

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE KELOMPOK USAHA  
PERHUTANAN SOSIAL (KUPS) BERBASIS WEBSITE**



**DISUSUN OLEH :**

**ADE ANDREAN DWI NUGRAHA**

**DBC 116 083**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA**

**2022**

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE KELOMPOK USAHA PERHUTANAN  
SOSIAL (KUPS) BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata-1 pada Jurusan Teknik  
Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Oleh




**ADE ANDREAN DWI NUGRAHA**

**DBC 116 083**

**Telah dipertahankan didepan tim penguji, pada :**

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Oktober 2022

Waktu : 15.00-16.30 WIB


- |  |  |
|--|--|
| 1. ABERTUN SAGIT SAHAY, S.T., M.Eng<br>NIP. 19751212 200312 1 002    | <br>..... (Ketua)    |
| 2. NOVA NOOR KAMALA SARI, S.T., M.Kom.<br>NIP. 19890407 201504 2 004 | <br>..... (Anggota) |
| 3. VIKTOR H. PRANATAWIJAYA, S.T., MT.<br>NIP. 19810606 200501 1 001  | <br>..... (Anggota)  |

Mengetahui :

Fakultas Teknik  
Universitas Palangka Raya  
Dekan,

  
**Ir. WALUYO NUSWANTORO, M.T.**  
NIP. 19651119 199302 1 001

Jurusan / Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya  
Ketua Jurusan,

  
**ABERTUN SAGIT SAHAY, S.T., M.Eng**  
NIP. 19751212 200312 1 002

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE KELOMPOK USAHA  
PERHUTANAN SOSIAL (KUPS) BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Strata - 1  
pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

**OLEH :**

**ADE ANDREAN DWI NUGRAHA**

**NIM. DBC 116 083**

Disetujui untuk diajukan dalam Seminar Akhir Skripsi,

Palangka Raya, Oktober 2022

Pembimbing I



**ABERTUN SAGIT SAHAY, ST., M.Eng**  
**NIP. 19751212 200312 1 002**

Pembimbing II



**NOVA NOOR KAMALA SARI, S.T., M.Kom.**  
**NIP. 19890407 201504 2 004**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA**

**2022**

iii

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar - benarnya bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, serta tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Skripsi ini dan disebutkan dalam Tinjauan Pustaka.

Palangka Raya, Oktober 2022



**ADE ANDREAN DWI NUGRAHA**  
DBC 116 083

## RIWAYAT PENYUSUN

### Data Diri

Nama : Ade Andrean Dwi Nugraha  
NIM : DBC 116 153  
Fakultas : Teknik  
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang : Strata 1 ( S-1 )  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat, Tanggal Lahir : Palangka Raya, 16 April 1998  
Agama : Katholik  
Status dalam Keluarga : Anak Kandung  
Anak ke - : 2 (Dua)  
Alamat : Jl.Yosudarso XII Gg.Biduri II No 9  
No. Telpon/HP : 082251111486



### Data Orang Tua

Nama Ayah : Darminson  
Pekerjaan Ayah : Swasta  
Nama Ibu : Ristawindae  
Pekerjaan Ibu : Pegawai Negeri Sipil  
Alamat Orang Tua : Jl.Batuah RT 1 No 40 Desa Tumbang Tarusan  
No. Telpon/HP : 085250035145

### Riwayat Pendidikan \*)

SD : SDN 1 Tumbang Tarusan (Tahun Lulus 2010)  
SMP : SMPN 1 Banama Tingang (Tahun Lulus 2013)  
SMA : SMAN 1 Banama Tingang (Tahun Lulus 2016)

Palangka Raya, Oktober 2022

**Ade Andrean Dwi Nugraha**  
**DBC 116 083**

Keterangan:

\*) Nama, Tempat, Tahun Lulus

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih karunia-Nya sehingga laporan Skripsi ini dapat penulis jilid dan penulis sajikan tepat pada waktunya guna sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Palangka Raya.

Selama penyusunan laporan ini, penulis sangat menyadari begitu besarnya peranan orang-orang disekitar penulis. Laporan ini penulis persembahkan dengan tulus dan terima kasih kepada :

1. Bapa, Putra dan Roh Kudus atas kasih dan anugerahNya sehingga penulis diberikan hikmat kepintaran, kecerdasan, kesehatan, kekuatan, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik.
2. Kedua Orang Tua dan Seluruh Keluarga yang saya cintai yang tidak pernah berhenti mendoakan, memberikan kasih sayang, perhatian dan dukungan kepada saya selama ini.
3. Bapak Abertun Sagit Sahay, S.T., M. Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran-saran perbaikan, pengetahuan dan dorongan dalam penyelesaian Skripsi penulis.
4. Ibu Nova Noor Kamala Sari, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar selalu membimbing dan memberikan masukan kepada penulis dalam menempuh Skripsi ini guna penyempurnaan program dan laporan ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya.
5. Para Dosen penguji Skripsi, yang telah menguji Skripsi penulis dan memberikan masukan untuk perbaikan Skripsi penulis.
6. Semua Dosen Teknik Informatika yang telah memberikan bimbingan dan pengajaran yang baik selama ini.
7. Staf Tata Usaha Jurusan Teknik Informatika, Ka Daniel atas bantuannya selama ini
8. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih karunia-Nya sehingga laporan Skripsi dengan judul “Rancang Bangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis Website” ini dapat penulis jilid dan penulis sajikan tepat pada waktunya guna sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Palangka Raya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesan kesempurnaan dan dalam penyelesaiannya tidak lepas dari bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini perkenankan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada yang terhormat Pak Abertun Sagit Sahay, ST., M.Eng. sebagai dosen pembimbing I dan Ibu Nova Noor Kamala Sari, ST., M.Kom. sebagai dosen pembimbing II penulis, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis. Dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan Skripsi ini serta seluruh kerabat dan rekan-rekan yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesan sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan pendapat, kritik, maupun saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi mahasiswa jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya.

Palangka Raya,     Oktober 2022

Penulis

**ADE ANDREAN DWI NUGRAHA**

**DBC 116 083**

# **RANCANG BANGUN E-COMMERCE KELOMPOK USAHA PERHUTANAN SOSIAL (KUPS) BERBASIS WEBSITE**

Ade Andrean Dwi Nugraha | DBC 116 083  
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya  
Kampus Tunjung Nyaho, Jl. Yos Sudarso 73112  
e-mail : ade.andrean123@gmail.com

## **ABSTRAK**

Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) adalah Kelompok Perhutanan Sosial (KPS) yang akan dan/atau telah melakukan usaha dibidang perhutanan sosial. Produk yang dijual berupa hasil dari hutan sosial. Selama ini Kelompok Usaha Perhutanan Sosial melakukan pemasaran dan penjualan produk secara manual. Oleh karena itu, Kelompok Usaha Perhutanan Sosial membutuhkan sebuah sistem *e-commerce* untuk membantu memasarkan produknya.

Model yang digunakan pada E-commerce ini adalah *Business to Consumer* (B2C) yang merupakan bentuk jual beli produk atau jasa, yang melibatkan perusahaan penjual dan konsumen akhir yang dilakukan secara elektronik. Atau lebih tepatnya B2C adalah suatu aktivitas *E-Commerce* dalam pelayanan secara langsung kepada konsumen melalui barang atau jasa, yang dapat di istilahkan dengan transaksi pasar. Penelitian ini membuat sistem *e-commerce* untuk Kelompok Usaha Perhutanan Sosial yang dirancang menggunakan metodologi *waterfall* dengan tahapan analisis, desain, kode dan pengujian. Pengujian sistem ini menggunakan sistem pengujian *blackbox*.

Hasil pengujian *blackbox* menunjukkan bahwa sistem yang dibuat telah berjalan sesuai dengan tujuan yaitu melaksanakan proses - proses sistem *e-commerce* pada Kelompok Usaha Perhutanan Sosial. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem *e-commerce* dalam memasarkan produk pada Kelompok Usaha Perhutanan Sosial. Saran selanjutnya untuk pengembangan sistem ini adalah memberikan fitur konfirmasi pembayaran secara otomatis, dan juga fitur rekomendasi produk.

Kata Kunci : Kelompok , *Waterfall*, *E-Commerce*

# **DESIGN AND DEVELOPMENT OF WEBSITE-BASED WEBSITE-BASED E-COMMERCE FOR SOCIAL FORESTRY BUSINESS GROUP (KUPS)**

Ade Andean Dwi Nugraha | DBC 116 083

Department of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, University of  
Palangka Raya

Tanjung Nyaho Campus, Jl. Yos Sudarso 73112

e-mail : ade.andean123@gmail.com

## **ABSTRACT**

Social Forestry Business Group (KUPS) is a Social Forestry Group (KPS) that will and/or has conducted a business in the field of social forestry. The products sold are products from social forests. So far Social Forestry Business Group manual marketing and sales of products. Therefore, Social Forestry Business Group need an e-commerce system to help market the product this.

The model used in this E-commerce is Business to Consumer (B2C) which is a form of buying and selling products or services, which involves selling companies and end consumers which is carried out electronically. Or rather B2C is an E-Commerce activity in direct service to consumers through goods or services, which can be termed market transactions. This research creates an e-commerce system for Social Forestry Business Group which is designed using the waterfall methodology with the stages of analysis, design, code and testing. Testing this system using a blackbox testing system.

The results of the blackbox test show that the system created has been running according to the purpose of carrying out the processes of the e-commerce system on Social Forestry Business Group. This research resulted in an e-commerce system in marketing products to customers Social Forestry Business Group. The next suggestion for developing this system is to provide an automatic payment confirmation feature, as well as a product recommendation feature.

Keywords: Group, Waterfall, E-Commerce

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
RIWAYAT PENYUSUN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I    PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
1.7 Jadwal Kegiatan .....	5
BAB II   LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Teori – teori Pendukung.....	11
2.2.1 Latar Belakang Kelompok Usaha perhutanan Sosial Desa Tumbang Tarusan .....	11
2.2.2 Produk Hasil Kelompok Perhutanan Sosial (KUPS)....	17
2.2.3 Website .....	17
2.2.4 Electronic Commerce (Perdagangan Elektronik) .....	18
2.2.5 Database.....	22
2.2.6 Midtrans .....	23
2.2.7 Metode Pengembangan.....	23

	2.2.8 Blackbox Testing .....	29
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN .....	30
	3.1 Studi Pendahuluan.....	30
	3.1.1 Lokasi Penelitian .....	30
	3.1.2 Alat dan Bahan .....	30
	3.2 Metode Pelaksanaan.....	31
	3.2.1 Metode Pengumpulan Data.....	31
	3.2.2 Metode Studi Kepustakaan.....	31
	3.2.3 Metode Konsultasi dan Perancangan Sistem.....	31
	3.2.4 Metode Implementasi .....	31
	3.3 Metode Pelaksanaan Tahapan Pengembangan Sistem.....	31
	3.3.1 Analisis .....	31
	3.3.2 Desain .....	38
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
	4.1 Pengkodean .....	74
	4.1.1 Pengkodean Halaman Admin.....	74
	4.1.2 Pengkodean Halaman Utama Website .....	84
	4.1.3 Pengkodean Halaman Member .....	86
	4.2 Pengujian <i>Blackbox</i> .....	96
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	109
	5.1 Kesimpulan.....	109
	5.2 Saran.....	112
	DAFTAR PUSTAKA .....	113
	LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....	5
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya .....	8
Tabel 2.2 Flowchart Sistem Yang Dipakai .....	25
Tabel 2.3 Elemen Pada Data Flow Diagram.....	26
Tabel 2.4 Penomoran Level Pada DFD .....	27
Tabel 2.5 Komponen ERD.....	28
Tabel 3.1 Definisi Sistem Diagram Konteks.....	40
Tabel 3.2 Tb_google_login .....	55
Tabel 3.3 Tb_ulasan .....	56
Tabel 3.4 Tb_toko_produk.....	56
Tabel 3.5 Tb_Kategori_produk.....	57
Tabel 3.6 Tb_toko_supplier .....	57
Tabel 3.7 Tb_pengguna.....	58
Tabel 3.8 Tb_alamat.....	59
Tabel 3.9 Tb_Toko_Penjualan .....	59
Tabel 3.10 Tb_identitas.....	60
Tabel 3.11 Tb_web_logo .....	61
Tabel 3.12 Tb_web_slide .....	61
Tabel 3.13 Tb_toko_rekening .....	62
Tabel 4.1 Pengujian Halaman Login Admin.....	96
Tabel 4.2 Pengujian Halaman Penjualan .....	96
Tabel 4.3 Pengujian Halaman Produk.....	97
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Kategori .....	97
Tabel 4.5 Pengujian Halaman KUPS .....	98
Tabel 4.6 Pengujian Halaman Konsumen .....	99
Tabel 4.7 Pengujian Halaman Rekening .....	99
Tabel 4.8 Pengujian Halaman Identitas .....	100
Tabel 4.9 Pengujian Halaman Logo .....	100
Tabel 4.10 Pengujian Halaman Slider.....	100
Tabel 4.11 Pengujian Halaman Manajemen Pengguna.....	101

Tabel 4.12 Pengujian Halaman Laporan Penjualan .....	101
Tabel 4.13 Pengujian Halaman Laporan Produk .....	102
Tabel 4.14 Pengujian Halaman Ubah Profil .....	102
Tabel 4.15 Pengujian Halaman Utama Website .....	102
Tabel 4.16 Pengujian Halaman Daftar .....	103
Tabel 4.17 Pengujian Halaman Login Member .....	103
Tabel 4.18 Pengujian Halaman Produk.....	104
Tabel 4.19 Pengujian Halaman Keranjang.....	104
Tabel 4.20 Pengujian Halaman Checkout.....	105
Tabel 4.21 Pengujian Halaman Cek Status Pesanan.....	106
Tabel 4.22 Pengujian Halaman Cek Resi.....	106
Tabel 4.23 Pengujian Halaman Ubah Profil .....	106
Tabel 4.24 Pengujian Halaman Ubah Alamat.....	107
Tabel 4.25 Pengujian Halaman Riwayat Transaksi .....	107
Tabel 4.26 Pengujian Halaman Ganti Password .....	107
Tabel 4.27 Pengujian Halaman Ulasan .....	108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Waterfall Model .....	24
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Lama.....	32
Gambar 3.2 Flowchart Sistem Baru Admin.....	35
Gambar 3.3 Flowchart Sistem Baru Member .....	36
Gambar 3.4 Flowchart Sistem Baru Pengunjung.....	37
Gambar 3.5 Diagram Konteks (Level 0).....	39
Gambar 3.6 Data Flow Diagram Level 1 Admin, Member dan Pengunjung ..	43
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 2 Penjualan .....	46
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 2 Produk.....	47
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 3 Kategori .....	48
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 4 Supplier.....	48
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 5 Rekening.....	49
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 6 Identitas .....	49
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 7 Logo.....	50
Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 8 Slider.....	51
Gambar 3.15 DFD Level 2 Proses 9 Pengguna .....	51
Gambar 3.16 DFD Level 2 Proses 10 Google_login .....	52
Gambar 3.17 DFD Level 2 Proses 11 Alamat .....	52
Gambar 3.18 DFD Level 2 Proses 12 Ulasan .....	53
Gambar 3.19 Entity Relationship Diagram E_commerce Kelompok Usaha (KUPS) Berbasis Website.....	54
Gambar 3.20 Perancangan User Interface Beranda Member atau Pengunjung	63
Gambar 3.21 Perancangan User Interface Halaman Produk Member atau Pengunjung.....	63
Gambar 3.22 Perancangan User Interface Halaman Login Member atau Admin dan Daftar Untuk Pengunjung.....	64
Gambar 3.23 Perancangan User Interface Halaman Dasboar Admin.....	65
Gambar 3.24 Perancangan User Interface Halaman Penjualan Admin .....	65
Gambar 3.25 Perancangan User Interface Produk Admin.....	66

Gambar 3.26 Perancangan User Interface Halaman Kategori Produk Admin.	67
Gambar 3.27 Perancangan User Interface Halaman KUPS Admin.....	67
Gambar 3.28 Perancangan User Interface Halaman Konsumen Admin.....	68
Gambar 3.29 Perancangan User Interface Halaman Rekening Admin.....	69
Gambar 3.30 Perancangan User Interface Halaman Identitas Admin .....	69
Gambar 3.31 Perancangan User Interface Halaman Logo Admin.....	70
Gambar 3.32 Perancangan User Interface Halaman Slider Admin.....	70
Gambar 3.33 Perancangan User Interface Halaman Pengguna Admin .....	71
Gambar 3.34 Perancangan User Interface Halaman Laporan Penjualan Admin	72
Gambar 3.35 Perancangan User Interface Halaman Laporan Produk Admin .	72
Gambar 3.36 Perancangan User Interface Halaman Ubah Profil Admin .....	73
Gambar 4.1 Halaman Login Admin.....	74
Gambar 4.2 Halaman Dashboard .....	75
Gambar 4.3 Halaman Penjualan.....	75
Gambar 4.4 Detail Pesanan Masuk .....	76
Gambar 4.5 Halaman Produk.....	76
Gambar 4.6 Tambah Data Produk.....	77
Gambar 4.7 Halaman Kategori .....	77
Gambar 4.8 Tambah Data Kategori .....	77
Gambar 4.9 Halaman KUPS .....	78
Gambar 4.10 Tambah Data KUPS .....	78
Gambar 4.11 Halaman Konsumen .....	79
Gambar 4.12 Halaman Rekening .....	79
Gambar 4.13 Tambah Data Rekening.....	80
Gambar 4.14 Halaman Identitas.....	80
Gambar 4.15 Halaman Logo .....	81
Gambar 4.16 Halaman Slider .....	81
Gambar 4.17 Tambah Data Slider.....	82
Gambar 4.18 Halaman Manajemen Pengguna.....	82
Gambar 4.19 Halaman Laporan Penjualan .....	82
Gambar 4.20 Halaman Laporan Produk.....	83
Gambar 4.21 Halaman Ubah Profil.....	83

Gambar 4.22 Halaman Utama Website.....	84
Gambar 4.23 Menu Daftar .....	85
Gambar 4.24 Login .....	86
Gambar 4.25 Halaman Utama Member .....	87
Gambar 4.26 Halaman Produk Member .....	88
Gambar 4.27 Halaman Detail Produk .....	89
Gambar 4.28 Halaman Menu Keranjang .....	89
Gambar 4.29 Halaman Checkout .....	90
Gambar 4.30 Halaman Pembayaran.....	91
Gambar 4.31 Halaman Cek Status Pesanan .....	91
Gambar 4.32 Halaman Cek Resi.....	91
Gambar 4.33 Menu Dashboard Member.....	92
Gambar 4.34 Ubah Profil .....	92
Gambar 4.35 Ubah Alamat .....	93
Gambar 4.36 Riwayat Transaksi .....	93
Gambar 4.37 Rincian Pesanan .....	94
Gambar 4.38 Ganti Password.....	94
Gambar 4.39 Ulasan.....	95

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya internet merupakan suatu fenomena yang menarik perhatian dalam perkembangan dunia teknologi yang terjadi saat ini, karena internet merupakan contoh jaringan terbesar yang berhubungan dengan jutaan komputer yang terbesar di seluruh penjuru dunia dan tak terikat pada suatu organisasipun. Siapa saja dapat bergabung pada internet dengan menggunakan jaringan ini semua organisasi dapat melakukan pertukaran informasi secara eksternal. Dan salah satu aspek yang perlu ditunjang adalah pada dunia bisnis.

*E-commerce* adalah salah satu implementasi dari bisnis *online* yang merupakan aktivitas dari penjualan dan pembelian produk serta jasa yang ditawarkan melalui jaringan. Adanya *e-commerce* yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadi kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan penjualan yang efisien dalam penjualan suatu produk barang ataupun jasa.

Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) adalah Kelompok Perhutanan Sosial (KPS) yang akan dan/atau telah melakukan usaha dibidang perhutanan sosial dan diakui atau terdaftar pada Kementerian Dalam Negeri atau Kementerian Hukum dan Hak Azasi Manusia, atau Kepala Dinas yang membidangi kehutanan di Kabupaten/Kota setempat atau Kepala Kesatuan Pengelolaan Hutan Produksi/Hutan Lindung/Konservasi (KPHP/KPHL/KPHK) atau Kepala UPT Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan atau Kepala Desa. Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) ini menawarkan suatu produk yang bermutu dengan kualitas baik hasil dari Hutan Sosial.

Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) ini berlokasi Desa Tumbang Tarusan di Jalan Trans Kalimantan, Kecamatan Banama Tingang, Kabupaten Pulang Pisau, Provinsi Kalimantan Tengah.

Dengan perkembangan teknologi dan *e-commerce* maka KUPS di Desa Tumbang Tarusan ingin melakukan sebuah terobosan dalam

pemasaran produk yang tidak terlibat alasan waktu, jarak dan tempat dan sekaligus menjalankan program e-commerce yang sebelumnya yang tidak berjalan sebagaimana mestinya di mana anggota KUPS hanya di berikan penyuluhan saja dan selanjutnya tidak ada lanjutannya lagi. maka dari itu penulis tertarik dan berminat untuk membuat sistem E-commerce yang berjudul : **“RANCANG BANGUN E-COMMERCE KELOMPOK USAHA PERHUTANAN SOSIAL (KUPS) BERBASIS WEBSITE”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat diambil yaitu bagaimana merancang dan membangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis *Website*?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar masalah ini tidak meluas dari permasalahan yang penulis angkat tidak menyimpang dan fokus pada ruang lingkup permasalahan. Maka perlu batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem ini berbasis *website*.
2. *E-commerce* yang dibuat hanya sebatas penjualan produk hasil hutan sosial pada Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS).
3. *E-commerce* yang dibuat belum membahas tentang keamanan.
4. *E-commerce* ini terdapat di Desa Tumbang Tarusan, Kecamatan Banama Tingang, Kabupaten Pulang Pisau, Provinsi Kalimantan Tengah.
5. Metode pembayaran pada *website* ini menggunakan *virtual account* dengan Midtrans sebagai portal web untuk melakukan pembayaran.
6. Pada aplikasi ini terdapat 3 aktor yaitu :

- a. Admin

Admin merupakan actor utama yang mengelola sistem E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) seperti pengolahan data produk

b. Member

Member merupakan *user* yang terdaftar yang dapat melakukan transaksi.

c. Pengunjung

Pengunjung merupakan *user* yang sekedar mengunjungi dan melihat produk, harga maupun katalog yang ditawarkan di sistem.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun e-commerce penjualan produk hasil hutan sosial pada Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS).

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis *Website* adalah sebagai berikut :

1. Untuk Penulis

Dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman berdasarkan perbandingan teoritis yang berhubungan dengan e-commerce serta membuka pola pikir baru sebagai pelengkap teori yang dialamai dibangku kuliah.

2. Untuk Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS)

Diharapkan dapat memberikan alternatif lain dalam menjual ataupun memasarkan produk-produk Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS).

3. Untuk Universitas Palangka Raya

Agar dapat menambah bacaan ilmiah bagi mahasiswa/i serta membangun pola pikir agar terbangun nya sebuah ide untuk dapat mengembangkan e- commerce dimasa depan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dimaksudkan untuk dapat memberikan garis-garis besar mengenai isi dalam pembuatan laporan secara ringkas dan jelas, sehingga dapat menggambarkan keterkaitan antara bab dimana masing-masing bab akan dibagi atas sub bab secara rinci yang diuraikan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini mengemukakan teori-teori maupun software yang berhubungan dengan penulisan laporan akhir, yaitu pembahasan ilmu yang digunakan dalam penyelesaian ruang lingkup dan rumusan masalah yang ada.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini mengemukakan mengenai perancangan pemodelan arus sistem, perancangan basis data, perancangan proses, perancangan input, perancangan output, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, serta arsitektur sistem.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tahapan-tahapan dari implementasi sistem yang digunakan yaitu rancangan penerapan dan tahap penggunaan dan pengujian (*testing*) program.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang memuat jawaban atas permasalahan yang diuraikan pada rumusan masalah. Dan memberikan saran-saran yang berguna dalam pelaksanaannya.

### 1.7 Jadwal Kegiatan

Dibawah ini pada tabel 1.1 merupakan jadwal kegiatan pelaksanaan dalam pembuatan program pada mata kuliah Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan**

No	Kegiatan	Bulan dan Minggu																			
		Bulan I				Bulan II				Bulan III				Bulan IV				Bulan V			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan dan Pengumpulan Proposal Skripsi																				
2.	Seminar Proposal																				
2.	Pengumuman Pembimbing																				
3.	Implementasi dan Coding																				
4.	Pengujian Sistem (Testing)																				
5.	Pembuatan Laporan																				
6.	Seminar Skripsi																				

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Berikut beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, antara lain sebagai berikut :

- a) Devi Pratiwi (2020) penelitian ini berjudul “Rancang bangun E-commerce pada Toko Rania Fashion”. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah system E-commerce berbasis web, dimana web tersebut diharapkan dapat membantu memfasilitasi penjualan produk pada Toko Rania Fashion.
- b) Ali Arifin (2017) penelitian ini berjudul “Rancang bangun E-commerce Penjualan Baju pada Distroe Pa’Joe”. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah system E-commerce dimana web tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam menjual ataupun memasarkan produk-produk distroe pa’joe Palembang sehingga dapat meningkatkan omset.
- c) Angela Anos, Komang Kurnia Widiarta dan Ketut Laksmi Maswari (2019) penelitian ini berjudul “Rancang bangun E-commerce pada Toko Nayla Batik” Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah system E-commerce berbasis web tersebut diharapkan Dengan sistem E-commerce yang dapat membantu meminimalisirkan beban biaya operasional perusahaan, proses bisnis manual yang membutuhkan banyak karyawan. Sistem e-commerce ini yang dapat diakses oleh lokal maupun luar bahkan global pun bisa karena menggunakan web.

