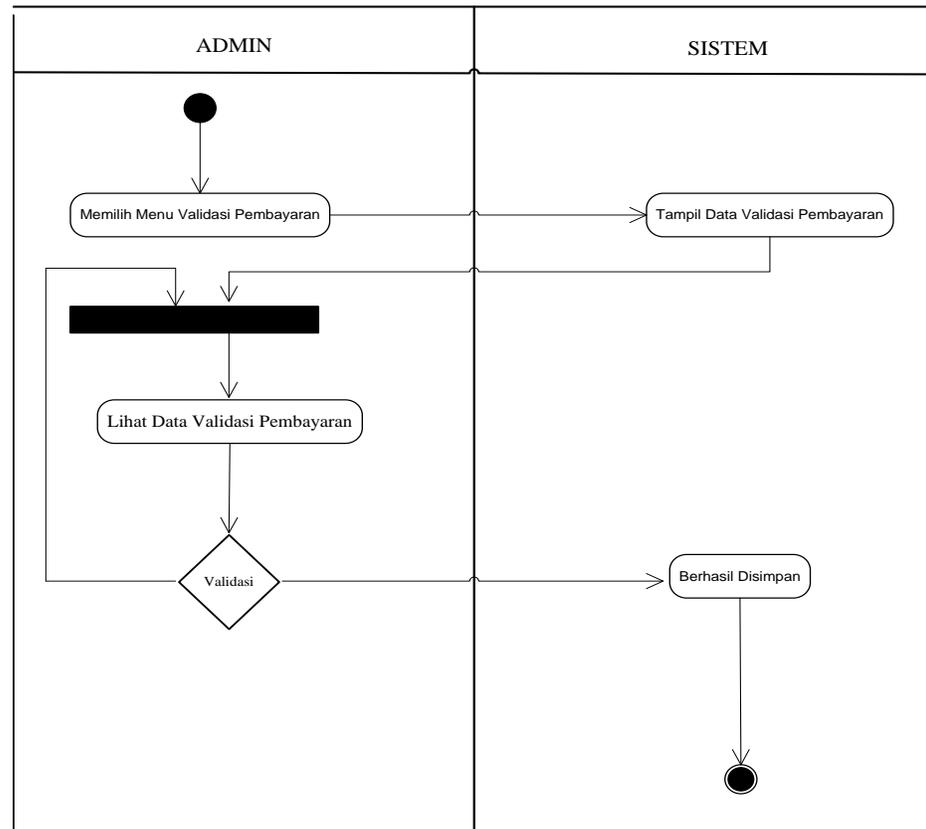
Terdapat gambar *diagram activity* Kelola Data Pelanggan pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.6:



**Gambar 5.6 Diagram Activity Kelola Data Pelanggan**

## 6. Diagram Activity Validasi Pembayaran

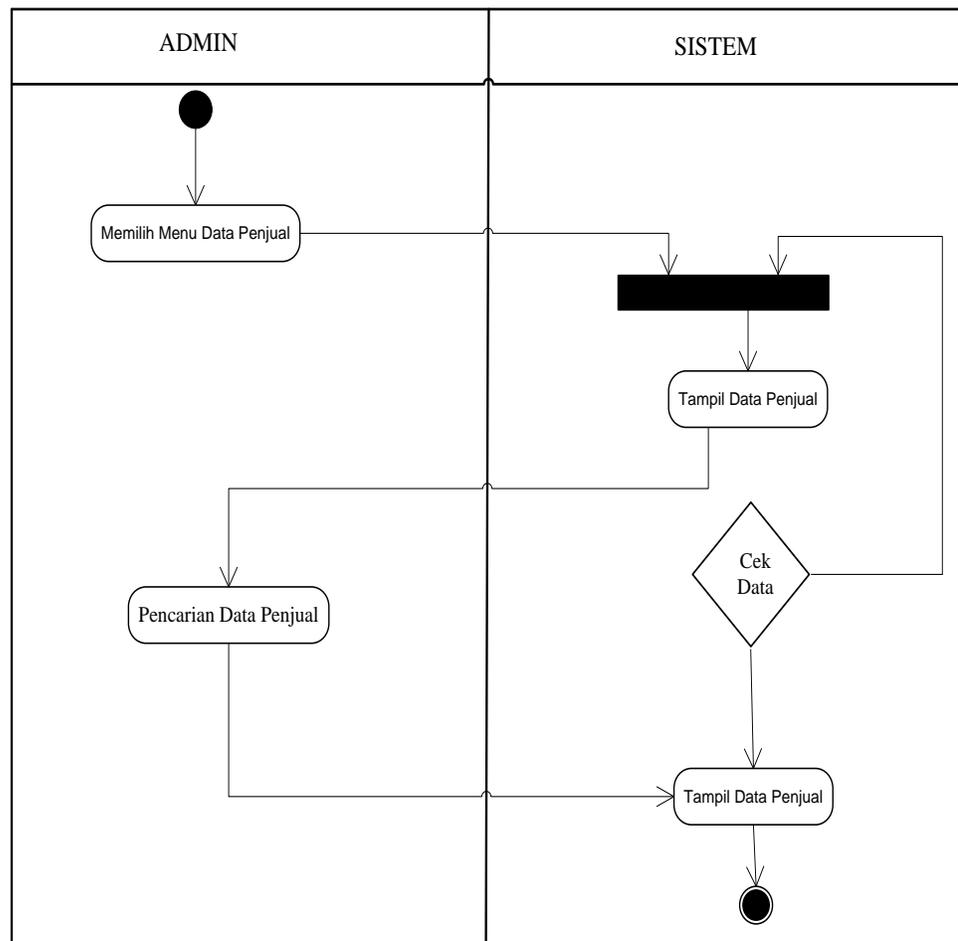
Terdapat gambar *diagram activity* Validasi Pembayaran pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.7:



**Gambar 5.7 Diagram Activity Kelola Validasi Pembayaran**

### 7. Diagram Acitivity Kelola Data Penjual

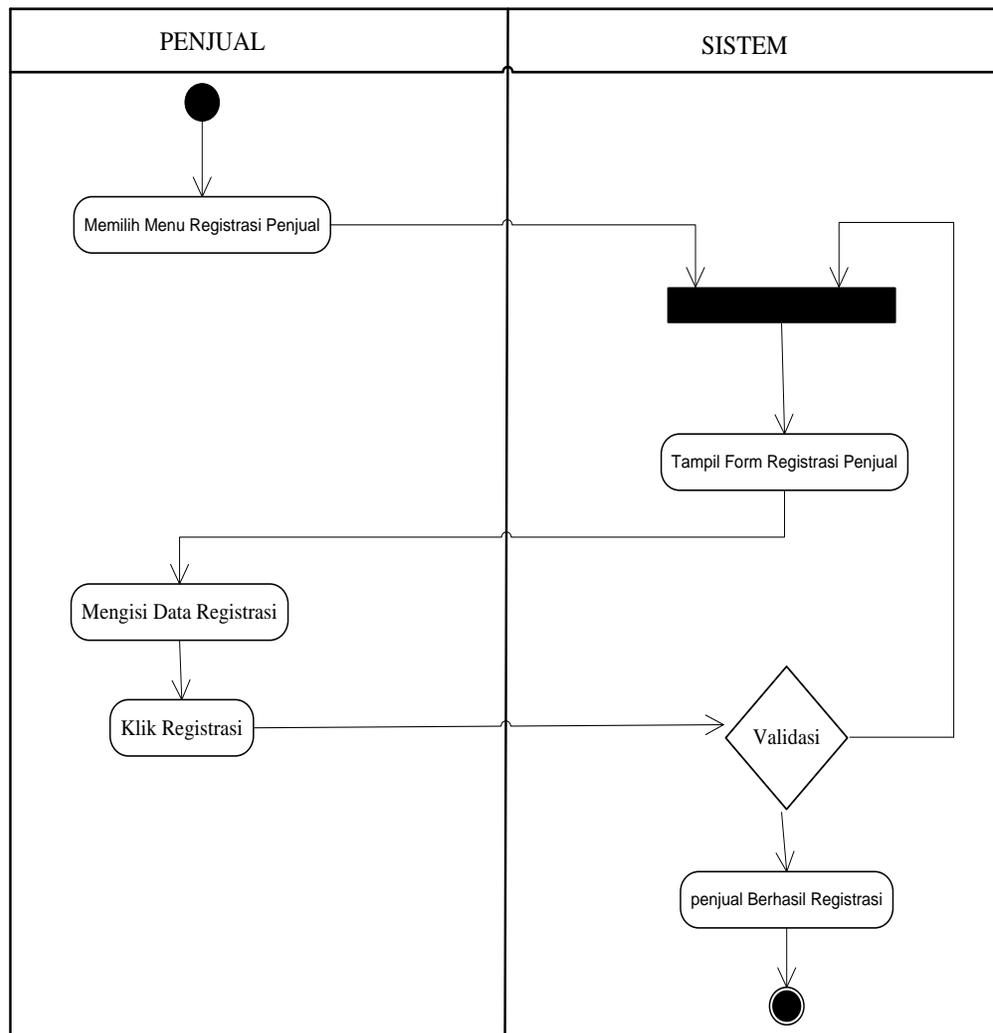
Terdapat gambar *diagram activity* Kelola Data Penjual pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.8:



**Gambar 5.8 Diagram Acitivity Kelola Data Penjual**

### 8. Diagram Activity Registrasi Penjual

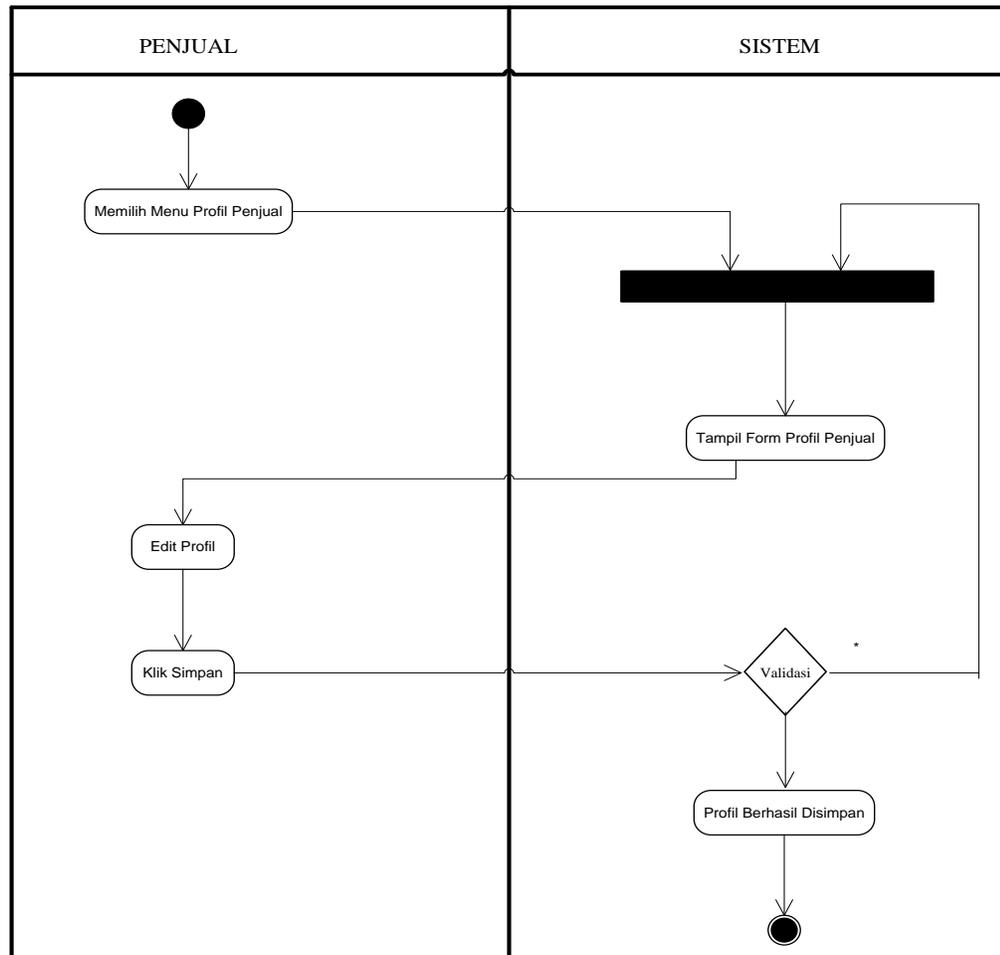
Terdapat gambar *diagram activity* Registrasi Penjual pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.9:



**Gambar 5.9 Diagram Activity Registrasi Penjual**

### 9. Diagram Activity Profil Penjual

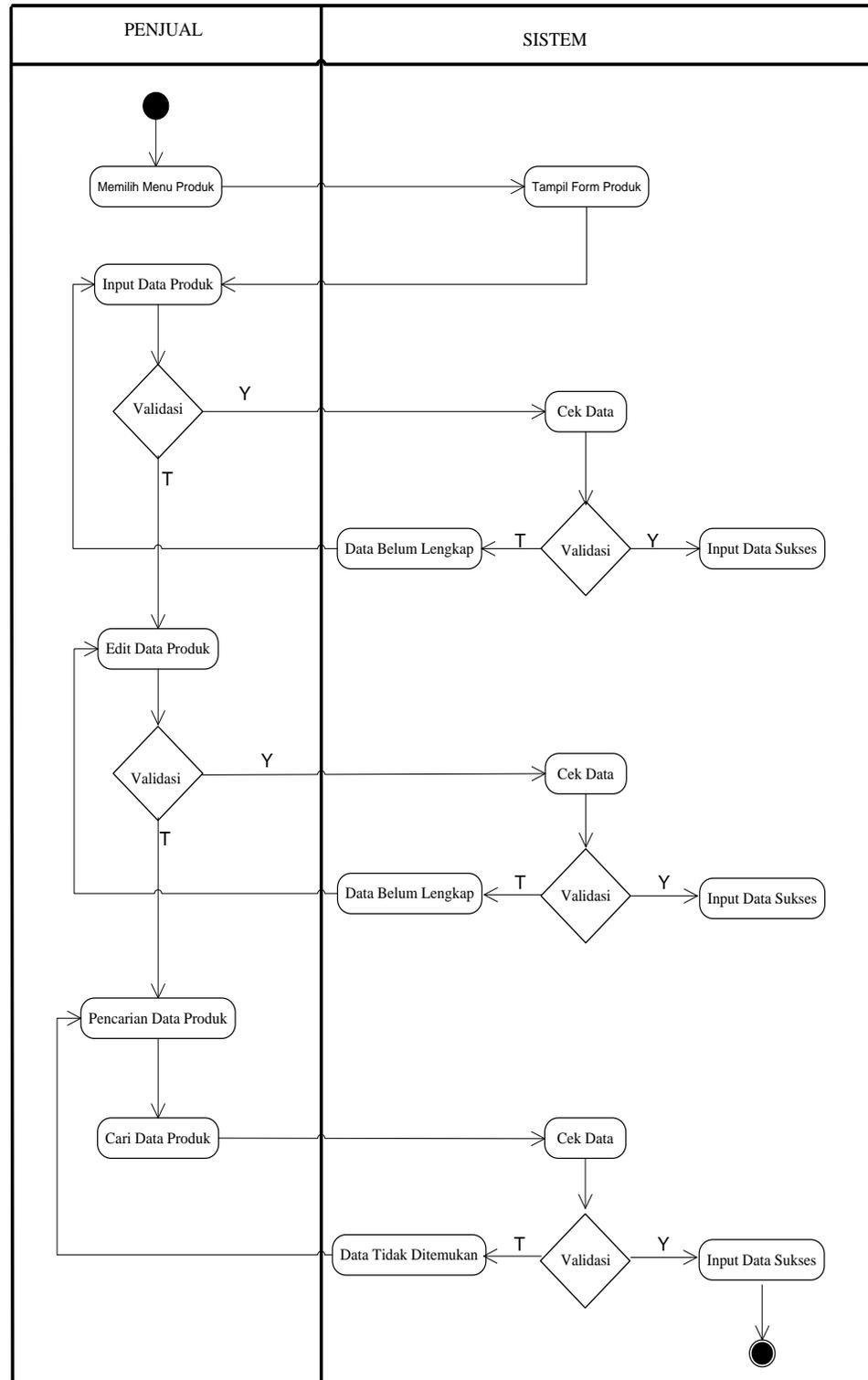
Terdapat gambar *diagram activity* Profil Penjual pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.10:



**Gambar 5.10 Diagram Activity Profil Penjual**

## 10. Diagram Activity Kelola Data Produk

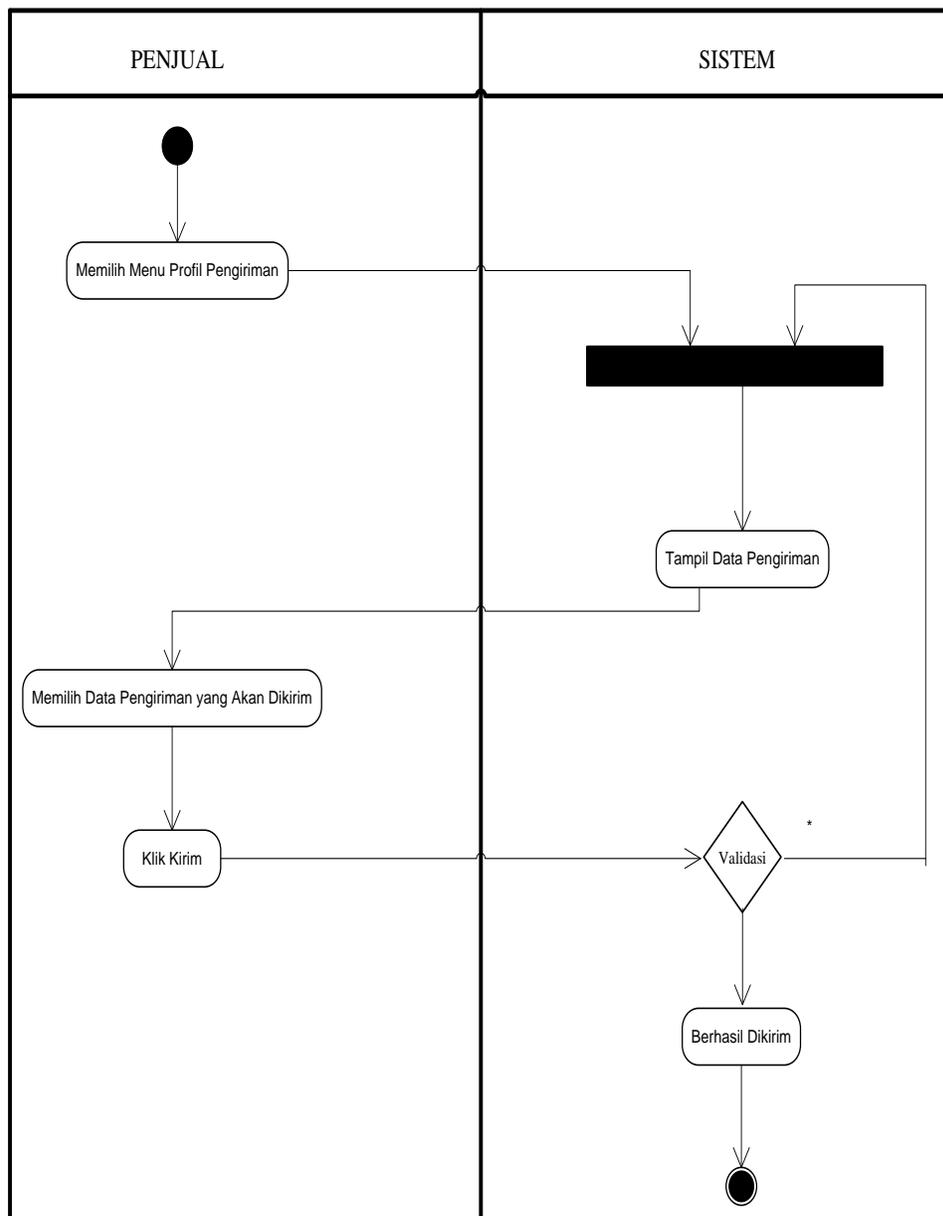
Terdapat gambar *diagram activity* kelola data produk pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.11:



Gambar 5.11 Diagram Activity Kelola Data Produk

### 11. Diagram Activity Pengiriman

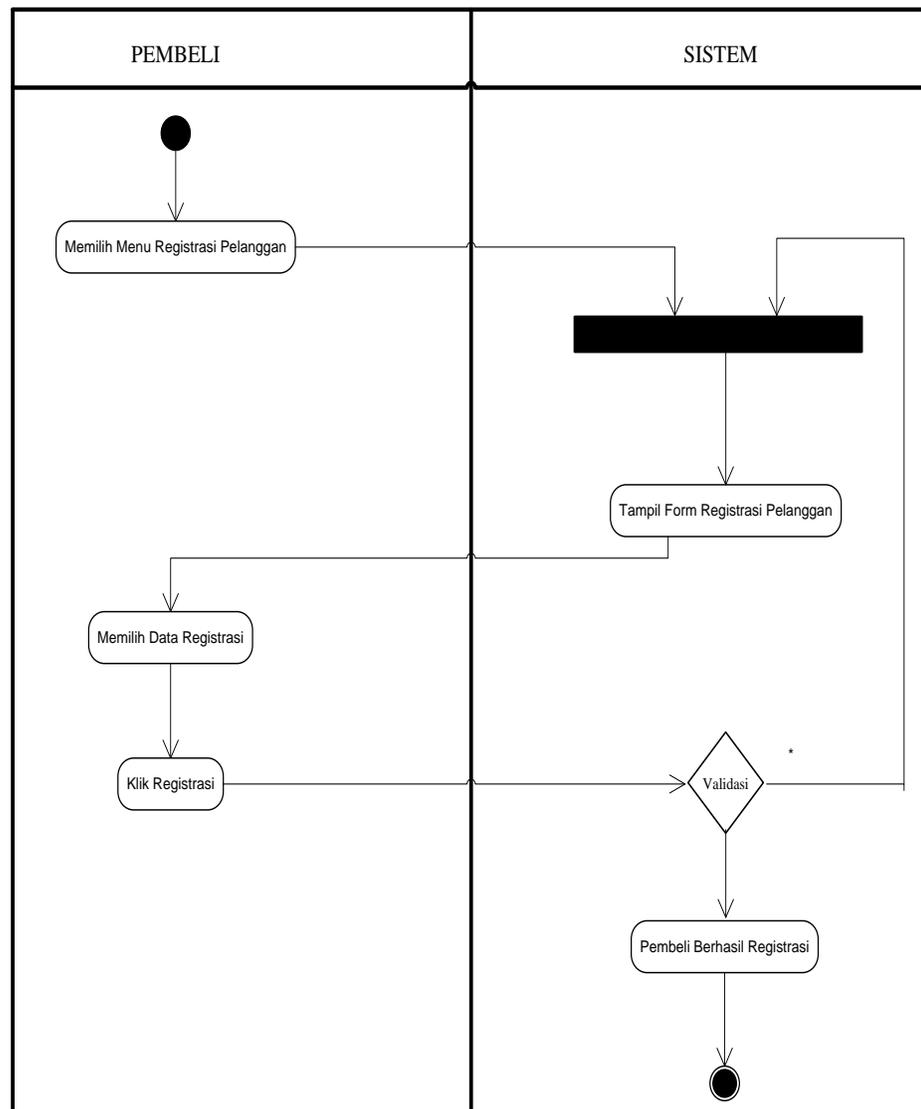
Terdapat gambar *diagram activity* Pengiriman pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.12:



**Gambar 5.12 Diagram Activity Pengiriman**

## 12. Diagram Activity Registrasi Pelanggan

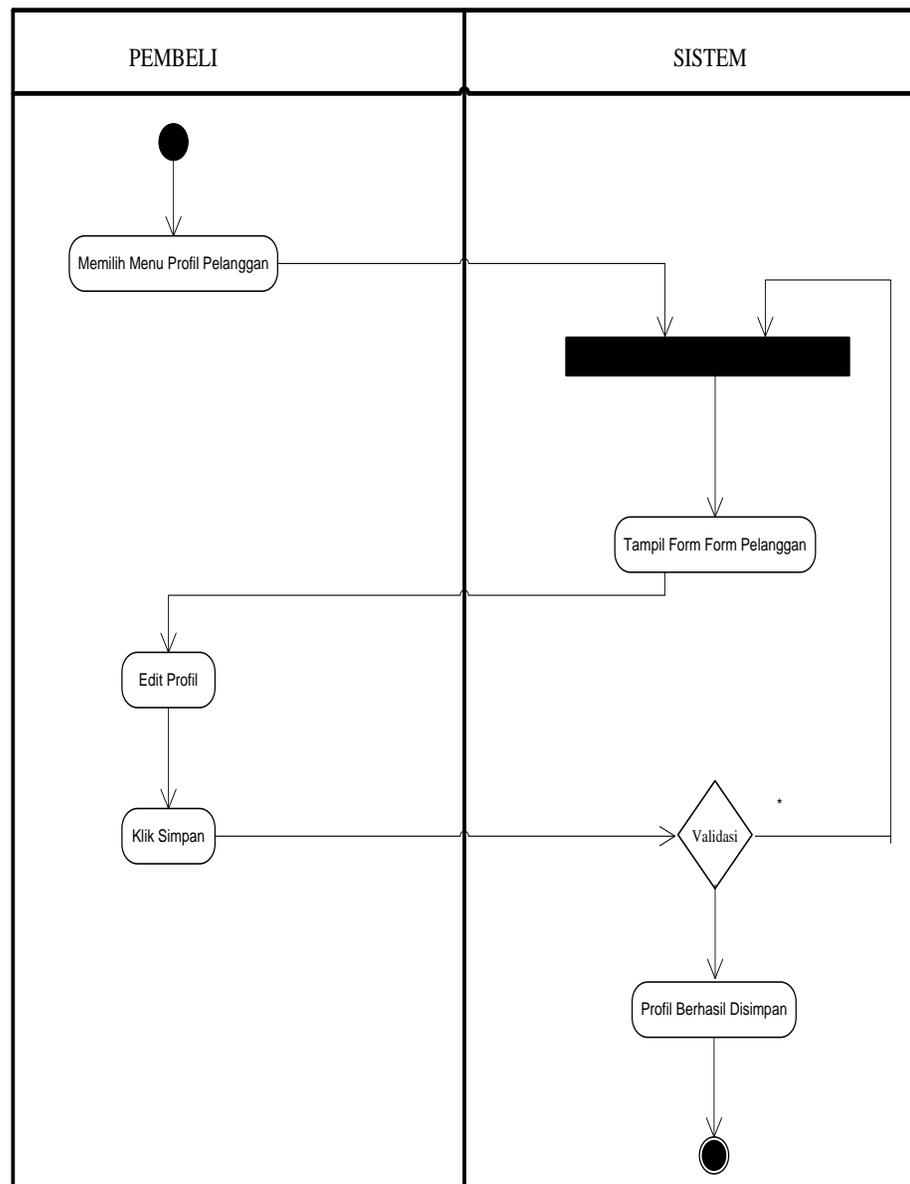
Terdapat gambar *diagram activity* Registrasi Pelanggan pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.13:



**Gambar 5.13 Diagram Activity Registrasi Pelanggan**

### 13. Diagram Activity Profil Pelanggan

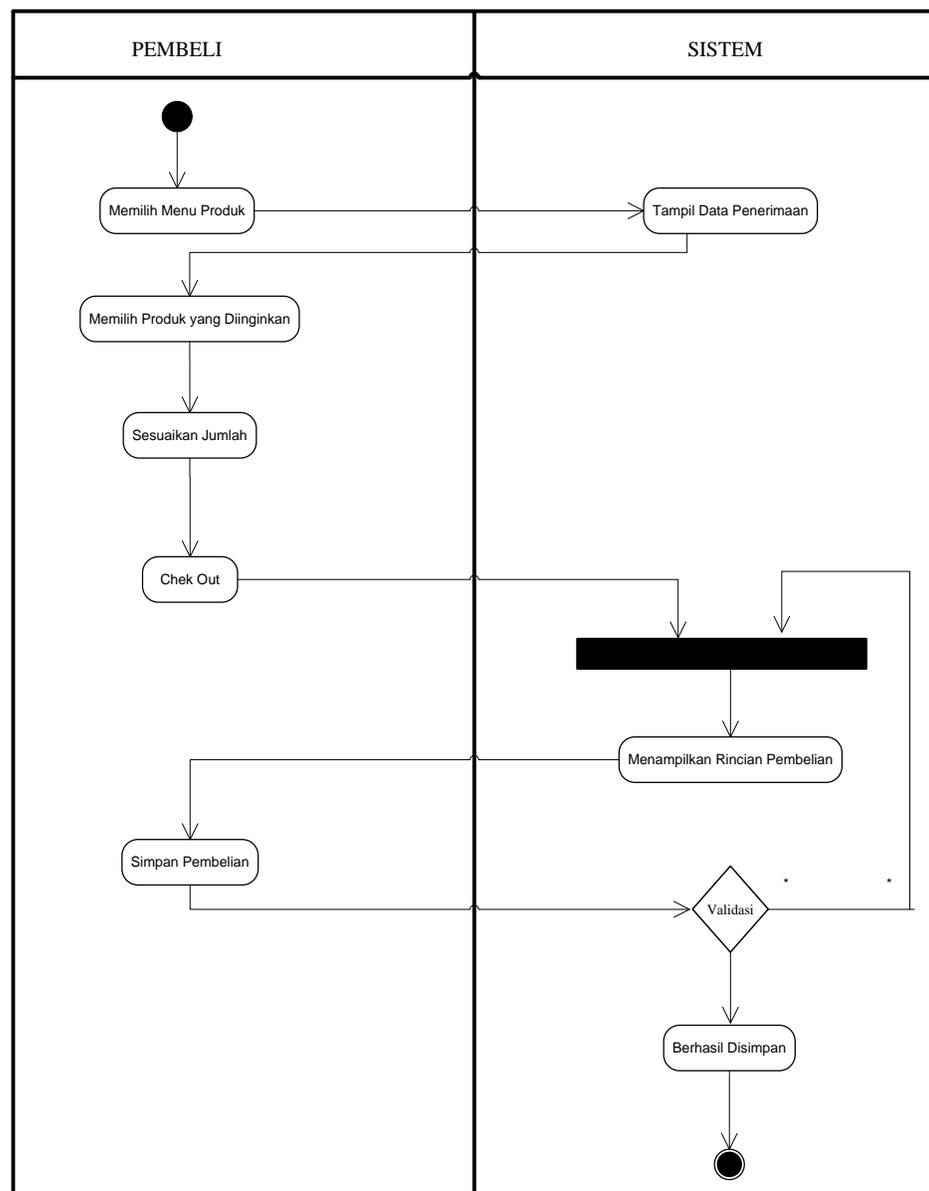
Terdapat gambar *diagram activity* Profil Pelanggan pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.14:



**Gambar 5.14 Diagram Activity Profil Pelanggan**

#### 14. Diagram Activity Pembelian

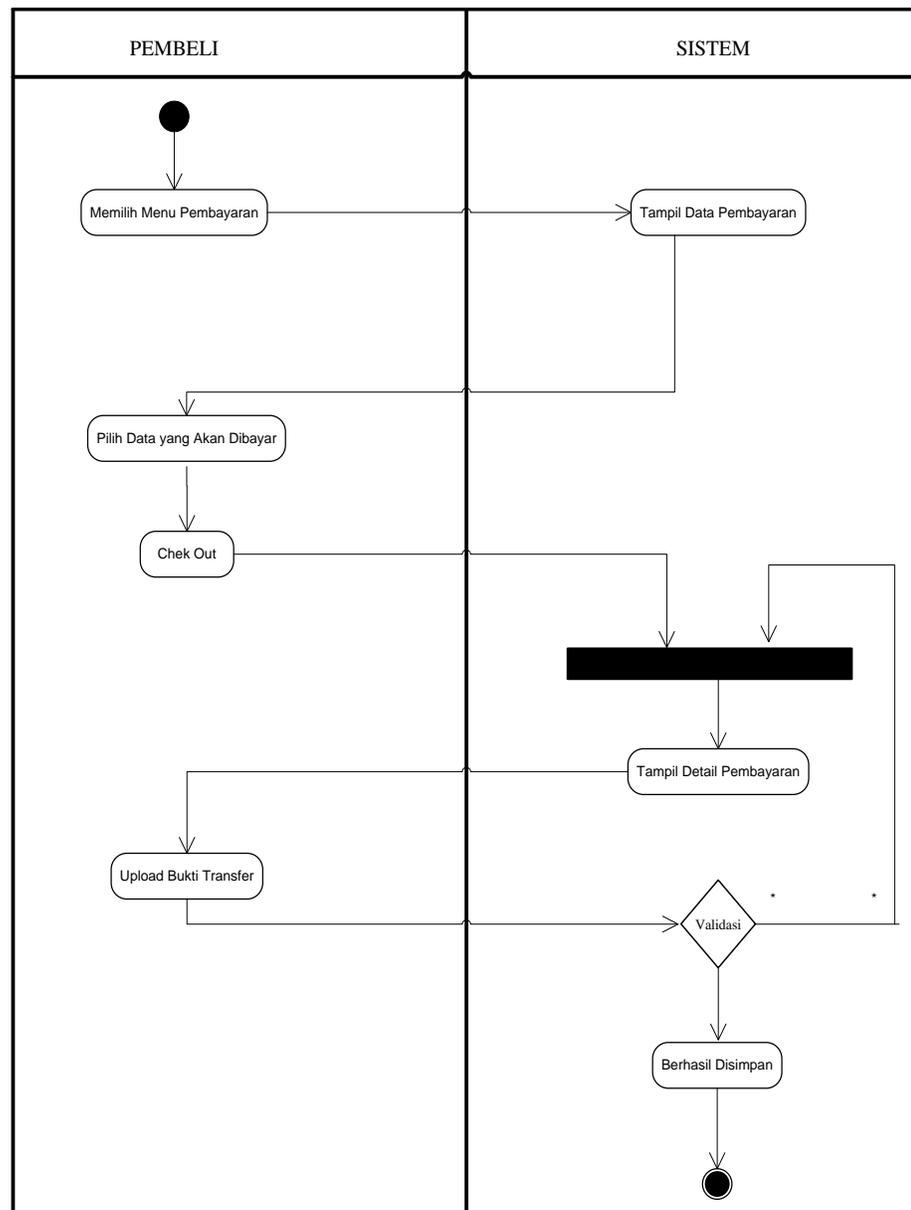
Terdapat gambar *diagram activity* Pembelian pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.15:



Gambar 5.15 Diagram Activity Pembelian

### 15. Diagram Activity Pembayaran

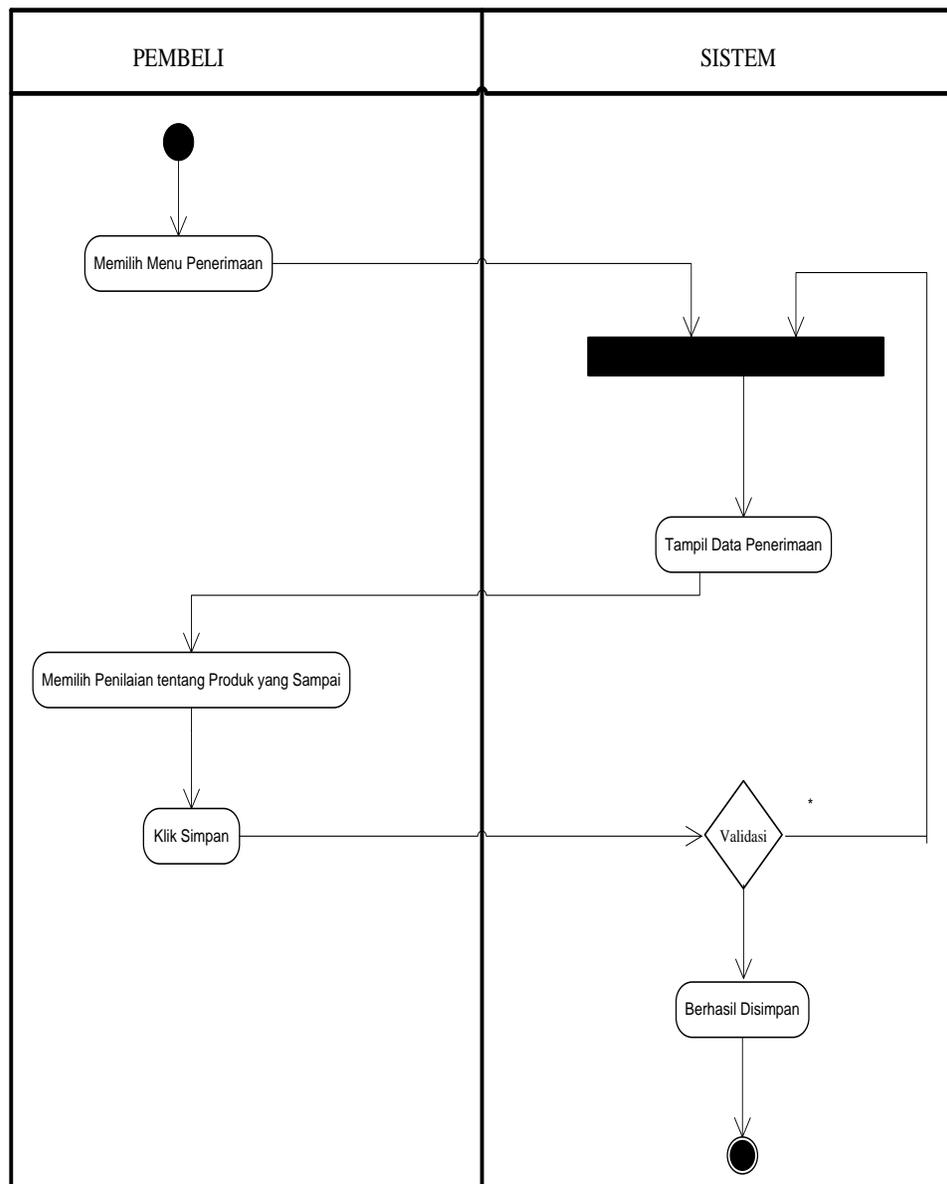
Terdapat gambar *diagram activity* Pembayaran pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.16:



**Gambar 5.16 Diagram Activity Pembayaran**

### 16. Diagram Activity Penerimaan

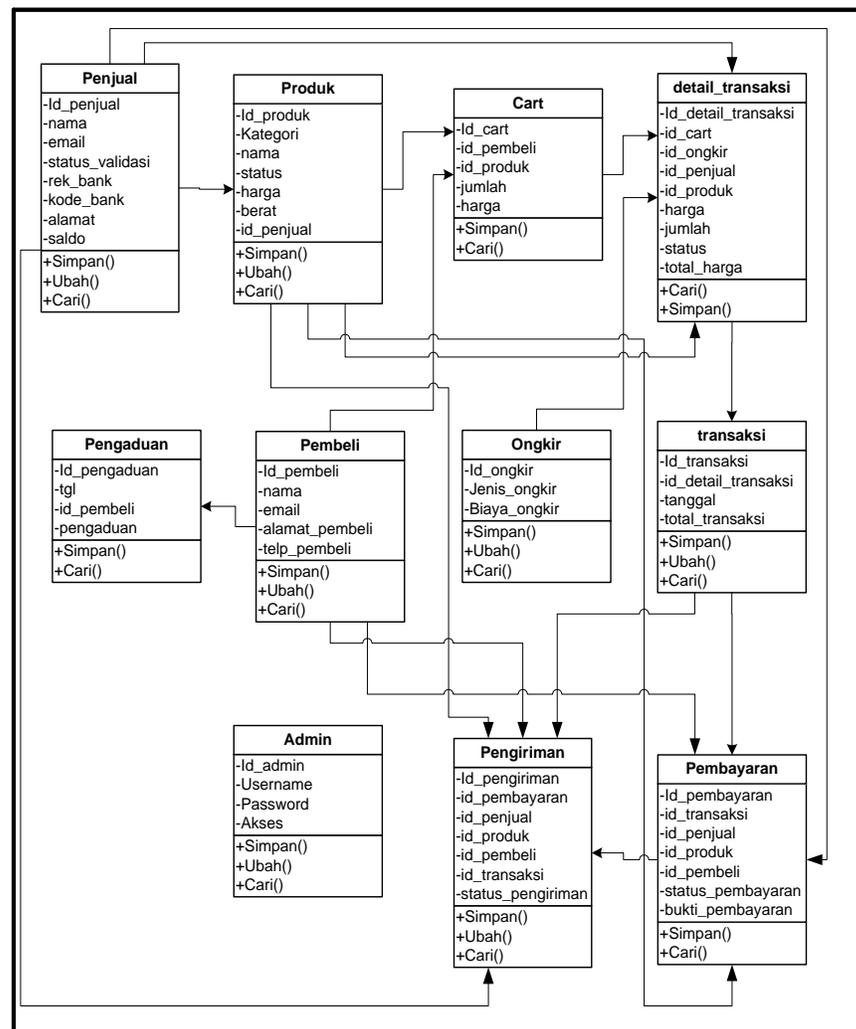
Terdapat gambar *diagram activity* Penerimaan pada aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang pada gambar 5.17:



**Gambar 5.17 Diagram Activity Penerimaan**

### 5.1.1.3. Class Diagram

Terdapat gambar *class diagram* yang menjelaskan hubungan antara *class* dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan bagaimana caranya agar mereka saling berkaitan untuk mencapai tujuan, dapat dilihat pada gambar 5.15:



Gambar 5.15 Class Diagram

#### 5.1.1.4 Desain Database

Rancangan database yang digunakan sebagai tempat penyimpanan data menggunakan database MYSQL. Desain yang akan dibuat sebagai berikut:

##### a. Tabel Produk

Tabel produk dapat dilihat pada tabel 5.3 berikut:

**Tabel 5.3 Produk**

No	Field Name	Type	Witdh	Keterangan
1	<i>Id_Produk</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Kategori	<i>Varchar</i>	100	Kategori produk yang akan dijual
3	Nama	<i>Varchar</i>	100	Nama Produk yang akan dijual
4	Status	<i>Varchar</i>	100	Pelanggan bisa memesan produk sesuai keinginan pelanggan
5	Harga	<i>Int</i>	11	Harga barang yang dijual
6	Berat	<i>Float</i>		Berat barang yang dijual
6	<i>Id_penjual</i>	<i>Int</i>	11	Setiap penjual memiliki ID

##### b. Tabel Penjual

Tabel penjual dapat dilihat pada tabel 5.4 berikut:

No	Field Name	Type	Witdh	Keterangan
1	<i>Id_Penjual</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Nama	<i>Varchar</i>	100	Nama Penjual
3	Email	<i>Varchar</i>	100	Setiap penjual, wajib memiliki email
4	Status_validasi	<i>Varchar</i>	100	Untuk memvalidasi akun penjual
5	Rek_bank	<i>Varchar</i>	25	Penjual wajib memiliki

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
				rekening bank agar memudahkan pelanggan melakukan transaksi
6	Kode_bank	<i>Varchar</i>	25	Masing-masing bank memiliki kode tersendiri.
7	Alamat	<i>Text</i>		Alamat tujuan pembeli yang untuk mempermudah transaksi.
8	Saldo	<i>Bigint</i>	20	Saldo akan bertambah otomatis jika pembeli telah menerima pesanan.

c. Tabel Transaksi

Tabel transaksi dapat dilihat pada tabel 5.5 berikut:

**Tabel 5.5 Transaksi**

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	<i>Id_Transaksi</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	<i>Id_detail_transaksi</i>	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
3	Tanggal	<i>Date</i>		Tanggal transaksi
4	Total_transaksi	<i>Int</i>	11	Total Transaksi yang harus dibayar semua produk

d. Tabel Detail Transaksi

Tabel detail transaksi dapat dilihat pada tabel 5.6 berikut:

**Tabel 5.6 Detail Transaksi**

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id_detail_transaksi	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Id_cart	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
3	Id_ongkir	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
4	Id_penjual	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
5	Id_produk	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
4	Harga	<i>Int</i>	11	Harga satuan dari barang yang dijual.
5	Jumlah	<i>Int</i>	11	Jumlah produk yang dipesan
6	Status	<i>Varchar</i>	100	Status terkirim atau tidaknya suatu barang.
7	Total_Harga	<i>Int</i>	11	Harga barang yang dijual termasuk ongkos kirim.

## e. Tabel Pembeli

Tabel pembeli dapat dilihat pada tabel 5.7 berikut:

**Tabel 5.7 Pembeli**

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id_pembeli	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Nama	<i>Varchar</i>	100	Nama Pembeli
3	Email	<i>Varchar</i>	100	Setiap penjual, wajib memiliki email
4	Alamat_pembeli	<i>Text</i>		Alamat tujuan pembeli.

No	Field Name	Type	Witdh	Keterangan
5	Telp_pembeli	<i>Varchar</i>	30	Pembeli wajib memasukkan telpon agar mempermudah kurir melakukan pengiriman barang.

f. Tabel *admin*

Tabel *admin* dapat dilihat pada tabel 5.8 berikut:

**Tabel 5.8 *admin***

No	Field Name	Type	Witdh	Keterangan
1	<i>Id_admin</i>	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
2	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	100	<i>Username</i> untuk masuk ke menu <i>login</i> .
3	<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	100	<i>Password admin</i> untuk bisa mengakses ke aplikasi.
4	Akses	<i>Varchar</i>	100	Akses ke setiap menu.

## g. Tabel pengaduan

Tabel pengaduan dapat dilihat pada tabel 5.9 berikut:

**Tabel 5.9 Pengaduan**

No	Field Name	Type	Witdh	Keterangan
1	<i>Id_pengaduan</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
2	Tanggal	<i>Date</i>		Tanggal pengaduan dari pembeli.
3	<i>Id_pembeli</i>	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
4	Pengaduan	<i>Text</i>		Isi dari pengaduan

#### h. Tabel *cart*

Tabel *cart* dapat dilihat pada tabel 5.10 berikut:

**Tabel 5.10 Cart**

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	<i>Id_cart</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	<i>Id_pembeli</i>	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key.</i>
3	<i>Id_produk</i>	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key.</i>
4	Jumlah	<i>Int</i>	11	Jumlah pesanan
5	Harga	<i>Int</i>	11	Harga barang.

#### i. Tabel ongkir

Tabel ongkir dapat dilihat pada tabel 5.11 berikut:

**Tabel 5.11 Ongkir**

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	<i>Id_Ongkir</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Jenis_Ongkir	<i>Varchar</i>	255	Jenis ongkir untuk mengetahui kurir yang bekerjasama.
3	Biaya_Ongkir	<i>Int</i>	11	Besarnya ongkir tergantung dari jenis ongkir.

## j. Tabel pembayaran

Tabel pembayaran dapat dilihat pada tabel 5.12 berikut:

**Tabel 5.12 Pembayaran**

No	Field Name	Type	Witdh	Keterangan
1	Id_pembayaran	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Id_transaksi	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
3	Id_penjual	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
4	Id_produk	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
5	Id_pembeli	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
6	Status_pembayaran	<i>Int</i>	11	Menerangkan bahwa transaksi sudah dibayar atau belum.
7	Bukti_pembayaran	<i>Int</i>	11	Pembeli mengupload bukti pembayaran.

