

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH
PRAKTIK KERJA LAPANGAN
E-COMMERCE PT. PESTA KULINER NUSANTARA



Diajukan Oleh:
JULIANTO SAPUTRA SITINJAK
021180089

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

PALEMBANG
2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH
PRAKTIK KERJA LAPANGAN
E-COMMERCE PT. PESTA KULINER NUSANTARA



Diajukan Oleh:
JULIANTO SAPUTRA SITINJAK
021180089

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

PALEMBANG
2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : JULIANTO SAPUTRA SITINJAK

NOMOR POKOK : 021180089

PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

JUDUL : E-COMMERCE PT. PESTA KULINER

NUSANTARA

Tanggal : 14 Juni 2021

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua

Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.

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

NIDN : 021129301

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : JULIANTO SAPUTRA SITINJAK
NOMOR POKOK : 021180089
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : E-COMMERCE PT. PESTA

KULINER NUSANTARA

Tanggal : 12 Agustus 2021

Tanggal : 12 Agustus 2021

Penguji 1

Penguji 2

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

Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0215028002

NIDN : 0219089401

Menyetujui,

Ketua

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

NIP : 09.PCT.13

MOTTO : *“Selama ada niat dan usaha, tidak ada yang mustahil”*

Kupersembahkan Kepada :

1. *Keluargaku tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan.*
2. *Sahabat dan teman-temanku tercinta.*
3. *Pembimbing yang saya hormati, Bapak Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing dan memberikan masukan serta pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan PKL ini.*

KATA PENGANTAR

Kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi berkembang sedemikian cepatnya sehingga memberikan kemudahan dan fasilitas pada hampir setiap kegiatan. Maka dari itu sudah selayaknya apabila penjualan produk yang dilakukan suatu perusahaan sudah memakai teknologi informasi. Salah satu media yang bisa digunakan perusahaan yaitu *website e-commerce*.

Keberadaan E-Commerce merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini, karena E-Commerce memberikan banyak kemudahan bagi kedua belah pihak, baik dari pihak penjual maupun dari pihak pembeli (*customer*) di dalam melakukan transaksi perdagangan, meskipun para pihak berada di dua benua berbeda sekalipun. Dengan E-Commerce setiap transaksi tidak memerlukan pertemuan dalam tahap negosiasi.

Kenyataan tersebut merupakan salah satu faktor yang mendorong Penulis untuk membuat dan mengangkat judul E-COMMERCE PT PESTA KULINER NUSANTARA.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan PKL ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., selaku Ketua STMIK PalComTech.
2. Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.

3. Bapak Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing PKL.
4. Ibu Atin Triwahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Penguji 1 pada laporan PKL
5. Bapak Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Penguji 2 pada laporan PKL.
6. Keluarga penuis yang telah banyak membantu dan memberi dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan PKL masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Juli 2021

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Manfaat Bagi Penulis	3
1.3.2 Manfaat Bagi Perusahaan.....	3
1.3.3 Manfaat Bagi Akademik	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	3
1.4.1 Tempat.....	3
1.4.2 Waktu Pelaksanaan	3

1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5.1 Obsevarsi	3
1.5.2 Studi Pustaka	4
1.5.3 Wawancara	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 <i>Website</i>	5
2.1.2 <i>Database Management System (DBMS)</i>	5
2.1.3 <i>Flowchart</i>	6
2.1.4 <i>DFD (Data Flow Diagram)</i>	8
2.1.5 <i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	9
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	10
2.2.1 Sejarah Perusahaan	10
2.2.2 Struktur Organisasi PT. Pesta Kuliner Nusantara dan Uraian Tugas dan wewenang.....	10
2.3 Aktivitas Perusahaan	12
BAB III PEMBAHASAN	
3.1 Hasil Pengamatan	14

3.1.1	Prosedur yang Berjalan	14
3.1.2	Prosedur yang Diusulkan	15
3.2	Evaluasi & Pembahasan.....	18
3.2.1	Evaluasi	18
3.2.2	Pembahasan	19
3.2.2.1	<i>Diagram Konteks</i>	19
3.2.2.2	<i>Diagram Level 0</i>	19
3.2.2.3	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	22
3.2.3	Perancangan	22
3.2.3.1	Struktur Tabel	22
3.2.3.2	Desain <i>Interface</i>	26
3.2.3.3	<i>Interface</i>	29

BAB IV PENUTUP

4.1	Kesimpulan	34
4.2	Saran	34

DAFTAR PUSTAKA	xiii
-----------------------------	-------------

HALAMAN LAMPIRAN	xiv
-------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi	10
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem penjualan yang sedang berjalan.....	14
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> yang diusulkan untuk admin.....	16
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> yang diusulkan untuk user.....	18
Gambar 3.4 <i>Diagram</i> Konteks yang diusulkan.....	20
Gambar 3.5 <i>Diagram Level 0</i>	21
Gambar 3.6 <i>Entity Relationship Diagram</i>	22
Gambar 3.7 Desain Tampilan utama	27
Gambar 3.8 Desain Tampilan Registrasi	28
Gambar 3.9 Desain Tampilan Login	28
Gambar 3.10 Desain Tampilan Pemesanan	29
Gambar 3.11 Halaman Utama	29
Gambar 3.12 Tampilan Registrasi	30
Gambar 3.13 Tampilan <i>Login</i>	31
Gambar 3.14 Tampilan Pemesanan	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	7
Tabel 2.2 Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	8
Tabel 2.3 Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	9
Tabel 3.1 Tabel Produk.....	23
Tabel 3.2 Tabel Kategori	24
Tabel 3.3 Tabel <i>Brand</i>	24
Tabel 3.4 Tabel Keranjang.....	25
Tabel 3.5 Tabel <i>User</i>	25
Tabel 3.6 Tabel <i>Admin</i>	26

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

Internet merupakan teknologi yang berperan dalam perkembangan zaman yang bila dipergunakan dengan baik, akan memberikan banyak manfaat. Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi gaya hidup manusia. Demikian pula perkembangan dunia bisnis semakin lama semakin maju. Dengan memanfaatkan internet inilah kita dapat mengembangkan area pemasaran kita secara luas sehingga tidak terbatas oleh wilayah dan waktu. Dimanapun kita berada dan kapanpun, kita dapat melakukan transaksi penjualan, pembelian atau penggunaan produk atau jasa. Semakin luas area pemasaran yang bisa kita jangkau semakin besar pula pemasukan perusahaan yang dapat kita hasilkan. Ditambah tuntutan kecepatan respon dan pelayanan yang baik serta tingginya tingkat persaingan dalam dunia bisnis sekarang.