Dari penelitian terdahulu yang sudah dilakukan sebelumnya, penelitian yang akan dibuat berjudul “Rancang bangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis Website”. Penelitian ini bertujuan untuk membangun e-commerce penjualan produk hasil hutan sosial pada Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS). Dimana e-commerce ini

diharapkan dapat memberikan alternatif lain dalam menjual ataupun memasarkan produk-produk Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS).

Adapun penelitian-penelitian lengkapnya dapat dilihat pada tabel 2.1 dibawah ini:



Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya

Judul	I	II	III	IV
	Rancang bangun E-commerce pada Toko Rania Fashion	Rancang bangun E-commerce Penjualan Baju pada Distroe Pa'Joe	Rancang bangun E-commerce pada Toko Nayla Batik	Rancang bangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis Website
(Nama, Jurusan, Universitas, Tahun)	(Devi Pratiwi, Teknik Informatika, Universitas Palangka Raya, 2020)	(Ali Arifin, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2017)	(Angela Anos <sup>1</sup> ), Komang Kurnia Widiarta <sup>2</sup> ), Ketut Laksmi Maswari <sup>3</sup> ), Teknik Informatika, STIMIK STIKOM Indonesia, 2019)	(Ade Andrean Dwi Nugraha, Teknik Informatika, Universitas Palangka Raya, 2022)
Pengguna	Admin, Member dan Pengunjung	Admin, Manager dan Pembeli	Admin, Costumer dan Kepala Toko	Admin, Member dan Pengunjung.
Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem <i>e-commerce</i> pada toko rania fashion.	Yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun <i>e-commerce</i> penjualan baju pada distroe pa'joe palembang.	sistem <i>e-commerce</i> yang dapat membantu meminimalisirkan beban biaya operasional perusahaan, proses bisnis manual yang membutuhkan banyak karyawan. Sistem <i>e-commerce</i> ini yang dapat diakses oleh lokal maupun luar bahkan global pun bisa karena menggunakan web.	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun <i>e-commerce</i> penjualan produk hasil hutan sosial pada Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS).
Teknologi	Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah sebagai berikut: 1. MySQL sebagai <i>database server</i> . 2. XAMMP sebagai <i>server</i> . 3. PHP sebagai bahasa pemrograman. 4. <i>Sublime Text</i> sebagai web editor. perangkat keras yang diperlukan yaitu: <i>Laptop</i> dengan prosesor Intel Celeron	perangkat lunak digunakan untuk mendukung sistem operasi. Adapun perangkat lunak yang diperlukan yaitu: 1. Sistem operasi <i>Windows 10 Enterprise</i> 2. <i>Macromedia Dreamweaver</i> , 3. <i>MySql</i> ,	Perangkat Lunak membangun aplikasi ini diperlukan beberapa perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : a) <i>Sublime Text Editor</i> b) XAMPP	a. <i>Hardware</i> : 1) 1 unit Laptop Acer Swift 3 2) Processor Intel® Core™ i5-8265U @ 1.60GHz 1.80GHz 3) RAM 4+8 GB DDR4 4) Harddisk : 1 TB 5) 14" FHD (1920 x

	N2830 dual core, memori RAM 2 GB serta hard disk 500 GB serta sistem operasi yang digunakan berbasis Microsoft Windows 7.	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. <i>Uc Browser</i>,</li> <li>5. <i>Xampp</i></li> <li>6. <i>Microsoft Office Visio 2013</i></li> </ol> perangkat keras yang diperlukan yaitu: Laptop Toshiba Sattelite C640	c) MySQL  Perangkat Keras membangun aplikasi ini diperlukan beberapa perangkat keras. Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : a) Processor b) RAM 2 GB c) Hardisk d) Keyboard, Mouse, dan Monitor	1080) 6) NVIDIA MX250 2GB b. <i>Software</i> : 1) Windows 10, 64-bit 2) <i>SQLyog</i> 3) <i>Edraw Max</i> 4) <i>Sublime text</i> 5) <i>XAMPP</i> 6) <i>Google Chrome</i> 7) <i>Midtrans</i>
Metodologi	Waterfall	Waterfall	Waterfall	Waterfall
Fitur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Login</li> <li>2. Penjualan</li> <li>3. Pesanan Baru</li> <li>4. Konfirmasi kirim</li> <li>5. Pesanan dibatalkan</li> <li>6. Daftar Transaksi</li> <li>7. Produk</li> <li>8. Kategori</li> <li>9. Sub Kategori</li> <li>10. Slider</li> <li>11. Laporan</li> <li>12. Profil</li> <li>13. Akun Bank</li> <li>14. Akun</li> <li>15. User</li> <li>16. Daftar</li> <li>17. Login Member</li> <li>18. Lihat Akun</li> <li>19. Riwayat Transaksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Login</li> <li>2. Produk</li> <li>3. Kategori</li> <li>4. Ongkos Kirim</li> <li>5. Pembeli</li> <li>6. Pesanan Masuk</li> <li>7. Detail Pemesanan</li> <li>8. Konfirmasi Pembayaran</li> <li>9. Laporan</li> <li>10. Detail Produk</li> <li>11. Keranjang Belanja</li> <li>12. Daftar/Login Konsumen</li> <li>13. Konsumen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Login</li> <li>2. Mengelola Data Admin               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Tambah data admin</li> <li>2.2 Ubah data admin</li> <li>2.3 Cari data admin</li> </ol> </li> <li>3. Mengelola Data Barang               <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 Tambah data Barang</li> <li>3.2 Ubah data Barang</li> <li>3.3 Cari data Barang</li> </ol> </li> <li>4. Mengelola Data Kategori               <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 Tambah data kategori</li> <li>4.2 Ubah data kategori</li> <li>4.3 Cari data kategori</li> </ol> </li> <li>5. Mengelola Data Customer               <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 Daftar data Customer</li> <li>5.2 Ubah data Customer</li> </ol> </li> <li>6. Mengelola Data Pesanan               <ol style="list-style-type: none"> <li>6.1 Tambah Data Pesanan</li> <li>6.2 Konfirmasi Data</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Login admin</li> <li>2. Penjualan</li> <li>3. Produk</li> <li>4. Kategori</li> <li>5. KUPS</li> <li>6. Konsumen</li> <li>7. Rekening</li> <li>8. Identitas</li> <li>9. Logo</li> <li>10. Slider</li> <li>11. Manajemen Pengguna</li> <li>12. Laporan Penjualan</li> <li>13. Laporan Produk</li> <li>14. Ubah Profil</li> <li>15. Google Login</li> <li>16. Login Member</li> <li>17. Login Member</li> <li>18. Profil</li> <li>19. Alamat</li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>20. Konfirmasi Pembayaran</li> <li>21. Profil</li> <li>22. Edit Profil</li> <li>23. Keranjang</li> <li>24. Cari produk</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pesanan</li> <li>6.3 Hapus Data Pesanan</li> <li>7. Mengelola Data Pembayaran <ul style="list-style-type: none"> <li>7.1 Data Pembayaran</li> <li>7.2 Konfirmasi data pembayaran</li> </ul> </li> <li>8. Laporan <ul style="list-style-type: none"> <li>8.1 Laporan transaksi penjualan</li> <li>8.2 Laporan Barang</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>20. Riwayat Transaksi</li> <li>21. Ganti Password</li> <li>22. Cek Status Pesanan</li> <li>23. Cek resi</li> <li>24. Pembayaran Virtual Accuont</li> <li>25. Keranjang Belanja</li> <li>26. Daftar</li> <li>27. Pencarian Produk</li> </ul>
--	--	--	---	--



## 2.2 Teori – teori Pendukung

### 2.2.1. Latar Belakang Kelompok Usaha Perhutanan Sosial Desa Tumbang Tarusan

KEPUTUSAN KEPALA DESA TUMBANG TARUSAN

Nomor : 94/KD-TT/V/2017

TENTANG

PEMBENTUKAN KELOMPOK USAHA PERHUTANAN SOSIAL  
(KUPS)

HAK PENGELOLAAN HUTAN DESA (HPHD) TUMBANG  
TARUSAN

KECAMATAN BANAMA TINGANG KABUPATEN PULANG  
PISAU  
DESA TUMBANG TARUSAN

**Menimbang** :

- a) Bahwa untuk kemajuan kegiatan usaha Perhutanan Sosial pemegang HPHD Tumbang Tarusan serta untuk mendukung pengelolaan dan pengembangan Hutan Desa pada Desa Tumbang Tarusan, dipandang perlu untuk mengangkat dan menunjuk Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) pada HPHD Tumbang Tarusan dengan struktur organisasi;
- b) Bahwa untuk maksud huruf a perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Desa Tumbang Tarusan.

**Mengingat** :

- a) Undang-Undang Nomor 41 Tahun 1999 tentang Kehutanan (Lembaga Kehutanan Republik Indonesia Tahun 1999 Nomer 167, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3888), sebagaimana telah diubah dengan undang2 Nomor 19 Tahun 2004 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2004 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 41 Tahun 1999 tentang Kehutanan

Menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 86, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4412);

- b) Keputusan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Nomor : SK. 6607/MENLHKPSKL/PKPS/PSL.0/12/2016 Tentang Pemberian Hak Pengelolaan Hutan Desa Kepada Lembaga Pengelolaan Hutan Desa Tumbang Tarusan, Seluas ± 419 Ha;
- c) Peraturan Direktur Jenderal Perhutanan Sosial dan Kemitraan Lingkungan Nomor P.3/PSKL/SET/KUM.1/4/2016 Tentang Pedoman Pengembangan Usaha Perhutanan Sosial sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Direktur Jenderal PSKL No. P.9/PSKL/SET/PSL.2/8/2016;
- d) Surat Keputusan Kepala Desa Tumbang Tarusan Nomor : 1/PERDES/T/VIII/2016 Tanggal 23 Agustus 2016 tentang Pembentukan Lembaga Pengelola Hutan Desa Tumbang Tarusan.

**Memperhatikan :**

Berita Acara Pembentukan Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) LPHD Tumbang Tarusan Nomor : BA.4/LPHD/DTT/V/2017 pada tanggal 12 Mei 2017

**Menetapkan :**

KESATU :

Menetapkan Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) beserta susunan pengurus organisasinya pada LPHD Tumbang Tarusan

KEDUA :

Keputusan ini berlaku terhitung sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Tumbang Tarusan

Pada Tanggal : 12 Mei 2017

Kepala Desa Tumbang Tarusan,

**LINDAYADIA**

NIAP. 16100110775

Lampiran : SK. Kepala Desa Tumbang Tarusan Nomor : 94/KD  
-TT/V/2017


Tanggal : 12 Mei 2017

SUSUNAN ORGANISASI KELOMPOK USAHA PERHUTANAN  
SOSIAL  
LEMBAGA PENGELOLAAN HUTAN DESA TUMBANG  
TARUSAN

Ketua LPHD : Ekoton  
Sekretaris : Indra Purnawan, S.Pd  
Bendahara : Darminson

Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) :

**1. KUPS AGROFORESTRY**

- 
- a) Ketua : Bambang Usin  
b) Sekretaris : Chandra Utama  
c) Bendahara : Ekoton  
d) Anggota : 1) Rongok  
2) Saluwen  
3) Jonedi  
4) Keso  
5) Suparjo  
6) Yanto  
7) Rusdiansyah  
8) Cewie  
9) Jemmy  
10) Tambang  
11) Bayak  
12) Beni Fernandi

## 2. KUPS HASIL HUTAN KAYU

- a) Ketua : Indra Purnawan
- b) Sekretaris : Aprianto
- c) Bendahara : Hendranto
- d) Anggota :
  - 1) Takirin
  - 2) Purnamasari
  - 3) Awi
  - 4) Corinson S J
  - 5) Sri Yanti
  - 6) Litae
  - 7) Bernado
  - 8) Lorenza
  - 9) Hendri Yansen
  - 10) Tino
  - 11) Predi Hermanto
  - 12) Andi Saputra

## 3. KUPS BUDIDAYA ANGGREK

- a) Ketua : Yuliana Lamasi
- b) Sekretaris : Rivana Rorimoandey
- c) Bendahara : Remi S.R
- d) Anggota :
  - 1) Milun Bansen
  - 2) Marlina
  - 3) Erinae
  - 4) Nani
  - 5) Sani
  - 6) Fianie
  - 7) Mayang
  - 8) Elvae
  - 9) Wilansi
  - 10) Wira
  - 11) Era Susana
  - 12) Srianti Fransiska

#### 4. KUPS EKOWISATA DAN JASA LINGKUNGAN

- a) Ketua : Lindayadia
- b) Sekretaris : Mintarti
- c) Bendahara : Priskilla Christina
- d) Anggota : 1) Coleng Dinan  
2) Yomantara  
3) Ayub Victory  
4) Musel Theu  
5) Yakhin  
6) Julianti Fransisca  
7) Sampri Rolli  
8) Iyus  
9) Yulia Wati  
10) Suliwwati  
11) Yuliana  
12) Milunitae

#### 5. KUPS BUDIDAYA JAMUR

- a) Ketua : Yanthie
- b) Sekretaris : Ila Dewiarti
- c) Bendahara : Emi Harianti
- d) Anggota : 1) Pika Suseti  
2) Suria  
3) Yuliana Wina  
4) Minda  
5) Ambun  
6) Juanti  
7) Muliati  
8) Siska  
9) Jumira  
10) Ranie  
11) Norma  
12) Areni Wilitara

## 6. KUPS LEBAH MADU

- a) Ketua : Kingwa
- b) Sekretaris : Saulinae
- c) Bendahara : Ristawindae
- d) Anggota :
- 1) Sariman
  - 2) Yudie
  - 3) Yayatri
  - 4) Muntir
  - 5) Pendi
  - 6) Yusep
  - 7) Edi Susanto
  - 8) Darminson
  - 9) Idon
  - 10) Landri Aprianus
  - 11) Jeri
  - 12) Pigo

## 7. KUPS KERAJINAN ROTAN

- a) Ketua : Inat Sukui
- b) Sekretaris : Yemiwati
- c) Bendahara : Lutgardis
- d) Anggota :
- 1) Neneng Adriani
  - 2) Yarsih
  - 3) Inyah
  - 4) Endang
  - 5) Desi Yana
  - 6) Tiwin
  - 7) Umbun Budeng
  - 8) Bertha S. T
  - 9) Beteni
  - 10) Kartina
  - 11) Neneng
  - 12) Pancar

### 2.2.2. Produk Hasil Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS)

Adapun Produk Hasil Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) di Desa Tumbang Tarusan adalah sebagai berikut:

1. KUPS Budidaya Anggrek : Anggrek dan Ikan
2. KUPS Budidaya Jamur : Jamur dan Ayam Pedaging
3. KUPS Agroforestry : Tanaman-tanaman herbal
4. KUPS Lebah Madu : Madu dan Telur Ayam
5. KUPS Kerajinan Rotan : Kerajinan Rotan
6. KUPS Ekowisata dan Jasa Lingkungan : Ikan
7. KUPS Hasil Hutan Kayu : Hasil Hutan Kayu dan Singkong

### 2.2.3. Website

#### 2.2.3.1 Pengertian Website

*Website* adalah halaman *web* atau situs yang saling berhubungan oleh perorangan, kelompok atau organisasi. Sebuah situs *web* biasanya ditempatkan pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet atau jaringan area lokal (LAN), melalui alamat internet yang dikenal dengan URL. Kombinasi dari semua situs yang dapat diakses publik di internet juga dikenal dengan *World Wide Web* atau disingkat WWW.

Menurut *Gregorius* (2000 : 30), *website* adalah kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan *file-file* yang saling terkait. *Web* terdiri dari *page* atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada dibawahnya. Biasanya setiap halaman dibawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web*.

### 2.2.3.2 Unsur-Unsur Website

Untuk menyediakan keberadaan dari sebuah *website*, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya, adalah sebagai berikut (Saputro, 2007) :

1. Nama Domain (*Domain Name / URL – Uniform Resource Locator*) adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet.
2. Rumah Tempat Website (*Web Hosting*) dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam *harddisk* tempat menyimpan berbagai data, *file*, gambar dan sebagainya yang akan ditampilkan di *website*.
3. Bahasa Pemrograman (*Scripts Program*) digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* pada saat diakses. Jenis-jenis bahasa pemrograman yang banyak dipakai para *desainer website* adalah HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets, dan sebagainya.
4. *Desain Website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*.
5. Publikasi *Website* untuk mengenalkan situs kepada masyarakat yang disebut dengan publikasi atau promosi.

## 2.2.4. Electronic Commerce (Perdagangan Elektronik)

### 2.2.4.1. Pengertian E-Commerce (Perdagangan Elektronik)

Pengertian *E-Commerce* (perdagangan elektronik) adalah kegiatan jual beli barang/jasa atau transmisi dana/data melalui jaringan elektronik, terutama internet. Dengan perkembangan teknologi informasi dan *software*, hal ini membuat transaksi konvensional menjadi mungkin untuk dilakukan secara elektronik.

*Website E-Commerce* mencakup berbagai fungsi seperti etalase produk, pemesanan *online* dan inventarisasi stok, untuk menjalankan fungsi utama sebagai *E-Commerce*. *Software* yang digunakan terpasang pada *server E-Commerce* dan bekerja secara simultan dengan sistem pembayaran *online* untuk memproses transaksi. Secara umum *E-Commerce* artinya melakukan bisnis melalui jaringan yang saling terhubung (*interconnected networks/internet*).

#### **2.2.4.2. Kategori E-Commerce (Perdagangan Elektronik)**

Menurut Rayport (2003), ada 4 (empat) kategori dari *E-Commerce* yaitu :

1. *Business to Business* (B2B), aktivitas mengarah ke pandangan penuh pada *E-Commerce* yang dimana dapat terjadi antara 2 (dua) organisasi, diantara aktivitas lainnya, ini termasuk pembelian, penyedia barang, *supplier management, inventory management, sales activities, dan service and support*.
2. *Business to Consumer* (B2C) adalah *E-Commerce* yang mengarah kepada pertukaran antara bisnis dan konsumen, seperti yang dilakukan oleh Amazon, Yahoo, Dan Charles Schwab & Co. transaksi B2C dapat berupa pertukaran fisik atau produk *digital* atau pelayanan dan biasanya lebih kecil daripada transaksi yang dilakukan model B2B.
3. *Peer to Peer* (P2P) adalah pertukaran yang terjadi antara konsumen dengan konsumen. Pertukaran bisa melibatkan pihak ketiga.
4. *Consumer to Business* (C2B), konsumen dapat bersatu bersama untuk menampilkan mereka sebagai grup pembeli dalam hubungan C2B termasuk dalam kategori ini adalah perorangan yang menjual produk atau layanan ke organisasi, dan perorangan yang mencari penjual,

berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi.

#### **2.2.4.3. Model Bisnis B2C (*Business to Consumer*)**

Model yang digunakan pada E-commerce ini adalah *Business to Consumer* (B2C) yang merupakan bentuk jual beli produk atau jasa, yang melibatkan perusahaan penjual dan konsumen akhir yang dilakukan secara elektronik. Atau lebih tepatnya B2C adalah suatu aktivitas *E-Commerce* dalam pelayanan secara langsung kepada konsumen melalui barang atau jasa, yang dapat diistilahkan dengan transaksi pasar.

#### **2.2.4.4. Karakteristik *E-Commerce* (Perdagangan Elektronik)**

Transaksi *E-Commerce* memiliki beberapa karakteristik yang sangat khusus, yaitu (Purbo, 2000) :

1. Transaksi tanpa batas. Dengan adanya internet, perusahaan dapat memasarkan produknya secara internasional, cukup dengan membuat situs *web* atau dengan memasang iklan di internet tanpa batas waktu.
2. Transaksi anonim. Para penjual dan pembeli dalam transaksi melalui internet tidak harus bertemu muka satu sama lainnya.
3. Produk *digital* dan *non digital*. Dalam perkembangannya produk yang dijual melalui *E-Commerce* dapat berupa produk *digital* maupun *non digital*.

#### **2.2.4.5. Kelebihan *E-Commerce* (Perdagangan Elektronik)**

Ada 3 (tiga) keuntungan atau manfaat dalam melakukan perdagangan elektronik, yaitu (Nugroho, 2006) :

1. Keuntungan bagi perusahaan
  - a. Memperpendek jarak : pihak perusahaan tidak dapat mendekatkan diri dengan konsumen.
  - b. Perluasan pasar : jangkauan pemasaran menjadi semakin luas dan tidak terbatas oleh area geografis dimana perusahaan berada.

c. Perluasan jaringan mitra bisnis : dengan adanya jaringan elektronik memudahkan mitra kerja dalam melakukan kerjasama.

## 2. Keuntungan bagi konsumen

a. *Efektif* : konsumen dapat memperoleh informasi tentang produk atau jasa yang dibutuhkannya dan bertransaksi dengan cara yang cepat dan murah.

b. Aman secara fisik : konsumen tidak perlu mendatangi toko secara langsung dan kini memungkinkan konsumen dapat bertransaksi dengan aman.

c. *Fleksibel* : konsumen dapat melakukan transaksi dari berbagai lokasi, baik dari rumah, warnet atau tempat kerja lainnya.

## 3. Keuntungan bagi masyarakat umum

a. Membuka peluang kerja baru : dalam hal ini akan membuka peluang-peluang kerja baru bagi mereka yang tidak buta teknologi.

b. Mengurangi polusi dan pencemaran lingkungan : dengan adanya ini konsumen tidak perlu melakukan perjalanan ke toko-toko.

c. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia : dalam hal ini hanya orang-orang yang tidak gagap teknologi, sehingga pada gilirannya akan merangsang orang-orang dalam mempelajari teknologi.

### 2.2.4.6. Kelemahan *E-Commerce* (Perdagangan Elektronik)

Kekurangan dari penerapan *E-Commerce* adalah :

1. Sering terjadinya penipuan seperti fiktif *credit card*, atau terkadang penipuan penjual terhadap pembeli karena hukum yang mengatur tentang *E-Commerce* masih belum terlalu berkembang.

2. Konsumen atau pembeli tidak dapat melihat langsung kondisi barang yang akan dibeli.
3. Mempersempit lapangan pekerjaan karena industri *E-Commerce* tidak membutuhkan banyak pegawai untuk melayani transaksi.

#### 2.2.4.7. Pembayaran pada *E-Commerce* (Perdagangan Elektronik)

Layanan pembayaran pada *E-Commerce* dapat terbagi menjadi 4 (empat) (Nugroho, 2006), yaitu :

1. *Transfer*, merupakan cara pembayaran antar rekening melalui proses *transfer* diluar *E-Commerce*.
2. *Credit Card*, merupakan cara pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan kartu kredit.
3. *Paypal* merupakan cara pembayaran yang lebih diamankan dengan menggunakan API pihak ketiga bagi pemegang kartu kredit dan *E-Commerce*.
4. *Cash On Delivery* (COD) merupakan layanan antar yang disediakan oleh pihak penjual, pembayaran dilakukan saat barang pesanan sampai ditangan konsumen atau pembeli.

#### 2.2.5 Database

Pengertian *database* atau basis data adalah kumpulan berbagai data dan informasi yang tersimpan dan tersusun didalam komputer secara sistematis yang dapat diperiksa, diolah atau dimanipulasi dengan menggunakan program komputer untuk mendapatkan informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah dan memanggil *database* disebut dengan sistem *database management system*. Istilah *database* sendiri mengacu pada koleksi data-data yang saling terkait satu sama lain dimana tujuan *database* adalah dapat digunakan untuk mengelola data dengan lebih efektif dan efisien.

### 2.2.6 Midtrans

Midtrans adalah *channel payment gateway* yang menerima pembayaran yang sangat beragam. Midtrans berdiri pada tahun 2012 dengan nama Veritrans untuk memfasilitasi bisnis online di Indonesia. Teknologi dari Midtrans dapat memfasilitasi pemilik bisnis online dengan memberikan layanan pembayaran yang memungkinkan lebih mudah beroperasi dan dapat meningkatkan penjualan. Midtrans menerima pembayaran 20 metode pembayaran berupa kartu kredit maupun debit, transfer ke semua bank di Indonesia (bank BUMN maupun bank swasta), *cardless credit*, *direct debit*, *e-wallet* hingga *over the counter* seperti di minimarket Indomaret dan Alfamart yang sudah terintegrasi dengan VT Link, VT Web dan VT Direct.

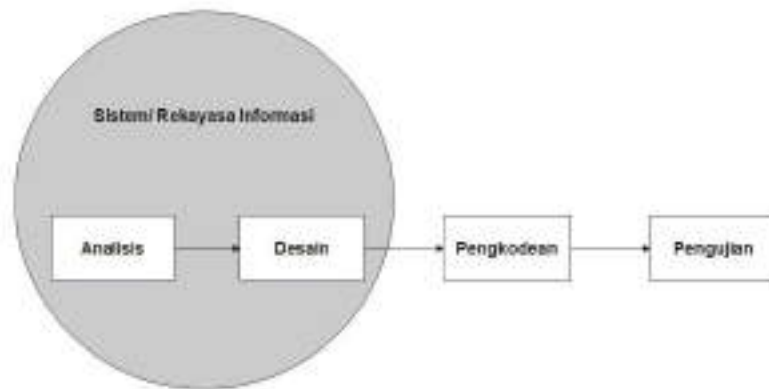
### 2.2.7 Metode Pengembangan

Metode pengembangan adalah sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem agar sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan (Nur Ichsan, 2007). Jadi dalam melakukan pembangunan atau perbaikan suatu sistem yang terkomputerisasi harus melakukan langkah-langkah dalam mengimplementasikannya.

#### 2.2.7.1 Waterfall

*Waterfall* model adalah sebuah contoh proses yang menitik beratkan pada perencanaan, sehingga pada prinsipnya, aktivitas-aktivitas proses harus direncanakan dan dijadwalkan sebelum aktivitas tersebut dilakukan.