## k. Tabel pengiriman

Tabel pengiriman dapat dilihat pada tabel 5.13 berikut:

**Tabel 5.13 Pengiriman**

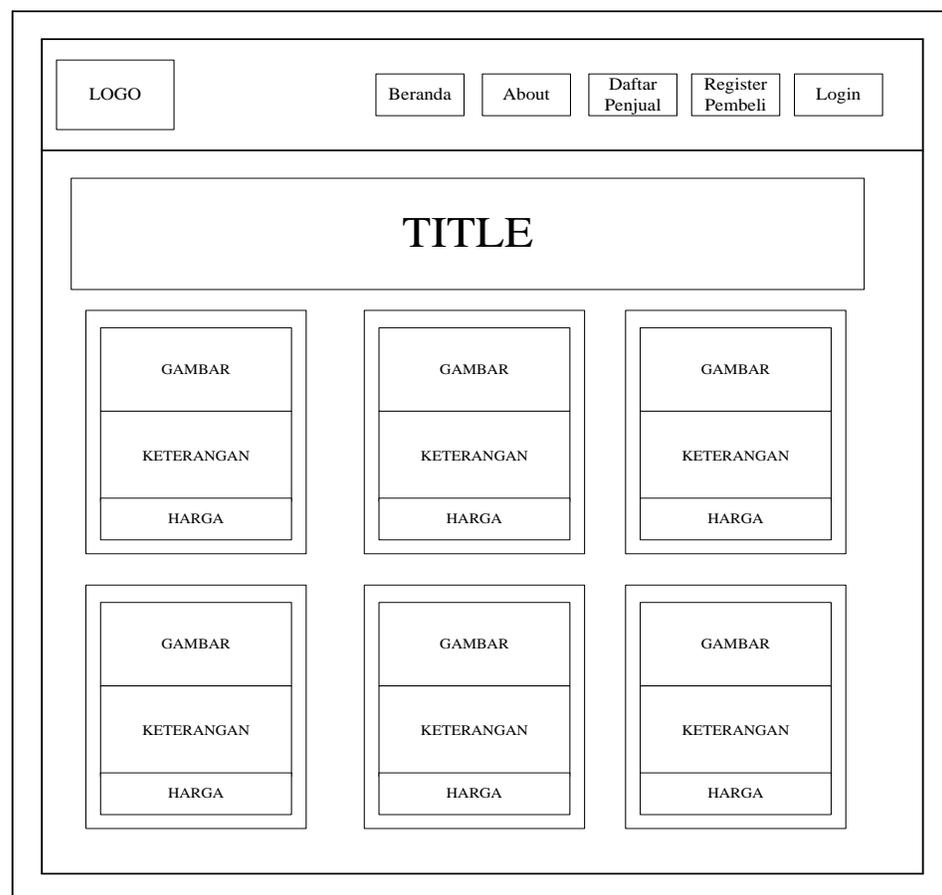
No	Field Name	Type	Witdh	Keterangan
1	Id_pengiriman	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Id_pembayaran	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
3	Id_penjual	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
4	Id_produk	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
5	Id_pembeli	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
6	Status_pengiriman	<i>Varchar</i>	30	Status pengiriman diterima atau belum.

### 5.1.1.5 Desain Interface

#### 1. Desain Halaman User

##### a. Rancangan Halaman User

Berikut adalah tampilan halaman beranda yang dapat dilihat pada gambar 5.16:



**Gambar 5.16 Rancangan Halaman User**

Dilihat pada gambar 5.16 halaman ini merupakan halaman bagi pengguna umum tanpa *login* untuk melihat informasi berupa produk atau makanan yang banyak

peminatnya ataupun promo. Menu yang ditampilkan pada gambar 5.16 tersebut terdiri dari menu beranda, *about*, daftar penjual, register pembeli, dan *login*.

### b. Rancangan Halaman Daftar Penjual

Rancangan halaman daftar penjual tampilan desainnya dapat dilihat pada gambar 5.17:

The wireframe shows a registration page layout. At the top, there is a header bar containing a 'LOGO' box on the left and five navigation buttons: 'Beranda', 'About', 'Daftar Penjual', 'Register Pembeli', and 'Login'. Below the header is a large rectangular box labeled 'TITLE'. The main content area features a registration form titled 'DAFTAR PENJUAL'. The form includes the following fields: 'Email' with placeholder text 'XXXXXXXXXXXXXXXXXX', 'Password' with a masked input (represented by seven black dots), 'Nama Toko' with placeholder text 'XXXXXXXXXXXXXXXXXX', 'Alamat' with placeholder text 'XXXXXXXXXXXXXXXXXX', and 'No Telpn' with placeholder text '999999999999999999999999'. At the bottom of the form is a button labeled 'Daftar Sekarang!'.

**Gambar 5.17 Rancangan Halaman Daftar Penjual**

Pada gambar 5.17 diatas merupakan tampilan desain halaman daftar penjual bertujuan untuk memudahkan penjual dalam melakukan registrasi data diri. Setelah melakukan pendaftaran, penjual menunggu notifikasi agar akun penjual telah diaktifkan oleh *admin*.

### c. Rancangan Halaman Register Pembeli

Rancangan halaman register pembeli desainnya dapat dilihat pada gambar 5.18:

The image shows a wireframe for a buyer registration page. At the top, there is a header bar containing a 'LOGO' box on the left and five navigation buttons: 'Beranda', 'About', 'Daftar Penjual', 'Register Pembeli', and 'Login'. Below the header is a large rectangular box labeled 'TITLE'. The main content area features a registration form titled 'DAFTAR PENJUAL'. The form includes five input fields: 'Email' (with placeholder 'XXXXXXXXXXXXXXXX'), 'Password' (with a masked input of 10 dots), 'Nama Anda' (with placeholder 'XXXXXXXXXXXXXXXX'), 'Alamat' (with placeholder 'XXXXXXXXXXXXXXXX'), and 'No Rekening' (with placeholder '999999999999999999999999'). At the bottom of the form is a button labeled 'Daftar Sekarang!'.

**Gambar 5.18 Rancangan Halaman Register Pembeli**

Pada gambar 5.18 diatas merupakan tampilan desain halaman register pembeli. Pembeli diwajibkan melakukan registrasi terlebih dahulu agar dapat melakukan *login* dan bisa membeli barang-barang di aplikasi *e-commerce*.

#### d. Rancangan Halaman *Login*

Rancangan halaman *login* desainnya dapat dilihat pada gambar 5.19:

The wireframe shows a login page layout. At the top left is a box labeled 'LOGO'. To its right are five navigation buttons: 'Beranda', 'About', 'Daftar Penjual', 'Register Pembeli', and 'Login'. Below these is a large rectangular area labeled 'TITLE'. In the center of the page is a login form. The form starts with a header box containing the text 'Silahkan Login'. Below this are three input fields: 'Email' with the placeholder text 'XXXXXXXXXXXXXXXXXX', 'Password' with a masked input (represented by ten black dots), and a 'Login' button at the bottom.

**Gambar 5.19 Rancangan Halaman *Login***

Pada gambar 5.19 diatas merupakan desain rancangan halaman *login*. Sebelum melakukan jual beli, *user* wajib melakukan *login* terlebih dahulu agar memudahkan pada saat melakukan transaksi.

### e. Rancangan Halaman *Admin* Ongkir

Rancangan halaman *admin* ongkir desainnya dapat dilihat pada gambar 5.20:

Daftar Ongkos Kirim			
No	Jenis Ongkir	Biaya Ongkir	Edit
!	JNE Regular	23000	Edit

GAMBAR	
Jenis Ongkir	<input type="text" value="XXXXXXX"/>
Biaya Ongkir	<input type="text" value="999999999"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

**Gambar 5.20 Rancangan Halaman Admin Ongkir**

Pada gambar 5.20 diatas merupakan desain rancangan halaman *admin* ongkir. *Admin* melakukan input ongkir sesuai dengan wilayah agar dapat menentukan ongkos kirim untuk pembeli.

#### f. Rancangan Halaman *Admin* Data Pembeli.

Rancangan halaman *admin* data pembeli desainnya dapat dilihat pada gambar 5.21:

No	Nama	Email	Alamat	No Telpon
1	Indra Rusmawan	Indra01@gmail.com	Jalan Naskah No 35	0897635473988
2	Carina Suci	Carina_doank@gmail.com	Jalan Naskah No 35	081274374849

**Gambar 5.21 Rancangan Halaman Admin Data Pembeli**

Pada gambar 5.21 diatas merupakan desain rancangan halaman *admin* Data Pembeli. *Admin* melakukan pengelolaan data pembeli.

#### g. Rancangan Halaman *Admin* Validasi Penjual.

Rancangan halaman *admin* validasi penjual desainnya dapat dilihat pada gambar 5.22:

LOGO

Ongkir Data Pembeli **Validasi Penjual** Validasi Pembayaran Logout

TITLE

Data Pembeli

Nama Toko	Email	Alamat	Rek Bank	Status	
Indra Rusmawan	Indra01@gmail.com	Jalan Naskah No 35	83682628282	Valid	Periksa
Carina Suci	Carina_doank@gmail.com	Jalan Naskah No 35	22836382628	Tidak Valid	Periksa

Carina\_doank@gmail.com

Carina Suci Carina\_doank@gmail.com Jalan Naskah No 35 22836382628 Tidak Valid

Validasi Penjual  Valid  Tidak Valid

**Gambar 5.22 Rancangan Halaman Admin Validasi Penjual**

Pada gambar 5.22 diatas merupakan desain rancangan halaman *admin* validasi penjual. *Admin* melakukan validasi penjual agar akun penjual bisa aktif dan bisa langsung berjualan di aplikasi.

#### **h. Rancangan Halaman Penjual menu Produk.**

Rancangan halaman penjual menu produk desainnya dapat dilihat pada gambar 5.23:

LOGO

Produk

Penjualanku

Pengirimanku

Profil

Logout

TITLE

Daftar Produk

No	Kategori	Nama	Status	Harga	Berat (kg)	
1	Makanan	Pempek Ida	Tersedia	7.000	0.3	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Edit</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Lihat Gambar</div> </div>
2	Makanan	Pempek Ida	Tersedia	2.500	0.1	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Edit</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Lihat Gambar</div> </div>

Input Produk

Kategori

XXXXXXXX

Nama

XXXXXXXX

Status

Tersedia ▼

Harga

999999999

Berat Produk (kg)

99

Upload Gambar

Browse...