Pada saat ini PT. Pesta Kuliner Nusantara masih melakukan kegiatan penawaran produk kepada konsumen yang akan menjadi reseller melalui *whatsapp messenger*, sehingga terkadang jika ada orderan dari konsumen, pihak perusahaan mengalami keterlambatan untuk membalas pesan tersebut. Oleh karena hal tersebut, maka perlu dibuat *website* yang diharapkan dapat memudahkan konsumen yang akan menjadi reseller untuk membeli produk tersebut. *Website* tersebut sebagai sarana penjualan dan transaksi.

Dengan penyediaan jasa berupa e-commerce yang berfokus pada melayani konsumen dengan pembelian minimal 25 bungkus, perusahaan mengharapkan adanya percepatan pelayanan terhadap konsumen yang ingin membeli produk. Setiap pesanan dari konsumen akan mampu direspon dan ditindak lanjuti secara cepat oleh perusahaan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud mengambil judul Praktek Kerja Lapangan (PKL) yaitu “*E-Commerce* PT. Pesta Kuliner Nusantara”.

1.2. Ruang Lingkup

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

1. Objek penelitian ini adalah PT. Pesta Kuliner Nusantara.
2. Dalam pembuatan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySql.
3. Aplikasi *e-commerce* ini memiliki layanan yang disediakan berupa data produk, keranjang belanja, dan pembayaran (checkout).

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan PKL

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah *e-commerce* PT. Pesta Kuliner Nusantara.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi 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 produk dan memudahkan para konsumen untuk melihat serta membeli produk perusahaan tersebut.

1.3.2.2.3. Manfaat Bagi Akademik

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

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat

Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilakukan pada PT. Pesta Kuliner Nusantara yang berlokasi di Jalan Lingkaran 1 Nomor 453, Kel. 15 Ilir, Kec. Ilir Timur 1, Kota Palembang, Prov. Sumatera Selatan.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) berlangsung pada tanggal 8 Maret 2021 sampai 8 April 2021.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Observasi

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

Melalui metode *observasi* ini, penulis datang langsung ke PT. Pesta Kuliner Nusantara dan mengamati secara langsung kegiatan yang ada pada PT. Pesta Kuliner Nusantara.

1.5.2. Studi Pustaka

Daftar pu.

Dalam metode ini, penulis membaca beberapa buku serta jurnal yang akan menjadi referensi penulis dalam menyelesaikan laporan.

1.5.3. Wawancara

Menurut Sanjaya (2014:270) *observasi* adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat *observasi*. Hal-hal yang diamati biasanya gejala-gejala tingkah laku, benda-benda hidup ataupun mati.

Dalam metode ini, penulis melakukan wawancara kepada Bapak Kurniawan selaku Direktur Utama dan Ibu Intan Fathona selaku Komisaris pada PT. Pesta Kuliner Nusantara.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Website

Menurut Batubara (2012:17) *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.

2.1.2. Database Management System (DBMS)

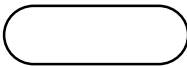



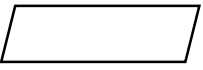
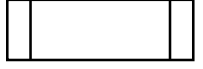
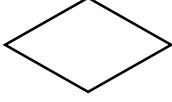
Database Management System (DBMS) adalah kumpulan program yang digunakan untuk mendefenisikan, mengatur dan memproses database. Sedangkan database itu sendiri esensinya adalah sebuah struktur yang dibangun untuk keperluan penyimpanan data. DBMS itu sendiri merupakan alat atau tool yang berperan untuk membangun struktur tersebut (Budi Raharjo, 2011). DBMS merupakan software yang digunakan untuk membangun sebuah sistem basis data yang berbasis komputerisasi. DBMS membantu dalam pemeliharaan dan pengolahan kumpulan data dalam

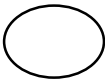

jumlah besar. Sehingga dengan menggunakan DBMS tidak menimbulkan kekacauan dan dapat digunakan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan.

2.1.3. Flowchart

Menurut Indrajani (2015:36) *Flowchart* atau bagan alir adalah gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Supaya proses kerja berjalan sesuai dengan *Standard Operasional Procedure* (SOP) yang telah ditetapkan oleh perusahaan tersebut, untuk itu dibuat lah flowchart.

Tabel 2. 1 Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Kegunaan
	<i>Terminator</i>	Awal / Akhir dari program
	Proses	Proses pengelolaan data
	Garis Alir	Arah aliran program
	<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi
	Input / Output data	Proses input dan output data
	<i>Sub program</i>	Proses menjalankan program
	<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan atau penyeleksian data untuk menentukan langkah selanjutnya.

Simbol	Nama	Kegunaan
	<i>On page connector</i>	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman
	<i>Off page connector</i>	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman yang berbeda

Sumber: Indrajani (2011)


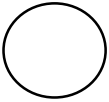
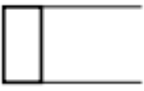
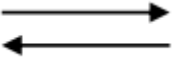
Notasi yang digunakan untuk membuat *flowchart* dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu:

- a. Simbol masukan/keluaran adalah media yang memberikan input untuk pemrosesan output dari suatu sistem.
- b. Simbol pemrosesan adalah media yang dipergunakan untuk memproses suatu data atau menunjukkan kapan proses dilakukan secara manual.
- c. Simbol penyimpanan adalah simbol yang berfungsi sebagai tempat menyimpan data sementara waktu menunggu diproses oleh sistem.
- d. Simbol arus dan lain-lain adalah simbol yang menunjukkan arus data, media ini menjelaskan awal atau akhir sebuah sistem, bagaimana membuat keputusan dan komentar yang dibutuhkan.