Tahap-tahap dari pemodelan *waterfall* pengembangan perangkat lunak, yaitu sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Waterfall Model**

**Sumber : (Sukamto & Shalahuddin, 2013)**

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan (Sukamto & Shalahuddin, 2013:29).
2. Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean (Sukamto & Shalahuddin, 2013:29).
3. Pembuatan Kode Program Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah di buat pada tahap desain (Sukamto & Shalahuddin, 2013:29).
4. Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan (Sukamto & Shalahuddin, 2013:30).

### 2.2.7.2 Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan hasil (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Berikut ini merupakan simbol-simbol *flowchart* yang digunakan untuk analisis bisnis proses sistem lama dan sistem baru dari rancang bangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis *Website*, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 2.2 Flowchart Sistem yang Dipakai**

Simbol <i>Flowchart</i>	Keterangan
	<i>Terminator</i> berfungsi sebagai tanda awal dan berakhirnya sebuah proses, biasanya diawali dengan <i>start</i> dan diakhir dengan <i>end</i> .
	<i>Manual operation</i> atau proses manual berfungsi untuk menggambarkan sebuah proses yang dilakukan secara manual (tidak terkomputerisasi).
	<i>Process</i> berfungsi untuk sebuah proses pada <i>flowchart</i> yang sistemnya terkomputerisasi (tidak manual).
	<i>Subprocess</i> adalah anak dari proses atau cabang proses utama yang memiliki proses lagi dalam sistemnya.
	<i>Direct Access Stroage</i> berfungsi untuk penyimpanan data dalam sistem atau yang disebut <i>database</i> .
	<i>Document</i> adalah hasil keluaran atau <i>output</i> yang berupa berkas atau dokumen.

### 2.2.7.3 DFD (*Data Flow Diagram*)

*Data Flow Diagram* (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan *profesional* sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. Terdapat 4 (empat) elemen penyusun DFD, yaitu :

**Tabel 2.3 Elemen pada Data Flow Diagram**

Simbol	Keterangan
	<i>External Entity</i> , merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.
	<i>Process</i> , merupakan proses seperti perhitungan aritmatik, penulisan suatu formula atau pembuatan laporan.
	<i>Data Store</i> (Simpan Data), dapat berupa suatu file atau database pada sistem komputer atau catatan manual.
	<i>Data Flow</i> (arus data), arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar.

(Sumber : Jogyanto, 2010)

Tingkatan susunan dalam DFD adalah :

1. *Context Diagram* : DFD pertama dalam proses bisnis. Menunjukkan konteks dimana proses bisnis berada. Menunjukkan semua proses bisnis dalam 1 proses tunggal (proses 0). *Context Diagram* juga menunjukkan semua entitas luar yang menerima informasi dari atau memberikan informasi ke sistem.
2. *Level Diagram 1* : menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem. Level ini juga menunjukkan komponen *internal* dari proses 1 dan menunjukkan bagaimana proses-proses utama direlasikan menggunakan

*data flow*. Pada level ini juga ditunjukkan bagaimana proses-proses utama terhubung dengan entitas *eksternal*. Pada level ini juga dilakukan penambahan *data store*.

3. *Level 2 Diagrams* : umumnya diagram level 2 diciptakan dari setiap proses utama dari level 1. Level ini menunjukkan proses-proses *internal* yang menyusun setiap proses-proses utama dalam level 1, sekaligus menunjukkan bagaimana informasi berpindah dari satu proses ke proses lainnya. Jika misalnya proses induk dipecah, katakanlah menjadi 3 proses anak, maka 3 proses anak ini secara utuh menyusun proses induk.
4. *Level 3 Diagrams* : menunjukkan semua proses yang menyusun sebuah proses pada level 2. Bisa saja penyusun DFD tidak mencapai level 3 ini, atau mungkin harus dilanjutkan ke level berikutnya (level 3, level 4, dst ....).

**Tabel 2.4 Penomoran Level pada DFD**


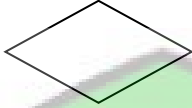
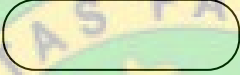

Nama Level	Nama Diagram	Nomor Proses
0	Contecxt	
1	Diagram 0	1.0, 2.0, 3.0, ...
2	Diagram 1.0	1.1, 1.2, 1.3, ...
2	Diagram 2.0	2.1, 2.2, 2.3, ...
2	Diagram 3.0	3.1, 3.2, 3.3, ...
3	Diagram 1.1	1.1.1, 1.1.2, ...
3	Diagram 1.2	1.2.1, 1.2.2, ...
3	Diagram 1.3	1.3.1, 1.3.2, ...
dst		

#### 2.2.7.4 ERD (*Entity Relantship Diagram*)

Menurut Ladjamudin (2005 : 142) menjelaskan bahwa ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara *abstrak*. ERD ini berbeda dengan DFD

yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan oleh sistem, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan *relationship* data.

**Tabel 2.5 Komponen ERD**

Simbol	Komponen
	<i>Entity</i> (entitas).
	<i>Relationship</i> (hubungan).
	<i>Atribut</i> .
	<i>Link</i> (penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan penghubung antara himpunan entitas dan atributnya).

Komponen-komponen dari ERD adalah sebagai berikut :

1. *Entity* (Entitas) digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang. *Entity* adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata maupun *abstrak* dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam 4 (empat) jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu di dalamnya).
2. *Atribut* adalah sifat atau karakteristik dari setiap entitas maupun dari setiap *relationship*. *Atribut* adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksudkan entitas maupun *relationship*, sehingga sering dikatakan *atribut* adalah elemen dari setiap entitas dan *relationship*. *Atribut* memiliki struktur *internal* berupa tipe data.

### 2.2.7. Blackbox Testing

Pengujian dengan menggunakan *blackbox testing* untuk berfokus pada persyaratan *funksional* perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *blackbox* memungkinkan perekayasa lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan *funksional* untuk suatu program. Pengujian *blackbox* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*.
4. Kesalahan kinerja.
5. *Inisialisasi* dan kesalahan terminasi.

Langkah pertama pada pengujian *blackbox* adalah memahami objek yang dimodelkan dalam perangkat lunak dan hubungan yang akan menghubungkan objek tersebut. Maka langkah selanjutnya adalah menentukan sederetan pengujian yang membuktikan bahwa semua objek memiliki hubungan yang diterapkan satu dengan lainnya. Dengan kata lain, pengujian perangkat lunak ini dimulai dengan membuat grafik dari objek-objek yang penting dan hubungan objek-objek serta kemudian memikirkan sederetan pengujian yang akan mencakup grafik tersebut sehingga masing-masing objek dan hubungan digunakan dan kesalahan ditemukan (Pressman, 2007).

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Studi Pendahuluan

Adapun studi pendahuluan dari penelitian Rancang Bangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis *Website* adalah sebagai berikut :

##### 3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dari penelitian Rancang Bangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis *Website* ini di sebuah KUPS di Desa Tumbang Tarusan berlokasi di Jalan Trans Kalimantan, Kecamatan Banama Tingang, Kabupaten Pulang Pisau, Provinsi Kalimantan Tengah

##### 3.1.2 Alat dan Bahan

b. *Hardware* :

- 7) 1 unit Laptop Acer Swift 3
- 8) Processor Intel® Core™ i5-8265U @ 1.60GHz 1.80GHz
- 9) RAM 4+8 GB DDR4
- 10) Harddisk : 1 TB
- 11) 14" FHD (1920 x 1080)
- 12) NVIDIA MX250 2GB

c. *Software* :

- 8) Windows 10, 64-bit
- 9) *SQLyog*
- 10) *Edraw Max*
- 11) Sublime text
- 12) *XAMPP*
- 13) *Google Chrome*
- 14) *Midtrans*

## 3.2 Metode Pelaksanaan

Adapun metode pelaksana dari penelitian Rancang Bangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis *Website* adalah sebagai berikut :

### 3.2.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap pengambilan data yang berkaitan dengan permasalahan yang di bahas. Metode ini menggunakan teknik wawancara, yakni menanyakan langsung kepada pihak KUPS Desa Tumbang Tarusan. Data-data yang dikumpulkan berupa prosedur-prosedur yang diterapkan dan standar yang digunakan.

### 3.2.2 Metode Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan antara lain seperti mempelajari informasi dari internet maupun jurnal-jurnal yang memiliki kaitan dengan proses pembuatan sistem ini dan memilah kembali fitur-fitur apa saja yang cocok untuk diterapkan dalam *website*.

### 3.2.3 Metode Konsultasi dan Perancangan Sistem

Metode konsultasi dan Perancangan Sistem merupakan proses tanya jawab atau bimbingan dan diskusi kepada dosen pembimbing mengenai *website* yang di buat sehingga ditemukan arah seperti apa *website* nantinya.

### 3.2.4 Metode Implementasi

Metode ini dimana mulai melakukan proses pengerjaan *website* dengan data yang sudah dikumpulkan dan dirancang sedemikian rupa.

## 3.3 Metode Pelaksana Tahapan Pengembangan Sistem

### 3.3.1 Analisis

Pada tahapan ini penulis melakukan analisis sistem yang sedang berjalan di KUPS Desa Tumbang Tarusan. Analisis sistem dilakukan dengan tujuan dapat mengetahui kekurangan dan permasalahan pada sistem yang sedang terjadi. Dari hasil analisis tersebut kemudian diberikan usulan rancangan sistem baru dan proses yang tepat.



- 3) Kelemahan Sistem Lama
  - a. Pencatatan data penjualan masih manual.
  - b. Pengantaran produk masih terbatas wilayahnya.
- 4) Rekomendasi Sistem Baru
  - a. Admin dapat mengelola data produk dan pesanan.
  - b. Admin dapat mengelola pencatan penjualan otomatis dari sistem
  - c. Member dapat melakukan transaksi pembelian.
  - d. Pengunjung hanya dapat melihat produk dan tidak dapat melakukan transaksi jika tidak mendaftar menjadi member

#### B. Analisis Sistem Baru

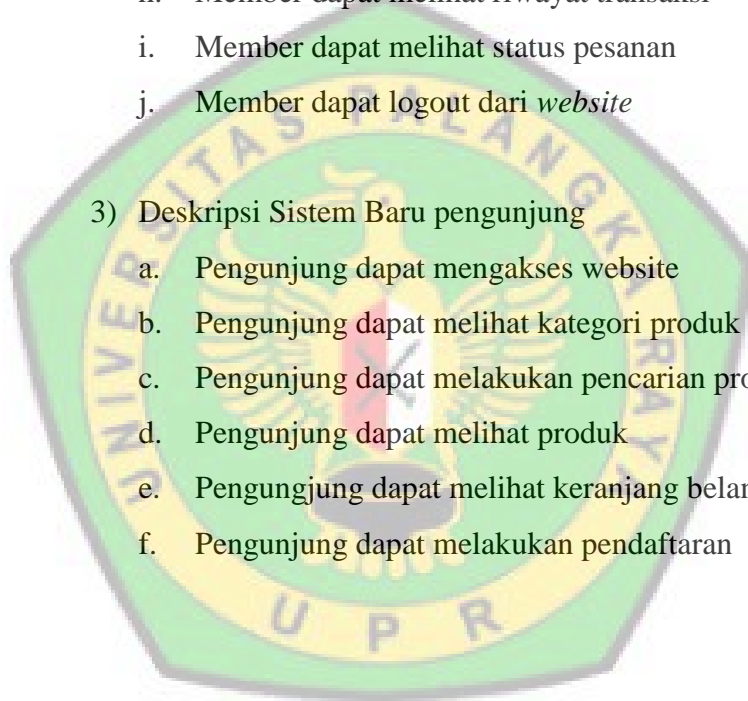
- 1) Deskripsi Sistem Baru Admin
  - a. Admin dapat mengakses *website*.
  - b. Admin memiliki hak akses login ke dalam website
  - c. Admin mengelola Penjualan
  - d. Admin mengelola Produk
  - e. Admin mengelola Kategori
  - f. Admin mengelola KUPS
  - g. Admin mengelola Konsumen
  - h. Admin mengelola Rekening
  - i. Admin mengelola Identitas
  - j. Admin mengelola Logo
  - k. Admin mengelola Slider
  - l. Admin mengelola Pengguna
  - m. Admin mengelola Laporan Penjualan
  - n. Admin mengelola Laporan Produk
  - o. Admin melihat Ubah Profil

## 2) Deskripsi Sistem Baru Member

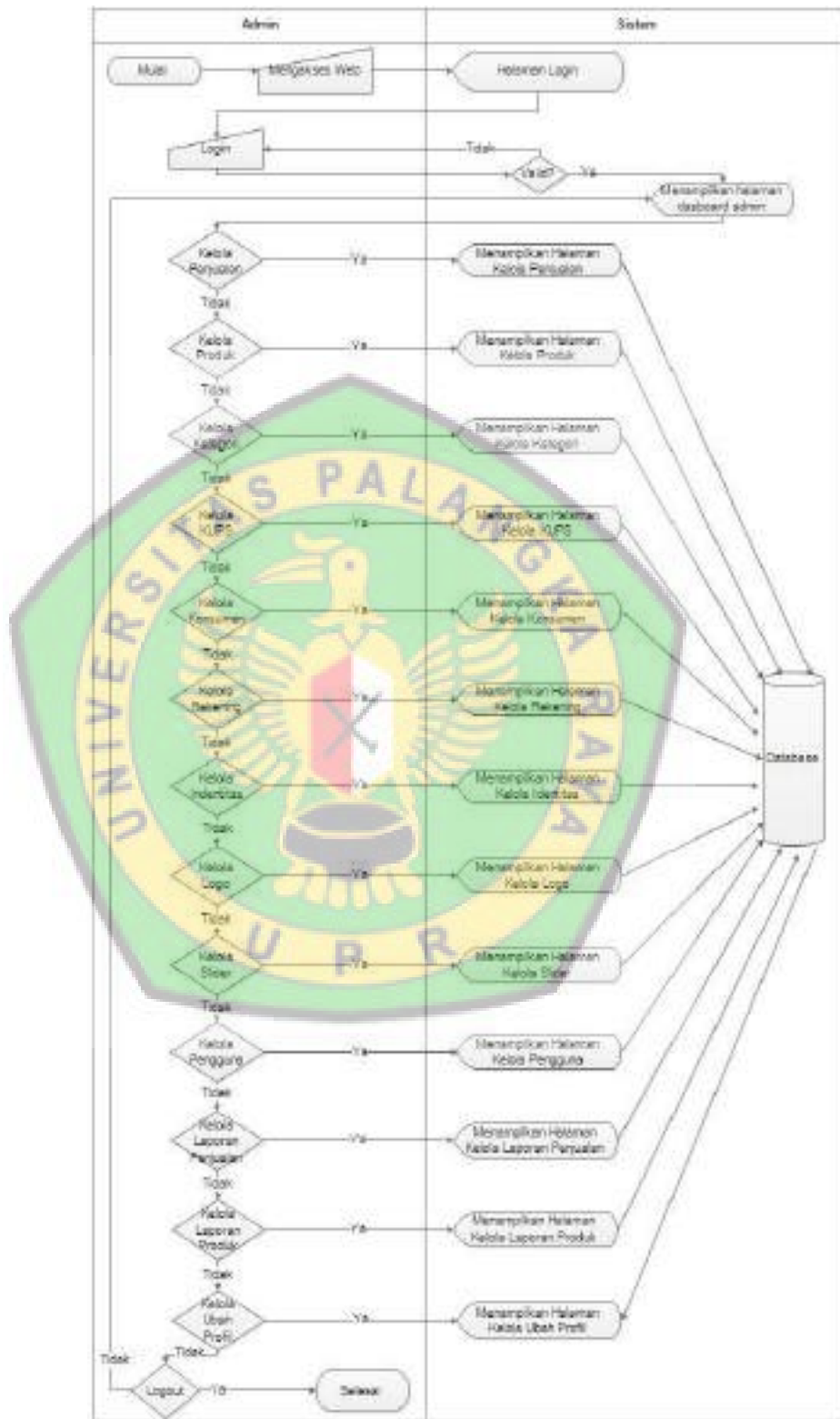
- a. Member dapat mengakses website
- b. Member dapat melakukan login
- c. Member dapat mengelola profil
- d. Member dapat melihat kategori produk
- e. Member dapat melakukan pencarian produk
- f. Member dapat melihat produk
- g. Member dapat melakukan konfirmasi pembayaran
- h. Member dapat melihat riwayat transaksi
- i. Member dapat melihat status pesanan
- j. Member dapat logout dari *website*

## 3) Deskripsi Sistem Baru pengunjung

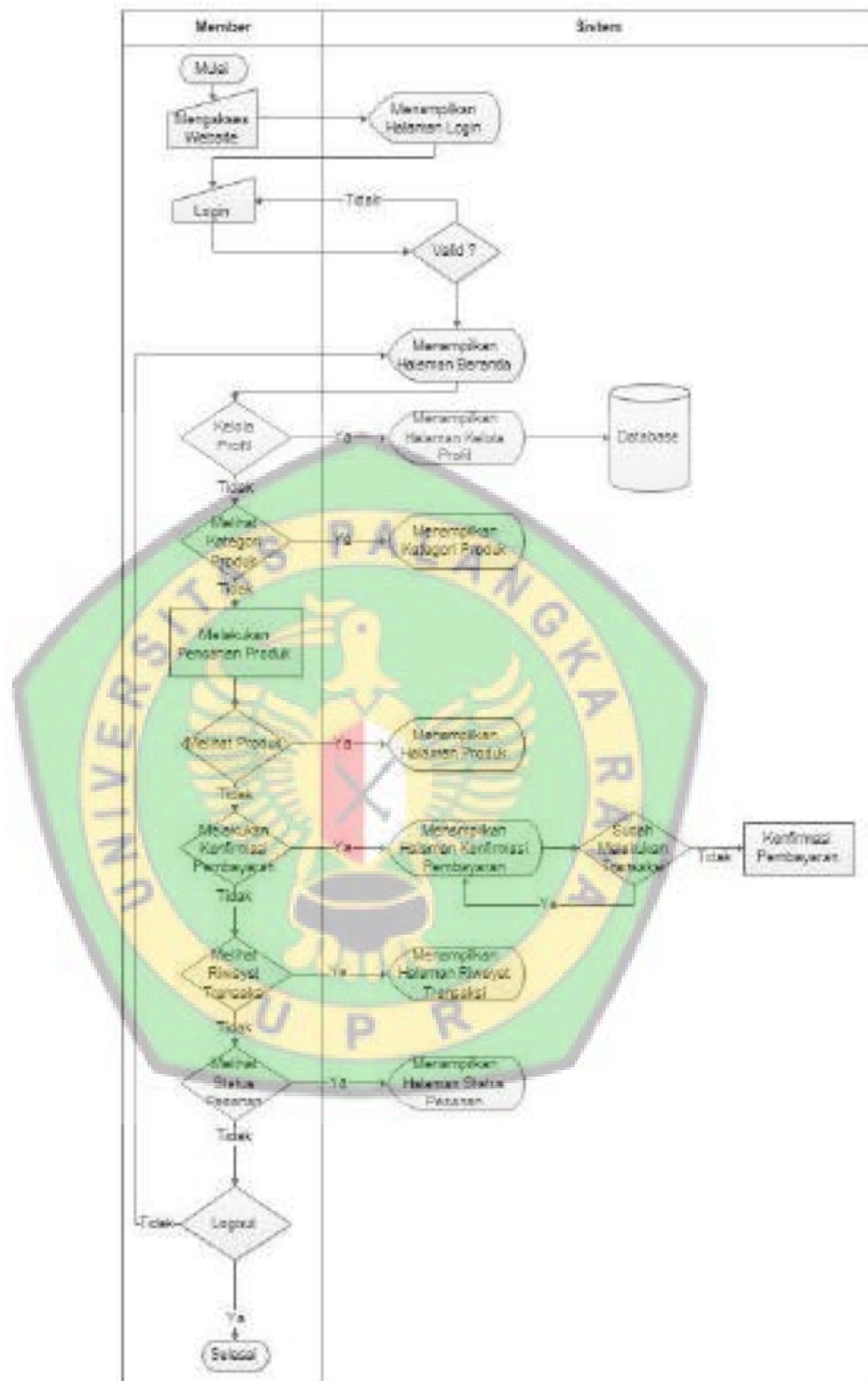
- a. Pengunjung dapat mengakses website
- b. Pengunjung dapat melihat kategori produk
- c. Pengunjung dapat melakukan pencarian produk
- d. Pengunjung dapat melihat produk
- e. Pengunjung dapat melihat keranjang belanja
- f. Pengunjung dapat melakukan pendaftaran



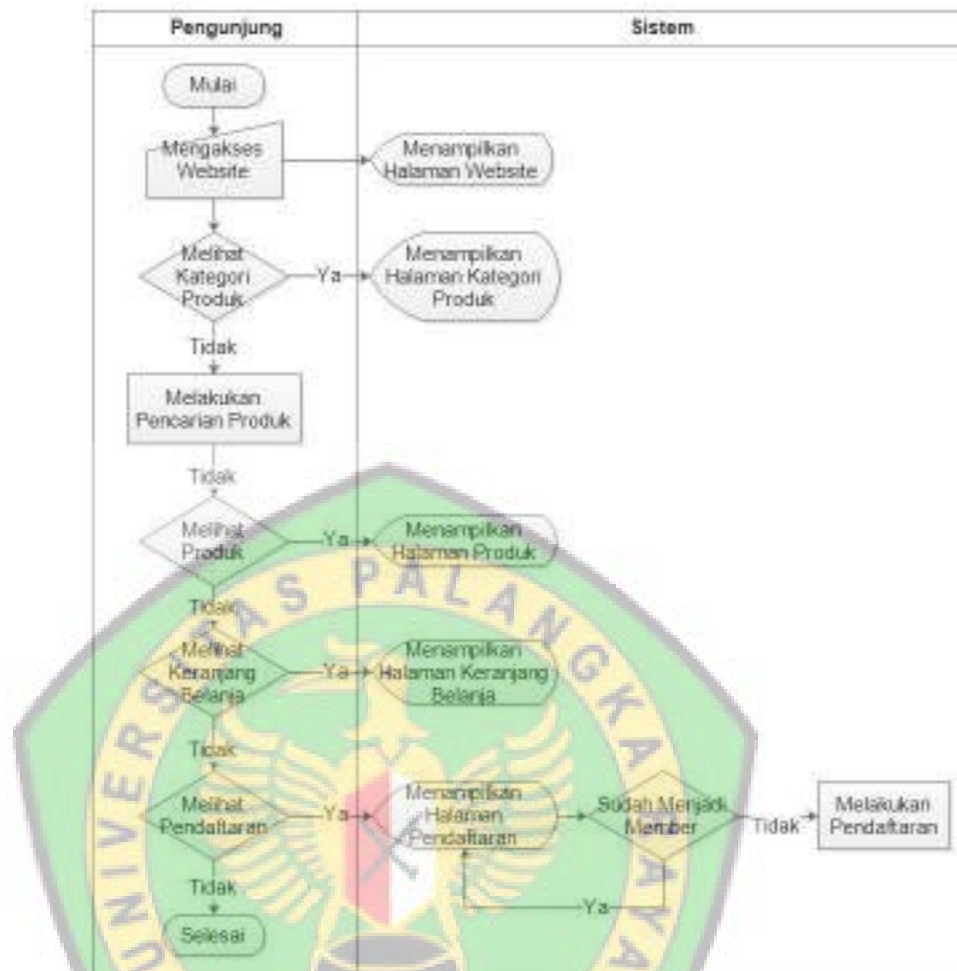
4) *Flowchart* Sistem Baru



**Gambar 3.2 Flowchart Sistem Baru Admin**



Gambar 3.3 Flowchart Sistem Baru Member



**Gambar 3.4 Flowchart Sistem Baru Pengunjung**

2) Kesimpulan Sistem Baru

- a. Pengguna yang menggunakan sistem adalah admin sebagai penjual dan member sebagai pembeli.
- b. Kegiatan admin yang merupakan penjual di dalam sistem dapat mengelola data baik itu menambah, mengubah dan menghapus data.
- c. Kegiatan member di dalam sistem dapat mengubah data profil member dan melakukan transaksi pembelian.
- d. Kegiatan pengunjung adalah melihat website namun tidak dapat melakukan transaksi pembelian

### 3.3.2 Desain

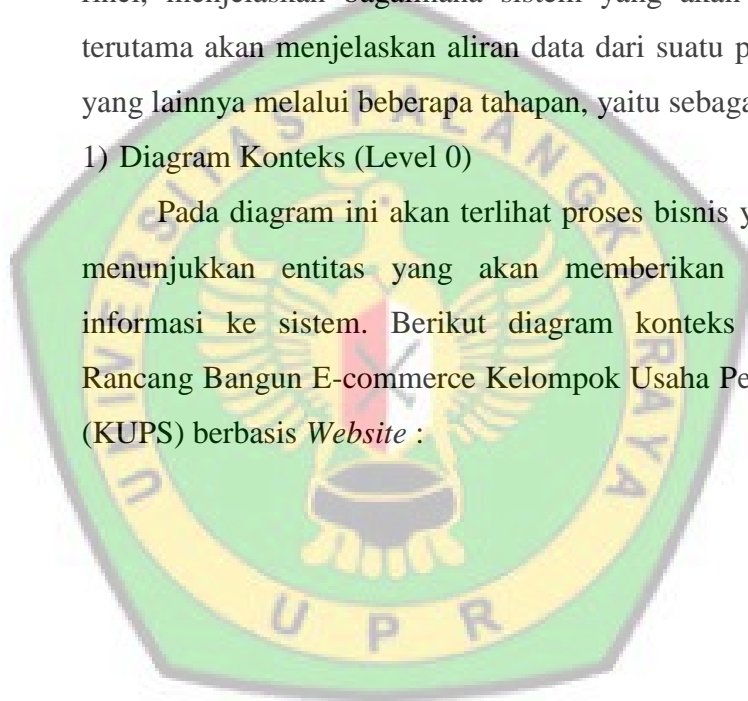
Pada tahapan ini dilakukan perancangan dasar program yang akan dibuat sesuai dengan sasaran awal program. Perancangan dasar program meliputi perancangan sistem, perancangan *database* hingga perancangan *interface*. Selain itu desain sistem di sini menggunakan DFD dan ERD.