Simpan

**Gambar 5.23 Rancangan Halaman Penjual menu Produk**

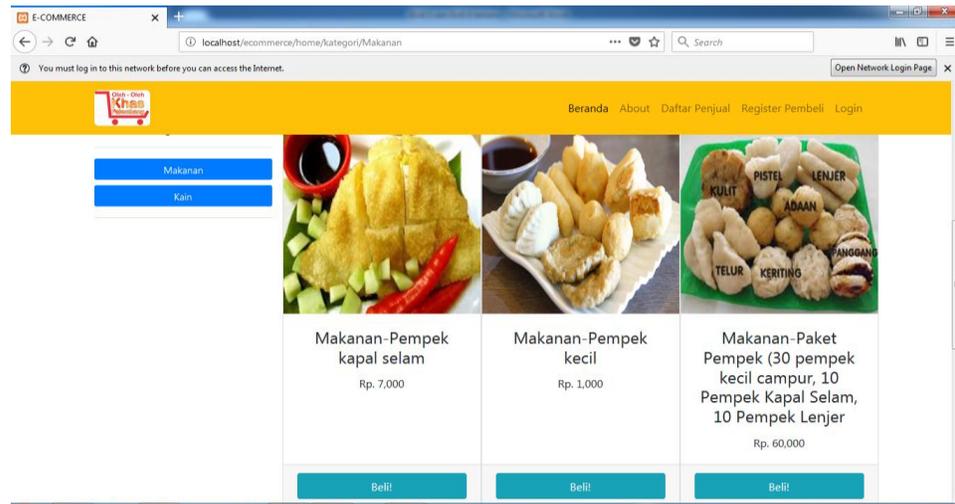
Pada gambar 5.23 diatas merupakan desain rancangan halaman penjual menu produk. Tahapan pertama sebelum memulai berjualan adalah *menginput* data produk di menu produk. Setelah selesai *input* produk, data produk akan tampil pada halaman awal atau beranda.

### 5.1.3. Fase *Construction*

#### 5.1.3.4 Implementasi Hasil Desain Halaman Utama.

Berikut adalah implementasi hasil desain halaman utama yang bisa diakses melalui browser dengan *link*

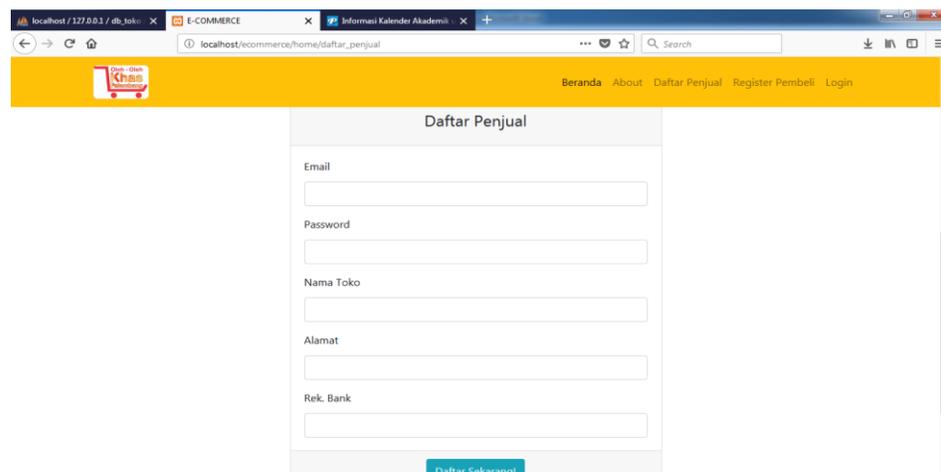
[www.oleholekhaspalembang.com](http://www.oleholekhaspalembang.com) dan pada aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5.24:



**Gambar 5.24 Hasil Desain Halaman Utama**

### 5.1.3.5. Implementasi Hasil Desain Daftar Penjual.

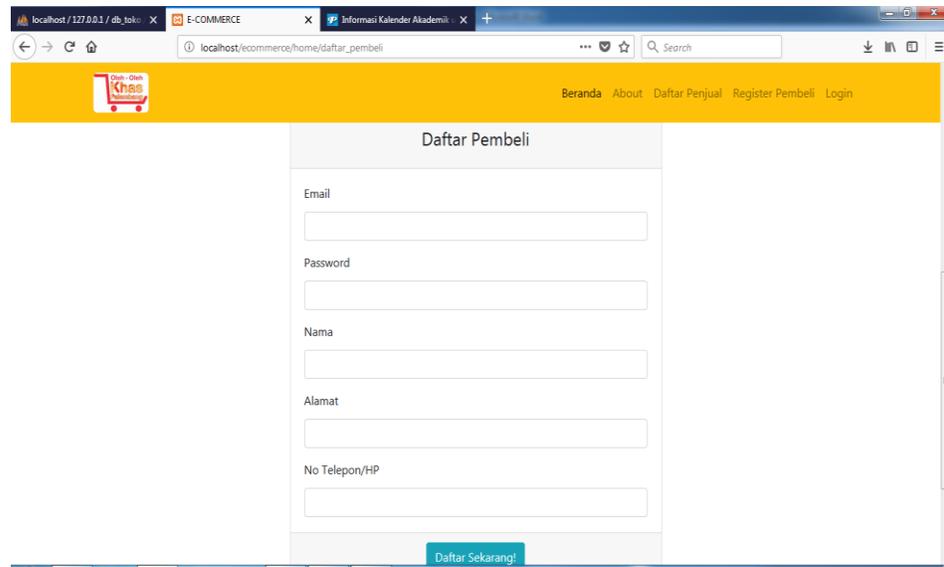
Berikut adalah implementasi hasil desain daftar penjual pada aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5.25:



**Gambar 5.25 Hasil Desain Daftar Penjual**

### 5.1.3.6. Implementasi Hasil Desain Register Pembeli.

Berikut adalah implementasi hasil desain Register Pembeli pada aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5.26:

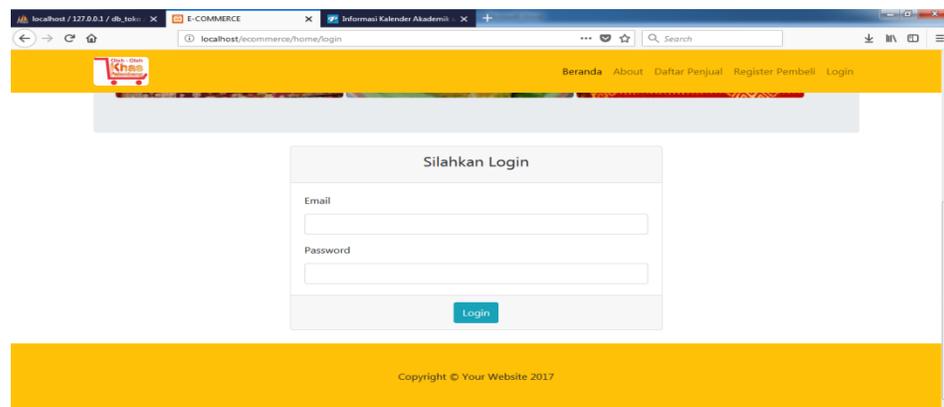


The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/e-commerce/home/daftar_pembeli`. The page features a yellow header with a logo on the left and navigation links: [Beranda](#), [About](#), [Daftar Penjual](#), [Register Pembeli](#), and [Login](#). The main content area is titled "Daftar Pembeli" and contains a registration form with the following fields: "Email", "Password", "Nama", "Alamat", and "No Telepon/HP". A blue button labeled "Daftar Sekarang" is positioned at the bottom of the form.

**Gambar 5.26 Hasil Desain Register Pembeli**

### 5.1.3.7. Implementasi Hasil Desain *Login*.

Berikut adalah implementasi hasil desain *login* pada aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5.27:

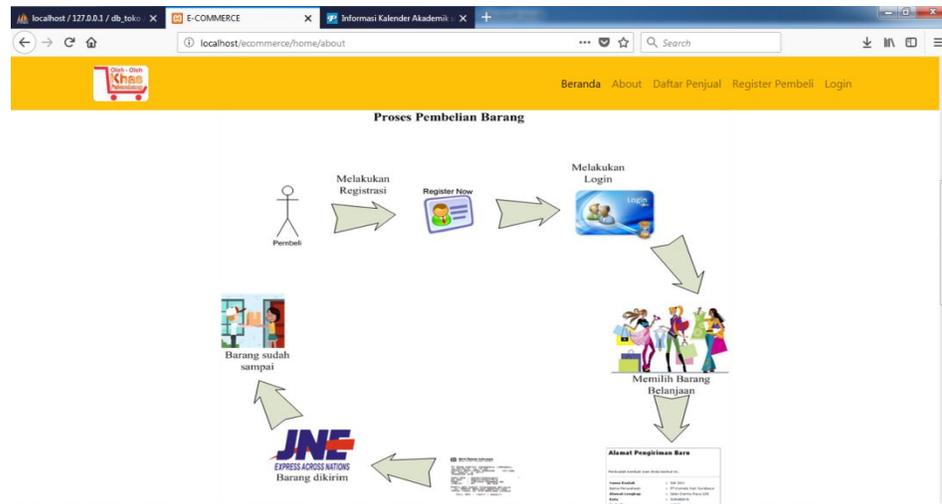


The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/e-commerce/home/login`. The page features a yellow header with a logo on the left and navigation links: [Beranda](#), [About](#), [Daftar Penjual](#), [Register Pembeli](#), and [Login](#). The main content area is titled "Silahkan Login" and contains a login form with the following fields: "Email" and "Password". A blue button labeled "Login" is positioned at the bottom of the form. At the bottom of the page, there is a yellow footer with the text "Copyright © Your Website 2017".