2.1.4. DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Tata Sutabri (2012:117), *Data Flow Diagram* sebagai suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem yang terkomputersasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

Tabel 2. 2 Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Nama	Kegunaan
	<i>External Entity</i>	Menggambarkan asal atau tujuan data
	Proses	Digunakan untuk proses pengolahan data
	<i>Data store</i>	Digunakan untuk menggambarkan aliran data yang sedang berjalan
	Alir data	Menggambarkan aliran data dari suatu proses ke proses lainnya


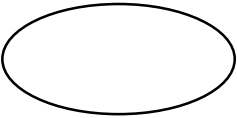
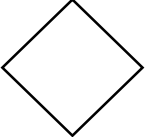
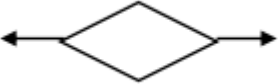
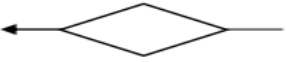
Sumber: Tata Sutabri (2012)

Menurut Tata Sutabri (2012:117), simbol yang digunakan untuk membuat *data flow diagram* (DFD) ada 4 (empat) buah, seperti yang telah dijelaskan pada tabel 2.2.

2.1.5. ERD (Entity Relationship Diagram)

Menurut Sutanta (2011:91) *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. ERD juga menjelaskan hubungan data yang ada di dalam basis data yang menurut objek-objek dasar data yang memiliki hubungan antar relasi.

Tabel 2. 3 Simbol *Entity Relationship Diagram*

Simbol	Kegunaan
	Entitas menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait di dalam sistem.
	Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas.
	Kerelasian Antar Entitas (Relationship) mendefinisikan hubungan antara dua buah entitas.
	Relasi yang menunjukkan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas pertama.
	Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu banding banyak atau sebaliknya.

Sumber: Sutanta (2011:91)

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

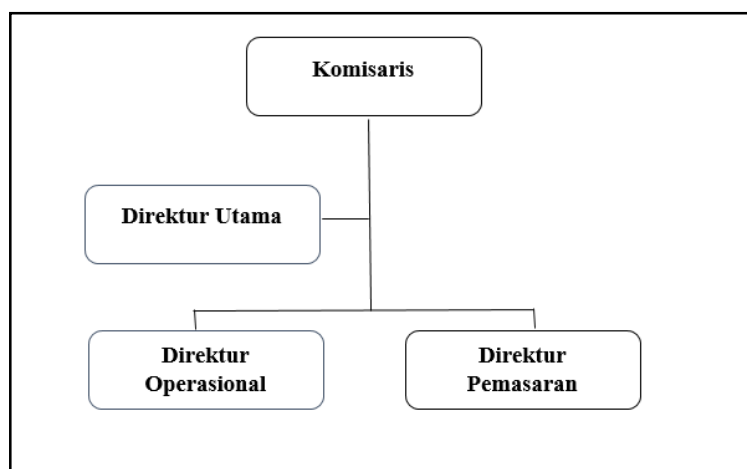
2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT. Pesta Kuliner Nusantara adalah sebuah perseroan terbatas (PT) yang terbentuk mulai september 2020 dengan beranggotakan 4 orang, yaitu Kurniawan, BW Prayoga, M. Arbain dan Intan Fatona Maharani Putri dengan visi misi memajukan UMKM khususnya di Kota Palembang, PT. Pesta Kuliner bekerja sama dengan Ikal Lemhannas Prov. Sumsel. PT. Pesta Kuliner Nusantara beralamat di Jalan Lingkaran I Nomor 453, Kel. 15 Ilir, Kec, Ilir Timur I, Telp: +628117387876 Palembang, Prov.Sumatera Selatan. Perusahaan ini bergerak di bidang kuliner, dengan mengutamakan tampilan kemasan produk agar menambah value yang ada.

2.2.2. Struktur Organisasi PT. Pesta Kuliner Nusantara dan Uraian

Tugas Wewenang

Untuk mencapai suatu keberhasilan pada perusahaan, maka dibentuklah sebuah struktur organisasi untuk menunjang keberhasilan perusahaan tersebut. Struktur organisasi pada PT. Pesta Kuliner Nusantara dapat dilihat pada gambar 2.1.



Sumber: PT. Pesta Kuliner Nusantara

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. Pesta Kuliner Nusantara

Dari gambar 2.1 dapat dijelaskan mengenai tugas wewenang struktur organisasi pada PT. Pesta Kuliner Nusantara, sebagai berikut:

1. Komisaris

Komisaris pada PT. Pesta Kuliner Nusantara memiliki tugas dan wewenang sebagai berikut:

- a. Melakukan pengawasan terhadap semua kebijakan yang ada pada perusahaan.

- b. Memberikan nasihat kepada direktur atau pimpinan perusahaan, dalam mengambil keputusan.
- c. Bertanggung jawab jika terjadi kerugian perusahaan akibat kelalaiannya.

2. Direktur Utama

Direktur Utama pada PT Pesta Kuliner Nusantara memiliki tugas dan wewenang sebagai berikut:

- a. Menyusun strategi bisnis dan membuat rencana perusahaan.
- b. Melakukan evaluasi terhadap perusahaan.
- c. Melakukan rapat, atau yang lebih sering disebut dengan *meeting*.
- d. Mengawasi situasi bisnis. Baik situasi internal, maupun eksternal.

3. Direktur Operasional

Direktur Operasional pada PT Pesta Kuliner Nusantara memiliki tugas dan wewenang sebagai berikut:

- a. Membantu tugas-tugas direktur utama
- b. Bertanggung jawab terhadap seluruh proses operasional, produksi, proyek hingga kualitas hasil produksi
- c. Bertanggung jawab terhadap pengembangan kualitas produk maupun karyawan yang terlibat
- d. Menyusun strategi dalam pemenuhan target perusahaan, dan cara mencapai target tersebut

e. Mengecek, mengawasi dan menentukan semua kebutuhan dalam proses operasional perusahaan

4. Direktur Pemasaran

Direktur Pemasaran pada PT Pesta Kuliner Nusantara memiliki tugas dan wewenang sebagai berikut:

a. Menyusun, mengatur, menganalisis, mengimplementasi dan mengevaluasi manajemen pemasaran, penjualan dan promosi secara bertanggungjawab bagi perkembangan dan kemajuan perusahaan

b. Melakukan pengawasan dan pengendalian atas seluruh kinerja manajemen pemasaran, penjualan dan promosi bagi kepentingan perusahaan.

c. Merealisasikan dan melaksanakan rencana-rencana serta prosedur yang diterapkan melalui pendelegasian wewenang pada

d. departemen pemasaran, penjualan dan promosi, yang berada di bawah tanggungjawabnya

e. Membuat laporan kegiatan kepada Direktur Utama setiap 1 (satu) bulan sekali sebagai pertanggungjawaban seluruh aktivitas manajemen pemasaran, penjualan dan promosi.

