

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* PADA TOKO RANIA  
FASHION**



**DISUSUN OLEH :  
DEVI PRATIWI  
DBC 114 153**

**JURUSAN/PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA  
TAHUN 2020**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**DEVI PRATIWI**

**DBC 114 153**

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

Hari/Tanggal : Kamis, 05 Maret 2020

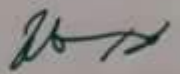
Waktu : 13.30 – 15.00WIB

1. ADE CHANDRA SAPUTRA, S.Kom., M.Cs  
NIP. 19870203 201404 1 001 : ..... (Ketua)
2. SHERLY CHRISTINA, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19810929 200604 2 001 : ..... (Anggota)
3. PUTU BAGUS A.A.P., ST., M.Kom  
NIP. 19891022 201504 1 001 : ..... (Anggota)
4. ABERTUN SAGIT SAHAY, ST., M.Eng  
NIP. 19751212 200312 1 002 : ..... (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

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* PADA TOKO RANIA  
FASHION**

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

**OLEH :**

**DEVI PRATIWI**  
**NIM. DBC 114 153**

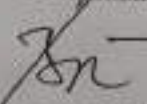
Disetujui untuk diajukan dalam Seminar Akhir Skripsi,

Palangka Raya, Februari 2020

Pembimbing I

  
**Sherly Christina, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 19810929 200604 2 001**

Pembimbing II

  
**Puja Bagus A.A.P.ST., M.Kom**  
**NIP. 19891022 201504 1 001**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA  
2020**

## 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.

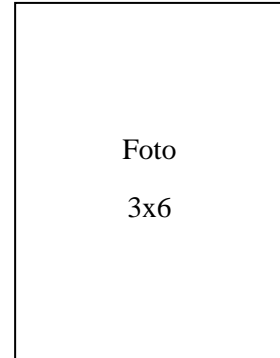
Palangka Raya,     Maret 2020



## RIWAYAT PENYUSUN

### Data Diri

Nama : Devi Pratiwi  
NIM : DBC 114 153  
Fakultas : Teknik  
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang : Strata 1 ( S-1 )  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Palangka Raya, 12 Oktober 1996  
Agama : Islam  
Status dalam Keluarga : Anak Kandung  
Anak ke - : 2 (dua)  
Alamat : Jl. Jati Komplek Fajar Utama No. 53  
No. Telpon/HP : +62 813 4807 4870



### Data Orang Tua

Nama Ayah : Nasim Marikh  
Pekerjaan Ayah : Swasta  
Nama Ibu : Sapnah  
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga  
Alamat Orang Tua : Jl. Jati Komplek Fajar Utama No. 53  
No. Telpon/HP : +62 852 5172 8282

### Riwayat Pendidikan \*)

SD : MIN Pahandut Palangka Raya (Tahun Lulus 2008)  
SMP : MTsN 1 Model Palangka Raya (Tahun Lulus 2012)  
SMA : Man Model Palangka Raya (Tahun Lulus 2014)

Palangka Raya, Maret 2020

**Devi Pratiwi**

**DBC 114 153**

Keterangan:

\*) Nama, Tempat, Tahun Lulus

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan segala ketulusan dan kerendahan hari  
Kuucapkan rasa syukur kepada Allah SWT,  
Ku persembahkan karya kecil ku ini teruntuk :

Untuk Ibuku tercinta & Ayah  
Yang tidak pernah berhenti menghaturkan doa  
Dalam tiap hembusan nafas di tiap sujudnya, serta selalu memberikan cinta dan kasih  
sayangnya kepadaku yang selalu memberikan semangat, nasihat dan motivasi untuk  
terus dapat menyelesaikan studiku selama ini

Untuk Seluruh keluarga besar dan seluruh sahabatku  
Keluarga Teknik Informatika 2014  
Atas dukungannya selama ini  
Almamaterku tercinta Universitas Palangka Raya

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa Atas segala limpahan berkat dan kuasa-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan laporan “RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* PADA TOKO RANIA FASHION” dalam bentuk maupun isinya yang sangat sederhana sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata-1 (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua, Ibu dan Bapak yang selalu memberikan semangat serta doanya.
2. Dosen Pembimbing Akademik selama perkuliahan, Ibu Sherly Christina, S.Kom., M.Kom
3. Dosen Pembimbing I skripsi, Ibu Sherly Christina, S.Kom., M.Kom yang telah memberikan bimbingan serta masukan dalam penulisan skripsi.
4. Dosen Pembimbing II skripsi, Bapak Putu Bagus A.A.P, S.T., M.Kom yang telah memberikan bimbingan serta masukan dalam penulisan skripsi.
5. Dosen Penguji skripsi, Bapak Ade Chandra Saputra S.Kom., M.Cs, Bapak Abertun Sagit Sahay, S.T., M.Eng, dan Ibu Nova Noor Kamala Sari, S.T., M.Kom yang telah memberikan masukan-masukan dalam penulisan skripsi.
6. Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya, Bapak Abertun Sagit Sahay, S.T., M.Eng
7. Seluruh Dosen dan staf yang ada di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya, yang sudah banyak membantu.
8. Teman dan Sahabat Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya angkatan 2014 yang tidak bisa saya sebut namanya satu

persatu, yang sangat membantu dan memberi semangat, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Palangka Raya, 09 Maret 2020

**Devi Pratiwi**  
**DBC 114 153**

# **RANCANG BANGUN SISTEM *E-COMMERCE* PADA TOKO RANIA FASHION**

Devi Pratiwi | DBC 114 153

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya

Kampus Tunjung Nyaho, Jl. Yos Sudarso 73112

e-mail : [deviprtwi12@gmail.com](mailto:deviprtwi12@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Toko Rania Fashion merupakan salah satu usaha kecil yang mengembangkan bisnisnya pada bidang fashion wanita. Produk yang dijual berupa pakaian wanita muslimah. Selama ini toko rania fashion melakukan pemasaran dan penjualan produk secara manual. Oleh karena itu, toko Rania fashion membutuhkan sebuah sistem *e-commerce* untuk membantu memasarkan produk rania fashion.

Penelitian ini membuat sistem *e-commerce* untuk toko rania fashion yang dirancang menggunakan metodologi *waterfall* dengan tahapan analisis, desain, kode dan pengujian dan implementasi. 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 toko Rania fashion. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem *e-commerce* dalam memasarkan produk pada toko rania fashion. Saran selanjutnya untuk pengembangan sistem ini adalah memberikan fitur konfirmasi pembayaran secara otomatis, fitur tracking pesanan dan juga fitur rekomendasi produk.

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

## ***DESIGN OF E-COMMERCE SYSTEM IN RANIA FASHION STORES***

Devi Pratiwi | DBC 114 153

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

Tunjung Nyaho Campus, Jl. Yos Sudarso 73112

e-mail : [deviprtwi12@gmail.com](mailto:deviprtwi12@gmail.com)

### **ABSTRACT**

Fashion store is one of a small business to develop its business in the field of women's fashion. The products are sold in the form of clothes a Muslim woman During this time rania fashion store marketing and sales of products manually. Therefore, Rania fashion stores need an e-commerce system to help market Rania fashion products.

This research created an e-commerce system at a rania fashion store that was designed using a waterfall methodology with stages of analysis, design, code and testing and implementation. testing this system used a blackbox testing system.

The results of the blackbox testing show that the system has been running in accordance with the objectives of implementing the e-commerce system processes at the Rania fashion store. The next suggestion for developing this system is to provide an automatic payment confirmation feature, an order tracking feature and also a product recommendation feature.

**Key words:** Store, Waterfall, E-Commerce

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT PENYUSUN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
1.7 Jadwal Kegiatan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1.Tinjauan Pustaka .....	7
2.2.Pengertian Sistem.....	8
2.3.Pengertian Website .....	9
2.4. <i>E-Commerce</i> .....	9
2.5.Bahasa Pemrograman Berbasis Website .....	12
2.5.1. PHP.....	13
2.6.Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	15

2.6.1. MySQL.....	15
2.6.2. XAMPP .....	16
2.6.3. Sublime text .....	16
2.7. Perancangan Sistem.....	16
2.7.1. Flowchart .....	17
2.7.2. UML .....	18
2.8.Pengujian <i>Black Box</i> .....	26

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. Metodologi Penelitian .....	28
3.2. Tahapan Pelaksanaan Waterfall .....	29
3.2.1. Analisis .....	29
3.2.1.1. Analisis Sistem Lama.....	30
3.2.1.2. Kelemahan Sistem Lama .....	30
3.2.1.3. Analisis Sistem Baru .....	30
3.2.1.4. Flowchart Sistem Baru .....	32
3.2.1.5.Kesimpulan Sistem Baru .....	33
3.2.2. Desain .....	33
3.2.2.1.Use Case Diagram .....	33
3.2.2.2. Activity Diagram .....	42
3.2.2.3. Class Diagram .....	51
3.2.2.4. Desain Tabel .....	52
3.2.2.5. Desain Interface .....	58

### **BAB IV IMPLEMENTASI**

4.1. Code & Testing .....	70
4.1.1. Code .....	70
4.1.2. Pengujian .....	70
4.2. Implementasi .....	71
4.2.1. Implementasi Halaman Admin .....	71
4.2.2. Implementasi Halaman Utama Website .....	85

4.2.3. Implementasi Halaman Member .....	89
4.3. Pengujian <i>Blackbox</i> .....	97
4.3.1. Pengujian Halaman Admin .....	97
4.3.2. Pengujian Halaman Penjualan .....	98
4.3.3. Pengujian Halaman Produk .....	99
4.3.4. Pengujian Halaman Kategori .....	99
4.3.5. Pengujian Halaman Subkategori .....	100
4.3.6. Pengujian Halaman Slider .....	101
4.3.7. Pengujian Halaman Laporan .....	101
4.3.8. Pengujian Halaman Profil Toko .....	102
4.3.9. Pengujian Halaman Akun Bank .....	102
4.3.10. Pengujian Halaman Edit Akun .....	103
4.3.11. Pengujian Halaman User .....	104
4.3.12. Pengujian Halaman Utama Website .....	104
4.3.13. Pengujian Halaman Login Member .....	107
4.3.14. Pengujian Halaman Keranjang .....	108
4.3.15. Pengujian Halaman Riwayat Transaksi .....	109
4.3.16. Pengujian Halaman Konfirmasi .....	109
4.3.17. Pengujian Halaman Profil .....	110
4.3.18. Pengujian Halaman Edit Profil .....	110

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan .....	111
5.2. Saran .....	112