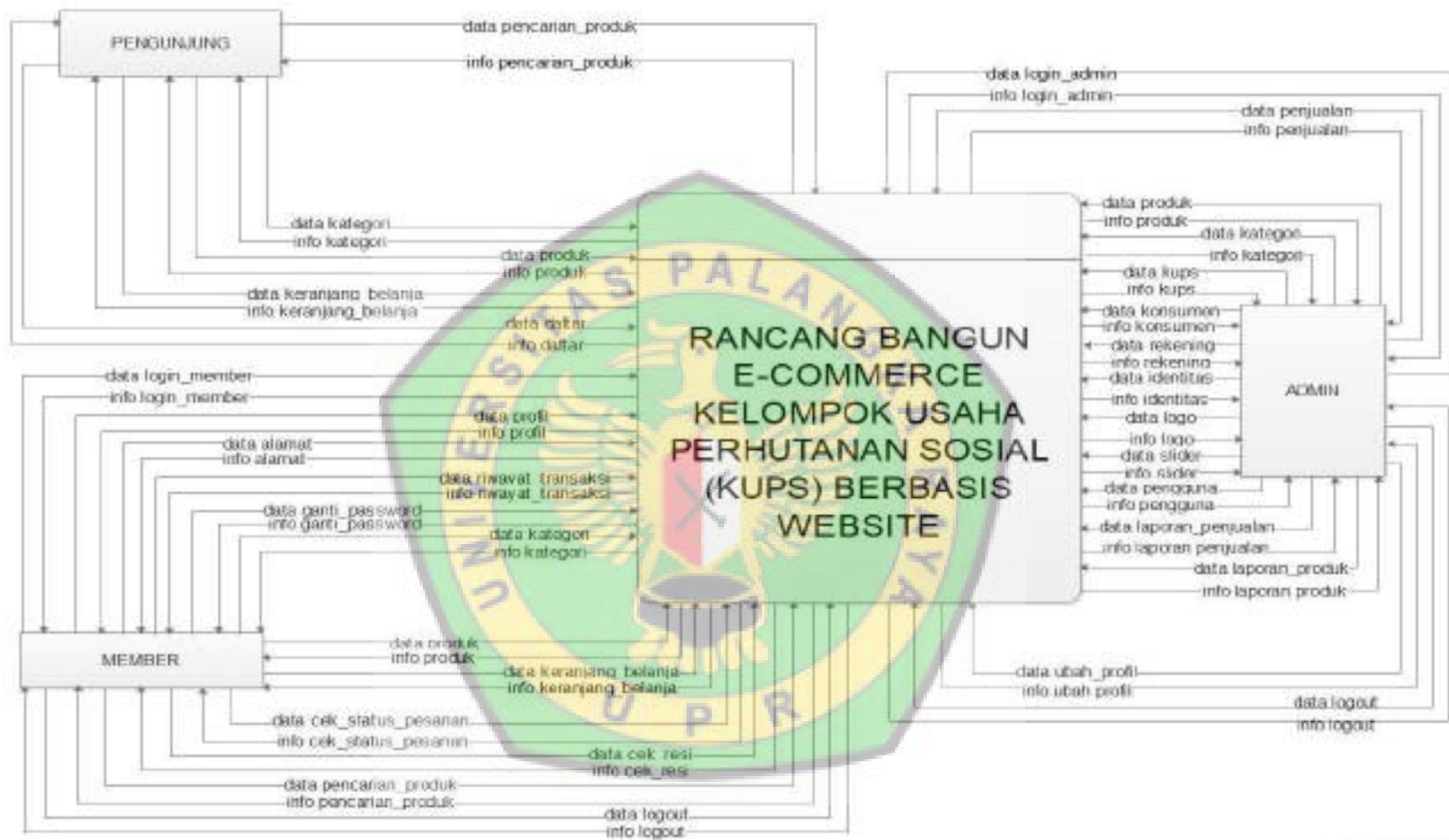
#### A. DFD (*Data Flow Diagram*)

Pada tahap DFD ini berisi gambaran proses arus data secara rinci, menjelaskan bagaimana sistem yang akan dibuat bekerja terutama akan menjelaskan aliran data dari suatu proses ke proses yang lainnya melalui beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut :

##### 1) Diagram Konteks (Level 0)

Pada diagram ini akan terlihat proses bisnis yang terjadi dan menunjukkan entitas yang akan memberikan dan menerima informasi ke sistem. Berikut diagram konteks (level 0) dari Rancang Bangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) berbasis *Website* :





Gambar 3.5 Diagram Konteks (Level 0)

Pada gambar 3.5 diatas, terdapat pihak yang terkait digambarkan secara umum pada sistem, dimana pengolahan data dilakukan oleh admin. Berikut merupakan definisi sistem dari diagram konteks diatas :

**Tabel 3.1 Definisi Sistem Diagram Konteks**

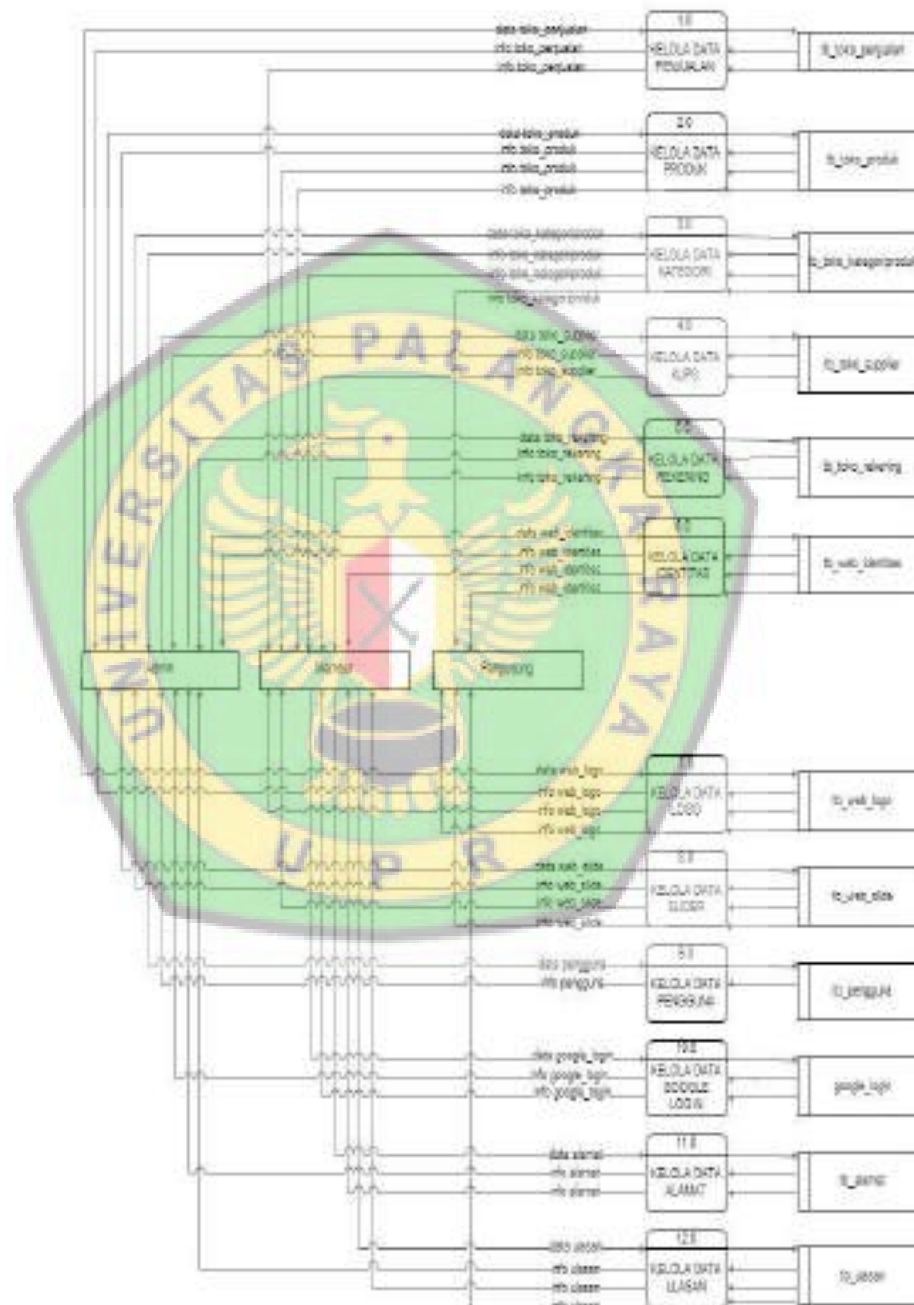
No.	Entitas	Keterangan
1	Admin	<p>Pengguna yang mengelola <i>website</i> E-commerce KUPS.</p> <p>Input :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. data login_admin</li> <li>2. data penjualan</li> <li>3. data produk</li> <li>4. data kategori</li> <li>5. data kups</li> <li>6. data konsumen</li> <li>7. data rekening</li> <li>8. data identitas</li> <li>9. data logo</li> <li>10. data slider</li> <li>11. data pengguna</li> <li>12. data laporan_penjualan</li> <li>13. data laporan_produk</li> <li>14. data ubah_profil</li> <li>15. data logout</li> </ol> <p>Output :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. info login_admin</li> <li>2. info penjualan</li> <li>3. info produk</li> <li>4. info kategori</li> <li>5. info kups</li> <li>6. info konsumen</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>7. info rekening</li> <li>8. info identitas</li> <li>9. info logo</li> <li>10. info slider</li> <li>11. info pengguna</li> <li>12. info laporan_penjualan</li> <li>13. info laporan_produk</li> <li>14. info ubah_profil</li> <li>15. info logout</li> </ol>
2	Member	<p>Pengguna yang telah terdaftar menjadi pembeli atau member.</p> <p>Input :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. data login_member</li> <li>2. data profil</li> <li>3. data alamat</li> <li>4. data riwayat_transaksi</li> <li>5. data ganti_password</li> <li>6. data kategori</li> <li>7. data produk</li> <li>8. data keranjang_belanja</li> <li>9. data cek_status_pesanan</li> <li>10. data cek_resi</li> <li>11. data pencarian_produk</li> <li>12. data logout</li> </ol> <p>Output :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. info login_member</li> <li>2. info profil</li> <li>3. info alamat</li> <li>4. info riwayat_transaksi</li> <li>5. info ganti_password</li> <li>6. kategori</li> </ol>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>7. info produk</li> <li>8. info keranjang_belanja</li> <li>9. info cek_status_pesanan</li> <li>10. info cek_resi</li> <li>11. info pencarian_produk</li> <li>12. info logout</li> </ul>
3	Pengunjung	<p>Pengguna yang baru pertama kali masuk di website E-commerce KUPS. Dan diwajibkan mendaftar menjadi member jika ingin melakukan pembelian.</p> <p>Input :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. data daftar</li> <li>2. data keranjang_belanja</li> <li>3. data produk</li> <li>4. data kategori</li> <li>5. data pencarian_produk</li> </ul> <p>Output :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. info daftar</li> <li>2. info keranjang_belanja</li> <li>3. info produk</li> <li>4. info kategori</li> <li>5. info pencarian_produk</li> </ul>

## 2) Data Flow Diagram (DFD) Level 1

DFD level 1 merupakan penjabaran dari *diagram konteks* (level 0), sekaligus menunjukkan bagaimana informasi berpindah dari satu proses ke proses yang lainnya.



**Gambar 3.6. Data Flow Diagram Level 1 Admin, Member dan Pengunjung**

Pada gambar 3.6 diatas merupakan DFD level 1 pada sistem. Dari diagram di atas dapat dijelaskan arus data penyimpanannya ke dalam berkas, diantaranya yaitu sebagai berikut :

a. Proses 1.0 : Kelola Data Penjualan

Pada proses ini admin akan mengelola data penjualan yang akan digunakan pada sistem. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data penjualan. Sedangkan member hanya dapat melihat data penjualan.

b. Proses 2.0 : Kelola Data Produk

Pada proses ini admin akan mengelola data produk yang akan digunakan pada sistem. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data produk. Sedangkan member dan pengunjung hanya dapat melihat data produk.

c. Proses 3.0 : Kelola Data Kategori

Pada proses ini admin akan mengelola data kategori yang akan digunakan pada sistem. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data kategori. Sedangkan member dan pengunjung hanya dapat melihat data kategori.

d. Proses 4.0 : Kelola Data KUPS

Pada proses ini admin akan mengelola data KUPS yang akan digunakan pada sistem. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data KUPS. Sedangkan member hanya dapat melihat data KUPS.

e. Proses 5.0 : Kelola Data Rekening

Pada proses ini admin akan mengelola data Rekening yang akan digunakan pada sistem. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data Rekening. Sedangkan member hanya dapat melihat data Rekening.

f. Proses 6.0 : Kelola Data Identitas

Pada proses ini admin akan mengelola data identitas yang akan digunakan pada sistem. Admin dapat mengubah data identitas. Sedangkan member dan pengunjung hanya dapat melihat data identitas.

g. Proses 7.0 : Kelola Data Logo

Pada proses ini admin akan mengelola data logo yang akan digunakan pada sistem. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data logo. Sedangkan member dan pengunjung hanya dapat melihat data logo.

h. Proses 8.0 : Kelola Data Slider

Pada proses ini admin akan mengelola data slider yang akan digunakan pada sistem. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data slider. Sedangkan member dan pengunjung hanya dapat melihat data slider.

i. Proses 9.0 : Kelola Data Pengguna

Pada proses ini admin akan mengelola data pengguna yang akan digunakan pada sistem. Admin dapat mengubah dan menghapus data pengguna. Hanya admin yang dapat melihat data pengguna.

j. Proses 10.0 : Kelola Data Google Login

Pada proses ini member akan mengelola data google login yang akan digunakan pada sistem. Member dapat menambah dan mengubah data google login. Sedangkan admin hanya dapat melihat data google login.

k. Proses 11.0 : Kelola Data Alamat

Pada proses ini member akan mengelola data alamat yang akan digunakan pada sistem. Member dapat mengubah data alamat. Sedangkan admin hanya dapat melihat data alamat.

l. Proses 12.0 : Kelola Data Ulasan

Pada proses ini member akan mengelola data ulasan yang akan digunakan pada sistem. Member dapat menambah, mengubah

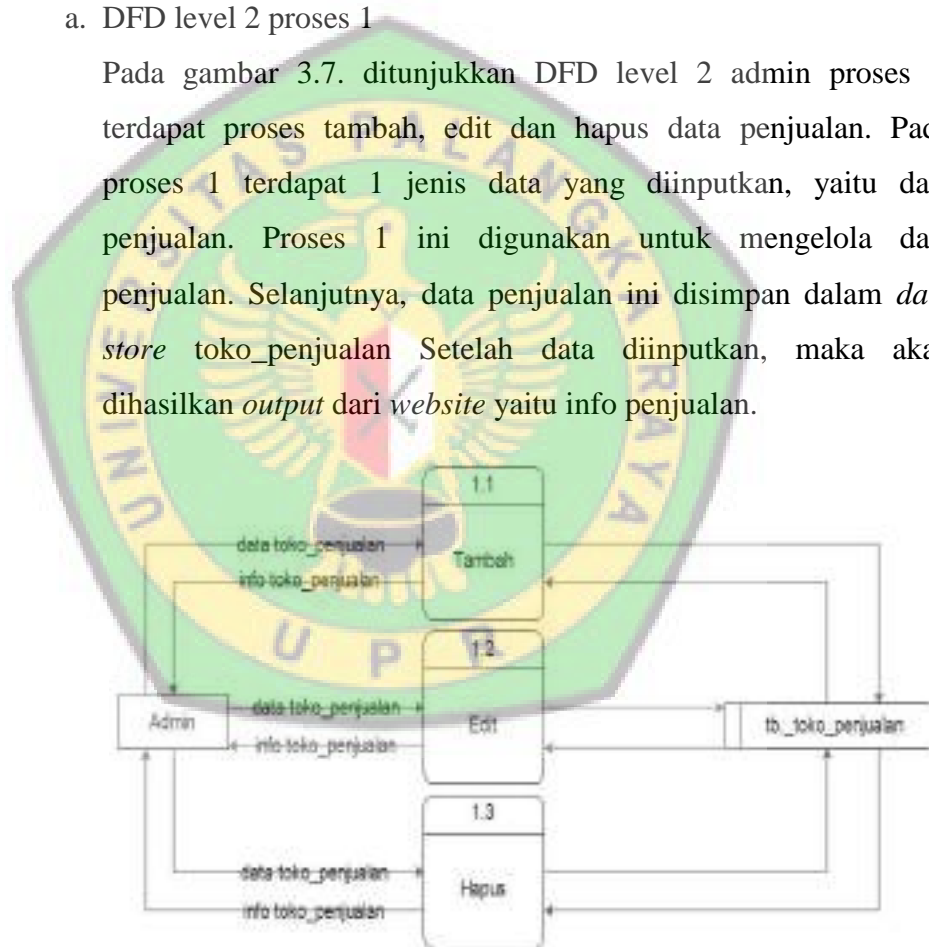
dan menghapus data ulasan. Sedangkan admin dan pengunjung hanya dapat melihat data ulasan.

## 2) Data Flow Diagram (DFD) Level 2

DFD level 2 merupakan penjabaran dan hasil dekomposisi dari proses-proses yang ada di DFD level 1. Pada DFD level 2 E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website* terdapat 3 entitas luar yaitu admin, member, dan pengunjung.

### a. DFD level 2 proses 1

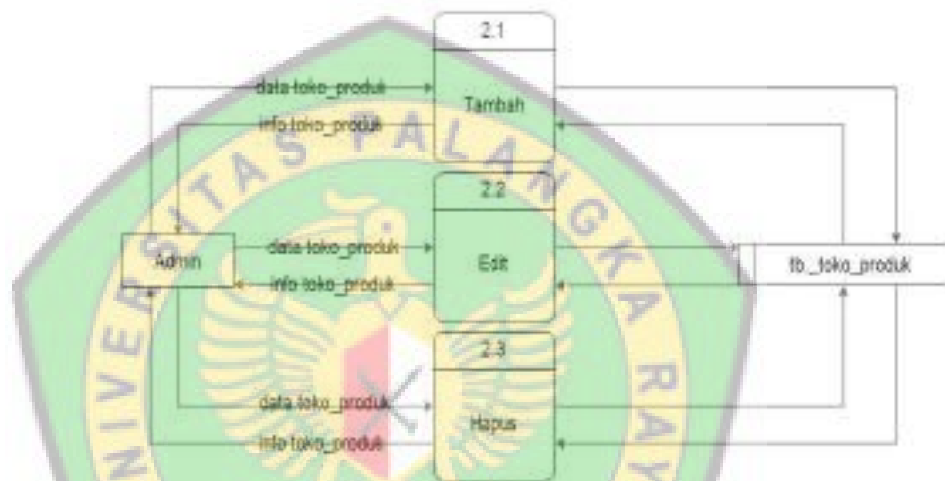
Pada gambar 3.7. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 1, terdapat proses tambah, edit dan hapus data penjualan. Pada proses 1 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data penjualan. Proses 1 ini digunakan untuk mengelola data penjualan. Selanjutnya, data penjualan ini disimpan dalam *data store* toko\_penjualan. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info penjualan.



**Gambar 3.7. DFD Level 2 Proses 1 Penjualan**

b. DFD level 2 proses 2

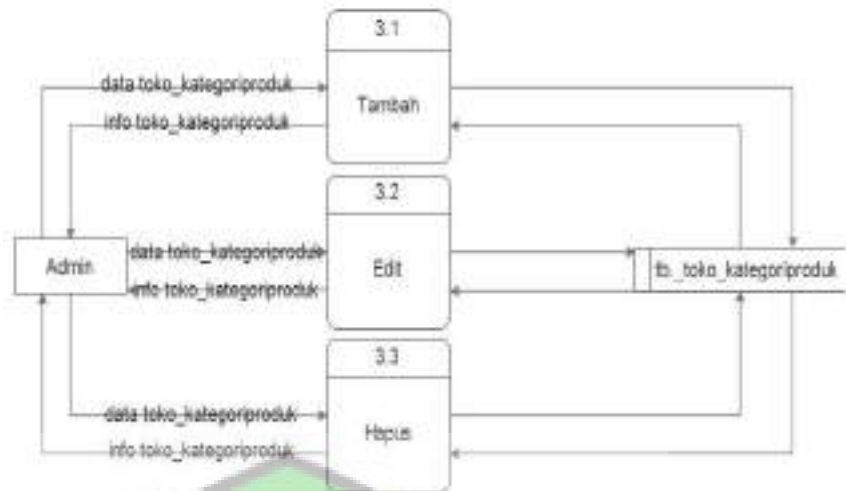
Pada gambar 3.8. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 2, terdapat proses tambah, edit dan hapus data penjualan. Pada proses 2 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data produk. Proses 2 ini digunakan untuk mengelola data produk. Selanjutnya, data produk ini disimpan dalam *data store* toko\_produk Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info produk.



**Gambar 3.8. DFD Level 2 Proses 2 Produk**

c. DFD level 2 proses 3

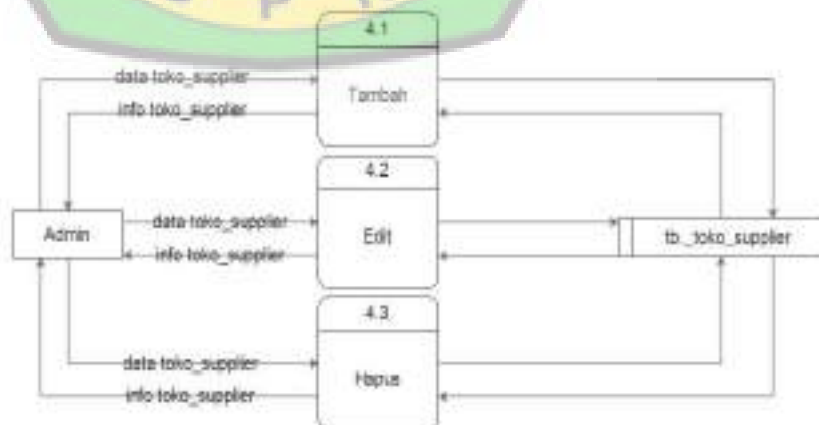
Pada gambar 3.9. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 3, terdapat proses tambah, edit dan hapus data kategoriproduk. Pada proses 3 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data kategoriproduk. Proses 3 ini digunakan untuk mengelola data kategoriproduk. Selanjutnya, data kategoriproduk ini disimpan dalam *data store* toko\_kategoriproduk Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info kategoriproduk.



**Gambar 3.9. DFD Level 2 Proses 3 Kategori**

d. DFD level 2 proses 4

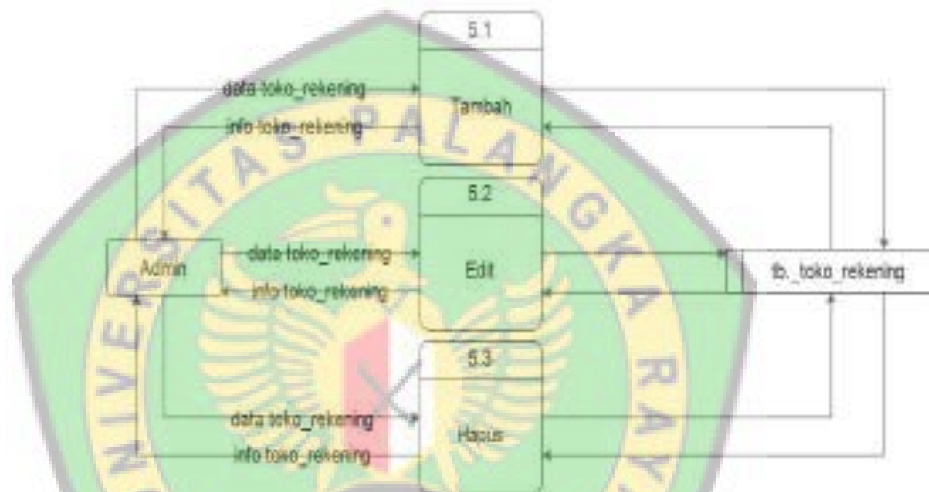
Pada gambar 3.9. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 4, terdapat proses tambah, edit dan hapus data supplier. Pada proses 4 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data supplier. Proses 4 ini digunakan untuk mengelola data supplier. Selanjutnya, data supplier ini disimpan dalam *data store* toko\_supplier. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info supplier.



**Gambar 3.10. DFD Level 2 Proses 4 Supplier**

e. DFD level 2 proses 5

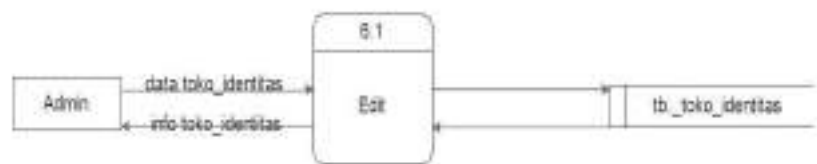
Pada gambar 3.11. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 5, terdapat proses tambah, edit dan hapus data rekening. Pada proses 5 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data rekening. Proses 5 ini digunakan untuk mengelola data rekening. Selanjutnya, data rekening ini disimpan dalam *data store* toko\_rekening Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info rekening.