2.3. Aktivitas Perusahaan

PT. Pesta Kuliner Nusantara adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang kuliner, aktivitas yang terdapat pada perusahaan ini adalah memproduksi makanan ringan yang dikemas secara menarik sehingga bisa memberikan nilai

lebih, produk yang dikeluarkan PT. Pesta Kuliner Nusantara memiliki target pasar nasional dan internasional.

BAB III

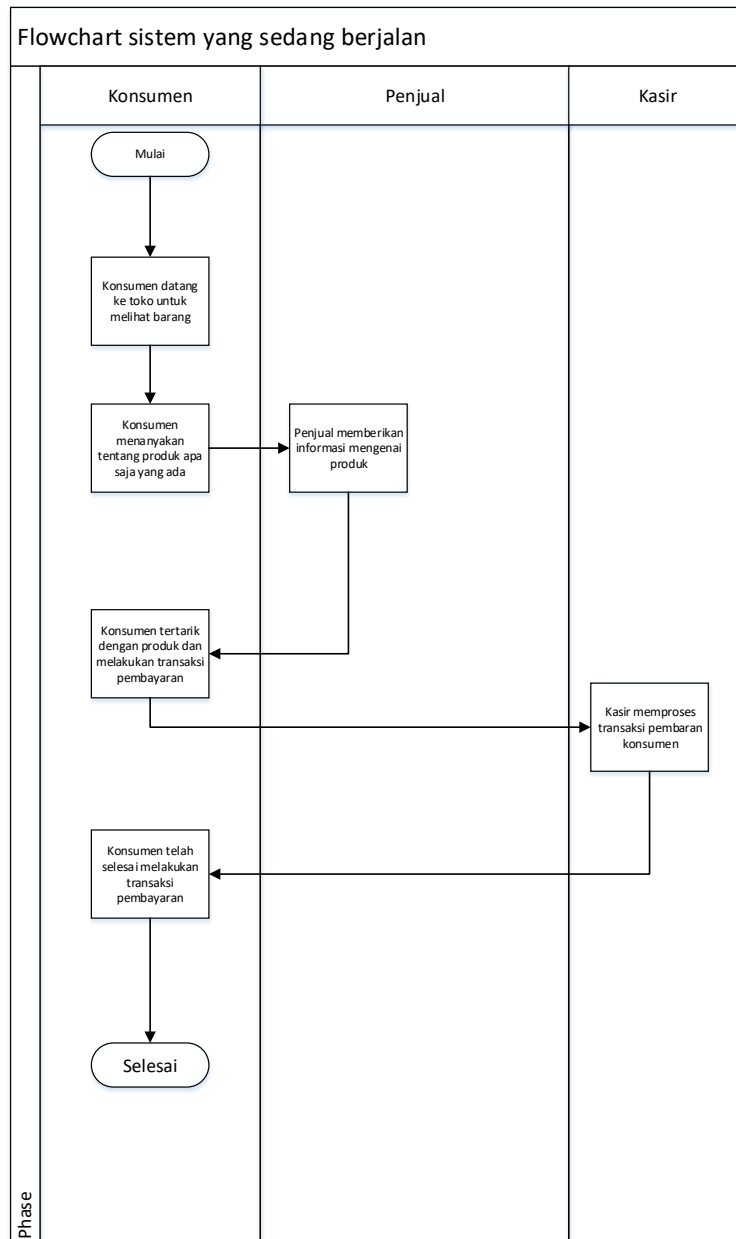
PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis pada PT. Pesta Kuliner Nusantara, penulis menemukan masalah yaitu tidak adanya *website* penjualan sehingga konsumen mengalami sedikit kesulitan untuk melakukan transaksi pembelian produk yang ada pada PT. Pesta Kuliner Nusantara.

3.1.1. Prosedur Yang Berjalan

Berikut adalah prosedur yang berjalan pada PT. Pesta Kuliner Nusantara dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 *Flowchart* Sistem penjualan yang sedang berjalan

Berdasarkan gambar 3.1 prosedur yang digunakan dalam sistem penjualan pada PT. Pesta Kuliner Nusantara:

1. Konsumen datang ke toko untuk melihat produk yang dikeluarkan oleh PT. Pesta Kuliner Nusantara

2. Konsumen menanyakan tentang informasi produk
3. Penjual memberikan informasi tentang produk
4. Konsumen tertarik pada produk dan melakukan transaksi pembelian
5. Kasir memproses transaksi pembayaran
6. Konsumen telah selesai melakukan pembayaran

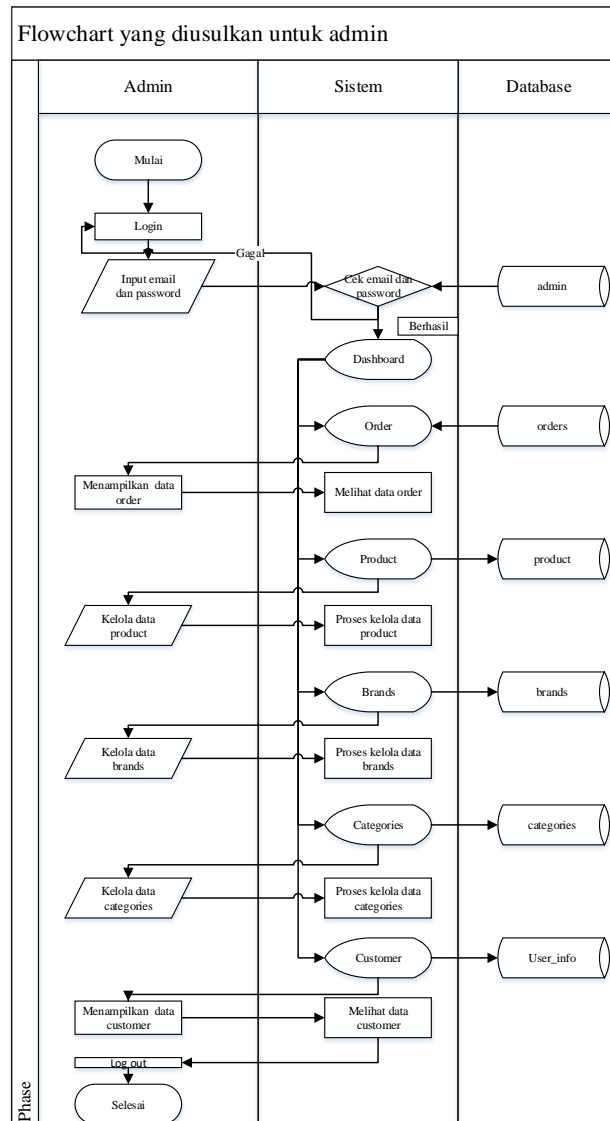
3.1.2. Prosedur yang Diusulkan

3.1.2.1. Prosedur yang Diusulkan untuk admin

Prosedur yang diusulkan oleh penulis untuk admin pada PT.