## **DAFTAR PUSTAKA .....**

## **LAMPIRAN.....**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....</b>	<b>6</b>
<b>Tabel 2.1 Daftar Simbol <i>Use Case Diagram</i>.....</b>	<b>22</b>
<b>Tabel 2.2 Daftar Simbol <i>Class Diagram</i> .....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 2.3 Daftar Simbol <i>Activity Diagram</i> .....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 3.1 Definisi Aktor.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.2 Definisi <i>Use Case</i> Aktor Admin.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.3 Definisi Use Case Member.....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 3.4 Tabel User Group .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 3.5 Tabel User .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 3.6 Tabel Provinsi .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 3.7 Tabel Kota .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 3.8 Tabel Kategori .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 3.9 Tabel Sub Kategori .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 3.10 Tabel Produk .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 3.11 Tabel Transaksi Detail .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 3.12 Tabel Transaksi .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 3.13 Tabel Slider .....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 3.14 Tabel Bank .....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 3.15 Tabel Company .....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4.1 Pengujian Halaman Admin .....</b>	<b>97</b>
<b>Tabel 4.2 Pengujian Halaman Penjualan .....</b>	<b>98</b>
<b>Tabel 4.3 Pengujian Halaman Produk .....</b>	<b>99</b>
<b>Tabel 4.4 Pengujian Halaman Kategori .....</b>	<b>99</b>
<b>Tabel 4.5 Pengujian Halaman Subkategori .....</b>	<b>100</b>
<b>Tabel 4.6 Pengujian Halaman Slider .....</b>	<b>101</b>
<b>Tabel 4.7 Pengujian Halaman Laporan .....</b>	<b>101</b>
<b>Tabel 4.8 Pengujian Halaman Profil Toko .....</b>	<b>102</b>

<b>Tabel 4.9 Pengujian Halaman Akun Bank .....</b>	<b>102</b>
<b>Tabel 4.10 Pengujian Halaman Edit Akun .....</b>	<b>103</b>
<b>Tabel 4.11 Pengujian Halaman User .....</b>	<b>104</b>
<b>Tabel 4.12 Pengujian Halaman Utama Website .....</b>	<b>104</b>
<b>Tabel 4.13 Pengujian Halaman Login Member .....</b>	<b>107</b>
<b>Tabel 4.14 Pengujian Halaman Keranjang .....</b>	<b>108</b>
<b>Tabel 4.15 Pengujian Halaman Riwayat Transaksi .....</b>	<b>109</b>
<b>Tabel 4.16 Pengujian Halaman Konfirmasi .....</b>	<b>109</b>
<b>Tabel 4.17 Pengujian Halaman Profil .....</b>	<b>110</b>
<b>Tabel 4.18 Pengujian Halaman Edit Profil .....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Kerja Php .....	14
Gambar 2.2 Simbol-Simbol Dasar Flowchart .....	18
Gambar 3.1 Diagram alur metodologi waterfall.....	29
Gambar 3.2 Flowchart Sistem Baru .....	32
Gambar 3.3 Use Case Diagram Admin.....	34
Gambar 3.4 Use Case Diagram Member .....	35
Gambar 3.5 Activity Diagram Admin Login.....	43
Gambar 3.6 Activity Diagram Admin Kelola Penjualan .....	43
Gambar 3.7 Activity Diagram Admin Kelola Produk.....	44
Gambar 3.8 Activity Diagram Admin Kelola Kategori.....	44
Gambar 3.9 Activity Diagram Admin Kelola Subkategori.....	45
Gambar 3.10 Activity Diagram Admin Kelola Slider.....	45
Gambar 3.11 Activity Diagram Admin Kelola Laporan.....	46
Gambar 3.12 Activity Diagram Admin Kelola Profil Toko .....	46
Gambar 3.13 Activity Diagram Admin Kelola Bank.....	47
Gambar 3.14 Activity Diagram Admin Kelola User .....	47
Gambar 3.15 Activity Diagram Member Login .....	48
Gambar 3.16 Activity Diagram Member Katalog .....	48
Gambar 3.17 Activity Diagram Member Cari Produk .....	49
Gambar 3.18 Activity Diagram Member Kelola Keranjang .....	49
Gambar 3.19 Activity Diagram Kelola Pembayaran.....	50
Gambar 3.20 Activity Diagram Riwayat Transaksi .....	50
Gambar 3.21 Class Diagram .....	51
Gambar 3.22 Desain Halaman Login.....	58
Gambar 3.23 Desain Dashboard Admin .....	58
Gambar 3.24 Desain Menu Penjualan .....	59
Gambar 3.25 Desain Menu Produk.....	59

<b>Gambar 3.26 Desain Tambah Produk .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 3.27 Desain Menu Kategori .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 3.28 Desain Tambah Kategori .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 3.29 Desain Menu Subkategori .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 3.30 Desain Tambah Subkategori .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 3.31 Desain Menu Slider.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 3.32 Desain Tambah Slider .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 3.33 Desain Menu Profil Toko .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 3.34 Desain Menu Akun Bank .....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 3.35 Desain Tambah Akun Bank .....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 3.36 Desain Edit Akun.....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 3.37 Desain Menu Data User .....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 3.38 Desain Halaman Utama .....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 3.39 Desain Menu Daftar .....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 3.40 Desain Menu Login .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 3.41 Desain Menu Akun .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 3.42 Desain Menu Katalog .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 3.43 Desain Menu Keranjang .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 3.44 Desain Menu Riwayat Transaksi .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 3.45 Desain Menu Pembayaran .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.1 Halaman Login Admin .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.2 Notifikasi Jika Admin Belum Mengisi Form Email .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.3 Notifikasi Jika Admin Belum Mengisi Form Kata Sandi.....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.4 Notifikasi Jika Email dan Kata Sandi Salah .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.5 Halaman Dashboard .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.6 Submenu Penjualan .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.7 Daftar Pesanan Baru .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4.8 Daftar Konfirmasi Kirim .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4.9 Daftar Pesanan Terkirim .....</b>	<b>76</b>

<b>Gambar 4.10 Daftar Pesanan Ditolak .....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.11 Daftar Transaksi .....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.12 Submenu Produk .....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.13 Tambah Data Produk.....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.14 Daftar Produk .....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.15 Submenu Kategori .....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.16 Tambah Daftar Kategori .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.17 Daftar Data Kategori.....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.18 Submenu Dari Subkategori .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.19 Tambah Subkategori .....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.20 Daftar Data Subkategori.....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.21 Submenu Slider .....</b>	<b>80</b>
<b>Gambar 4.22 Tambah Data Slider .....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.23 Data Slider .....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.24 Halaman Laporan.....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.25 Profil Toko.....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.26 Akun Bank .....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.27 Tambah Data Bank .....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.28 Data Bank .....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.29 Edit Akun .....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4.30 Edit Akun Login .....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4.31 Data User .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.32 Halaman Utama Website .....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4.33 Gambar Submenu Katalog.....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.34 Menu Daftar .....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.35 Notifikasi Pemberitahuan Register .....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.36 Email Aktifkan Akun .....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 4.37 Login .....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 4.38 Akun Tidak Aktif.....</b>	<b>90</b>

<b>Gambar 4.39 Email Belum Diisi .....</b>	<b>90</b>
<b>Gambar 4.40 Kata Sandi Belum Diisi .....</b>	<b>91</b>
<b>Gambar 4.41 Email dan Kata Sandi Salah .....</b>	<b>91</b>
<b>Gambar 4.42 Halaman Utama Member .....</b>	<b>92</b>
<b>Gambar 4.43 Halaman Detail .....</b>	<b>93</b>
<b>Gambar 4.44 Halaman Menu Keranjang .....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 4.45 Halaman Menu Keranjang 2 .....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 4.46 Menu Konfirmasi Pembayaran .....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 4.47 Konfirmasi Pembayaran .....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 4.48 Email Konfirmasi Pembayaran .....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4.49 Email Konfirmasi Pembayaran2 .....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4.50 Menu Riwayat Transaksi .....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4.51 Pemesanan Diproses .....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4.52 Pesanan Sukses .....</b>	<b>96</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Toko Rania Fashion merupakan suatu usaha kecil yang mengembangkan bisnisnya pada bidang fashion. Produk yang dijual berupa pakaian wanita muslimah mulai dari gamis syar'i, gamis kasual, hijab, dan lain sebagainya. Selama ini toko Rania Fashion kesulitan dalam hal pemasaran dan penjualan produk, ini membuat toko rania hanya melayani pelanggan yang langsung datang ketoko rania fashion.

Pada saat ini toko rania fashion memerlukan sebuah sistem informasi agar dapat mengembangkan bisnisnya. Salah satu upaya untuk mengembangkan bisnis toko rania fashion adalah dengan memfasilitasi penjualan toko rania fashion dengan membuat suatu sistem yang digunakan untuk pemasaran produk dan penjualan produk berbasis website.

Oleh karena itu toko rania fashion memerlukan sistem *e-commerce* untuk memfasilitasi penjualan produk. *E-commerce* merupakan salah satu teknologi yang dapat dijadikan solusi untuk membantu toko dalam mengembangkan bisnisnya, dengan menggunakan *e-commerce* member dapat melakukan pemesanan dengan cepat. Selain itu dengan menggunakan *e-commerce* dapat memperluas pemasaran produk. Selain itu untuk pembuatan sistem ini juga menggunakan metodologi penelitian waterfall (Summmerfile,2011) dengan tahapan analisis, desain, kode dan testing dan juga implementasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah **“Rancang Bangun Sistem *E-Commerce* Pada Toko Rania Fashion ”**. Dengan adanya sistem ini maka diharapkan dapat memfasilitasi admin dalam memasarkan dan menjual produk yang ada pada toko rania fashion.

### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun suatu website *E-Commerce* pada Toko Rania Fashion?