**Gambar 5.27 Hasil Desain *Login***

### 5.1.3.8. Implementasi Hasil Desain Halaman *About*.

Berikut adalah implementasi hasil desain halaman *about* pada aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5.28:



Gambar 5.28 Hasil Desain Halaman *About*

### 5.1.3.9. Implementasi Hasil Desain Halaman Ongkir (*Admin*).

Berikut adalah implementasi hasil desain halaman ongkir (*admin*) pada aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5.29:

Edit

2
 JNE OK - Jakarta | 32,000 | [Edit](#) |

</tbody>
</table>
 The 'Input Ongkos Kirim' section includes a form with 'Jenis Ongkir' and 'Biaya Ongkir' input fields, and a 'Simpan' (Save) button. The footer of the page reads 'Copyright © Your Website 2017'."/>

Gambar 5.29 Hasil Desain Halaman Ongkir (*Admin*)

### 5.1.3.10. Implementasi Hasil Desain Halaman Validasi Penjual (*Admin*).

Berikut adalah implementasi hasil desain halaman validasi penjual (*admin*) pada aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5.30:

Email	Nama Toko	Alamat	Rek Bank	Status
Pempek_ida@gmail.com	Pempek Ida	Sekojo	1234562263537	Valid <span>Periksa</span>
Songket@gmail.com	Songket Adinda	Indralaya	767623838283928	Valid <span>Periksa</span>
kain_jumputan@gmail.com	Jumputan Gambong Moeba	Bukit Besar	87433478934798	Valid <span>Periksa</span>

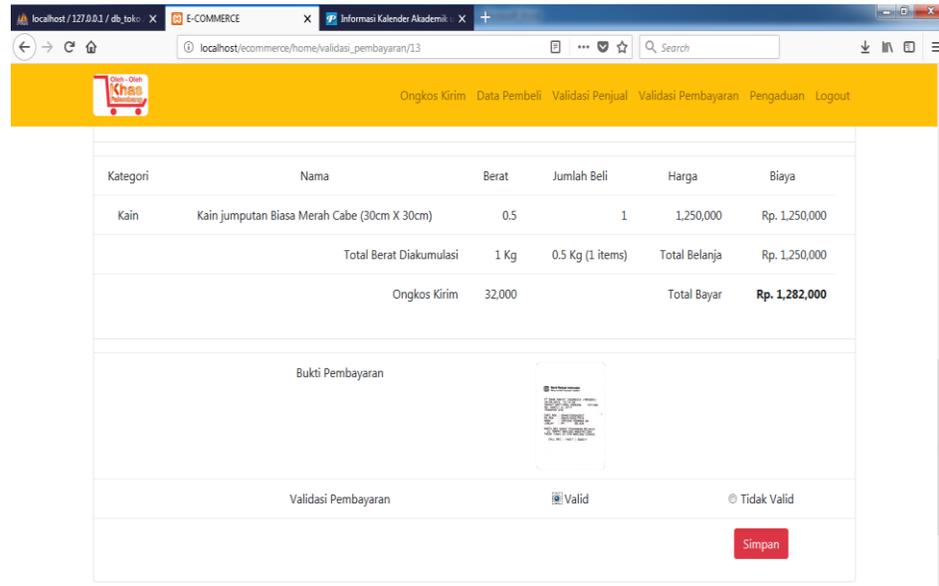
Search: kain\_jumputan@gmail.com

Validasi Penjual  Valid  Tidak Valid

**Gambar 5.30 Hasil Desain Halaman Validasi Penjual (*Admin*)**

### 5.1.3.11. Implementasi Hasil Desain Halaman Validasi Pembayaran (*Admin*).

Berikut adalah implementasi hasil desain halaman validasi pembayaran (*admin*) pada aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 5.31:



**Gambar 5.30 Hasil Desain Halaman Validasi Pembayaran (Admin)**

#### 5.1.4. Fase *Transition* (Transisi)

*Transition* adalah fase ke empat dari metode *rational unified process*, pada tahapan ini peneliti melakukan tahap pengujian (*testing*).

##### 5.1.4.1. *Testing* (Pengujian)

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Metode pengujian ini akan menguji kinerja dari setiap halaman aplikasi *e-commerce* rumah oleh oleh khas Palembang.

##### 1. Pengujian Halaman *Login*

Berikut ini merupakan hasil pengujian yang dilakukan pada halaman *login* dapat di lihat pada tabel 5.8 :

Tabel 5.8 Tabel Pengujian Login.

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> kemudian klik tombol login sistem	<i>Username:-</i> <i>Password :-</i>	Proses login akan gagal masuk ke dalam sistem	Berhasil
2.	Menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> tata usahayang salah.	<i>Username:admin</i> <i>Password: 654321</i>	Proses login akan gagal masuk ke dalam sistem	Berhasil

## 2. Pengujian Halaman Admin

Berikut ini merupakan hasil pengujian yang dilakukan pada halaman *admin* dapat dilihat pada tabel 5.9:

Tabel 5.10 Tabel Pengujian Halaman Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Klik Menu Ongkir	Sistem akan menampilkan form input ongkir	Sesuai harapan	Berhasil
2.	Klik Menu Data Pembeli	Sistem akan menampilkan daftar nama pembeli	Sesuai harapan	Berhasil

3.	Klik Menu Validasi Penjual	Sistem akan menampilkan form validasi data penjual untuk diaktifkan akun penjualnya	Sesuai harapan	Berhasil
4.	Klik Menu Validasi Pembayaran	Sistem akan menampilkan form validasi pembayaran yang telah di transfer oleh pembeli.	Sesuai harapan	Berhasil

### 3. Pengujian Halaman Penjual

Berikut ini merupakan hasil pengujian yang dilakukan pada halaman admin dapat dilihat pada tabel 5.10:

**Tabel 5.11 Tabel Pengujian Halaman Penjual**

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Klik Menu Produk	Sistem akan menampilkan form input data produk	Sesuai harapan	Berhasil
2.	Klik Menu Penjualanku	Sistem akan menampilkan semua data penjualan termasuk status pembayaran.	Sesuai harapan	Berhasil
3.	Klik Menu Pengirimanku	Sistem akan menampilkan Semua penjualan yang akan dikirim, termasuk cetak nota.	Sesuai harapan	Berhasil

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
4.	Klik Menu Profil	Sistem akan menampilkan profil penjual. Penjual juga bisa mengubah data pribadi sendiri.	Sesuai harapan	Berhasil

#### 4. Pengujian Halaman Pembeli

Berikut ini merupakan hasil pengujian yang dilakukan pada halaman admin dapat dilihat pada tabel 5.11:

**Tabel 5.11 Tabel Pengujian Halaman Pembeli**

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Klik Menu Cart	Sistem akan menampilkan daftar belanjaan pembeli.	Sesuai harapan	Berhasil
2.	Pilih Proses	Sistem akan menampilkan semua proses pembelian termasuk penginputan alamat pembeli.	Sesuai harapan	Berhasil
3.	Klik menu Pembelianku	Sistem akan menampilkan Semua data pembelian termasuk total biaya yang harus dibayar	Sesuai harapan	Berhasil
4.	Pilih Periksa	Sistem akan menampilkan upload bukti transfer pembelian.	Sesuai harapan	Berhasil

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
5.	Klik Menu Penerimaanku	Sistem akan menampilkan form penerimaanku jika pembeli sudah menerima barang yang telah dikirim.	Sesuai harapan	Berhasil
6.	Klik Menu pengaduanku	Sistem akan menampilkan form keluhan pelanggan.	Sesuai harapan	Berhasil
7.	Klik Menu Profil	Sistem akan menampilkan profil pelanggan. Pelanggan juga bisa mengubah data pribadi sendiri.	Sesuai harapan	Berhasil

#### 5. Pelatihan *User*

Disini kami melakukan *training* atau pelatihan langsung terhadap penjual agar proses penggunaan aplikasi lebih dimengerti dan dipahami oleh penjual. Selain penjual, kita juga melakukan pelatihan dan tanya jawab kepada pelanggan atau pembeli melalui sosial media (*facebook, instagram, whatsapp*, dan lain-lain) agar pembeli merasa lebih mengerti tentang cara menggunakan aplikasi.

#### 6. Instalasi sistem

Disini kami melakukan atau memasang *domain* dengan alamat *websitenya* [www.oleholekhkhaspalembang.com](http://www.oleholekhkhaspalembang.com) agar penjual bisa melakukan jual beli secara *online* melalui PC maupun *handphone*.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Setelah melakukan serangkaian penelitian, maka pada bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan yang dapat ditarik dari rangkaian penelitian tersebut. Selain kesimpulan, penulis juga memberikan saran yang akan bermanfaat bagi pihak-pihak yang akan melanjutkan pengembangan pada penelitian ini.

#### **6.1. Kesimpulan**

Dari penelitian mengenai aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang berbasis *webmobile* adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini membantu bagi para pengrajin tangan yang ada di wilayah Sumatera Selatan khususnya di wilayah Palembang untuk memasarkan produknya yang belum mempunyai toko sendiri atau yang masih mengandalkan agen-agen untuk menitipkan barang dagangannya.
2. Memudahkan konsumen untuk mencari oleh-oleh khas Palembang tanpa harus mendatangi tempat penjualan oleh-oleh khas Palembang.

#### **6.2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya di atas, menjadi catatan bagi penulis untuk menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Aplikasi *e-commerce* rumah oleh-oleh khas Palembang berbasis *webmobile* ini dapat dikembangkan lagi dengan menyediakan fasilitas pembayaran

2. secara otomatis dengan mengaitkan pihak ketiga yaitu Bank atau penyedia tempat pembayaran lainnya seperti Alfamart guna mempermudah proses pembayaran.
3. Aplikasi ini masih bisa dikembangkan lagi menjadi aplikasi *smartphone* berbasis Android yang sedang menjadi tren saat ini.