Pesta Kuliner Nusantara dapat dilihat pada *flowchart* pada gambar

3.2.



Gambar 3. 2 *flowchart* yang diusulkan untuk admin

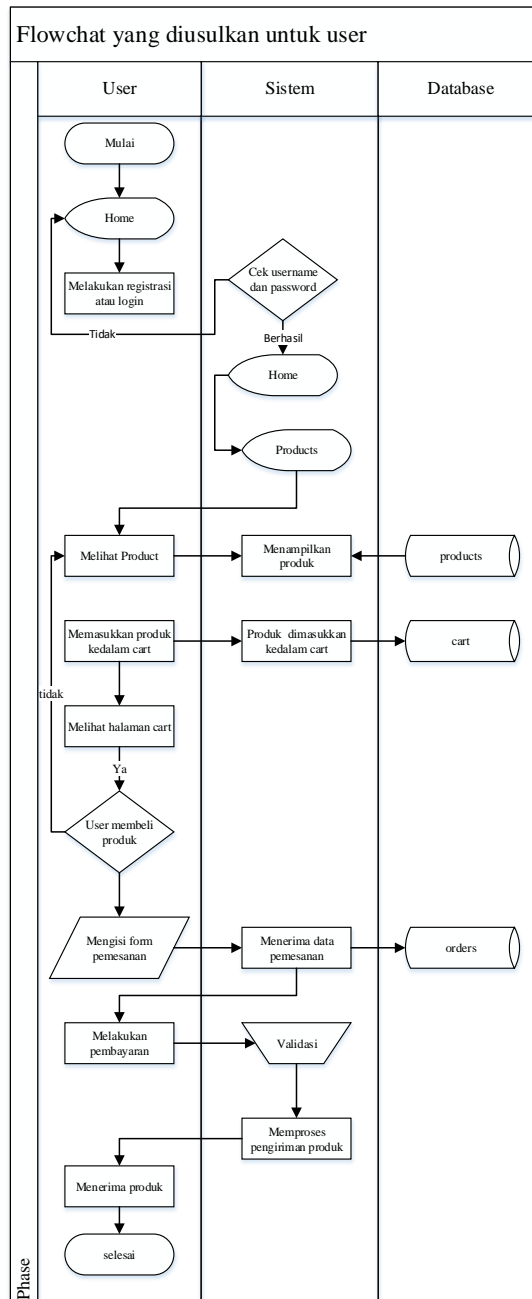
Berdasarkan gambar 3.2 *flowchart* yang diusulkan untuk admin yaitu:

1. Admin melakukan *login*, jika proses *login* berhasil maka admin akan diarahkan ke halaman *dashboard*, jika gagal akan kembali ke halaman *login*.
2. Admin melihat data *order*.

3. Admin mengelola data product yakni menambah data, mengedit data dan menghapus data.
4. Admin mengelola data brands yakni menambah data, mengedit data dan menghapus data.
5. Admin mengelola data categories yakni menambah data, mengedit data dan menghapus data.
6. Admin melihat data *user*.
7. Admin melakukan *log out*.
8. Selesai.

3.1.2.2. Prosedur yang Diusulkan untuk user

Prosedur yang diusulkan oleh penulis untuk *user* pada *website* PT. Pesta Kuliner Nusantara dapat dilihat pada *flowchart* pada gambar 3.3



Gambar 3.3 *Flowchart* yang diusulkan untuk *user*

Berdasarkan gambar 3.3 *flowchart* yang diusulkan untuk *user* yaitu:

1. *User* melakukan registrasi atau login pada *website*.

2. *User* masuk ke halaman *home*.
3. *User* melihat produk.
4. *User* memasukan produk kedalam *cart*.
5. *User* melihat halaman *cart*.
6. *User* membeli produk.
7. *User* melakukan pengisian form.
8. *User* melakukan pembayaran.
9. Pembayaran di validasi.
10. Admin mengirimkan produk.
11. *User* menerima produk.
12. Selesai.

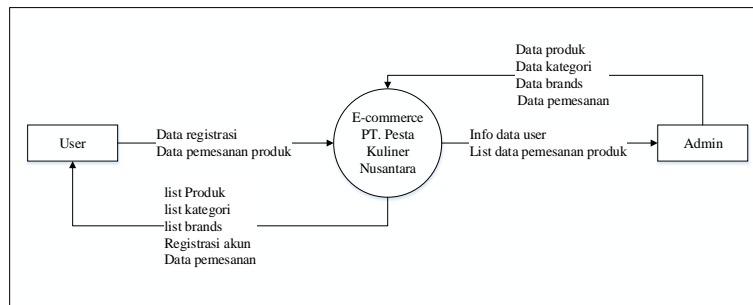
3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan evaluasi pada PT. Pesta Kuliner Nusantara penulis menemukan masalah yakni perusahaan masih melakukan penjualan langsung kepada konsumen yang datang ke toko, sehingga konsumen yang berada jauh dari lokasi tempat penjualan akan merasa kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar mengetahui informasi produk yang dijual. Sehingga penulis memberikan solusi dengan membuat *e-commerce* berbasis web.