### 1.3. Batasan Masalah

1. Sistem pembayaran dilakukan dengan mentransfer antar rekening bank.
2. Pengguna dari website ini adalah Admin dan Pelanggan.
3. Sistem ini dirancang menggunakan pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai relasi *database*.
4. Fitur yang ada pada aplikasi:
  - A. Admin
    1. Login
    2. Dashboard : merupakan halaman utama dari admin yang berisi menu - menu
    3. Penjualan
      - a. Pesanan Baru : merupakan daftar dari pesanan yang baru dipesan oleh pelanggan
      - b. Daftar Transaksi : merupakan daftar transaksi dari penjualan
    4. Produk : berisi barang-barang yang akan dijual
      - a. Input Data Produk
      - b. Lihat Data Produk
    5. Kategori Produk : digunakan untuk pengkategorian produk
      - a. Input Kategori
      - b. Lihat Data Kategori
    6. Sub Kategori : merupakan sub bagian dari kategori
      - a. Input Sub Kategori
      - b. Lihat Data Sub Kategori
    7. Slider : untuk mengatur tampilan slider di halaman utama web
    8. Laporan Penjualan
    9. Profil Toko
    10. Edit Akun
    11. User
      - a. Lihat Data User

## 12. Logout

### B. Member

1. login
2. *Homepage* : Halaman utama web
3. Akun Pelanggan
  - a. Riwayat Transaksi : merupakan riwayat transaksi dari pelanggan
  - b. Konfirmasi Pembayaran : digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran.
  - c. Edit Profil : digunakan untuk mengedit profil
  - d. Logout
4. Keranjang Belanja : digunakan pelanggan untuk melakukan pembelian
5. Pencarian Produk : digunakan untuk mencari produk yang diinginkan
6. Kategori Produk : merupakan tampilan perkategori produk
  - a. Kategori I
  - b. Kategori II
7. Produk Terbaru : merupakan tampilan dari produk - produk baru
8. Tentang Toko
9. Kontak Toko

### C. Pengunjung

1. *Homepage* : Halaman utama web
2. Daftar : digunakan apabila pengunjung ingin mendaftar jadi pelanggan
3. Masuk : merupakan menu yang akan menuju pada halaman login
4. Keranjang Belanja
5. Pencarian Produk : digunakan untuk mencari produk
6. Kategori Produk : menu dari kategori produk
7. Produk Terbaru : merupakan tampilan dari produk – produk terbaru
8. Tentang toko
9. Kontak Toko

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem *e-commerce* pada toko rania fashion.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan sistem ini adalah tersedianya sistem *e-commerce* pada toko rania fashion.

#### 1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini disusun dalam enam bab dengan menggunakan sistematika sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memaparkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, tata cara pengolahan data, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dan berisi teori-teori pendukung yang digunakan dalam proses perancangan sistem.

##### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bagian ini memuat uraian tentang langkah-langkah analisis dan desain yang dibuat untuk merancang sehingga menjadi sebuah sistem. Pada bagian analisis dijelaskan bagaimana proses analisis kebutuhan dari pembangunan aplikasi sementara pada bagian desain menjelaskan bagaimana rancangan yang dibuat agar sesuai dengan kebutuhan sistem.

##### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini diuraikan mengenai *testing* juga mengenai tahapan - tahapan pengimplementasian dari hasil analisa dan perancangan serta menampilkan hasil pada bahasan skripsi.

##### **BAB V PENUTUP**

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan memuat rangkuman dari hasil analisis kerja dan pernyataan singkat yang dijabarkan dari penyusunan laporan skripsi. Sementara saran berisi masukan yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan.



### 1.7.Jadwal Kegiatan

Adapun jadwal pelaksanaan dalam pembuatan program pada mata kuliah Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.1** Jadwal Kuliah Tugas Akhir

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 Proposal dan Pengumpulan Proposal Skripsi	■	■																		
2.	Analisis dan Desain					■	■	■	■												
3.	Implementasi dan Coding									■	■	■	■								
4.	Testing									■	■	■	■								
5.	Pembuatan Laporan									■	■	■									
6.	Penyusunan Skripsi dan Seminar Hasil													■	■	■					
7.	Pembuatan Laporan Akhir Skripsi													■	■	■	■				
8.	Seminar Tugas Akhir															■	■	■	■		

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian mengenai sistem *e-commerce* telah banyak dilakukan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang saat ini dilakukan.

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Rita Saraswati (2016) yang berjudul “implementasi metode *market basket analysis* (mba) pada aplikasi *e-commerce* studi kasus Ananda Shop”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasikan aplikasi *e-commerce* dengan menggunakan metode *market basket analysis* (mba) yang dapat mempermudah dan memperluas pemasaran pada toko Ananda. Pengambilan data dilakukan dengan tahapan analisis, desain, coding, testing, implementasi dan *maintance*.

Hasil Penelitian ini menunjukkan sistem penerapan aplikasi *e-commerce* dengan mengimplementasikan metode *Market Basket Analysis* (MBA) ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya, yaitu membantu mempermudah dan memperluas pemasaran pada toko Ananda.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Imam Rivai (2016) yang berjudul “aplikasi toko online (*e-commerce*) berbasis php dan mysql”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasikan aplikasi *e-commerce* pada toko madu Arbain. Pengujian ini dilakukan kepada 20 responden guna untuk mengetahui tingkat kepuasan sebagai pengguna aplikasi. Tugas akhir ini termasuk penelitian terapan atau *Applied Research* (Kothari 2004). Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi di lapangan dengan menggunakan metode *waterfall*, dimana dalam metode tersebut masih mempunyai bagian-bagian, diantaranya yaitu analisis kebutuhan, pengumpulan

data, perancangan sistem, pembuatan sistem, pengujian sistem dan pembuatan naskah publikasi.

Hasil Penelitian berdasarkan pengujian langsung kepada 20 responden yang disertai dengan penilaian melalui kuesioner menunjukkan bahwa 10% responden menyatakan sangat setuju dan 90% menyatakan setuju dan 0% yang lain menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan puas terhadap aplikasi tersebut.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Iyas (2011) yang berjudul “Implementasi Sistem Penjualan Online berbasis *e-commerce* pada usaha rumahan griya unik wanita”. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang suatu aplikasi yang dapat memudahkan bagi perusahaan dalam mempromosikan produk tersebut melalui internet dan juga perusahaan dapat lebih mudah mendapatkan konsumen dan tidak usah repot – repot lagi menyebarkan brosur atau spanduk. Metodologi pengembangan sistem *e-commerce* yang digunakan adalah metodologi terstruktur dengan model SDLC (*System Development Life Cycle*) yang terdiri dari 3 langkah yaitu menganalisis, merancang dan mengimplementasi (Iadjamudin, 2005).

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses bisnis implementasi sistem penjualan online *e-commerce* dapat dilakukan secara mudah dengan aplikasi ini. Sistem ini memiliki kemudahan untuk memasakan dan menjual produk milik perusahaan dengan proses transaksi jual beli produk yaitu melalui COD dan Kartu kredit.

## 2.2. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. (Jogiyanto,2005.1).

Istilah sistem secara umum dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan. Sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat tertentu, yaitu : Komponen Sistem, Batasan Sistem, Lingkungan Luar Sistem, Penghubung Sistem, Masukan Sistem, Keluaran Sistem, Pengolahan Sistem dan Sasaran Sistem (Edhy Sutanta, 2009: 4 ).

### 2.3. Pengertian Website

Web merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja dengan biaya relatif murah. Web merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman web (*web programming*). Sejarah perkembangan bahasa pemrograman web diawali dengan munculnya HTML (*hypertext markup language*), yang kemudian dikembangkan dengan munculnya CSS (*Cascading Style Sheet*) yang bertujuan untuk memperindah tampilan website (Wahana Komputer).

Menurut Yuhfizar, Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah browser. Secara umum, Website atau *World Wide Web* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

### 2.4. E-Commerce

Saat ini, definisi *e-commerce* yang sudah dijadikan standar Internasional dan yang sudah disepakati bersama, masih belum ada. Namun secara umum kita bisa mengartikan bahwa “*e-commerce* adalah *e-commerce*

*is dynamic set of technologies, applications, and business process that link enterprises, customers, and communities through electronic transactions and electronic exchange of goods, services and information” (Baum, 1999).*

Menurut Mariza Arfina dan Robert Marpuang *e-commerce* atau yang biasa dikenal dengan *e-com* dapat diartikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas *internet* dimana terdapat *website* yang menyediakan layanan “*get and deliver*”.

Secara umum, kita dapat mengklarifikasikan *e-commerce* menjadi 2 (dua) yaitu:

#### ***Business to Business (B2B)***

*Business to business e-commerce* umumnya menggunakan mekanisme *Electronic Data Interchange (EDI)*. Sistem ini relatif masih sangat mahal dan standar yang digunakan seringkali menyulitkan interkomunikasi atas pelaku bisnis.

#### ***Business to Customer (B2C)***

*Business to Customer e-commerce* memiliki permasalahan yang berbeda. Mekanisme untuk mendekati pelanggan pada saat ini menggunakan bermacam-macam pendekatan seperti dengan menggunakan konsep portal.

*E-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers* dan pedagang perantara (*intermediateries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer network*) yaitu internet.

Hal ini disebabkan internet merupakan jaringan komputerisasi yang sifatnya sangat global, yakni dapat diakses di seluruh belahan dunia pada waktu yang tak terbatas atau dengan kata lain *on-line* 24 jam setiap hari tanpa batas. Segala informasi dapat diakses kapanpun, di manapun dan saat apapun, sehingga dengan kecanggihan jaringan komputer *hestanto.web.id* yang dinamakan internet ini dikreasikan oleh para usahawan dan *provider* dari

internet untuk memanfaatkan lahan ini sebagai ajang komersialisasi, yakni menarik keuntungan sebesar-besarnya. Walaupun dalam hal ini dapat dikatakan klise namun para usahawan maupun *provider* menyikapinya dengan sangat kreatif yakni berbelanja ataupun melakukan transaksi di dunia maya yang dikenal dengan belanja internet. Berbelanja di dunia maya atau internet inilah yang disebut dengan istilah *E-commerce*.

Sebagaimana di dalam bukunya Abdul Halim Barkatullah yang dikutip dari kamus *Black's Law Dictionary Seventh Edition*, *E-commerce* didefinisikan :

*E-commerce* : *The practice of buying and selling goods and services through online consumer service on the internet. The e, a shortened form of electronic, has become a popular prefix for other terms associated with electronic transactions.* ( *Ibid.*, hlm. 12.)

Maksud dari pengertian *E-commerce* di atas adalah pembelian dan penjualan barang dan jasa dengan menggunakan jasa konsumen *online* di internet. Model transaksi yang demikian disebut juga dengan *electronic transaction*.

Terdapat 6 (enam) komponen dalam Kontrak Dagang Elektronik, yaitu: ( *Mariam Daruz Badruzaman, Op. Cit.*, hlm. 284.)

1. Adanya kontrak dagang
2. Kontrak tersebut dilaksanakan dengan media elektronik (digital)
3. Kehadiran fisik para pihak tidak diperlukan
4. Kontrak terjadi dalam jaringan public
5. Sistemnya terbuka yaitu dengan internet atau WWW (*World Wide Web*)
6. Kontrak terlepas dari batas yuridiksi nasional.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengertian *e-commerce* adalah pembelian dan penjualan barang, jasa dan informasi dengan menggunakan jasa konsumen melalui jaringan Komputer yang melingkupi internet dan

transaksi internal dalam sebuah organisasi. Sehingga *e-commerce* meliputi segala transaksi elektronik.