**Gambar 3.11. DFD Level 2 Proses 5 Rekening**

f. DFD level 2 proses 6

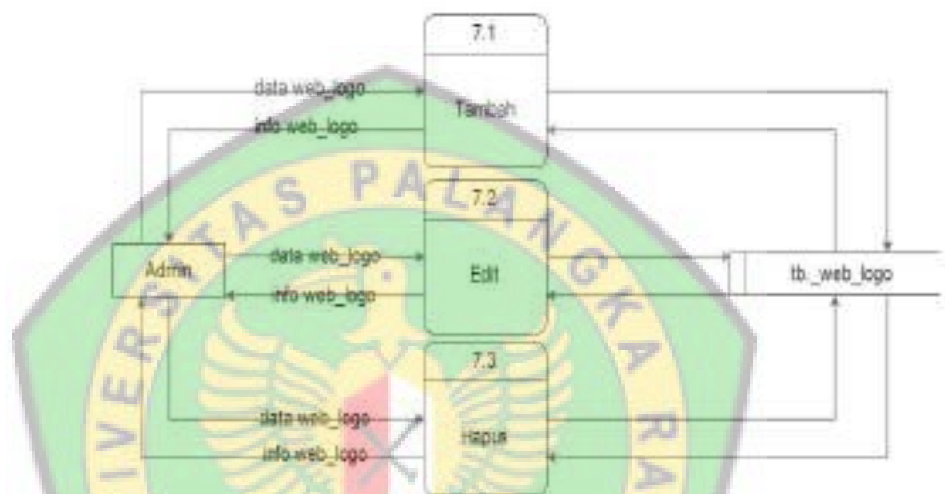
Pada gambar 3.12. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 6, terdapat proses edit data identitas. Pada proses 6 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data identitas. Proses 6 ini digunakan untuk mengelola data identitas. Selanjutnya, data identitas ini disimpan dalam *data store* web\_identitas Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info identitas.



**Gambar 3.12. DFD Level 2 Proses 6 Identitas**

## g. DFD level 2 proses 7

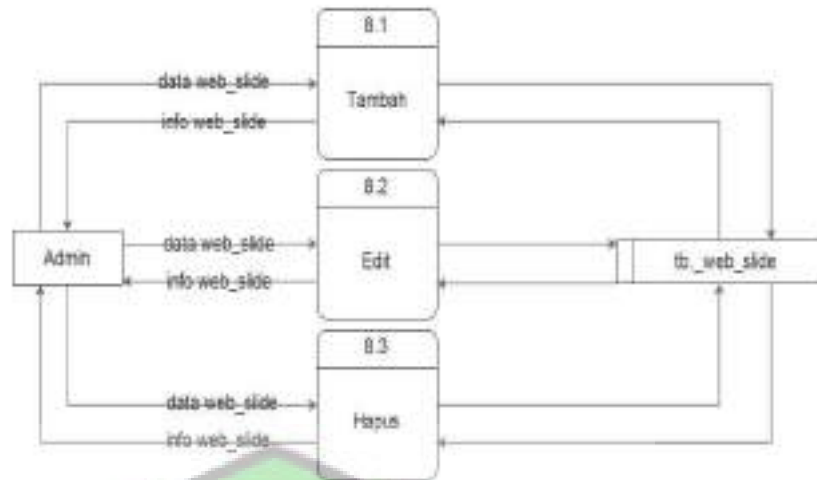
Pada gambar 3.13. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 7, terdapat proses tambah, edit dan hapus data logo. Pada proses 7 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data logo. Proses 7 ini digunakan untuk mengelola data logo. Selanjutnya, data logo ini disimpan dalam *data store* web\_ logo Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info logo.



**Gambar 3.13. DFD Level 2 Proses 7 Logo**

## h. DFD level 2 proses 8

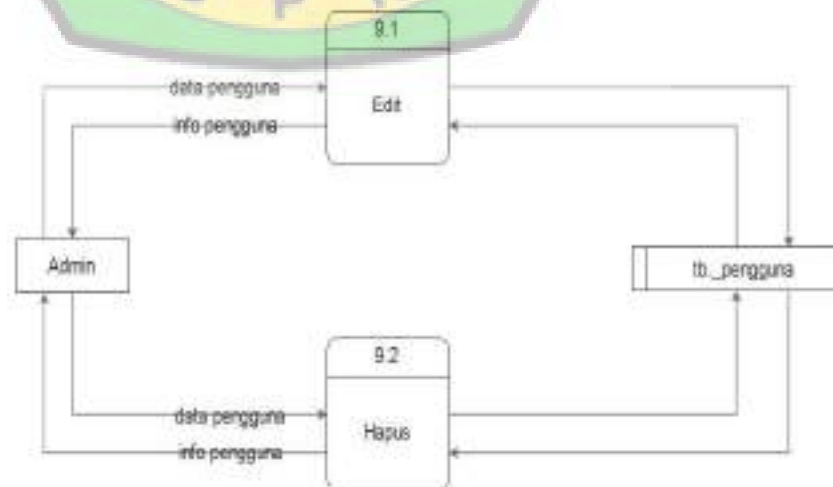
Pada gambar 3.14. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 8, terdapat proses tambah, edit dan hapus data slide. Pada proses 8 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data slide. Proses 8 ini digunakan untuk mengelola data slide. Selanjutnya, data slide ini disimpan dalam *data store* web\_ slide Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info slide.



**Gambar 3.14. DFD Level 2 Proses 8 Slider**

i. DFD level 2 proses 9

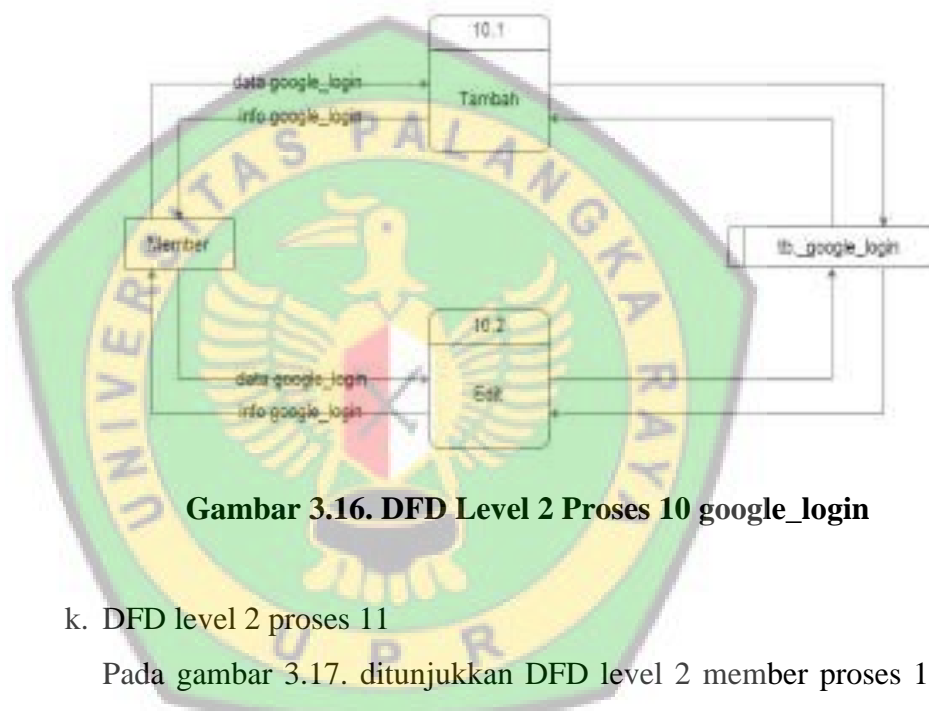
Pada gambar 3.15. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 9, terdapat proses edit dan hapus data pengguna. Pada proses 9 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data pengguna. Proses 9 ini digunakan untuk mengelola data pengguna. Selanjutnya, data pengguna ini disimpan dalam *data store* pengguna. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info pengguna.



**Gambar 3.15. DFD Level 2 Proses 9 Pengguna**

## j. DFD level 2 proses 10

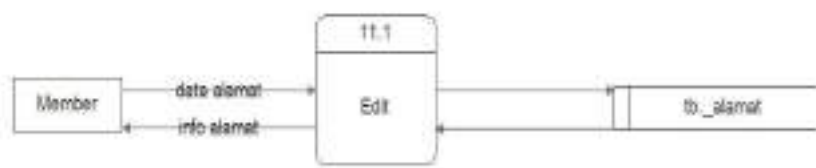
Pada gambar 3.16. ditunjukkan DFD level 2 member proses 10, terdapat proses tambah dan edit data google\_login. Pada proses 10 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data google\_login. Proses 10 ini digunakan untuk mengelola data google\_login. Selanjutnya, data google\_login ini disimpan dalam *data store* google\_login Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info google\_login.



**Gambar 3.16. DFD Level 2 Proses 10 google\_login**

## k. DFD level 2 proses 11

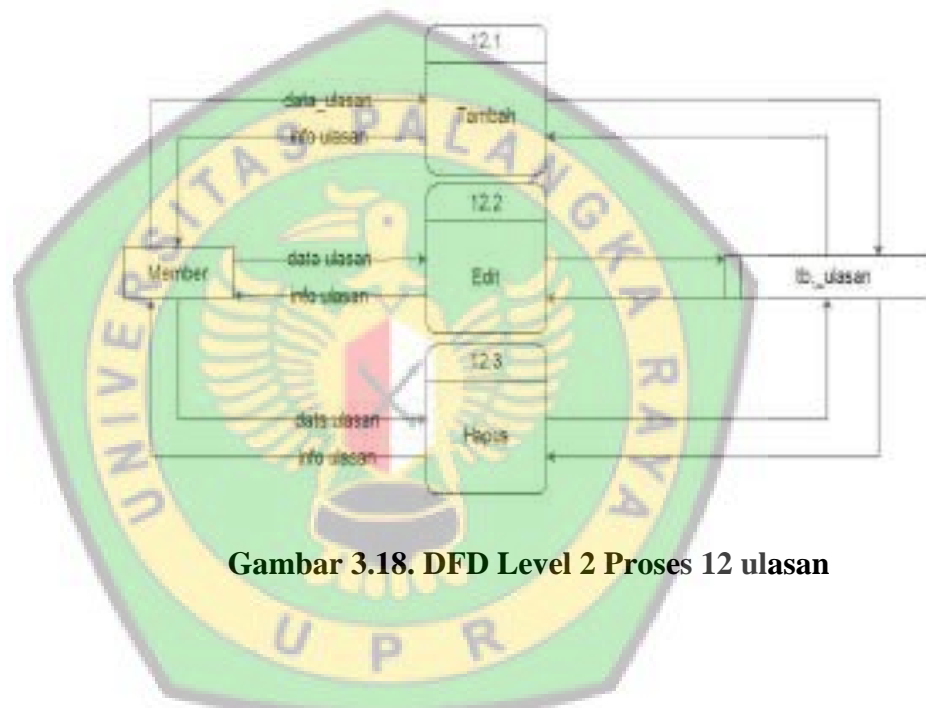
Pada gambar 3.17. ditunjukkan DFD level 2 member proses 11, terdapat proses edit data alamat. Pada proses 11 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data alamat. Proses 11 ini digunakan untuk mengelola data alamat. Selanjutnya, data alamat ini disimpan dalam *data store* alamat Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info alamat.



**Gambar 3.17. DFD Level 2 Proses 11 alamat**

### 1. DFD level 2 proses 12

Pada gambar 3.18. ditunjukkan DFD level 2 member proses 12, terdapat proses tambah, edit dan hapus data ulasan. Pada proses 12 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data ulasan. Proses 12 ini digunakan untuk mengelola data ulasan. Selanjutnya, data ulasan ini disimpan dalam *data store* ulasan. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info ulasan.



**Gambar 3.18. DFD Level 2 Proses 12 ulasan**

B. *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah bentuk bagan yang menggunakan relasi entitas suatu informasi. Entitas relasi diagram dibuat dengan menggunakan persepsi yang terdiri dari sekumpulan objek dasar yaitu entitas dan hubungan antar entitas. Berikut adalah ERD pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*:



a. Desain tabel, rancangan desain *database* digunakan untuk mengimplementasikan data yang tersedia, dan *database server* ini dijalankan secara lokal dengan menggunakan *XAMPP*. *Database* ini terdiri dari tabel yang saling berelasi dan pada tabel disimpan beberapa *record*.

1) *Tb\_google\_login* digunakan untuk menyimpan data login google pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam *tb\_google\_login* dijelaskan pada tabel 3.2. berikut :

**Tabel 3.2. *tb\_google\_login***

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>user_id</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>login_oauth_uid</i>	<i>varchar</i>	100	-
3.	<i>first_name</i>	<i>varchar</i>	100	-
4.	<i>last_name</i>	<i>varchar</i>	100	-
5.	<i>email_address</i>	<i>varchar</i>	100	-
6.	<i>profile_picture</i>	<i>varchar</i>	100	-
7.	<i>created_at</i>	<i>datetime</i>	-	-
8.	<i>updated_at</i>	<i>datetime</i>	-	-

2) *Tb\_ulasan* digunakan untuk menyimpan data ulasan pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam *tb\_ulasan* dijelaskan pada tabel 3.3. berikut :

Tabel 3.3. tb\_ulasan

No.	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>id_produk</i>	<i>int</i>	11	-
3.	<i>id_pembeli</i>	<i>int</i>	11	-
4.	<i>bintang</i>	<i>int</i>	5	-
5.	<i>ulasan</i>	<i>text</i>	-	-
6.	<i>tanggal_ulasan</i>	<i>date</i>	-	-

- 3) Tb\_toko\_produk digunakan untuk menyimpan data produk pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam *tb\_toko\_produk* dijelaskan pada tabel 3.4. berikut :

Tabel 3.4. tb\_toko\_produk

No.	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_produk</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>id_kategori_id</i>	<i>int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>nama_produk</i>	<i>varchar</i>	255	-
4.	<i>produk_seo</i>	<i>varchar</i>	255	-
5.	<i>satuan</i>	<i>varchar</i>	50	-
6.	<i>harga_beli</i>	<i>int</i>	11	-
7.	<i>harga_konsumen</i>	<i>int</i>	11	-
8.	<i>stok</i>	<i>int</i>	11	-
9.	<i>berat</i>	<i>varchar</i>	50	-
10.	<i>diskon</i>	<i>int</i>	11	-
11.	<i>gambar</i>	<i>varchar</i>	255	-
12.	<i>keterangan</i>	<i>text</i>	-	-
13.	<i>waktu_input</i>	<i>datetime</i>	-	-

14.	<i>id_supplier</i>	<i>int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
-----	--------------------	------------	----	--------------------

- 4) Tb\_kategori\_produk digunakan untuk menyimpan data kategori produk pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam tb\_kategori\_produk dijelaskan pada tabel 3.5. berikut :

**Tabel 3.5. tb\_kategori\_produk**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_kategori_produk</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	nama_kategori	<i>varchar</i>	255	-
3.	kategori_seo	<i>varchar</i>	255	-

- 5) Tb\_toko\_supplier digunakan untuk menyimpan data supplier pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam tb\_toko\_supplier dijelaskan pada tabel 3.6. berikut :

**Tabel 3.6. tb\_toko\_supplier**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_supplier</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	nama_supplier	<i>varchar</i>	255	-
3.	kontak_person	<i>varchar</i>	100	-
4.	alamat_lengkap	<i>text</i>	-	-
5.	no_hp	<i>varchar</i>	15	-
6.	alamat_email	<i>varchar</i>	100	-
7.	kode_pos	<i>int</i>	10	-
8.	no_telpon	<i>varchar</i>	15	-

9.	fax	<i>varchar</i>	15	-
10.	keterangan	<i>text</i>	-	-
11.	id_pengguna	<i>int</i>	11	-

- 6) Tb\_pengguna digunakan untuk menyimpan data pengguna pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam tb\_pengguna dijelaskan pada tabel 3.7. berikut :

**Tabel 3.7. tb\_pengguna**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_pengguna</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>id_alamat</i>	<i>int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
3.	email	<i>varchar</i>	100	-
4.	username	<i>varchar</i>	50	-
5.	password	<i>varchar</i>	255	-
6.	no_telp	<i>varchar</i>	20	-
7.	nama_lengkap	<i>varchar</i>	100	-
8.	jenis_kelamin	<i>varchar</i>	30	-
9.	foto	<i>varchar</i>	100	-
10.	aktif	<i>int</i>	1	-
11.	level	<i>int</i>	1	-
12.	tgl_lahir	<i>date</i>	-	-
13.	tgl_daftar	<i>date</i>	-	-
14.	kode_aktivasi	<i>varchar</i>	128	-
15.	kode_reset_password	<i>varchar</i>	128	-
16.	oauth_uid	<i>varchar</i>	64	-

- 7) Tb\_alamat digunakan untuk menyimpan data pengguna pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field*

yang terdapat di dalam tb\_pengguna dijelaskan pada tabel 3.8. berikut :

**Tabel 3.8. tb\_alamat**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_alamat</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>id_kota</i>	<i>int</i>	11	-
3.	<i>id_prov</i>	<i>int</i>	11	-
4.	<i>alamat</i>	<i>varchar</i>	265	-
5.	<i>kecamatan</i>	<i>varchar</i>	128	-
6.	<i>kode_pos</i>	<i>varchar</i>	7	-

- 8) Tb\_toko\_penjualan digunakan untuk menyimpan data penjualan pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam tb\_toko\_penjualan dijelaskan pada tabel 3.9. berikut :

**Tabel 3.9. tb\_toko\_penjualan**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_penjualan</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>kode_transaksi</i>	<i>varchar</i>	50	-
3.	<i>id_pembeli</i>	<i>int</i>	11	-
4.	<i>diskon</i>	<i>int</i>	11	-
5.	<i>kurir</i>	<i>varchar</i>	255	-
6.	<i>service</i>	<i>varchar</i>	255	-
7.	<i>ongkir</i>	<i>int</i>	11	-
8.	<i>waktu_transaksi</i>	<i>datetime</i>	-	-
9.	<i>proses</i>	<i>int</i>	1	-
10.	<i>resi</i>	<i>varchar</i>	128	-

11.	p_nama	<i>varchar</i>	100	-
12.	p_telp	<i>varchar</i>	20	-
13.	p_kota	<i>int</i>	3	-
14.	p_kec	<i>varchar</i>	50	-
15.	p_alamat	<i>text</i>	-	-
16.	p_pos	<i>varchar</i>	7	-
17.	transaction_id	<i>varchar</i>	100	-
18.	gross_amout	<i>bigint</i>	20	-
19.	payment_type	<i>varchar</i>	50	-
20.	status_code	<i>char</i>	3	-
21.	payment_code	<i>varchar</i>	50	-
22.	bank	<i>varchar</i>	20	-
23.	va_numbers	<i>varchar</i>	50	-
24.	expired_time	<i>datetime</i>	-	-

- 9) Tb\_web\_identitas digunakan untuk menyimpan data identitas pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam tb\_web\_identitas dijelaskan pada tabel 3.10. berikut :

**Tabel 3.10. tb\_identitas**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_identitas</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	nama_website	<i>varchar</i>	100	-
3.	email	<i>varchar</i>	100	-
4.	url	<i>varchar</i>	100	-
5.	rekening	<i>varchar</i>	100	-
6.	no_telp	<i>varchar</i>	255	-
7.	kota_id	<i>int</i>	11	-
8.	alamat	<i>text</i>	-	-

9.	meta_deskripsi	<i>varchar</i>	250	-
10.	meta_keyword	<i>varchar</i>	250	-
11.	favicon	<i>varchar</i>	50	-
12.	maps	<i>text</i>	-	-
13.	facebook	<i>varchar</i>	128	-
14.	twitter	<i>varchar</i>	128	-
15.	instagram	<i>varchar</i>	128	-
16.	youtube	<i>varchar</i>	128	-

10) Tb\_web\_logo digunakan untuk menyimpan data logo pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam tb\_web\_logo dijelaskan pada tabel 3.11. berikut :

**Tabel 3.11. tb\_web\_logo**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_logo</i>	<i>int</i>	5	<i>Primary Key</i>
2.	gambar	<i>varchar</i>	100	-

11) Tb\_web\_slide digunakan untuk menyimpan data slide pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam tb\_web\_slide dijelaskan pada tabel 3.12. berikut :

**Tabel 3.12. tb\_web\_slide**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_slide</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	judul	<i>varchar</i>	128	-
3.	link	<i>varchar</i>	128	-

4.	ket	<i>text</i>	-	-
5.	gambar_besar	<i>varchar</i>	128	-
6.	gambar_kecil	<i>varchar</i>	128	-
7.	waktu	<i>datetime</i>	-	-

12) Tb\_toko\_rekening digunakan untuk menyimpan data rekening pada E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website*. *Field-field* yang terdapat di dalam tb\_toko\_rekening dijelaskan pada tabel 3.13. berikut :

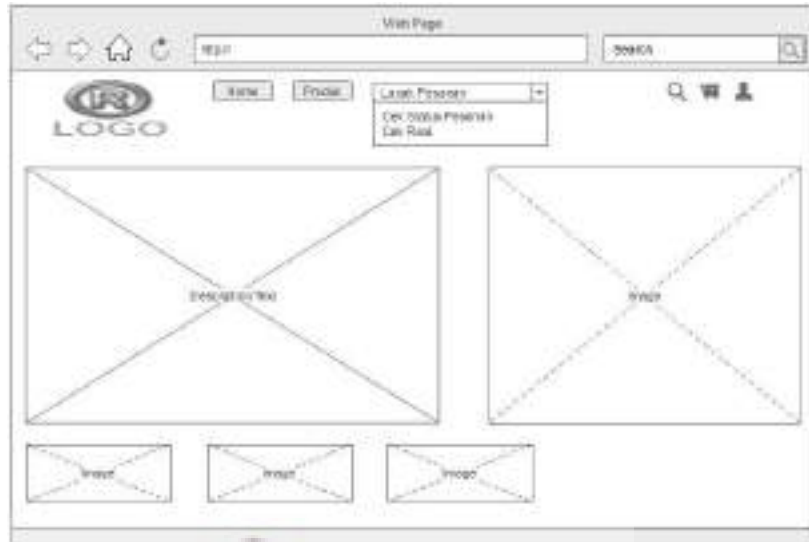
**Tabel 3.13. tb\_toko\_rekening**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_rekening</i>	<i>int</i>	5	<i>Primary Key</i>
2.	nama_bank	<i>varchar</i>	50	-
3.	no_rekening	<i>varchar</i>	50	-
4.	pemilik_rekening	<i>varchar</i>	50	-

b. Desain *user interface*, dalam tahapan E-commerce Kelompok Usaha (KUPS) berbasis *website* ini dilakukan perancangan desain antar muka yang diantaranya adalah perancangan desain antar muka untuk member atau pengunjung dan admin.

1. Perancangan *user interface* halaman beranda member atau pengunjung.

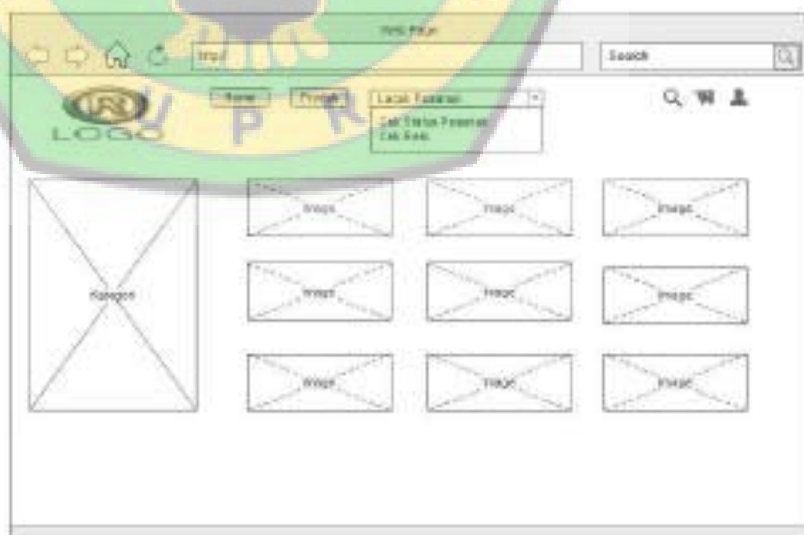
Pada gambar 3.20. ditampilkan halaman beranda member atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan gambar slide, deskripsi dan serta produk terbaru yang meliputi gambar, nama, keterangan, dan harga produk untuk dilihat member atau pengunjung.



**Gambar 3.20. Perancangan *User Interface* Beranda  
Member atau Pengunjung**

2. Perancangan *user interface* halaman semua produk member atau pengunjung.

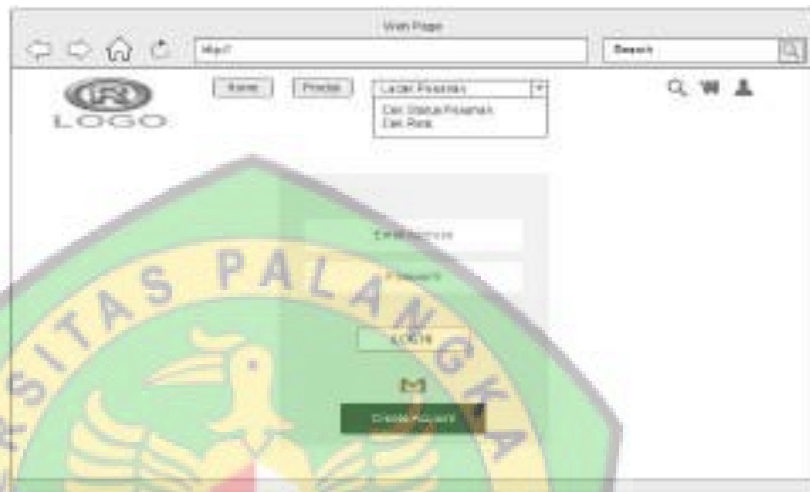
Pada gambar 3.21. ditampilkan halaman semua produk pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan gambar, nama, keterangan, harga dan kategori produk yang dijual untuk dilihat member dan pengunjung.