3.2.2. Pembahasan

3.2.2.1. Diagram Konteks

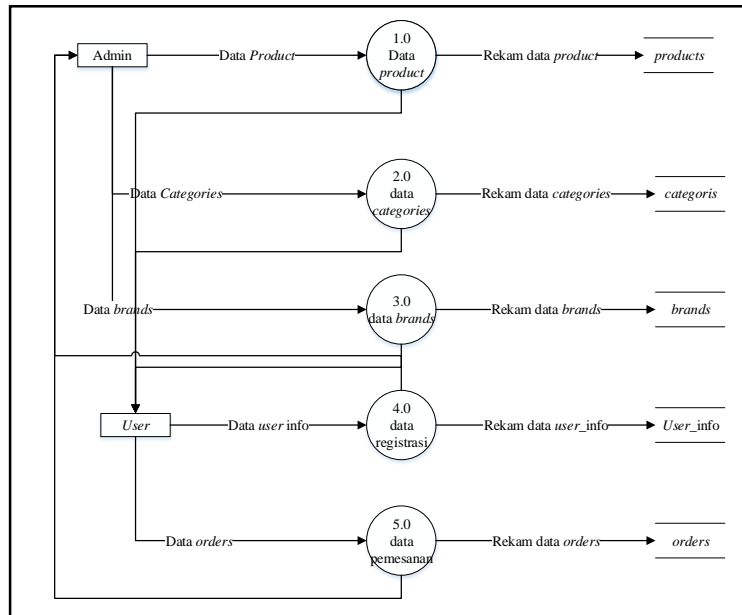


Gambar 3.4 Diagram Konteks yang diusulkan

Berdasarkan pada gambar diagram konteks diatas dapat dijelaskan yaitu Sistem *E-Commerce* pada PT. Pesta Kuliner Nusantara memiliki dua terminator yaitu Admin dan *User*. Data yang bersumber dari admin yaitu data produk, data kategori, data *brands*, dan data pemesanan. Sedangkan data yang diterima oleh admin berupa informasi data *user* dan informasi data pemesanan. Data yang bersumber dari *user* yaitu data registrasi dan data pemesanan produk, sedangkan data yang diterima *user* berupa list produk, list kategori, list brands, registrasi akun dan data pemesanan.

3.2.2.2. Diagram Level 0

Diagram level 0 adalah *diagram* yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, *diagram level 0* pembuatan *website E-commerce* PT. Pesta Kuliner Nusantara dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.5 Diagram Level 0

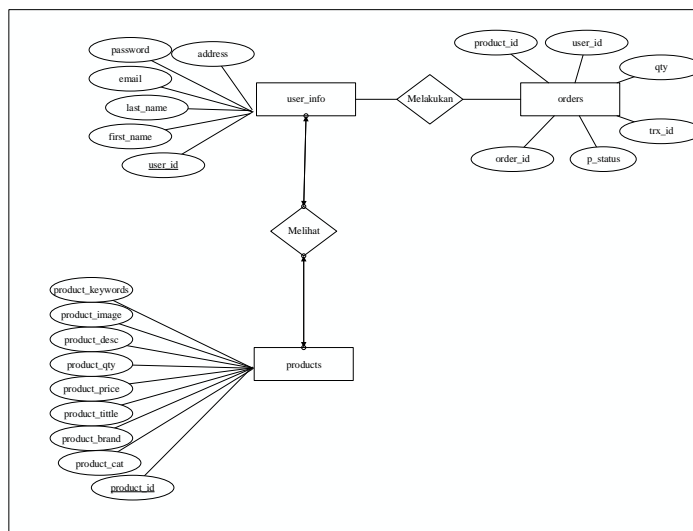
Gambar diagram level 0 ini menunjukkan arus data level 0 dari lanjutan diagram konteks.

1. Proses 1.0 adalah proses input data *product* yang bersumber dari entitas admin. Hasil proses disimpan dalam database *product* dan *user* akan melihat informasi mengenai *product* yang ada pada *website*.
2. Proses 2.0 adalah proses input data categories yang bersumber dari entitas admin. Hasil proses disimpan dalam *database categories* dan *user* akan melihat informasi mengenai categories yang ada pada *website*.
3. Proses 3.0 adalah proses input data brands yang bersumber dari entitas admin. Hasil proses disimpan dalam *database brands* dan

user akan melihat informasi mengenai brands yang ada pada *website*.

4. Proses 4.0 adalah proses input data registrasi yang bersumber dari entitas *user*. Hasil proses disimpan dalam *database user_info* dan admin akan melihat informasi tersebut.
5. Proses 4.0 adalah proses input data orders yang bersumber dari entitas *user*. Hasil proses disimpan dalam *database orders* dan admin akan melihat informasi tersebut.

3.2.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3.6 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. Adapun Struktur tabel *E-Commerce* pada PT Pesta Kuliner Nusantara yaitu:

1. Tabel Produk

Tabel produk digunakan untuk menampung data produk PT. Pesta Kuliner Nusantara.

Nama file: products

Primary Key*: product_id

Foreign Key**: -

Tabel 3. 1 Tabel Produk

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1	*product_id	int	11	ID untuk produk
2	product_cat	int	11	Menampilkan kategori produk yang diambil dari cat_id
3	product_brand	int	11	Menampilkan <i>brand</i> yang diambil dari brand_id
4	product_title	varc har	200	Judul produk
5	product_price	int	11	Harga produk
6	product_qty	int	11	Berapa banyak produk
7	product_desc	text	-	Penjelasan tentang produk
8	product_image	text	-	Gambar produk
9	product_keywords	text	-	<i>Tagline</i> produk

2. Tabel Kategori

Tabel kategori digunakan untuk menampung data kategori produk PT. Pesta Kuliner Nusantara.

Nama file: categories

Primary Key*: cat_id

Foreign Key**: -

Tabel 3. 2 Tabel kategori

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1	*cat_id	int	11	ID untuk kategori
2	cat_title	varchar	11	Nama kategori produk

3. Tabel *Brand*

Tabel *brand* digunakan untuk menampung data *brand* dari produk PT. Pesta Kuliner Nusantara.

Nama file: brands

Primary Key*: brand_id

Foreign Key**: -

Tabel 3. 3 Tabel brand

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1	*brand_id	int	11	ID untuk <i>brand</i>
2	brand_title	varchar	11	Nama <i>brand</i> produk

4. Tabel Keranjang

Tabel keranjang digunakan untuk menampung data produk yang telah dimasukkan ke keranjang.

Nama file: cart

Primary Key*: id

Foreign Key**: -

Tabel 3. 4 Tabel Keranjang

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1	* id	int	11	ID untuk keranjang
2	p_id	int	11	ID untuk produk
3	<i>user_id</i>	Int	11	ID untuk <i>user</i>
4	qty	int	11	Banyaknya jumlah produk

5. Tabel *User*

Tabel *user* digunakan untuk menampung data *user*.