### **Keuntungan-Keuntungan *E-commerce***

Beberapa bentuk keuntungan *e-commerce* yang didapatkan dari penggunaannya yaitu:

1. Revenue Stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin menjanjikan, yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional.
2. Dapat meningkatkan Market Exposure.
3. Menurunkan tingkat biaya operasional (Operating Cost).
4. Melebarkan jangkauan perusahaan (Global Reach).
5. Meningkatkan Customer Loyalty.
6. Meningkatkan Supplier Management.
7. Memperpendek waktu produksi.
8. Meningkatkan Value Chain (Mata rantai pendapatan).

### **2.5. Bahasa Pemrograman Berbasis Website**

Pemrograman web merupakan proses menulis kode atau membangun sebuah situs web yang berasal dari bahasa pemrograman dimana bahasa pemrograman yang dipakai dapat di golongan sebagai bahasa pemrograman tingkat tinggi (high level). Sebuah program yang dibangun dari pemrograman web mampu memberikan informasi dari halaman browser dengan akses koneksi melalui internet.

Pemrograman Web terdiri dari dua kata yaitu pemrograman (proses / cara / pembuatan) dan Web yang artinya jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan situs internet yang menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, animasi.

### 2.5.1. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum (wikipedia). PHP dikembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. Situs resmi PHP beralamat di <http://www.php.net>.

PHP disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client).

Menurut Arief (2011c:43) PHP adalah Bahasa server-side –scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side-scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi diserver kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML.

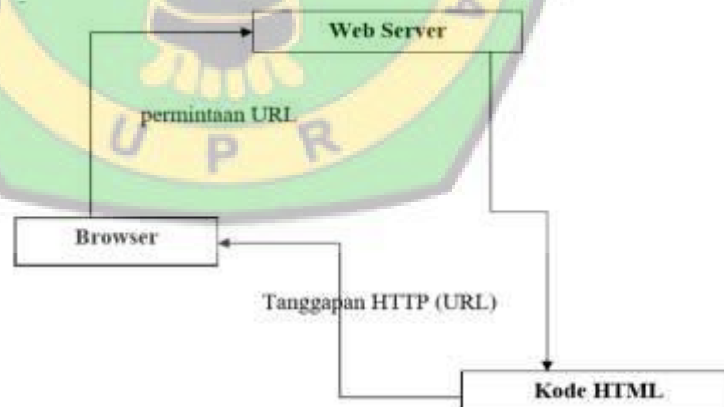
Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman web.

Sedangkan menurut Nugroho (2006b:61) “PHP atau singkatan dari Personal Home Page merupakan bahasa skrip yang tertanam dalam HTML untuk dieksekusi bersifat server side”. PHP termasuk dalam open source product, sehingga source code PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. Versi terbaru PHP dapat diunduh secara gratis melalui situs resmi PHP : <http://www.php.net>.

PHP juga dapat berjalan pada berbagai web server seperti IIS (Internet Information Server), PWS (Personal Web Server), Apache, Xitami. PHP juga mampu berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini,

diantaranya : Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac Os, Solaris. PHP dapat dibangun sebagai modul web server Apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI (Common Gateway Interface). PHP dapat mengirim HTTP header, dapat mengatur cookies , mengatur authentication dan redirect user.

Salah satu keunggulan yang dimiliki PHP adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam software sistem manajemen basis data atau Database Management Sistem (DBMS), sehingga dapat menciptakan suatu halaman web dinamis. PHP mempunyai koneksitas yang baik dengan beberapa DBMS seperti Oracle, Sybase, mSQL, MySQL, Microsoft SQL Server, Solid, PostgreSQL, Adabas, FilePro, Velocis, dBase, Unix dbm, dan tidak terkecuali semua database ber-interface ODBC. Hampir seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan utama adalah konektivitas basis data dengan web. Dengan kemampuan ini kita akan mempunyai suatu sistem basis data yang dapat diakses.



**Gambar 2.1 Cara Kerja Php**

## 2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan

### 2.6.1. MySQL

Menurut Bunafit Nugroho (2004:113), MySQL (My Structure Query Language) atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah program pembuat database yang bersifat open source, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. Saat kita mendengar open source, kita ingat dengan system operasi handal keturunan Unix, yaitu Linux. MySQL produk yang berjalan pada platform Linux. Karena sifatnya yang open source, dia dapat dijalankan pada semua platform baik Windows maupun Linux. Selain itu juga MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi Multi User (Banyak Pengguna). Saat ini database MySQL telah digunakan hampir oleh semua programmer database, apalagi dalam pemrograman web.

Kelebihan lain dari MySQL adalah ia menggunakan bahasa Query standar yang dimiliki SQL (Structure Query Language). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah di standarkan untuk semua program pengakses database seperti Oracle, Progres SQL, SQL Server, dan lain – lain. Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (interface). MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang open source seperti PHP maupun yang tidak, yang ada pada platform Windows seperti Java, Netbean, Visual Basic, Delphi dan lainnya.

Hal yang mungkin sulit dari MySQL adalah layar program yang berbasis DOS yaitu memiliki prompt utama yang disebut mysql, sehingga bagi pengguna 32 pemula akan merasakan kesulitan karena belum mengenal perintah DOS. Akan tetapi sekarang ada suatu program dump yang dibuat seperti web dan berjalan di bawah server database yang disebut PhpMyAdmin.

### 2.6.2. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat pmdownload langsung dari web resminya.

### 2.6.3. *Sublime Text*

Sublime text salah satu kode editor yang biasa digunakan oleh para programmer untuk membuat suatu program. Menurut Supono dan Putratama (2016:14) “Sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. Sublime text mempunyai fitur plugin tambahan yang memudahkan programmer”. Selain itu, menurut Faridi (2015:3) menjelaskan bahwa “Sublime Text 3 adalah editor berbasis python, sebuah teks editor yang elegan, kaya akan fitur, cross platform, mudah dan simple yang cukup terkenal di kalangan developer (pengembang), penulis dan desainer”. Jadi dapat disimpulkan bahwa sublime text ialah teks editor yang digunakan untuk membuat program aplikasi yang secara otomatis untuk mempermudah progremmer dalam mengetikkan kode editor.

## 2.7. Perancangan Sistem

### 2.7.1. Flowchart

Flowchart atau dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan Diagram Alir ini dipergunakan dalam industri manufakturing untuk

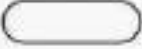

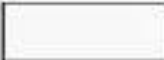






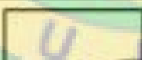
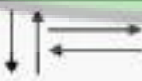
menggambarkan proses-proses operasionalnya sehingga mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkah dari suatu proses ke proses lainnya. Flowchart atau Diagram Alir sering digunakan untuk mendokumentasikan standar proses yang telah ada sehingga menjadi pedoman dalam menjalankan proses produksi. Disamping itu, Flowchart atau Diagram Alir ini juga digunakan untuk melakukan Analisis terhadap proses produksi sehingga dapat melakukan peningkatan atau perbaikan proses yang berkesinambungan (secara terus menerus).

Tujuan dari flowchart adalah untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian terhadap suatu masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas dapat menggunakan simbol-simbol yang standar.

Ada beberapa jenis flowchart diantaranya:

1. Bagan alir sistem (systems flowchart).
2. Bagan alir dokumen (document flowchart).
3. Bagan alir skematik (schematic flowchart).
4. Bagan alir program (program flowchart).
5. Bagan alir proses (process flowchart).

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam menggambarkan algoritma dalam bentuk diagram alir dan kegunaan dari simbol tersebut adalah sebagai berikut.

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input / Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya / tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
7		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8		<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
9		<i>Punch Tape</i>	
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

**Gambar 2.2 Simbol-Simbol Dasar Flowchart**

### 2.7.2. UML

Menurut (Adi Nugroho : 2005). “*Unified Modeling Language (UML)* adalah alat bantu analisis serta perancangan perangkat lunak berbasis objek”. Menurut (Joomla dari <http://soetrasoft.com> : 2007). “*Unified Modeling Language (UML)* merupakan *standard modeling language* yang terdiri dari kumpulan-kumpulan diagram, dikembangkan untuk membantu

para pengembang sistem dan software agar bisa menyelesaikan tugas-tugas seperti: Spesifikasi, Visualisasi, Desain Arsitektur, Konstruksi, Simulasi dan testing serta Dokumentasi”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa “*Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (*Object Oriented*)”. UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan sistem yang besar dan kompleks. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan. Bagian-bagian utama dari UML adalah *View*, *Diagram*, *model element*, dan *general mechanism*.

a. *View*

*View* digunakan untuk melihat sistem yang dimodelkan dari beberapa aspek yang berbeda. *View* bukan melihat grafik, tapi merupakan suatu abstraksi yang berisi sejumlah *Diagram*. Beberapa jenis *View* dalam UML antara lain: *Use case View*, *Logical View*, *Component View*, *concurrency View*, dan *Deployment View*.

1. *Use case View*

*Use case View* mendeskripsikan fungsionalitas sistem yang seharusnya dilakukan sesuai yang diinginkan *external actors*. *Actor* yang berinteraksi dengan sistem dapat berupa *user* atau sistem lainnya. *View* ini digambarkan dalam *Use case Diagrams* dan kadang-kadang dengan *Activity Diagrams*. *View* ini digunakan terutama untuk pelanggan, perancang (*designer*), pengembang (*developer*), dan penguji sistem (*tester*).

## 2. *Logical View*

*Logical View* mendeskripsikan bagaimana fungsionalitas dari sistem, struktur statis (*Class, object, dan relationship*) dan kolaborasi dinamis yang terjadi ketika objek mengirim pesan ke object lain dalam suatu fungsi tertentu. *View* ini digambarkan dalam *Class Diagrams* untuk struktur statis dan dalam *State, Sequence, Collaboration, dan Activity Diagram* untuk model dinamisnya. *View* ini digunakan untuk perancang (*designer*) dan pengembang (*developer*).

## 3. *Component View Component View*

Mendeskripsikan implementasi dan ketergantungan modul. Komponen yang merupakan tipe lainnya dari code module diperlihatkan dengan struktur dan ketergantungannya juga alokasi sumber daya komponen dan informasi administrative lainnya. *View* ini digambarkan dalam *Component View* dan digunakan untuk pengembang (*developer*).