**Gambar 3.21. Perancangan *User Interface* Halaman  
Produk member atau Pengunjung**

3. Perancangan *user interface* halaman login admin dan member serta pengunjung daftar.

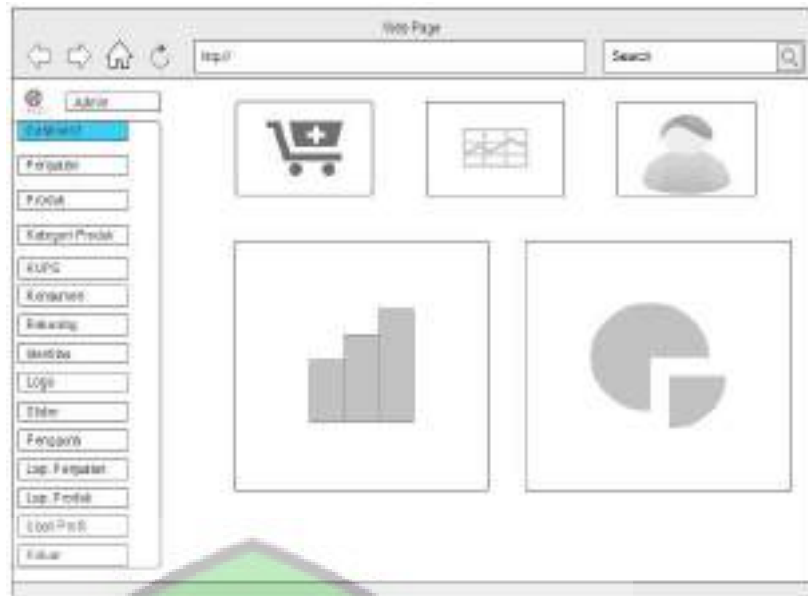
Pada gambar 3.22. ditampilkan halaman login dan daftar member atau pengunjung serta login admin. Pada halaman ini menampilkan form tempat mengisi email atau username dan password yang digunakan untuk member dan admin login serta untuk pengunjung melakukan pendaftaran.



**Gambar 3.22. Perancangan *User Interface* Halaman Login member atau admin dan daftar untuk pengunjung**

4. Perancangan *user interface* halaman dashboard admin.

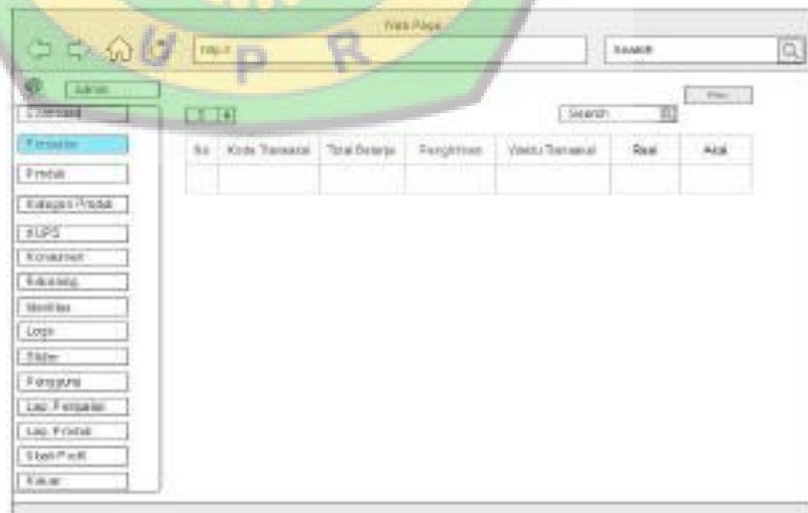
Pada gambar 3.23. ditampilkan halaman dashboard admin. Pada halaman ini menampilkan dashboard yang meliputi informasi mengenai statistik penjualan, jumlah produk, jumlah konsumen, grafik pengunjung dan produk yang terlaris dijual yang dapat dilihat oleh admin.



**Gambar 3.23. Perancangan *User Interface* Halaman dashboard Admin**

5. Perancangan *user interface* halaman penjualan admin.

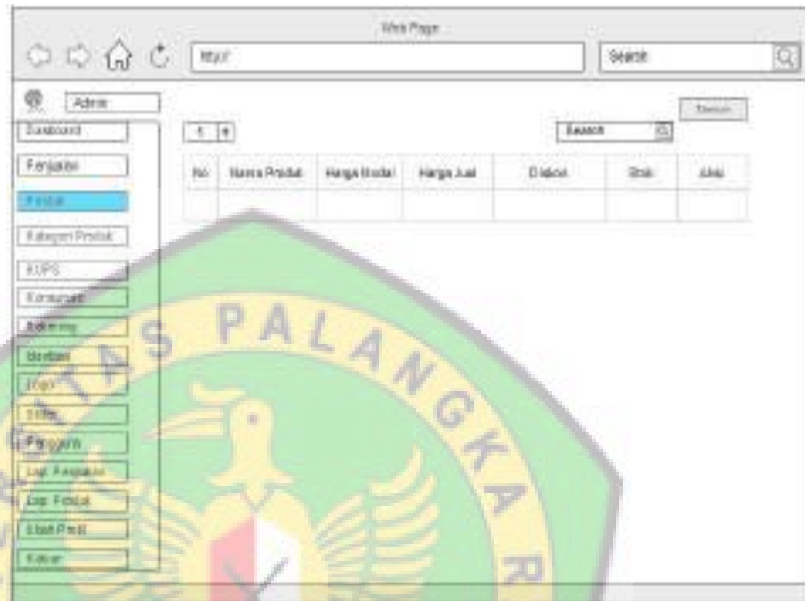
Pada gambar 3.24. ditampilkan halaman penjualan admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data penjualan yang berupa kode transaksi, total belanja, pengiriman, waktu transaksi, resi dan disini admin dapat mengedit, menghapus serta mencetak data penjualan.



**Gambar 3.24. Perancangan *User Interface* Halaman Penjualan Admin**

6. Perancangan *user interface* halaman produk admin.

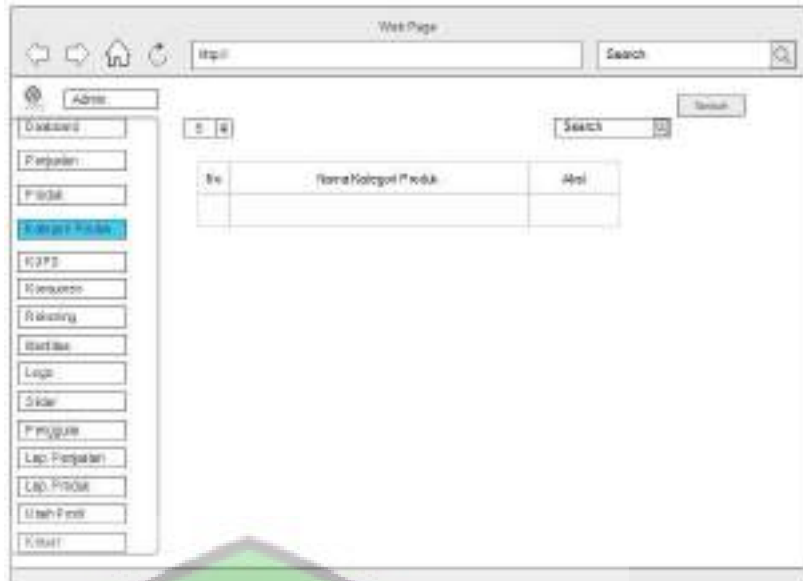
Pada gambar 3.25. ditampilkan halaman produk admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data produk yang berupa nama produk, harga jual, diskon, stok dan disini admin dapat mengedit, menghapus dan menambah data produk.



**Gambar 3.25. Perancangan *User Interface* produk Admin**

7. Perancangan *user interface* halaman kategori produk admin.

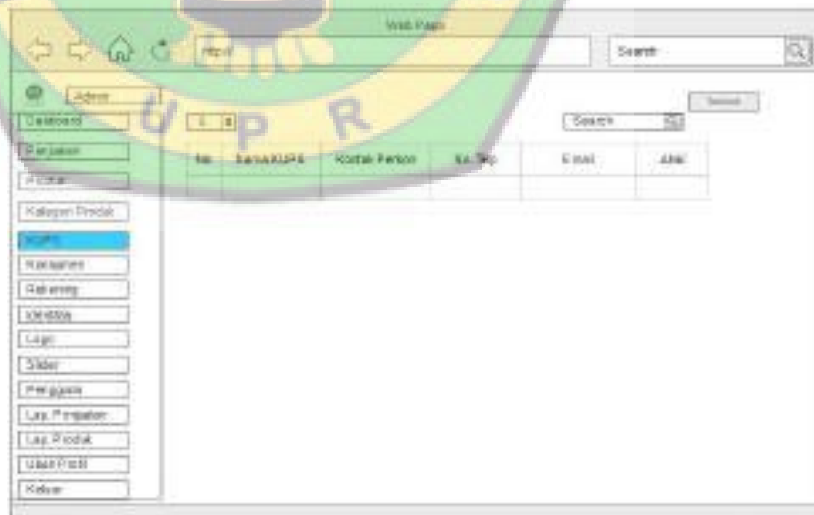
Pada gambar 3.26. ditampilkan halaman kategori produk admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data kategori produk yang berupa nama kategori produk dan disini admin dapat mengedit, menghapus dan menambah data kategori produk.



**Gambar 3.26. Perancangan *User Interface* Halaman kategori produk Admin**

8. Perancangan *user interface* halaman KUPS admin.

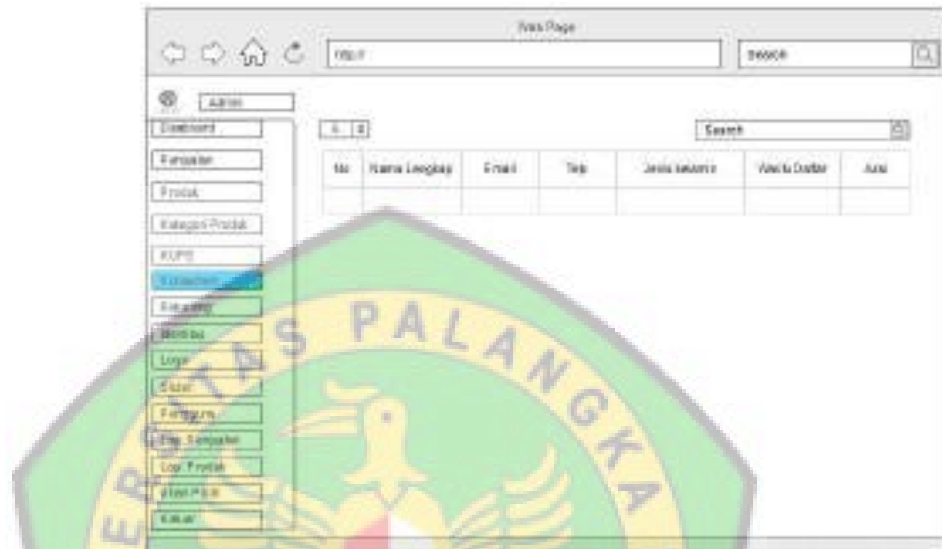
Pada gambar 3.27. ditampilkan halaman KUPS admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data KUPS yang berupa nama KUPS, kontak person, no telp, email dan disini admin dapat mengedit, menghapus dan menambah data KUPS.



**Gambar 3.27. Perancangan *User Interface* Halaman KUPS Admin**

9. Perancangan *user interface* halaman konsumen admin.

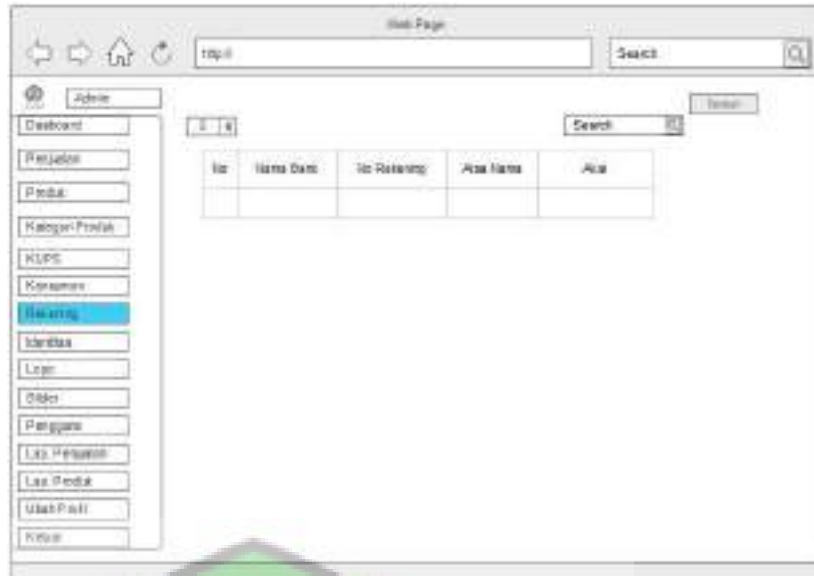
Pada gambar 3.28. ditampilkan halaman konsumen admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data konsumen yang berupa nama lengkap, email, telp, jenis kelamin, waktu daftar dan disini admin dapat mengedit dan menghapus data konsumen.



**Gambar 3.28. Perancangan *User Interface* Halaman konsumen Admin**

10. Perancangan *user interface* halaman rekening admin.

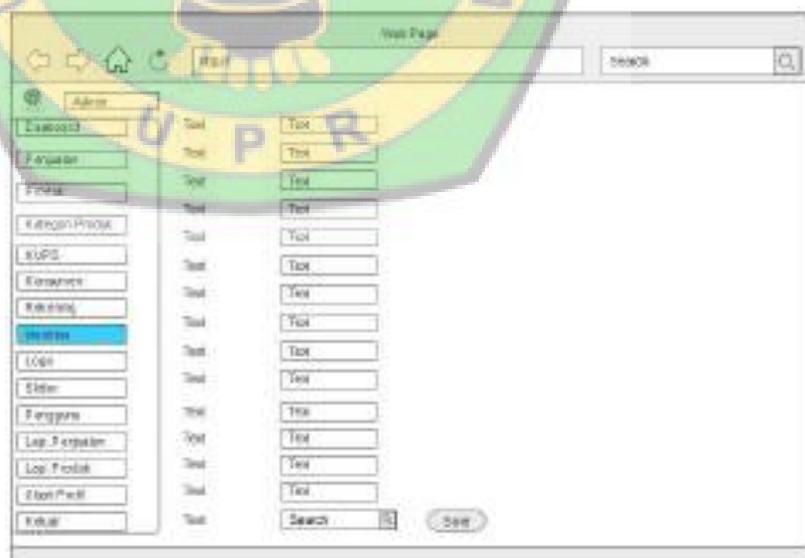
Pada gambar 3.29. ditampilkan halaman rekening admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data rekening yang berupa nama bank, no rekening, atas nama dan disini admin dapat mengedit, menghapus dan menambah data rekening.



**Gambar 3.29. Perancangan *User Interface* Halaman rekening Admin**

11. Perancangan *user interface* halaman identitas admin.

Pada gambar 3.30. ditampilkan halaman identitas admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data identitas yang berupa data-data identitas dari website e-commerce dan disini admin dapat mengedit data identitas.



**Gambar 3.30. Perancangan *User Interface* Halaman Identitas Admin**

12. Perancangan *user interface* halaman logo admin.

Pada gambar 3.31. ditampilkan halaman logo admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data logo yang berupa gambar logo dari web dan disini admin dapat mengedit data logo.



**Gambar 3.31. Perancangan *User Interface* Halaman logo Admin**

13. Perancangan *user interface* halaman slider admin.

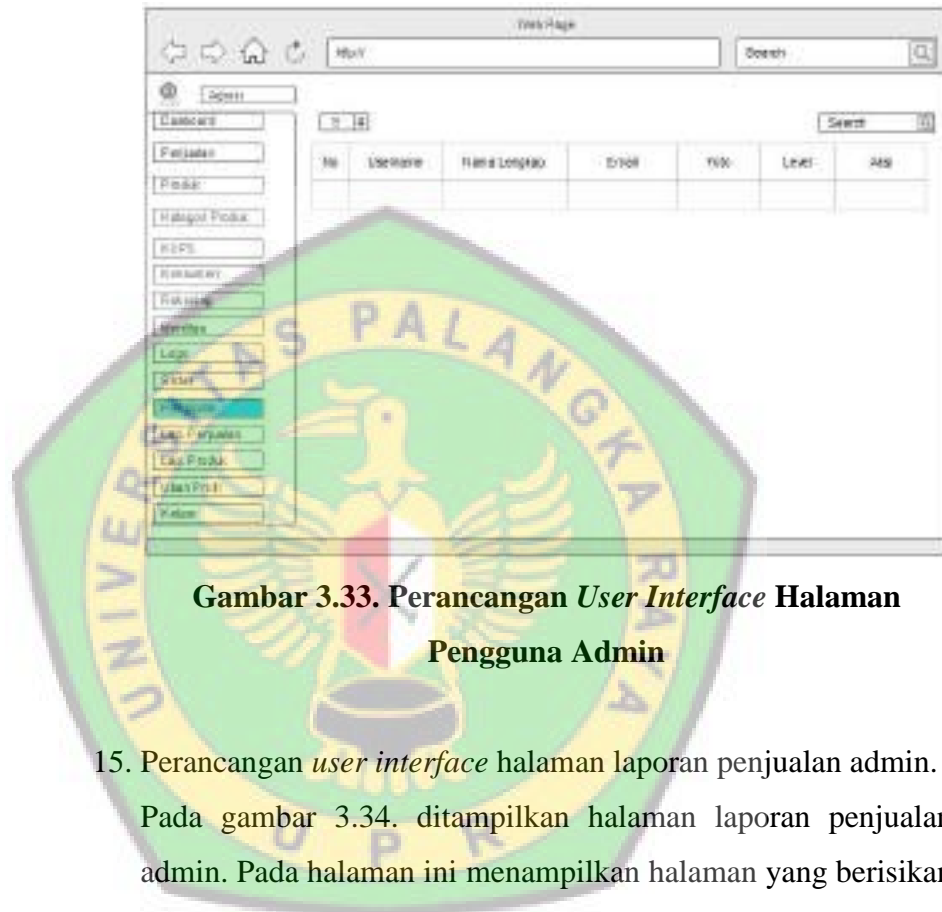
Pada gambar 3.32. ditampilkan halaman slider admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data slider yang berupa judul, gambar desktop, gambar mobile dan disini admin dapat mengedit, menghapus dan menambah data slider.



**Gambar 3.32. Perancangan *User Interface* Halaman slider Admin**

14. Perancangan *user interface* halaman pengguna admin.

Pada gambar 3.33. ditampilkan halaman pengguna admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data pengguna yang berupa username, nama lengkap, email, foto, level dan disini admin dapat mengedit dan menghapus data pengguna.



**Gambar 3.33. Perancangan *User Interface* Halaman Pengguna Admin**

15. Perancangan *user interface* halaman laporan penjualan admin.

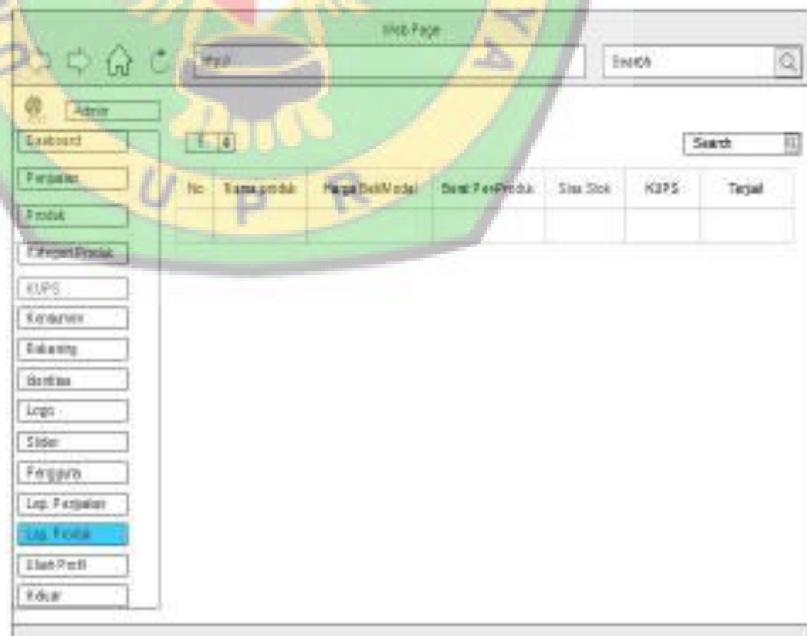
Pada gambar 3.34. ditampilkan halaman laporan penjualan admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data laporan yang berupa waktu transaksi, kode transaksi, nama produk, KUPS, total belanja, pengiriman, kota tujuan dan disini admin hanya dapat melihat data laporan penjualan.



**Gambar 3.34. Perancangan *User Interface* Halaman laporan penjualan Admin**

16. Perancangan *user interface* halaman laporan produk admin.

Pada gambar 3.35. ditampilkan halaman laporan penjualan admin. Pada halaman ini menampilkan halaman yang berisikan data laporan yang berupa nama produk, harga beli/modal, berat per-produk, sisa stok, KUPS, terjual dan disini admin hanya dapat melihat data laporan produk.



**Gambar 3.35. Perancangan *User Interface* Halaman laporan produk Admin**



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

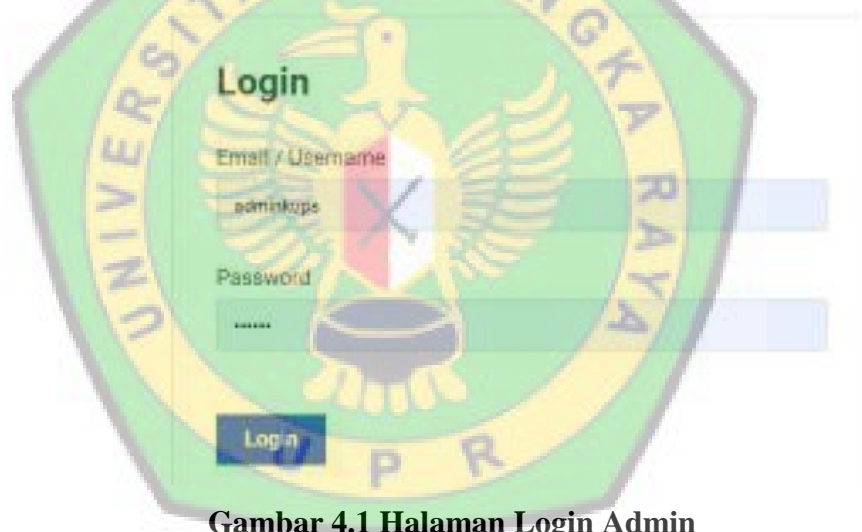
Pada Bab IV ini akan dibahas mengenai kelanjutan pelaksanaan tahapan pengembangan sistem yang telah dibuat pada Bab III. Setelah desain sistem dan perangkat lunak selesai dibuat maka desain direalisasikan ke dalam bahasa pemrograman PHP dan kemudian setelah sistem selesai perlu dilakukan pengujian sistem.

#### 4.1. Pengkodean

Pada tahap ini merupakan pengkodean dari tahap desain sistem yang telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data *MySQL*.

##### 4.1.1. Pengkodean Halaman Admin

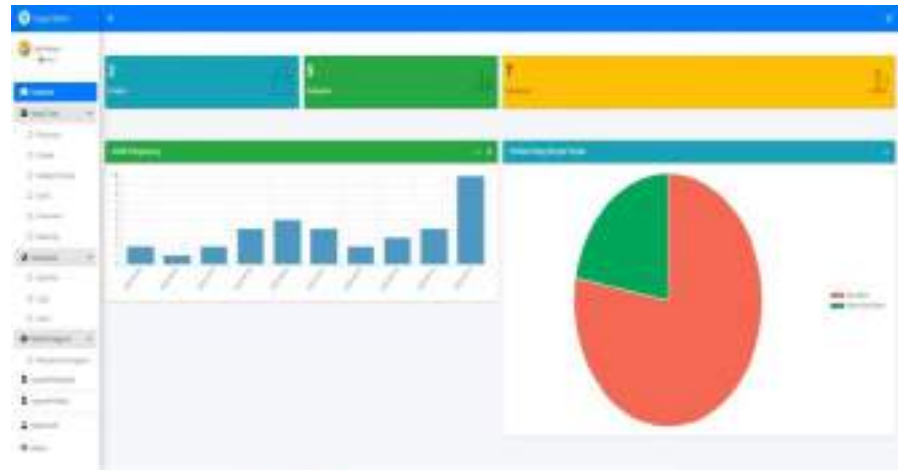
###### 1. Pengkodean Halaman Login



**Gambar 4.1 Halaman Login Admin**

Pada gambar 4.1 adalah pengkodean dari halaman login admin. Sebelum admin masuk ke halaman dashboard untuk mengelola e-commerce admin harus login dulu dengan mengisi email/username dan password menggunakan email/username dan password admin untuk dapat login

## 2. Pengkodean Halaman Dashboard



**Gambar 4.2 Halaman Dashboard**

Pada gambar 4.2 ditampilkan halaman dashboard admin, yang mana pada halaman tersebut terdapat navigasi dashboard, di sini terdapat beberapa fitur seperti penjualan, produk, kategori produk, KUPS, konsumen, rekening, identitas, logo, slider, manajemen pengguna, laporan penjualan, laporan produk dan logout.

## 3. Pengkodean Halaman Penjualan



**Gambar 4.3 Halaman Penjualan**

Pada gambar 4.3 merupakan tampilan halaman penjualan. Pada halaman penjualan terdapat daftar pesanan yang masuk serta data-datanya yang berupa kode transaksi, total belanja, pengiriman, waktu transaksi dan resi. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu, lihat detail pesanan masuk, edit resi, hapus pesanan dan print pesanan.



No. Pesanan	Nama	Jenis	Jumlah	Berat	Total
1	...	...	...	...	...
2	...	...	...	...	...
3	...	...	...	...	...
4	...	...	...	...	...