Nama file: *user_info*

Primary Key*: *user_id*

Foreign Key**: -

Tabel 3. 5 Tabel *User*

No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1	* <i>user_id</i>	int	11	ID untuk <i>user</i>
2	first_name	varchar	100	Nama depan
3	last_name	varchar	100	Nama belakang
4	email	varchar	100	Email <i>user</i>
5	password	varchar	100	Password <i>user</i>
6	mobile	varchar	100	Nomor telepon <i>user</i>
7	address	varchar	100	Alamat <i>user</i>

6. Tabel Admin

Tabel admin digunakan untuk menampung data admin.

Nama file: *user_info*

Primary Key*: id

Foreign Key**: -

Tabel 3. 6 Tabel Admin

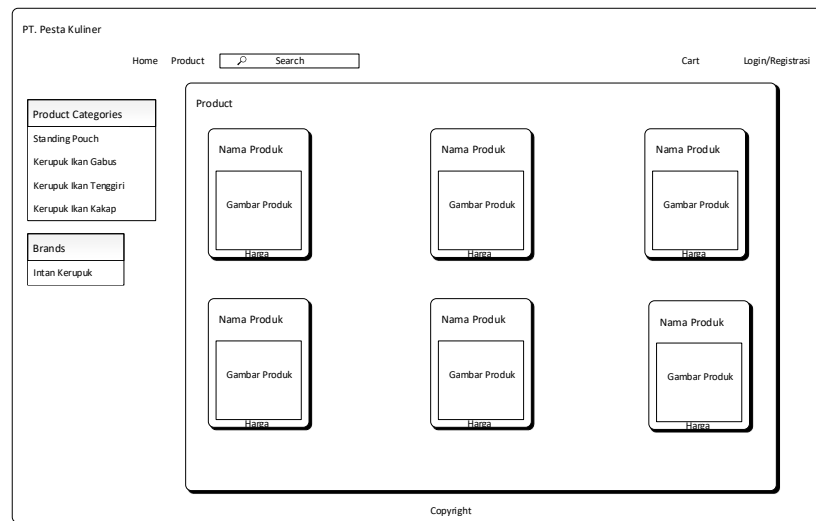
No	Nama	Tipe	Lebar	Fungsi
1	* id	int	11	ID untuk admin
2	name	varchar	100	Nama admin
4	email	varchar	100	Email admin
5	password	varchar	100	Password admin

3.2.3.2. Desain Interface

Rauschenberger et al (2013) menyatakan bahwa sebuah desain antar muka (user interface) dianggap bagus apabila dapat berfungsi dengan baik, tidak hanya mempertimbangkan aspek estetik saja. Dengan kata lain, dalam menentukan bentuk desain antar muka (user interface), tidak hanya dibutuhkan aspek estetik visual, namun juga harus mempertimbangkan aspek fungsi.

1. Desain Tampilan Utama

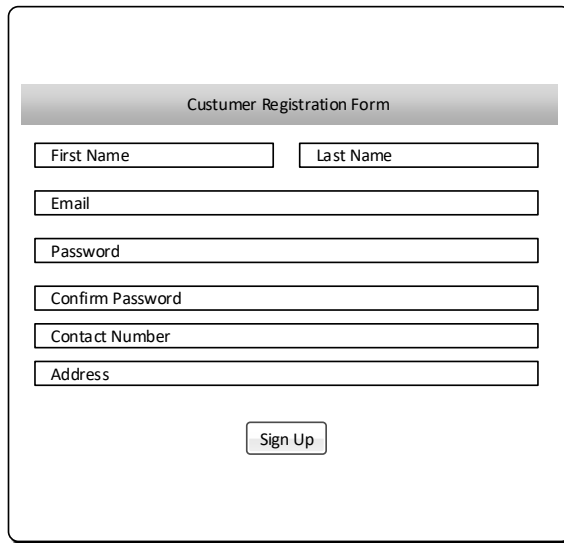
Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali diakses oleh pembeli. Halaman ini berisi informasi beberapa produk yang dijual oleh *website e-commerce* PT. Pesta Kuliner Nusantara seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.7 Desain tampilan utama

2. Desain Tampilan Registrasi

Untuk dapat memesan barang pada *website e-commerce* ini, pembeli yang belum terdaftar harus registrasi terlebih dahulu melalui halaman registrasi. Data pembeli yang tersimpan digunakan sebagai data untuk login masuk halaman *website* dan sebagai informasi acuan bagi *administrator* tentang pemesanan barang yang dilakukan pembeli, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.8.

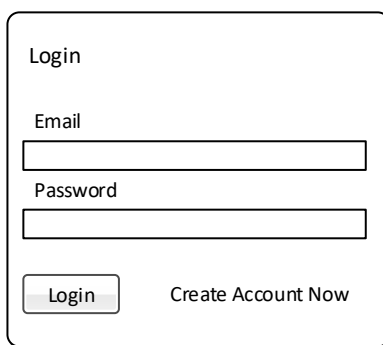


A screenshot of a customer registration form. The form is titled "Customer Registration Form" and contains several input fields: "First Name", "Last Name", "Email", "Password", "Confirm Password", "Contact Number", and "Address". A "Sign Up" button is located at the bottom of the form.

Gambar 3.8 Desain Tampilan Registrasi

3. Desain Tampilan Login

Pembeli yang sudah terdaftar harus login terlebih dahulu untuk dapat masuk ke halaman pemesanan produk, Desain halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.9.

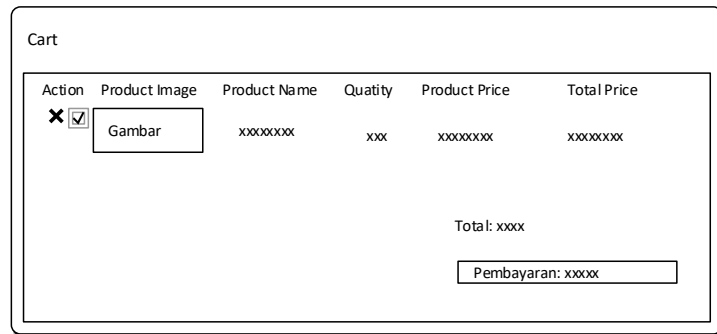


A screenshot of a login form. The form is titled "Login" and contains two input fields: "Email" and "Password". A "Login" button is located at the bottom left, and a "Create Account Now" link is located at the bottom right.