## 4. *Concurrency View*

*Concurrency View* membagi sistem ke dalam proses dan prosesor. *View* ini digambarkan dalam Diagram dinamis (*State, Sequence, Collaboration, dan Activity Diagrams*) dan Diagram implementasi (*Component dan Deployment Diagrams*) serta digunakan untuk pengembang (*developer*), pengintegrasi (*integrator*), dan penguji (*tester*).

## 5. *Deployment View*

*Deployment View* mendeskripsikan fisik dari sistem seperti komputer dan perangkat (*nodes*) dan bagaimana hubungannya dengan lainnya. *View* ini digambarkan dalam *Deployment Diagrams* dan digunakan untuk pengembang (*developer*), pengintegrasi (*integrator*), dan penguji (*tester*).

b. *Diagram*


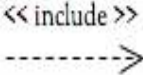
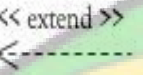
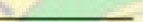
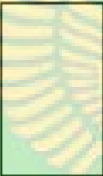

*Diagram* berbentuk grafik yang menunjukkan simbol elemen model yang disusun untuk mengilustrasikan bagian atau aspek tertentu dari sistem. Sebuah *Diagram* merupakan bagian dari suatu *View* tertentu dan ketika digambarkan biasanya dialokasikan untuk *View* tertentu. Adapun jenis *Diagram* antara lain :

1. *Use case Diagram*

*Use case* adalah abstraksi dari interaksi antara *system* dan *actor*. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara *user* sebuah *system* dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah *system* dipakai. *Use case* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana *system* akan terlihat di mata user. Sedangkan *Use Case Diagram* memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta antara analis dan client.



Tabel 2.1 Daftar Simbol *Use Case Diagram*



NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		Include	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
3		Extend	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
6		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

## 2. Class Diagram

*Class Diagram* adalah dekripsi kelompok obyek-obyek dengan *property*, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. Sehingga dengan adanya *Class Diagram* dapat memberikan pandangan global atas sebuah system. Hal tersebut tercermin dari *Class-Class* yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa *Class*

*Diagram. Class Diagram* sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu *system*.



**Tabel 2.2 Daftar Simbol *Class Diagram***

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Clas	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
2		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

### 3. *Activity Diagram*

*Activity Diagram* menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *Use case* atau interaksi.

**Tabel 2.3 Daftar Simbol *Activity Diagram***

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

#### 4. *Component Diagram*

*Component software* merupakan bagian fisik dari sebuah *system*, karena menetap di komputer tidak berada di benak para analis. *Component* merupakan implementasi *software* dari sebuah atau lebih *Class*. *Component* dapat berupa *source code*, *Component biner*, atau *executable Component*. Sebuah *Component* berisi informasi tentang *logic Class* atau *Class* yang diimplementasikan sehingga membuat pemetaan dari *Logical View* ke *Component View*. Sehingga *Component Diagram* merepresentasikan dunia riil yaitu *Component software* yang mengandung *Component*, *interface* dan *relationship*.

#### 5. *Deployment Diagram*

*Deployment Diagram* menggambarkan tata letak sebuah *system* secara fisik, menampilkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware*, menunjukkan hubungan komputer dengan perangkat (*nodes*) satu sama lain dan jenis hubungannya. Di dalam *nodes*, *executeable Component* dan *object* yang dialokasikan untuk memperlihatkan unit perangkat lunak yang dieksekusi oleh *node* tertentu dan ketergantungan komponen.

#### 6. *State Diagram*

*State Diagram* menggambarkan semua *State* (kondisi) yang dimiliki oleh suatu *object* dari suatu *Class* dan keadaan yang menyebabkan *State* berubah. Kejadian dapat berupa *object* lain yang mengirim pesan. *State Class* tidak digambarkan untuk semua *Class*, hanya yang mempunyai sejumlah *State* yang terdefinisi dengan baik dan kondisi *Class* berubah oleh *State* yang berbeda.

### 7. *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

### 8. *Collaboration Diagram*

*Collaboration Diagram* menggambarkan kolaborasi dinamis seperti *Sequence Diagrams*. Dalam menunjukkan pertukaran pesan, *Collaboration Diagrams* menggambarkan *object* dan hubungannya (mengacu ke konteks). Jika penekannya pada waktu atau urutan gunakan *Sequence Diagrams*, tapi jika penekanannya pada *konteks* gunakan *Collaboration Diagram*.

Adapun tujuan penggunaan UML yaitu :

- a. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahas pemrograman dan proses rekayasa.
- b. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.
- c. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.
- d. UML bisa juga berfungsi sebagai sebuah (*blue print*) cetak biru karena sangat lengkap dan detail. Dengan cetak biru ini maka akan bias diketahui informasi secara detail tentang coding program atau bahkan membaca program dan menginterpretasikan kembali ke dalam bentuk Diagram (*reverse engineering*).

## 2.8. Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black Box* adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu.

Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak seperti unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Ini biasanya terdiri dari kebanyakan jika tidak semua pengujian pada tingkat yang lebih tinggi, tetapi juga bisa mendominasi unit testing juga.

*Black Box Testing* disebut juga dengan *behavioral testing*, pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak untuk mendapatkan set kondisi masukan yang akan melaksanakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program, kemudian berfokus pada keluaran yang dihasilkan sebagai respon terhadap input atau masukan yang diberikan kepada sistem.

Menurut Nugroho (2011), metode pengujian *black-box* bertujuan untuk menemukan kesalahan dalam hal sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan pada antarmuka (*Interface*).
3. Kesalahan pada struktur data atau akses terhadap basis data.
4. Kesalahan pada perilaku dan performa.
5. Inisialiasasi dan penghentian kesalahan.

Pengujian *black box* cenderung diterapkan pada akhir suatu proses uji coba perangkat lunak. Melalui pengujian ini, kita dapat menentukan apakah suatu fungsi bekerja sesuai dengan spesifikasinya atau tidak.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Metodologi Penelitian

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan. Metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Yang dilakukan adalah membuat analisis sistem yang ada kemudian dari sistem lama dibuat rekomendasi sistem baru, membuat *Use cas diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini, aktivitas yang dilakukan adalah, membuat desain sistem. Desain yang dibuat ada dua, desain interface dan desain database. Desain interface mulai dari menu awal saat kita membuka halaman utamanya akan muncul menu *login*, menu utama, sampai setiap fungsi yang ada di dalam sistem tersebut. Sedangkan, desain database adalah rancangan dari database yang akan digunakan.

3. *Code & Testing* (Pengkodean & Pengujian)

Desain yang telah dibuat akan diubah kedalam suatu bentuk yang dapat dimengerti oleh sistem komputer, yaitu kedalam bahasa pemrograman melalui proses pengkodean, dengan menggunakan *PHP*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang akan dikerjakan oleh *programmer*. Selain dilakukan proses pengkodean maka akan dilakukan proses pengujian menggunakan *blackbox testing*. Tujuan pengujian adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap system tersebut agar kemudian bisa diperbaiki.

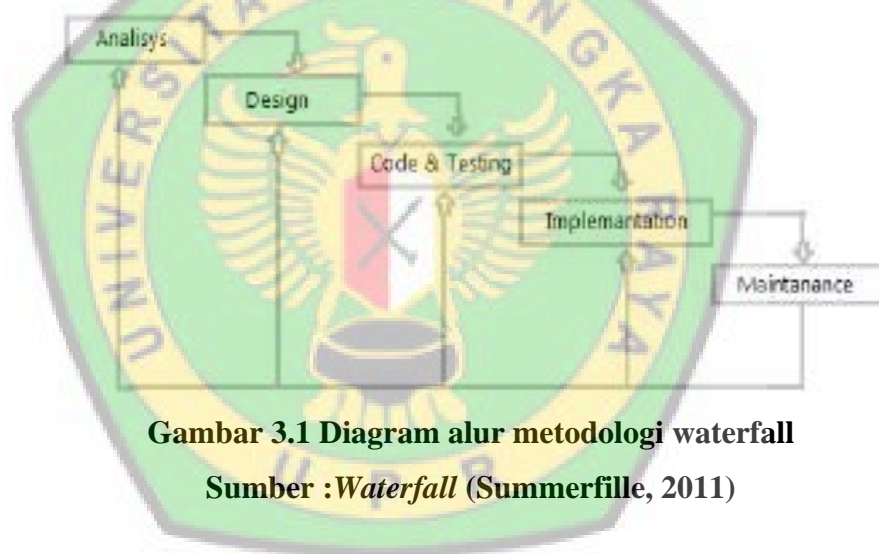
#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

#### 5. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Pemeliharaan merupakan salah satu hal yang paling penting. Sistem yang sudah digunakan oleh user harus dikembangkan dan pasti akan mengalami perubahan. dalam penelitian kali ini *maintenance* tidak digunakan.

Adapun diagram alur metodologi *waterfall* dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut :



### 3.2. Tahapan Pelaksanaan Waterfall

#### 3.2.1. Analisis

Analisis sistem ini memberikan gambaran tentang sistem yang akan dibangun pada Rancang Bangun Sistem *E-Commerce* Pada Toko Rania Fashion. Analisis ini ditujukan agar dapat mengidentifikasi masalah yang ada pada sistem yang sedang berjalan saat ini dan kemudian menarik kesimpulan dari proses analisis yang telah dilakukan guna membangun sebuah sistem baru yang nantinya akan diterapkan.

### 3.2.1.1. Analisis Sistem Lama

Berikut ini merupakan sistem lama dari Toko Rania:

1. Pengunjung mengunjungi Toko Rania
2. Pengunjung mencari barang yang diperlukan
3. Jika pengunjung tidak menemukan barang yang diperlukan  
pengunjung tidak jadi membeli
4. Pengunjung menemukan barang yang diperlukan
5. Pengunjung membayar
6. Pemilik toko mencatat transaksi penjualan

### 3.2.1.2. Kelemahan Sistem Lama

Dalam sistem lama terdapat beberapa kelemahan yang biasa dijadikan acuan untuk membuat sistem baru, berikut ini adalah kelemahan yang dapat kita temukan berdasarkan sistem lama:

1. Pengunjung harus mengunjungi Toko Rania agar mengetahui barang – barang baru.
2. Admin harus mencatat semua data transaksi penjualan.