**Gambar 4.4 Detail Pesanan Masuk**

Pada gambar 4.4 merupakan detail pesanan masuk yang berupa data lengkap konsumen, jasa pengiriman, nama produk, harga, jumlah, berat dan , total. Disini admin juga dapat melihat konfirmasi pembayaran dari konsumen sehingga admin dapat mengedit status pesanan seperti pending, konfirmasi, proses dan dikirim.

#### 4. Pengkodean Halaman Produk



**Gambar 4.5 Halaman Produk**

Pada gambar 4.5 merupakan tampilan halaman produk. Pada halaman produk terdapat daftar produk serta data-datanya yang berupa nama produk, harga modal, harga jual, diskon dan stok. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu, edit produk, hapus produk dan tambah produk.

**Gambar 4.6 Tambah Data Produk**

Pada gambar 4.6 merupakan tambah data produk yang digunakan untuk menambah produk dengan cara mengisi KUPS, kategori, nama produk, satuan, berat, harga beli, harga konsumen, diskon, stok dan keterangan.

## 5. Pengkodean Halaman Kategori



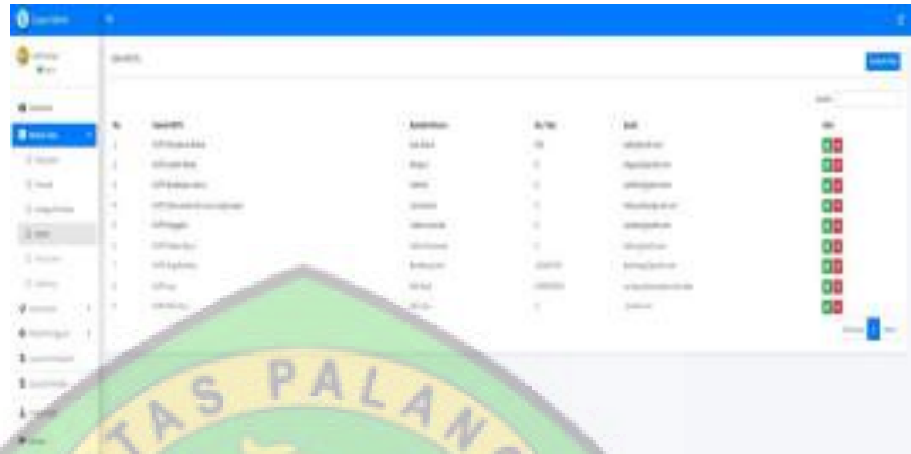
**Gambar 4.7 Halaman Kategori**

Pada gambar 4.7 merupakan tampilan halaman kategori. Pada halaman kategori terdapat daftar kategori produk. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu, edit kategori, hapus kategori dan tambah kategori.

**Gambar 4.8 Tambah Data Kategori**

Pada gambar 4.8 merupakan tambah data kategori yang digunakan untuk menambah kategori produk dengan cara mengisi nama dari kategori yang akan dibuat.

## 6. Pengkodean Halaman KUPS



**Gambar 4.9 Halaman KUPS**

Pada gambar 4.9 merupakan tampilan halaman KUPS. Pada halaman KUPS terdapat daftar KUPS atau supplier serta data-datanya yang berupa nama KUPS, kontak person, no telp, dan email. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu, edit KUPS, hapus KUPS dan tambah KUPS.

**Gambar 4.10 Tambah Data KUPS**

Pada gambar 4.10 merupakan tambah data KUPS yang digunakan untuk menambah KUPS dengan cara mengisi nama dari

KUPS, kontak person, alamat lengkap, email, kode pos, no telp, fax dan keterangan.

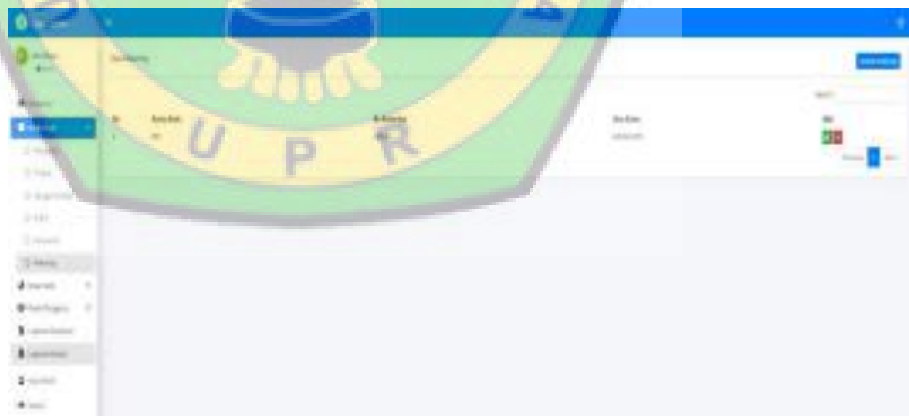
## 7. Pengkodean Halaman Konsumen



**Gambar 4.11 Halaman Konsumen**

Pada gambar 4.11 merupakan tampilan halaman konsumen. Pada halaman konsumen terdapat daftar konsumen serta data-datanya yang berupa nama lengkap, email, telp, jenis kelamin, dan waktu daftar. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu, edit konsumen, hapus konsumen dan lihat detail konsumen.

## 8. Pengkodean Halaman Rekening



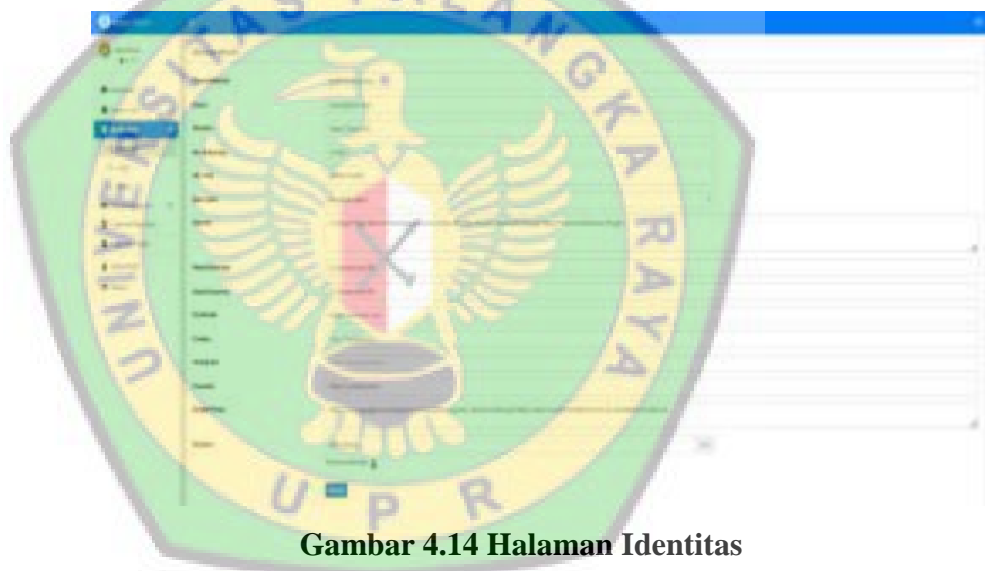
**Gambar 4.12 Halaman Rekening**

Pada gambar 4.12 merupakan tampilan halaman rekening. Pada halaman rekening terdapat daftar rekening serta data-datanya yang berupa nama bank, no rekening dan atas nama. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu, edit rekening, hapus rekening dan tambah rekening.

**Gambar 4.13 Tambah Data Rekening**

Pada gambar 4.13 merupakan tambah data rekening yang digunakan untuk menambah rekening dengan cara mengisi nama bank, no rekening, dan atas nama.

## 9. Pengkodean Halaman Identitas



**Gambar 4.14 Halaman Identitas**

Pada gambar 4.14 merupakan tampilan halaman identitas. Pada halaman identitas terdapat data-data identitas website yang dapat di edit berupa nama website, email, domain, no rekening, no telp, kota toko, alamat, meta deskripsi, meta keyword, facebook, twiter, instagram, youtube, google maps, dan favicon.

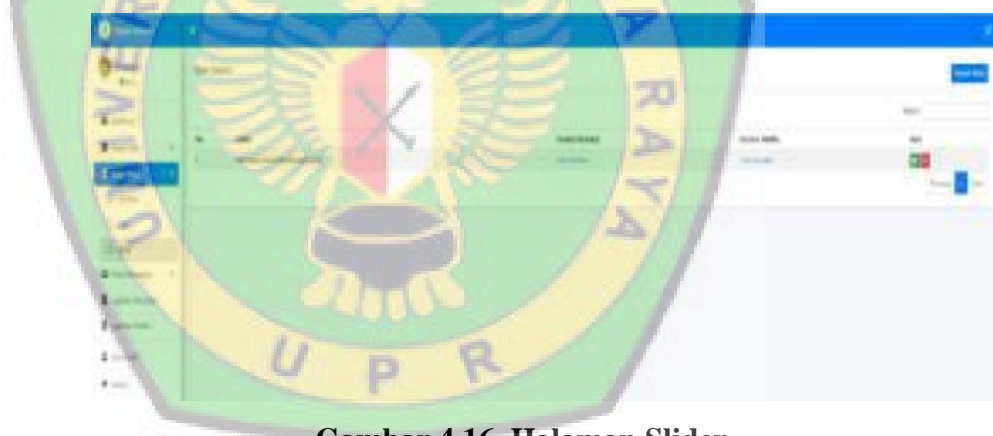
## 10. Pengkodean Halaman Logo



**Gambar 4.15 Halaman Logo**

Pada gambar 4.15 merupakan tampilan halaman logo. Pada halaman identitas terdapat data-data logo website yang dapat di edit berupa logo yang terpasang dan ganti logo.

## 11. Pengkodean Halaman Slider



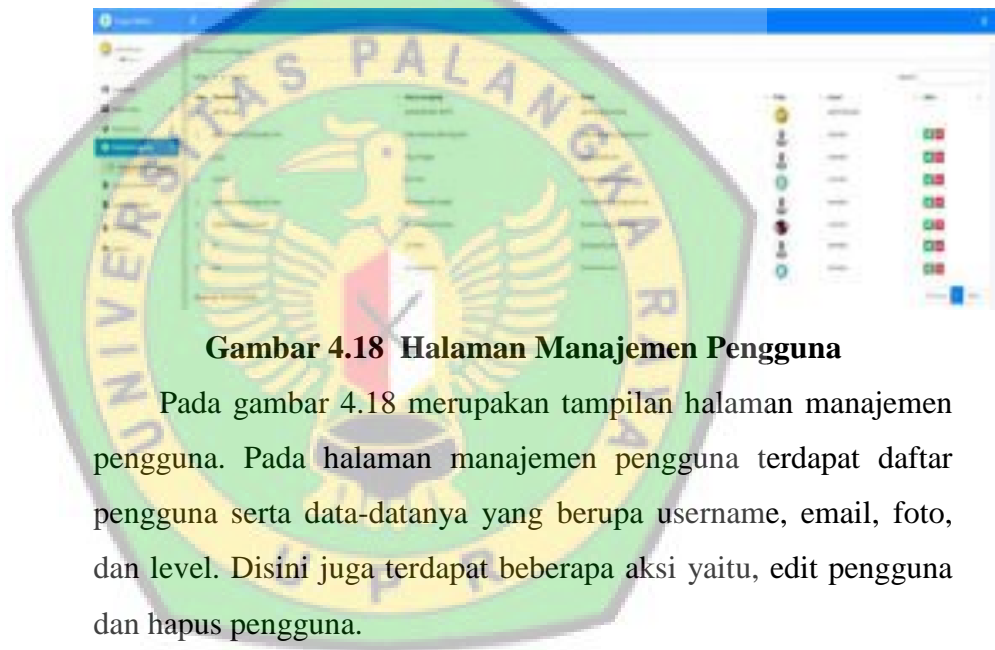
**Gambar 4.16 Halaman Slider**

Pada gambar 4.16 merupakan tampilan halaman slider. Pada halaman slider terdapat daftar slider serta data-datanya yang berupa judul, gambar desktop dan gambar mobile. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu, edit slider, hapus slider dan tambah slider.

**Gambar 4.17 Tambah Data Sliser**

Pada gambar 4.17 merupakan tambah data slider yang digunakan untuk menambah slider dengan cara mengisi judul, deskripsi, gambar desktop dan atas dan gambar mobile.

## 12. Pengkodean Halaman Manajemen Pengguna



**Gambar 4.18 Halaman Manajemen Pengguna**

Pada gambar 4.18 merupakan tampilan halaman manajemen pengguna. Pada halaman manajemen pengguna terdapat daftar pengguna serta data-datanya yang berupa username, email, foto, dan level. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu, edit pengguna dan hapus pengguna.

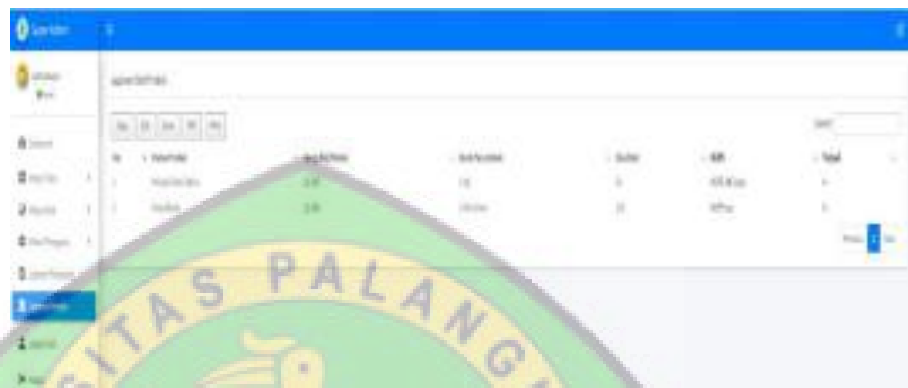
## 13. Pengkodean Halaman Laporan Penjualan

No	Tanggal	Kategori	Detail	Jumlah	Status	Pegawai	Total
1	2023-01-01	Elektronik	Smartphone	1000	Terjual	John Doe	1000000
2	2023-01-02	Elektronik	Laptop	500	Terjual	Jane Smith	5000000
3	2023-01-03	Elektronik	Tablet	200	Terjual	John Doe	2000000
4	2023-01-04	Elektronik	Smartwatch	300	Terjual	Jane Smith	3000000
5	2023-01-05	Elektronik	Headset	100	Terjual	John Doe	1000000

**Gambar 4.19 Halaman Laporan Penjualan**

Pada gambar 4.19 merupakan tampilan halaman laporan penjualan. Pada halaman laporan penjualan terdapat daftar laporan penjualan serta data-datanya yang berupa waktu transaksi, kode transaksi, nama produk, KUPS, total belanja, pengiriman, dan kota tujuan. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu copy, csv, excel, pdf dan print serta terdapat filter periode dan pilih KUPS.

#### 14. Pengkodean Halaman Laporan Produk



**Gambar 4.20 Halaman Laporan Produk**

Pada gambar 4.20 merupakan tampilan halaman laporan produk. Pada halaman laporan produk terdapat daftar laporan produk serta data-datanya yang berupa nama produk, harga beli/modal, berat per produk, sisa stok, KUPS dan terjual. Disini juga terdapat beberapa aksi yaitu copy, csv, excel, pdf dan print.

#### 15. Pengkodean Halaman Ubah Profil



**Gambar 4.21 Halaman Ubah Profil**

Pada gambar 4.21 merupakan tampilan halaman ubah profil. Pada halaman ubah profil terdapat data-data profil admin yang dapat di edit berupa nama lengkap, no telp, ganti foto dan foto saat ini.

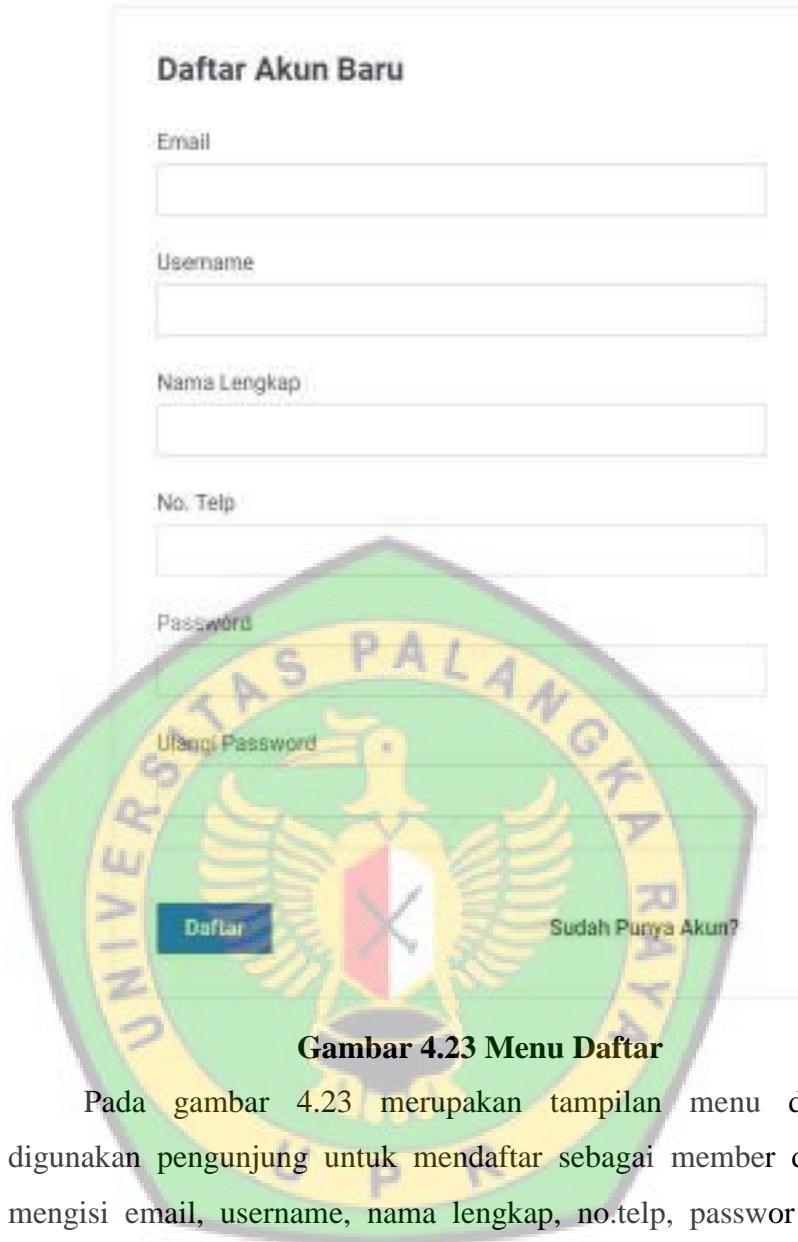
#### 4.1.2. Pengkodean Halaman Utama Website

Halaman Utama Website ini dapat dilihat oleh member dan juga pengunjung yang belum menjadi member.



Gambar 4.22 Halaman Utama Website

Pada gambar 4.22 merupakan tampilan dari halaman utama website. Pada bagian header terdapat logo toko, home, produk, kotak pencarian, keranjang, daftar dan masuk.



**Daftar Akun Baru**

Email

Username

Nama Lengkap

No. Telp

Password

Ulangi Password

[Daftar](#) [Sudah Punya Akun?](#)

**Gambar 4.23 Menu Daftar**

Pada gambar 4.23 merupakan tampilan menu daftar yang digunakan pengunjung untuk mendaftar sebagai member dengan cara mengisi email, username, nama lengkap, no.telp, passwor dan ulangi password.

### 4.1.3. Pengkodean Halaman Member

#### 1. Pengkodean Login



**Login**

Email / Username  
jri

Password  
\*\*\*\*\*

Login

Belum punya akun? [Daftar akun baru](#)

[Daftar Dengan Google](#)

**Gambar 4.24 Login**

Pada gambar 4.24 merupakan tampilan dari menu login yang terdapat form email/username dan password. Jika ingin melakukan login maka dengan cara mengisi email/username dan password.

#### 2. Pengkodean Halaman Utama Member

Apabila didalam halaman utama pengunjung terdapat menu yang terdiri dari logo toko, home, produk, kotak pencarian, keranjang, daftar dan masuk. Sedangkan, dihalaman utama member terdapat satu submenu baru yaitu lacak pesanan yang berisi cek status pesanan dan cek resi.



**Kelompok Usaha Perhutanan Sosial**

KUPS (Kelompok Usaha Perhutanan Sosial) patut diketahui dan publik secara luas. KUPS sangat penting diketahui karena berhubungan erat dengan pemberdayaan masyarakat terutama di sekitar hutan. Desa yang memiliki hutan memiliki potensi membentuk KUPS. Untuk KUPS sendiri merupakan anggota dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) RI. Desa yang mendapatkan Surat Keputusan (SK) kepemilikan area hutan didorong untuk membentuk KUPS. Namun, terlebih dahulu membentuk Lembaga Pengelola Hutan Desa (LPHD).



**EXAMPLE**

Produk	Harga
Kayu Manis	Rp 10.990
Minyak Daun Caltara	Rp 16.000

**Gambar 4.25 Halaman Utama Member**

Pada gambar 4.25 merupakan tampilan dari menu utama member. Pada menu utama ini menampilkan beberapa slide foto, produk terbaru, home, produk, kotak pencarian, keranjang, dan profil member.

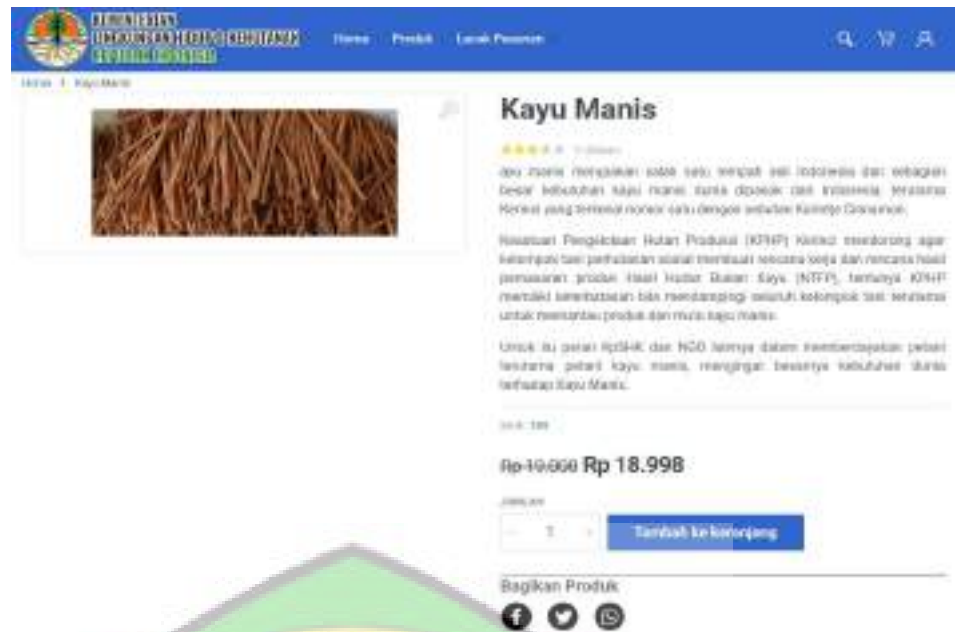
### 3. Pengkodean Halaman Produk Member

Apabila member ingin melihat produk maka member dapat mengklik produk pada header maka akan masuk kedalam menu produk seperti berikut:



**Gambar 4.26 Halaman Produk Member**

Pada gambar 4.26 merupakan tampilan halaman produk yang menampilkan produk yang dipilih kemudian menampilkan produk-produk yang dijual, harganya, ulasannya, kategori produk dan produk terbaru.



**Gambar 4.27 Halaman Detail Produk**

Pada gambar 4.27 merupakan tampilan halaman detail produk yang menampilkan detail dari produk yang dipilih kemudian menampilkan gambar produk, ulasan produk, deskripsi produk, harga produk, tambahkan ke keranjang, dan bagikan produk ke sosial media.

#### 4. Pengkodean Halaman Keranjang

Apabila member ingin membeli produk maka member dapat mengklik tombol tambahkan ke keranjang kemudian produk yang telah dipilih akan masuk kedalam menu keranjang seperti berikut:



**Gambar 4.28 Halaman Menu Keranjang**

Pada gambar 4.28 merupakan tampilan dari menu keranjang yang merupakan tampilan dari produk yang akan kita pesan, kita dapat menambah dan mengurangi jumlah produk yang ingin kita pesan jika

sudah pas kita dapat klik tombol proses checkout untuk melakukan transaksi.

## 5. Pengkodean Halaman Checkout

Setelah selesai di keranjang belanja, kemudian member dapat melakukan proses checkout seperti berikut:



**Gambar 4.29** halaman Checkout

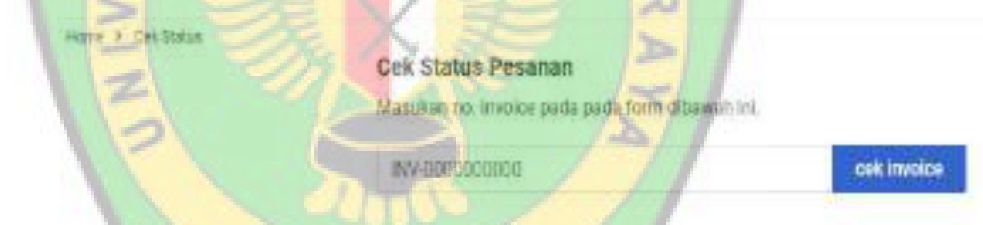
Pada gambar 4.29 yaitu halaman checkout pada halaman ini member dapat mengedit alamat tujuan pengiriman seperti nama, nomor telepon, provinsi, kabupaten/kota, kecamatan, alamat lengkap dan kode pos. Alamat pengiriman disini dapat diganti penerimannya bisa member sendiri atau penerima lain. Member juga dapat memilih jasa pengiriman dan setelah semua di isi member dapat melihat ringkasan belanja berupa total harga, total berat produk, biaya kirim per kilo, total ongkos kirim dan total bayar setelah semua selesai member dapat mengklik tombol bayar untuk diarahkan ke pembayaran.