Gambar 3. 9 Desain Tampilan Login

4. Desain Tampilan Pemesanan Produk

Pada halaman ini, *user* dapat melihat barang yang telah dimasukkan kedalam keranjang dan total pembelian. Desain halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.10.

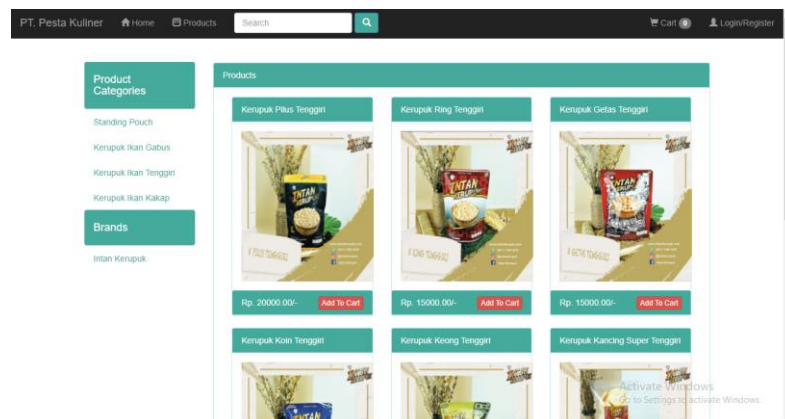


Gambar 3.10 Desain tampilan pemesanan

3.2.3.3. Interface

1. Halaman Utama

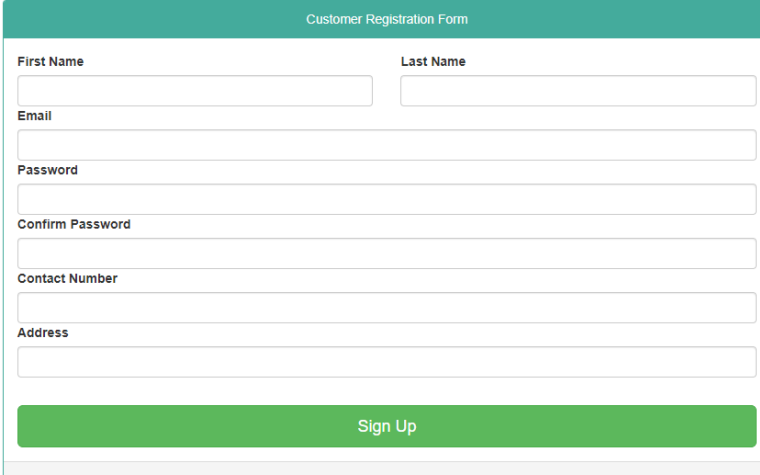
Halaman ini berisi informasi beberapa produk yang dijual oleh *website e-commerce* PT. Pesta Kuliner Nusantara dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3. 11 Halaman utama

2. Halaman Registrasi

Untuk dapat memesan barang pada *website e-commerce* ini, pembeli yang belum terdaftar harus registasi terlebih dahulu melalui halaman registrasi. Data pembeli yang tersimpan digunakan sebagai data untuk login masuk halaman *website* dan sebagai informasi acuan bagi *administrator* tentang pemesanan barang yang dilakukan pembeli, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.12.



The image shows a 'Customer Registration Form' with a teal header. The form contains several input fields: 'First Name' and 'Last Name' (two separate boxes), 'Email', 'Password', 'Confirm Password', 'Contact Number', and 'Address' (each in a single box). At the bottom, there is a prominent green button labeled 'Sign Up'.

Gambar 3. 12 Tampilan registrasi

3. Halaman *Login*

Pembeli yang sudah terdaftar harus *login* terlebih dahulu untuk dapat masuk ke halaman pemesanan produk, Desain halaman ini ditunjukkan pada Gambar 3.13.







The image shows a login form on a teal background. At the top, the word "Login" is displayed in white. Below it, there are two white input fields: one for "Email" and one for "Password". At the bottom of the form, there are two buttons: an orange button labeled "Login" and a white button with a teal border labeled "Create Account Now".

Gambar 3. 13 Tampilan Login

4. Halaman Pemesanan

Pada halaman ini, *user* dapat melihat barang yang telah dimasukan kedalam keranjang dan total pembelian. Desain halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.14.

The image shows a "Cart Checkout" page. It features a table with the following columns: Action, Product Image, Product Name, Quantity, Product Price, and Total Price Rp. There are two items in the cart: "Kerupuk Pilus Tenggiri" and "Kerupuk Ring Tenggiri". The total price is Rp 875000. A "PayPal Check out" button is visible at the bottom right.

Action	Product Image	Product Name	Quantity	Product Price	Total Price Rp
 		Kerupuk Pilus Tenggiri	25	20000	500000
 		Kerupuk Ring Tenggiri	25	15000	375000
Total : Rp 875000					

Gambar 3. 14 Tampilan Pemesanan

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya terhadap *E-commerce* Pada PT Pesta Kuliner Nusantara. Penulis dapat mengambil kesimpulan diantaranya:

1. *E-commerce* tersebut dapat memudahkan dalam penjualan produk perusahaan karena di dalam *e-commerce* tersebut customer bisa memesan produk secara mudah.
2. *E-commerce* tersebut dapat diakses semua orang melalui *browser* apapun.

4.2. Saran

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan oleh penulis, adapun saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan *e-commerce* ini dapat dikembangkan oleh PT Pesta Kuliner Nusantara
2. Diharapkan kedepannya dibuatkan sistem aplikasi berbasis android untuk memudahkan *customer* dalam memesan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Andra Tersiana. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Yogyakarta.
- Budi Raharjo. 2011. *Belajar Kilat Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika Bandung.
- Febrin, Aulia Batubara. 2012. *Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang*. REINTEK, Vol.7, No.1, ISSN 1907-5030.
- Indrajani. 2015. *Database Design (Case Study All in One)*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rauschenberger, Maria et al. 2013. *Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products*. International Journal of Artificial Intelligence and Interactive Multimedia, Vol. 2, No 1.
- Sutanta. 2011. *Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Tata Sutabri. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Wina Sanjaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group
- Zed, Mestika 2003. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.