### 3.2.1.3. Analisis Sistem Baru

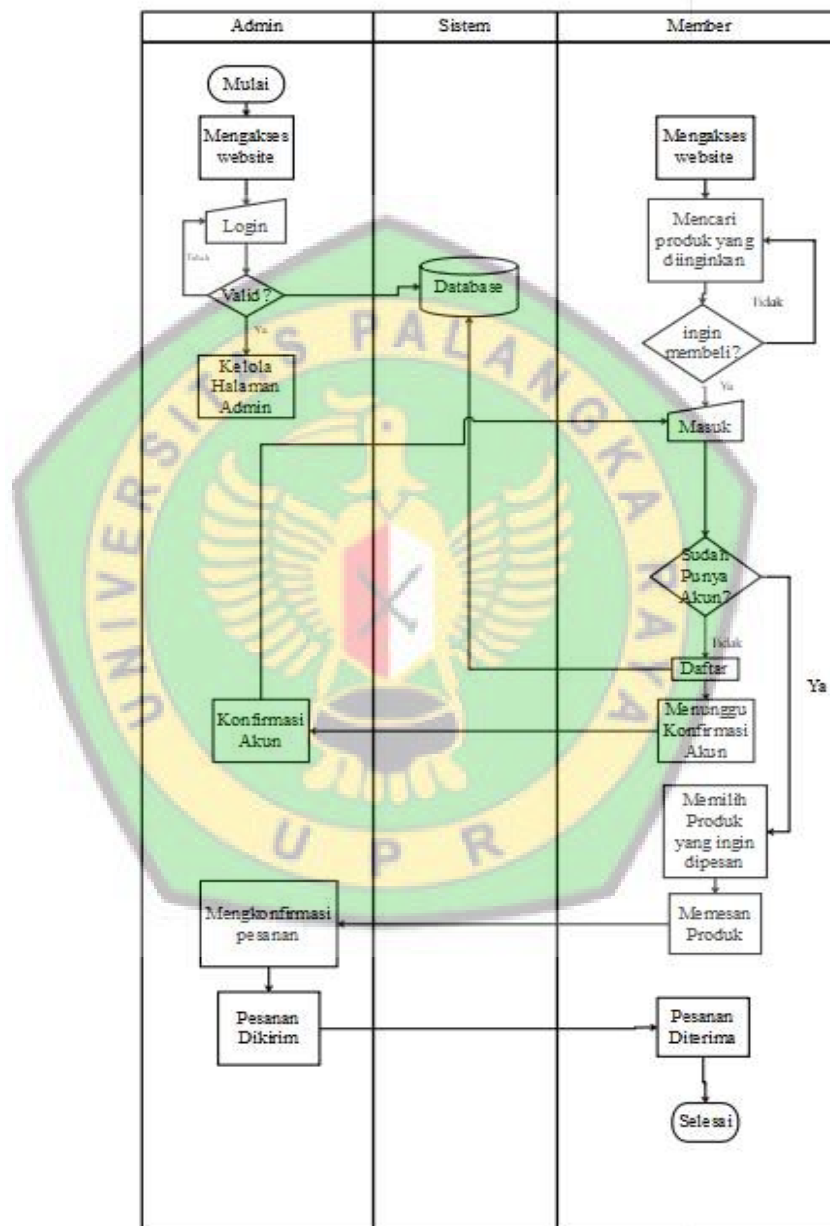
Dari sistem lama diatas kita dapat membuat sistem baru yang lebih menyempurnakan kekurangan pada sistem lama. Berikut ini rekomendasi sistem baru untuk Toko Rania:

1. Admin login
2. Admin mengelola penjualan
3. Admin mengelola profil toko
4. Admin mengelola akun bank
5. Admin mengelola produk
6. Admin mengelola kategori produk
7. Admin mengelola sub kategori
8. Admin mengelola daftar transaksi
9. Admin mengelola laporan transaksi

10. Member membuka website
11. Member dapat mengetahui produk – produk terbaru toko rania pada halaman utama website
12. Member mencari produk yang diinginkan
13. Member login
14. member yang belum menjadi mendapat akun dapat mendaftar terlebih dahulu
15. Member memilih produk yang ingin dibeli
16. Produk yang telah dipilih akan masuk kedalam keranjang pembelian
17. Member membuka menu keranjang pembelian untuk melakukan pemesanan
18. Member menunggu konfirmasi pemesanan dari Admin
19. Admin memeriksa apakah ada pesanan baru dari member
20. Admin mengkonfirmasi pesanan baru untuk dikirim
21. Member membayar biaya pemesanan produk
22. Admin mengirimkan pesanan
23. Member menerima pesanan

### 3.2.1.4. Flowchart Sistem Baru

Setelah menganalisis sistem apa yang dibutuhkan, maka berikut ini gambaran *flowchart* system baru yang akan dibuat :



Gambar 3.2 Flowchart Sistem Baru

### 3.2.1.5. Kesimpulan Sistem Baru

Dengan melihat sistem baru yang nantinya akan diterapkan, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu :

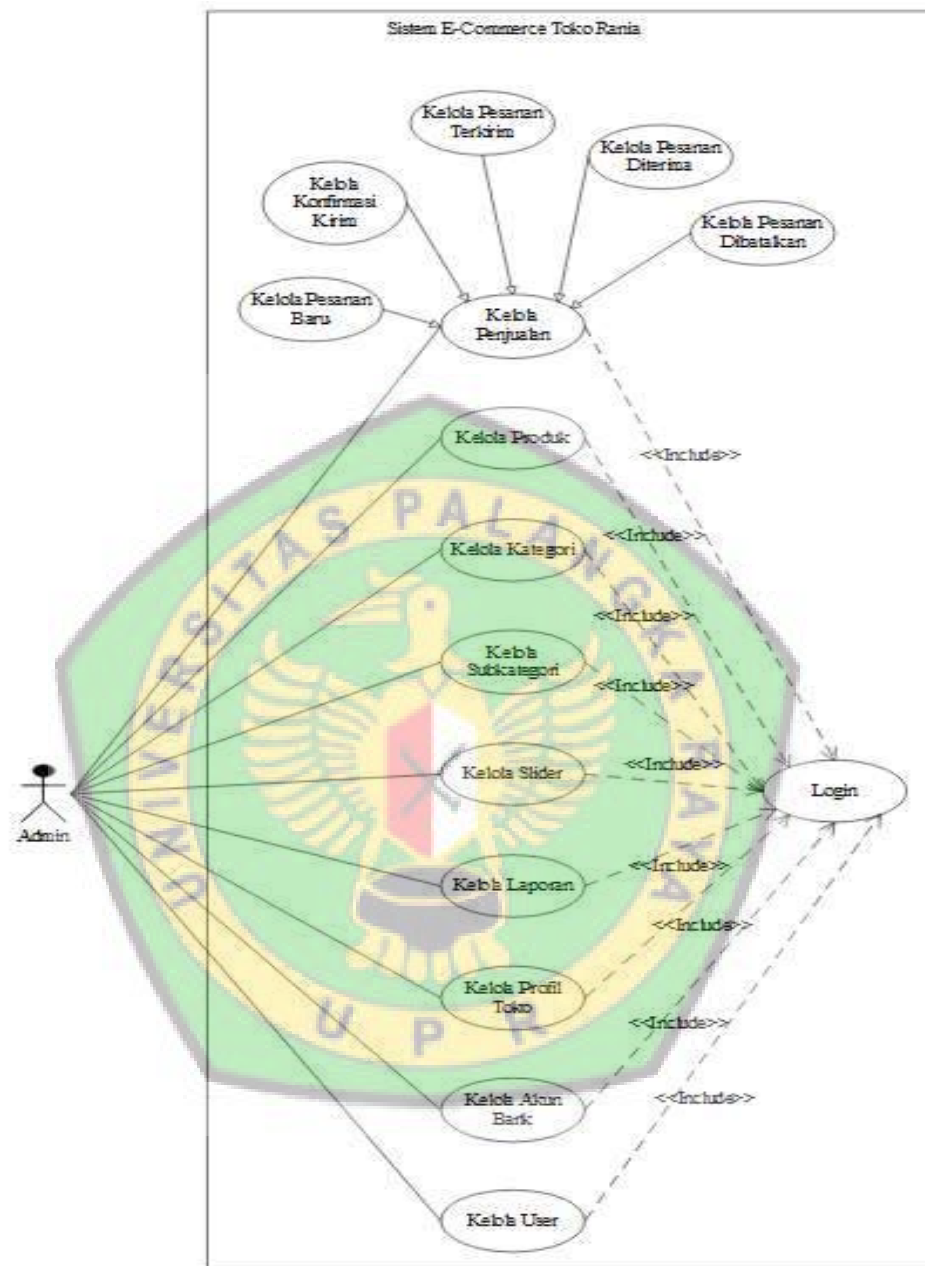
1. Dengan adanya sistem baru tersebut maka admin dapat dengan mudah memberikan informasi produk – produk baru pada pengunjung
2. Member dapat mencari barang yang diinginkan dengan mudah

### 3.2.2. Desain

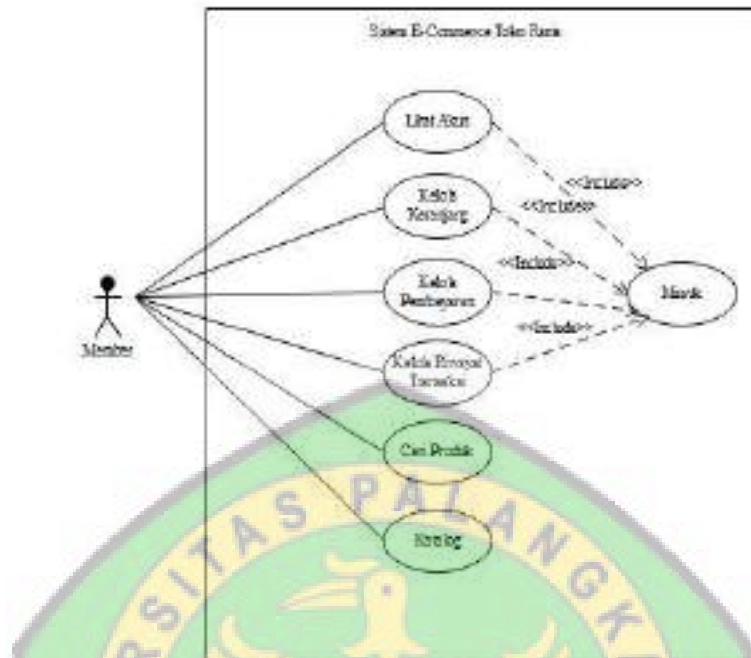
Pada tahap ini mulai dibuatnya sebuah model yang menggambarkan keseluruhan sistem yang terdapat pada website. Desain sistem yang akan dibuat dengan menggunakan pemodelan UML (*unified modelling language*). Karena pada dasarnya UML (*unified modelling language*) ini digunakan untuk pemrograman berbasis objek (OOP) yang dalam proses desain sistemnya, terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*, untuk setiap tahapan dalam UML (*unified modelling language*) tersebut akan dibahas satu-persatu seperti berikut :

#### 3.2.2.1. Use Case Diagram

Penggunaan *use case diagram* pada analisis sistem ini berfungsi untuk menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sistem yang sudah direncanakan sebelumnya. Sebuah *use case* mempunyai tujuan untuk mempresentasikan interaksi antara aktor (*user*) dengan sistem yang akan diterapkan. maka kegiatan aktor dengan sistem dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 3.3 Use Case Diagram Admin**



**Gambar 3.4 Use Case Diagram Member**

Pada tabel 3.1 merupakan definisi dari penggunaan aktor yang ada pada toko rania fashion.