**Gambar 4.30 Halaman Pembayaran**

Pada gambar 4.30 yaitu halaman pembayaran disini member dapat memilih metode pembayaran untuk melakukan transaksi dan mendapatkan kode pembayaran.

## 6. Pengkodean Halaman Cek Status Pesanan



**Gambar 4.31 Halaman Cek Status Pesanan**

Pada gambar 4.31 yaitu halaman cek status pesanan disini member dapat mengecek status dari pesanan dengan menginput no invoice pada form pada halaman cek status pesanan.

## 7. Pengkodean Halaman Cek Resi



**Gambar 4.32 Halaman Cek Resi**

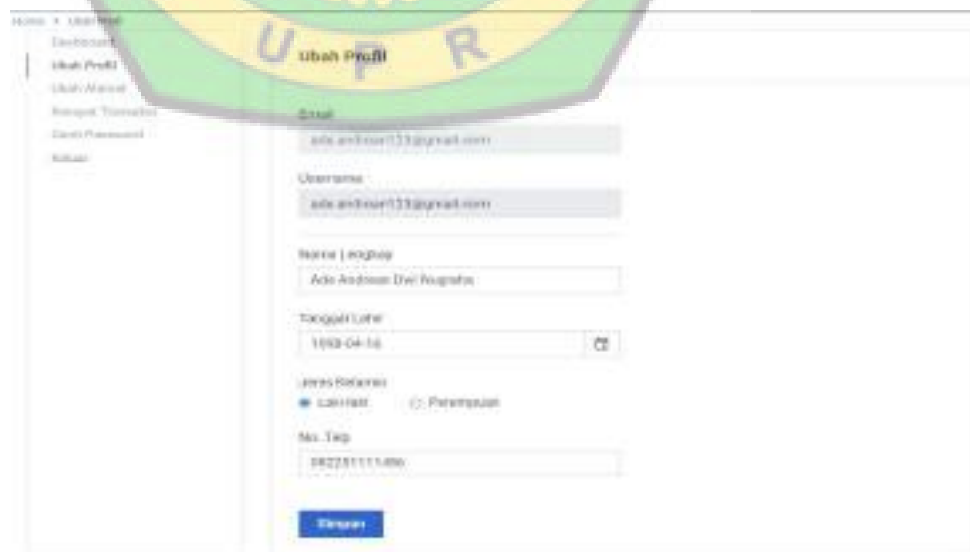
Pada gambar 4.32 yaitu halaman cek resi disini member dapat mengecek resi dari pesanan dengan menginput no resi pada form pada halaman cek resi.

## 8. Pengkodean Halaman Dashboard Member



**Gambar 4.33 Menu Dashboard Member**

Pada gambar 4.33 merupakan tampilan dari halaman dashboard member. Dalam halaman dashboard member terdapat beberapa fitur seperti ubah profil, ubah alamat, riwayat transaksi, ganti password dan logout.



**Gambar 4.34 Ubah Profil**

Pada gambar 4.34 merupakan tampilan dari halaman ubah profil. Dalam halaman ubah profil member dapat mengedit profil seperti nama lengkap, tanggal lahir, jenis kelamin, dan no telp.

**Gambar 4.35 Ubah Alamat**

Pada gambar 4.35 merupakan tampilan dari halaman ubah profil. Dalam halaman ubah profil member dapat mengedit alamat seperti alamat, provinsi, kota/kabupaten, kecamatan, dan kode pos.

No	No Invoice	Total Belanja	Status	Waktu Transaksi
1	PA-38220818220809	Rp 125.000	Pending	2-Hari lalu
2	PA-38220818215126	Rp 76.500	Konfirmasi	2-Hari lalu

**Gambar 4.36 Riwayat Transaksi**

Pada gambar 4.36 merupakan tampilan dari halaman riwayat transaksi. Dalam halaman riwayat transaksi member dapat melihat riwayat dari transaksi belanja seperti no invoice, total belanja, status, waktu transaksi dan rincian pesanan.

Home > Riwayat Pesanan 00V20220824085349

**Rincian Pesanan - 00V20220824085349**

Nama Pesanan	Ade Andrian Dwi Nugraha	Total Bayar	Rp 41.458
Nama Pengguna	Ade Andrian Dwi Nugraha	Pengiriman	POS POS REGULER
No. Telpn	8220111488	Status	On Air
Alamat	Jl. Yudhanegara XI Gg. Bidadari No 9 Kec. JERAMBA PALANGKA RAYA, 71111	No. Resi	-0836254765

Nama Produk	Harga	Qty	Berat	Total
Kayu Manis	18.900 <del>19.900</del>	1	1 gram	Rp 18.900
Subtotal				Rp 18.900
Dongkril				Rp 22.500
Total Bayar				Rp 41.458

Selamat transfer ke salah satu pilihan rekening bank dibawah ini

Monor Order	Metode Pembayaran	Rekening Virtual Account Bank	Status Pembayaran
00V20220824085349	bank_transfer	0801420015450237 [bn]	Baru

**Ganti Password**

Password Baru

Konfirmasi Password Baru

Password Saat Ini

\*Jika belum pernah mengganti password sebelumnya silahkan hubungi dengan 123456

Simpul


**Gambar 4.38 Ganti Password**

Pada gambar 4.38 merupakan tampilan dari halaman ganti password. Dalam halaman ganti password member dapat mengganti password dari akunnya dengan memasukan password baru, konfirmasi password dan passwordnya saat ini.

## 9. Pengkodean Halaman Ulasan

Pada gambar 4.39 merupakan tampilan dari halaman ulasan di sini member dapat memberikan penilaian terhadap produk dengan memberikan bintang satu sampai lima dan menulis ulasan pada form ulasan.


**Ulasan Pelanggan**

 **ina**  
★★★★★  
pengalaman kuning rapi,  
19 Jun 2022

**Tulis Ulasan**

Bintang  Username  Email

Ulasan Anda



**Gambar 4.39 Ulasan**

## 4.2. Pengujian *Blackbox*

Adapun pengujian *blackbox testing* sistem ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Admin

#### a. Pengujian Halaman Login Admin

Pada tabel 4.1 merupakan tabel pengujian halaman login pada admin.

**Tabel 4.1 Pengujian Halaman Login Admin**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil tes
1	Login dengan hak akses admin	1. Admin memasukkan username benar dan password salah.	1. Menampilkan notifikasi username dan password kurang tepat	OK
		2. Admin memasukkan username benar dan password kosong.	2. Menampilkan notifikasi untuk mengharuskan mengisi password	OK
		3. Admin memasukkan username dan password yang benar.	3. Masuk kehalaman dashboard admin	OK

#### b. Pengujian Halaman Penjualan

Pada tabel 4.2 merupakan tabel pengujian halaman penjualan pada admin.

**Tabel 4.2 Pengujian Halaman Penjualan**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	klik halaman penjualan	Tampil halaman penjualan	Menampilkan halaman penjualan	OK
2	klik detail	Tampil halaman	Menampilkan	OK

	penjualan	penjualan	halaman detail penjualan	
3	Mengedit penjualan	Berhasil diedit	Penjualan berhasil di edit	OK
4	Menghapus penjualan	Berhasil dihapus	Penjualan berhasil dihapus	OK

### c. Pengujian Halaman Produk

Pada tabel 4.3 merupakan tabel pengujian halaman login pada admin.

**Tabel 4.3 Pengujian Halaman Produk**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik halaman produk	Tampil halaman produk	Menampilkan halaman produk	OK
2	Klik tambah produk	Tampil form tambah produk	Menampilkan form tambah produk	OK
3	Mengisi data tambah produk	Data berhasil ditambah	Data produk berhasil ditambah	OK
4	Mengedit produk	Berhasil diedit	Produk berhasil di edit	OK
5	Menghapus produk	Berhasil dihapus	Produk berhasil dihapus	OK

### d. Pengujian Halaman Kategori

Pada tabel 4.4 merupakan tabel pengujian halaman kategori pada admin.

**Tabel 4.4 Pengujian Halaman Kategori**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik halaman kategori	Tampil halaman kategori	Menampilkan halaman kategori	OK
2	Klik tambah	Tampil form	Menampilkan	OK

	kategori	tambah kategori	form tambah kategori	
3	Mengisi data tambah kategori	Data berhasil ditambah	Data kategori berhasil ditambah	OK
4	Mengedit kategori	Berhasil diedit	kategori berhasil di edit	OK
5	Menghapus kategori	Berhasil dihapus	kategori berhasil dihapus	OK

#### e. Pengujian Halaman KUPS

Pada tabel 4.5 merupakan tabel pengujian pada halaman KUPS pada admin.

**Tabel 4.5 Pengujian Halaman KUPS**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik halaman KUPS	Tampil halaman KUPS	Menampilkan halaman KUPS	OK
2	Klik tambah KUPS	Tampil form tambah KUPS	Menampilkan form tambah KUPS	OK
3	Mengisi data tambah KUPS	Data berhasil ditambah	Data KUPS berhasil ditambah	OK
4	Mengedit KUPS	Berhasil diedit	KUPS berhasil di edit	OK
5	Menghapus KUPS	Berhasil dihapus	KUPS berhasil dihapus	OK

#### f. Pengujian Halaman Konsumen

Pada tabel 4.6 merupakan tabel hasil pengujian halaman konsumen pada admin.

**Tabel 4.6 Pengujian Halaman Konsumen**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	klik halaman konsumen	Tampil halaman konsumen	Menampilkan halaman konsumen	OK
2	klik detail konsumen	Tampil halaman konsumen	Menampilkan halaman detail konsumen	OK
3	Mengedit konsumen	Berhasil diedit	konsumen berhasil di edit	OK
4	Menghapus konsumen	Berhasil dihapus	konsumen berhasil dihapus	OK

**g. Pengujian Halaman Rekening**

Pada tabel 4.7 merupakan tabel hasil pengujian halaman rekening pada admin.

**Tabel 4.7 Pengujian Halaman Rekening**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik halaman rekening	Tampil halaman rekening	Menampilkan halaman rekening	OK
2	Klik tambah rekening	Tampil form tambah rekening	Menampilkan form tambah rekening	OK
3	Mengisi data tambah rekening	Data berhasil ditambah	Data rekening berhasil ditambah	OK
4	Mengedit rekening	Berhasil diedit	rekening berhasil di edit	OK
5	Menghapus rekening	Berhasil dihapus	rekening berhasil dihapus	OK

#### h. Pengujian Halaman Identitas

Pada tabel 4.8 merupakan tabel hasil pengujian halaman identitas pada admin.

**Tabel 4.8 Pengujian Halaman Identitas**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Identitas	Menampilkan Form Identitas	Menampilkan Form Identitas	OK
2	Mengupdate Identitas	Berhasil di update	Berhasil di update	OK

#### i. Pengujian Halaman Logo

Pada tabel 4.9 merupakan tabel hasil pengujian halaman logo pada admin.

**Tabel 4.9 Pengujian Halaman Logo**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Logo	Menampilkan Form Logo	Menampilkan Form Logo	OK
2	Mengupdate Logo	Berhasil di update	Berhasil di update	OK

#### j. Pengujian Halaman Slider

Pada tabel 4.10 merupakan tabel hasil pengujian halaman slider pada admin.

**Tabel 4.10 Pengujian Halaman Slider**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Slider	Tampil halaman Slider	Menampilkan halaman Slider	OK
2	Klik tambah Slider	Tampil form tambah Slider	Menampilkan form tambah Slider	OK
3	Mengisi data tambah	Data Slider berhasil ditambah	Data Slider berhasil ditambah	OK

	Slider			
4	Mengedit Slider	Berhasil diedit	Slider berhasil di edit	OK
5	Menghapus Slider	Berhasil dihapus	Slider berhasil dihapus	OK

#### k. Pengujian Halaman Manajemen Pengguna

Pada tabel 4.11 merupakan tabel hasil pengujian halaman manajemen pengguna pada admin.

**Tabel 4.11 Pengujian Halaman Manajemen Pengguna**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik manajemen pengguna	Tampil halaman manajemen pengguna	Menampilkan halaman manajemen pengguna	OK
2	Mengedit manajemen pengguna	Berhasil diedit	manajemen pengguna berhasil di edit	OK
3	Menghapus manajemen pengguna	Berhasil dihapus	manajemen pengguna berhasil dihapus	OK

#### l. Pengujian Halaman Laporan Penjualan

Pada tabel 4.12 merupakan tabel hasil pengujian halaman laporan penjualan pada admin.

**Tabel 4.12 Pengujian Halaman Laporan Penjualan**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik laporan penjualan	Tampil halaman laporan penjualan	Menampilkan halaman laporan penjualan	OK

### m. Pengujian Halaman Laporan Produk

Pada tabel 4.13 merupakan tabel hasil pengujian halaman laporan produk pada admin.

**Tabel 4.13 Pengujian Halaman Laporan Produk**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik laporan produk	Tampil halaman laporan produk	Menampilkan halaman laporan produk	OK

### n. Pengujian Halaman Ubah Profil

Pada tabel 4.14 merupakan tabel hasil pengujian halaman ubah profil pada admin.

**Tabel 4.14 Pengujian Halaman Ubah Profil**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik ubah profil	Menampilkan Form ubah profil	Menampilkan Form ubah profil	OK
2	Mengupdate ubah profil	Berhasil di update	Berhasil di update	OK

## 2. Halaman Utama Website (Pengunjung dan Member)

### a. Pengujian Halaman Utama Website

Pada tabel 4.15 merupakan tabel hasil pengujian dari halaman utama website E-commerce KUPS.

**Tabel 4.15 Pengujian Halaman Utama Website**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Mengakses website	Tampil halaman utama website	Menampilkan halaman utama website	OK
2	Klik menu Home	Tampil halaman home	Menampilkan halaman home	OK
3	Klik menu	Tampil halaman	Menampilkan	OK

	Produk	Produk	halaman produk	
4	Klik menu Keranjang	Tampil halaman Keranjang	Menampilkan halaman keranjang	OK
5	Klik menu Daftar dan Masuk	Tampil halaman Daftar dan Masuk	Menampilkan halaman Daftar dan Masuk	OK

### b. Pengujian Halaman Daftar

Pada tabel 4.16 merupakan tabel hasil pengujian dari halaman daftar website E-commerce KUPS

**Tabel 4.16 Pengujian Halaman Daftar**

1	Klik menu daftar	Tampil form pendaftaran	Tampil form pendaftaran	OK
2	Melakukan pendaftaran	Berhasil mendaftar	Berhasil mendaftar	OK
3	Klik menu login	Tampil halaman login	Menampilkan halaman login	OK

## 3. Member

### a. Pengujian Halaman Login Member

Pada tabel 4.17 merupakan tabel hasil pengujian halaman login member.

**Tabel 4.17 Pengujian Halaman Login Member**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil tes
1	Login dengan hak akses member	a. Member memasukkan username benar dan password salah.	a. Menampilkan notifikasi username dan password kurang tepat	OK

		b. Member memasukkan username benar dan password kosong.	b. Menampilkan notifikasi untuk mengharuskan mengisi password	OK
		c. Member memasukkan username dan password yang benar.	c. Masuk kehalaman utama member	OK

### b. Pengujian Halaman Produk

Pada tabel 4.18 merupakan tabel hasil pengujian halaman produk pada member.

**Tabel 4.18 Pengujian Halaman Produk**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Produk	Tampil halaman produk	Tampil halaman Produk	OK
2	Klik Gambar Produk	Tampil halaman detail produk	Tampil halaman detail produk	OK
3	Klik Tambahkan ke keranjang	Tampil halaman keranjang	Tampil halaman keranjang	OK

### c. Pengujian Halaman Keranjang

Pada tabel 4.19 merupakan tabel hasil pengujian halaman keranjang pada member.

**Tabel 4.19 Pengujian Halaman Keranjang**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Keranjang	Tampil halaman keranjang	Menampilkan halaman keranjang	OK

2	Klik tambah produk	produk bertambah	Menampilkan produk bertambah	OK
3	Klik kurang produk	produk berkurang	Menampilkan produk berkurang	OK
4	Klik proses checkout	Tampil halaman checkout	Menampilkan halaman checkout	OK

#### d. Pengujian Halaman Chekcout

Pada tabel 4.20 merupakan tabel hasil pengujian halaman checkout pada member.

**Tabel 4.20 Pengujian Halaman Chekcout**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Checkout	Tampil halaman Checkout	Tampil halaman Checkout yang berisi form alamat dan jasa kirim	OK
2	Klik saya sendiri	Tampil form alamat pribadi member	Menampilkan Form alamat yang berisi alamat pribadi member	OK
3	Klik penerima lain	Tampil form alamat penerima lain	Menampilkan Form alamat yang kosong yang dapat di isi sesuai penerima	OK
4	Klik Kurir	Tampil pilihan jasa pengiriman	Menampilkan pilihan jasa pengiriman	OK

5	Klik Bayar	Tampil Halaman Pembayaran	Menampilkan halaman pembayaran	OK
---	------------	---------------------------	--------------------------------	----

**e. Pengujian Halaman Cek Status Pesanan**

Pada tabel 4.21 merupakan tabel hasil pengujian halaman cek status pesanan pada member.

**Tabel 4.21 Pengujian Halaman Cek Status Pesanan**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Cek status pesanan	Tampil form Cek status pesanan	Menampilkan Form Cek status pesanan	OK
2	Menginput no invoice	Tampil status pesanan	Menampilkan status pesanan	OK

**f. Pengujian Halaman Cek Resi**

Pada tabel 4.22 merupakan tabel hasil pengujian halaman cek resi pada member.

**Tabel 4.22 Pengujian Halaman Cek Resi**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Cek Resi	Tampil form Cek Resi	Menampilkan Form Cek Resi	OK
2	Menginput no resi	Tampil halaman website cek resi	Menampilkan website cek resi	OK

**g. Pengujian Halaman Ubah Profil**

Pada tabel 4.23 merupakan tabel hasil pengujian halaman ubah profil pada member.

**Tabel 4.23 Pengujian Halaman Ubah Profil**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik ubah profil	Tampil Form ubah profil	Menampilkan Form ubah profil	OK

2	Mengupdate ubah profil	Berhasil di update	Berhasil di update	OK
---	---------------------------	--------------------	--------------------	----

#### **h. Pengujian Halaman Ubah Alamat**

Pada tabel 4.24 merupakan tabel hasil pengujian halaman ubah alamat pada member.

**Tabel 4.24 Pengujian Halaman Ubah Alamat**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik ubah alamat	Tampil Form ubah alamat	Menampilkan Form ubah alamat	OK
2	Mengupdate ubah alamat	Berhasil di update	Berhasil di update	OK

#### **i. Pengujian Halaman Riwayat Transaksi**

Pada tabel 4.25 merupakan tabel hasil pengujian halaman riwayat transaksi pada member.

**Tabel 4.25 Pengujian Halaman Riwayat Transaksi**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Riwayat transaksi	Tampil halaman Riwayat transaksi	Menampilkan halaman Riwayat transaksi	OK
2	Klik Rincian	Tampil detail transaksi	Menampilkan detail transaksi	OK

#### **j. Pengujian Halaman Ganti Password**

Pada tabel 4.26 merupakan tabel hasil pengujian halaman ganti password pada member.

**Tabel 4.26 Pengujian Halaman Ganti password**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik ganti password	Tampil Form ganti password	Menampilkan Form ganti password	OK

2	Mengupdate ganti password	Berhasil di update	Berhasil di update	OK
---	---------------------------	--------------------	--------------------	----

#### k. Pengujian Halaman Ulasan

Pada tabel 4.27 merupakan tabel hasil pengujian halaman ubah profil pada member.

**Tabel 4.27 Pengujian Halaman Ulasan**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
1	Klik Ulasan	Menampilkan Form ulasan	Menampilkan Form ulasan	OK
2	Mengupdate ulasan	Berhasil di update	Berhasil di update	OK



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dari skripsi yang telah dibuat dengan judul “Rancang Bangun E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis *Website*” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *Website* ini dirancang dengan model bisnis *E-Commerce Bussiness to Consumer* (B2C) yang suatu aktivitas dalam pelayanannya secara langsung kepada konsumen melalui barang atau jasa, atau diistilahkan dengan transaksi pasar. Yang menggunakan layanan pembayaran dengan cara *transfer* antar rekening.
2. Metode pengembangan yang dipakai adalah dengan pemodelan *waterfall* (Sukanto & Shalahuddin, 2013), yaitu :
  - a. *Analisis*, menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh admin *user* dalam pembuatan E-commerce Kelompok Usaha Perhutanan Sosial (KUPS) Berbasis *Website* ini, guna mencari pilihan dan solusi fitur apa yang akan dirancang. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah menganalisis sistem yang sedang berjalan (sistem lama) dan menganalisis sistem baru, serta analisis pengguna dimana pengguna dalam sistem ini adalah admin, member dan pengunjung. Dimana admin terdapat fitur antara lain : menambah, mengedit dan menghapus beberapa bagian kelola data yaitu : penjualan ,produk,

kategori, KUPS, konsumen, rekening, identitas, logo, slider, pengguna, laporan penjualan, laporan produk, dan ubah profil. Sedangkan untuk pengunjung terdapat fitur untuk melihat beranda, melihat semua produk, dan dapat membuat akun baru dengan cara melakukan *registrasi* untuk menjadi member agar bisa melakukan transaksi pemesanan. Dan member terdapat fitur yang sama seperti pengunjung, namun yang membedakannya terdapat beberapa fitur tambahan diantaranya yaitu : login, profil, alamat, riwayat transaksi, ganti password, kategori, produk, keranjang belanja, cek status pesanan, dan cek resi. Selain itu, pada tahap analisis ini juga dilakukan pembuatan *Flowchart* sistem yang sedang berjalan (sistem lama) dan *Flowchart* sistem baru.

- b. Desain, pada tahap ini berguna untuk melakukan pendesainan *interface web* yang akan dibuat, tahap rancangan ini akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap desain ini juga dilakukan pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD), yang meliputi diagram konteks, diagram level 1, diagram level 2, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang terdiri dari tabel yang saling berelasi dan pada tabel disimpan beberapa *record*, yaitu :
- tb\_toko\_penjualan,    tb\_toko\_produk,    tb\_toko\_kategori\_produk,  
 tb\_toko\_supplier,    tab\_toko\_rekening,    tb\_web\_identitas,  
 tb\_web\_slide,    tb\_web\_slide,    tb\_pengguna,    tb\_google\_login,  
 tb\_alamat dan tb\_ulasan..

- c. Pengkodean , penulisan program *website* ini dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *XAMPP* sebagai perangkat untuk pembuatan *datasenya*. Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.
- d. Pengujian, setelah didesain dan dilakukan penulisan program. *Website* yang dibuat akan dilakukan pengujian terlebih dahulu, Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya. Metode *testing* yang digunakan pada pembuatan *website* ini adalah metode pengujian perangkat lunak (*blackbox*). Dari hasil pengujian *website* yang dikembangkan menggunakan *blackbox* testing menunjukkan bahwa *website* mampu menampilkan *dashboard* admin, member pengunjung dan yang terdapat informasi data penjualan, produk, kategori, KUPS, konsumen, rekening, identitas, logo, slider, pengguna, laporan penjualan, laporan produk *login* admin dan member, dan buat akun baru pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa program telah berjalan dengan baik sesuai dengan hasil yang diharapkan. Jika ada kesalahan maka akan kembali ke metodologi sebelumnya yaitu penulisan kode program.

## 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan, diharapkan kedepannya agar *website* ini dapat dikembangkan dan disempurnakan, sehingga *website* ini dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin. Terkait apa saja yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Keamanan dari sistem agar transaksi berjalan dengan aman.
2. Saat member telah melakukan pembayaran status pesanan otomatis berubah tanpa di edit oleh admin.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Arifin, 2017. *“Rancang Bangun E-Commerce Penjualan baju pada Distro Pa’Joe”*. Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. (12 September 2021)
- Amsyah, Zulkifli Drs. MLS. 2011. *Website Profil*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama Fatta, Al, Hanif, 2013. *Analisis & Perancangan Website*. Yogyakarta : Andi.
- Angela Anos<sup>1</sup> Komang Kurnia<sup>2</sup> Ketut Laksmi Maswari, 2019. *“Rancang Bangun E-commerce pada Toko Nayla Batik”*. Program Studi Teknik Informatika, STIMIK STIKOM Indonesia. (12 September 2021)
- Anonim, *“E-commerce Definisi Jenis Tujuan”* (Online: <http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/08/e-commerce-definisi-jenis-tujuan.html>) Diakses 12 September 2021.
- Anonim, *“Pengertian E-commerce”* (Online: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-e-commerce.html>) Diakses 12 September 2021.
- Anonim, *“Pengertian E-commerce Secara Umum dan Manfaatnya”* (Online: <http://www.pengertianku.net/2016/06/pengertian-e-commerce-secara-umum-dan-manfaatnya.html>) Diakses 12 September 2021.
- Azzam, Muhammad. *“Kenali Pengertian Website Beserta Manfaat dan Jenis-Jenis Website”*. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-website/> Diakses 12 September 2021.
- Devi Pratiwi, 2020. *“Rancang Bangun E-commerce Toko Rania Fashion”*. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Palangka Raya. (12 September 2021)
- Nimas.2016. *Pengertian dan Contoh Data Flow Diagram (DFD) atau Diagram Alir Data (DAD)* (Online: <http://www.pro.co.id/pengertian-dan-contoh-data-flow-diagram-dfd/>).Diakses 12 September 2021.

Susanto, Adian. (2011) “*Definisi Flowchart*” (Online: <http://adiansusanto.blogspot.co.id/2011/12/definisi-flowchart.html>) Diakses 12 September 2021.

Sukanto, R., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Taslim, Ahmad. 2013. *Blackbox* (Online: <http://www.academia.edu/5574402/blackbox>) Diakses 12 September 2021.