**Tabel 3.1 Definisi Aktor**

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Pengguna yang bertugas untuk mengelola website
2	Member	Pengguna sistem yang dapat melihat atau menggunakan website untuk membeli produk yang dijual

Pada tabel 3.2 merupakan penjelasan dari use case aktor admin.

**Tabel 3.2 Definisi Use Case Aktor Admin**

No	Use Case	Deskripsi
1.	Login Admin	<i>Pre-Condition</i> : Admin mengakses url/alamat website admin toko rania.

		<p>Proses : Sistem akan menampilkan tampilan halaman Login, karena sistem yang dibuat menggunakan <i>admin protection</i> dimana user harus login terlebih dahulu untuk dapat mengakses halaman admin.</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin telah login dan masuk kehalaman admin.</p>
2.	Kelola Penjualan	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin (<i>actor</i>) mengelola data penjualan, yang memiliki sub menu seperti Pesanan Baru, Konfirmasi Kirim, Pesanan Diterima, Pesanan Ditolak, dan Daftar Transaksi.</p> <p>Proses : sistem akan menampilkan sub menu data penjualan</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin memilih sub menu yang ingin di kelola.</p>
3.	Kelola Pesanan Baru	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin memilih sub menu pesanan baru yang digunakan untuk mengetahui apakah ada pesanan baru dari member</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan tampilan dari halaman pesanan baru, jika ada pesanan baru maka admin akan memvalidasi.</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin telah mengelola sub menu pesanan baru</p>
4.	Kelola Konfirmasi Kirim	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin memilih sub menu Konfirmasi yang digunakan untuk mengetahui apakah pesanan telah dikirim</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan tampilan dari halaman konfirmasi kirim</p>

		<i>Post-Condition</i> : Admin telah mengelola sub menu konfirmasi kirim
5.	Kelola Pesanan dibatalkan	<i>Pre-Condition</i> : Admin memilih sub menu pesanan dibatalkan yang digunakan untuk mengetahui apakah ada pesanan yang dibatalkan Proses : Sistem akan menampilkan tampilan dari halaman pesanan dibatalkan <i>Post-Condition</i> : Admin telah mengelola sub menu pesanan dibatalkan
6.	Kelola Daftar Transaksi	<i>Pre-Condition</i> : Admin memilih sub menu daftar transaksi yang digunakan untuk melihat daftar – daftar transaksi Proses : Sistem akan menampilkan tampilan dari halaman daftar transaksi <i>Post-Condition</i> : Admin telah mengelola sub menu daftar transaksi
7.	Kelola Produk	<i>Pre-Condition</i> : Admin memilih menu Produk. Proses : Sistem akan mengubah data pada menu produk sesuai perintah yang dilakukan admin, jika admin mengubah, menghapus, mengedit atau menambah datanya, maka sistem akan menjalankan perintah sesuai yang dilakukan admin. <i>Post-Condition</i> : Admin mengelola menu Produk
8.	Kelola Kategori	<i>Pre-Condition</i> : Admin memilih menu Kategori. Proses : Sistem akan mengubah data pada menu kategori sesuai perintah yang dilakukan admin, jika admin mengubah, menghapus, mengedit atau

		<p>menambah datanya, maka sistem akan menjalankan perintah sesuai yang dilakukan admin.</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin mengelola menu kategori</p>
9.	Kelola Sub Kategori	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin memilih menu Kategori.</p> <p>Proses : Sistem akan mengubah data pada menu kategori sesuai perintah yang dilakukan admin, jika admin mengubah, menghapus, mengedit atau menambah datanya, maka sistem akan menjalankan perintah sesuai yang dilakukan admin.</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin mengelola menu kategori</p>
10.	Kelola Slider	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin memilih menu slider.</p> <p>Proses : Sistem akan mengubah data pada menu slider sesuai perintah yang dilakukan admin, jika admin mengubah, menghapus, mengedit atau menambah datanya, maka sistem akan menjalankan perintah sesuai yang dilakukan admin.</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin mengelola menu slider</p>
11.	Kelola Laporan	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin memilih menu laporan</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan data yang akan dijadikan laporan</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin mengelola menu laporan</p>
12.	Kelola Profil Toko	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin memilih menu profil toko</p>

		<p>Proses : Sistem akan mengupdate profil toko sesuai dengan apa yang ingin di update oleh admin (menambah keterangan toko,ganti nomor)</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin berhasil mengelola profil toko</p>
13.	Kelola Akun Bank	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin memilih menu akun bank.</p> <p>Proses : Sistem akan mengubah data pada menu akun bank sesuai perintah yang dilakukan admin, jika admin mengubah, menghapus, mengedit atau menambah datanya, maka sistem akan menjalankan perintah sesuai yang dilakukan admin.</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin mengelola menu akun bank</p>
14.	Edit Akun	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin memilih menu edit akun</p> <p>Proses : Sistem akan mengedit profil sesuai dengan apa yang ingin di edit oleh admin (ganti nama, ganti nomor, ganti photo)</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin berhasil mengedit akunnya</p>
15.	Kelola User	<p><i>Pre-Condition</i> : Admin memilih menu user</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan data pada menu user</p> <p><i>Post-Condition</i> : Admin mengelola menu user</p>

Pada tabel 3.3 merupakan penjelasan dari use case member

**Tabel 3. 3 Definisi Use Case Member**

No	Use Case	Deskripsi
1.	Masuk ke website Toko Rania Fashion	<p><i>Pre-Condition</i> : Member mengakses url/alamat website admin toko rania.</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan halaman dari website toko rania fashion</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member telah masuk ke website toko rania fashion</p>
2.	Daftar	<p><i>Pre-Condition</i> : Member memilih tombol daftar dan mengisi form pendaftaran untuk mendaftarkan akun</p> <p>Proses : Sistem akan menyimpan data yang sudah diisi oleh member dan menyimpannya kedalam database</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member telah mendaftarkan akun</p>
3.	Login Member	<p><i>Pre-Condition</i> : Member memilih tombol Masuk</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan form login yang harus diisi dengan data akun Member yang sudah terdaftar pada sistem dan terverifikasi</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member berhasil login</p>
4.	Lihat Akun	<p><i>Pre-Condition</i> : Member memilih menu lihat akun yang memiliki sub menu seperti Riwayat Transaksi, Konfirmasi Pembayaran, Profil, dan Edit Profil</p> <p>Proses : sistem akan menampilkan sub menu data penjualan</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member memilih sub menu yang ingin di kelola.</p>

5.	Riwayat Transaksi	<p><i>Pre-Condition</i> : Member memilih sub menu riwayat transaksi yang digunakan untuk melihat daftar riwayat transaksi yang telah dilakukan</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan tampilan dari halaman riwayat transaksi</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member mendapatkan informasi daftar transaksi</p>
6.	Konfirmasi Pembayaran	<p><i>Pre-Condition</i> : Member memilih sub menu Konfirmasi Pembayaran yang digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan tampilan dari halaman konfirmasi pembayaran</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member telah mengelola sub menu konfirmasi pembayaran</p>
7.	Profil	<p><i>Pre-Condition</i> : Member memilih menu profil</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan profil dari member</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member berhasil mengelola profil</p>
8.	Edit Profil	<p><i>Pre-Condition</i> : Member memilih menu edit profil</p> <p>Proses : Sistem akan mengedit profil sesuai dengan apa yang ingin di edit oleh member (ganti nama, ganti nomor, ganti photo)</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member berhasil mengedit profilnya</p>
9.	Keranjang	<p><i>Pre-Condition</i> : Member memilih menu keranjang</p>

		<p>Proses : Sistem akan menampilkan pesanan produk yang dipilih oleh member untuk kemudian dilakukan proses pemesanan.</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member berhasil melakukan proses pemesanan</p>
10.	Cari Produk	<p><i>Pre-Condition</i> : Member cari produk</p> <p>Proses : Sistem akan mencari produk sesuai dengan perintah yang dimasukkan oleh member</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member berhasil mencari produk</p>
11.	Katalog	<p><i>Pre-Condition</i> : Member memilih menu katalog</p> <p>Proses : Sistem akan menampilkan pilihan dari produk</p> <p><i>Post-Condition</i> : Member berhasil melihat katalog</p>

### 3.2.2.2. Activity Diagram

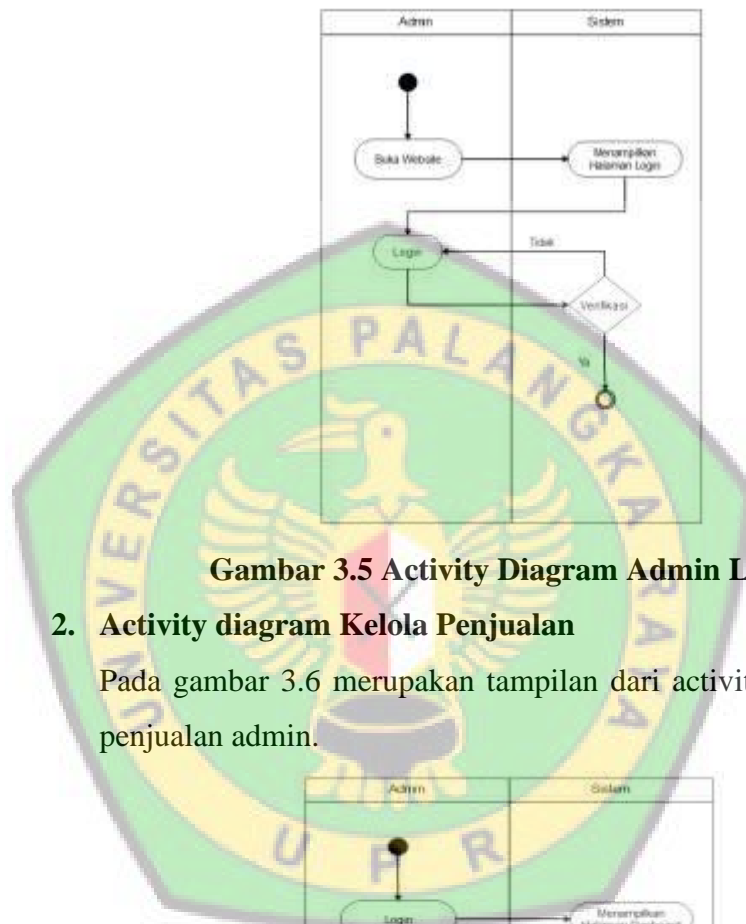
*Activity diagram* pada umumnya digunakan untuk memodelkan alur kerja (*workflow*) sebuah proses dan aktivitas dalam suatu proses. Pada website toko rania fashion ini, aktifitas antara *actor* dan sistem dapat digambarkan menjadi dua yaitu *activity diagram* admin dan *activity diagram* member. Berikut adalah *activity diagram* dari masing-masing *actor*.

#### A. Admin

Pada *activity diagram* sistem admin ini akan membahas mengenai alur proses sistem yang terdapat pada sistem admin yang terdiri dari beberapa fitur yang ada seperti berikut ini :

### 1. Activity diagram login

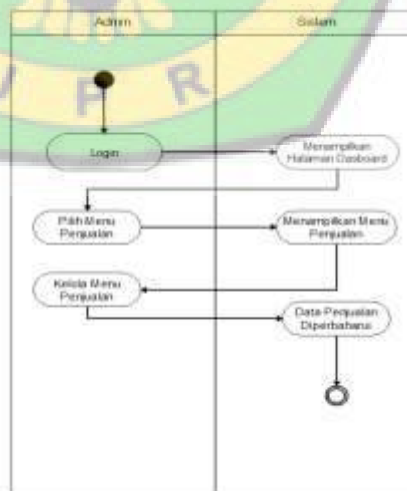
Pada gambar 3.5 merupakan tampilan dari activity diagram login admin.



**Gambar 3.5 Activity Diagram Admin Login**

### 2. Activity diagram Kelola Penjualan

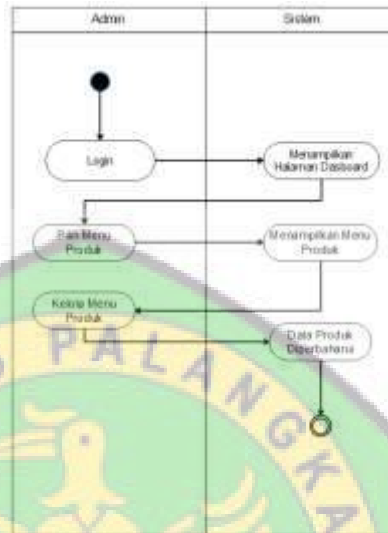
Pada gambar 3.6 merupakan tampilan dari activity diagram kelola penjualan admin.



**Gambar 3.6 Activity Diagram Admin Kelola Penjualan**

### 3. Activity diagram Kelola Produk

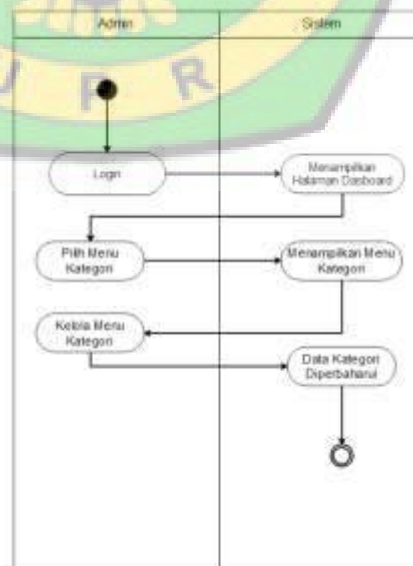
Pada gambar 3.7 merupakan tampilan dari activity diagram kelola produk pada halaman admin.



**Gambar 3.7 Activity Diagram Admin Kelola Produk**

### 4. Activity diagram Kelola Kategori

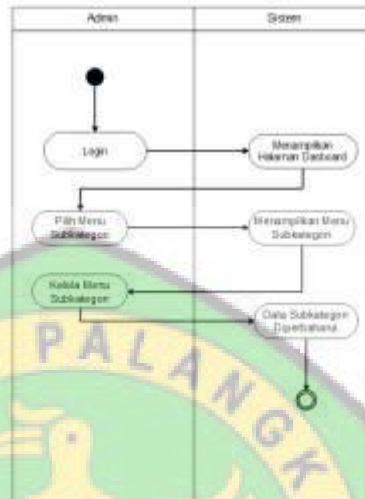
Pada gambar 3.8 merupakan tampilan dari activity diagram kelola kategori pada halaman admin.



**Gambar 3.8 Activity Diagram Admin Kelola Kategori**

### 5. Activity diagram Kelola Subkategori

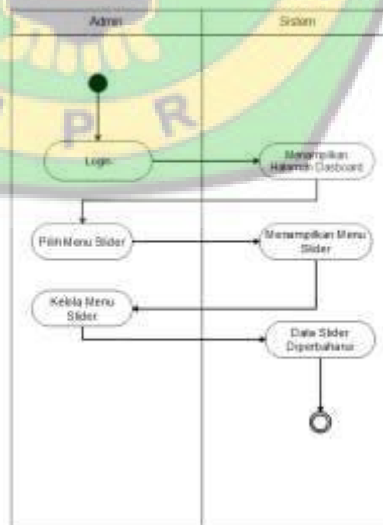
Pada gambar 3.9 merupakan tampilan dari activity diagram kelola subkategori pada halaman admin.



**Gambar 3.9 Activity Diagram Admin Kelola Subkategori**

### 6. Activity diagram Kelola Slider

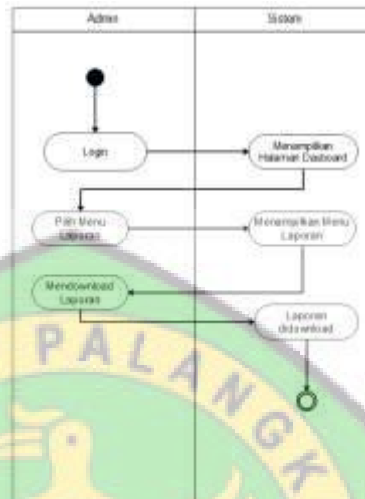
Pada gambar 3.10 merupakan tampilan dari activity diagram kelola slider pada halaman admin.



**Gambar 3.10 Activity Diagram Admin Kelola Slider**

### 7. Activity diagram Kelola Laporan

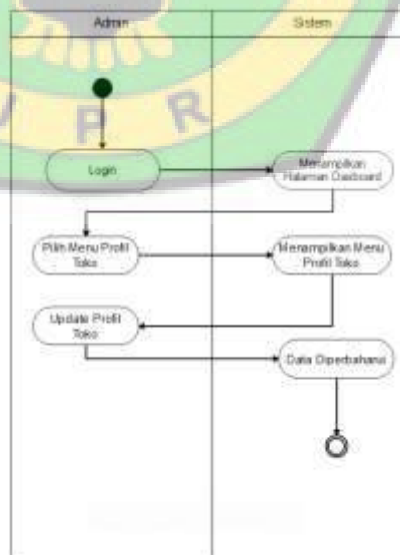
Pada gambar 3.11 merupakan tampilan dari activity diagram kelola laporan pada halaman admin.



**Gambar 3.11 Activity Diagram Admin Kelola Laporan**

### 8. Activity diagram Kelola Profil Toko

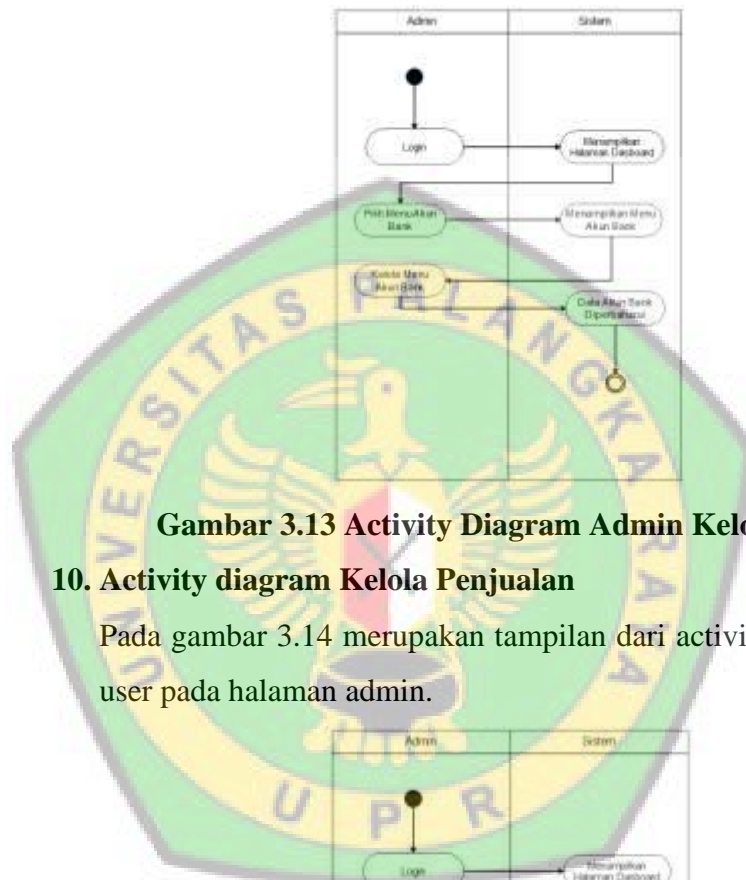
Pada gambar 3.12 merupakan tampilan dari activity diagram kelola profil toko pada halaman admin.



**Gambar 3.12 Activity Diagram Admin Kelola Profil Toko**

### 9. Activity diagram Kelola Bank

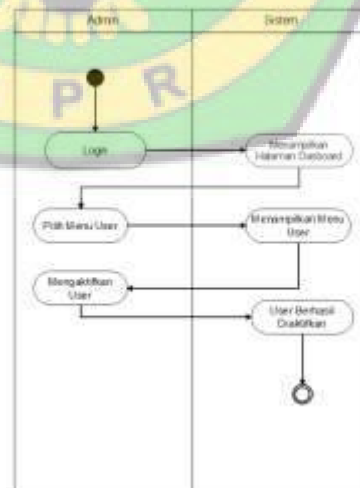
Pada gambar 3.13 merupakan tampilan dari activity diagram kelola bank pada halaman admin.



**Gambar 3.13 Activity Diagram Admin Kelola Bank**

### 10. Activity diagram Kelola Penjualan

Pada gambar 3.14 merupakan tampilan dari activity diagram kelola user pada halaman admin.



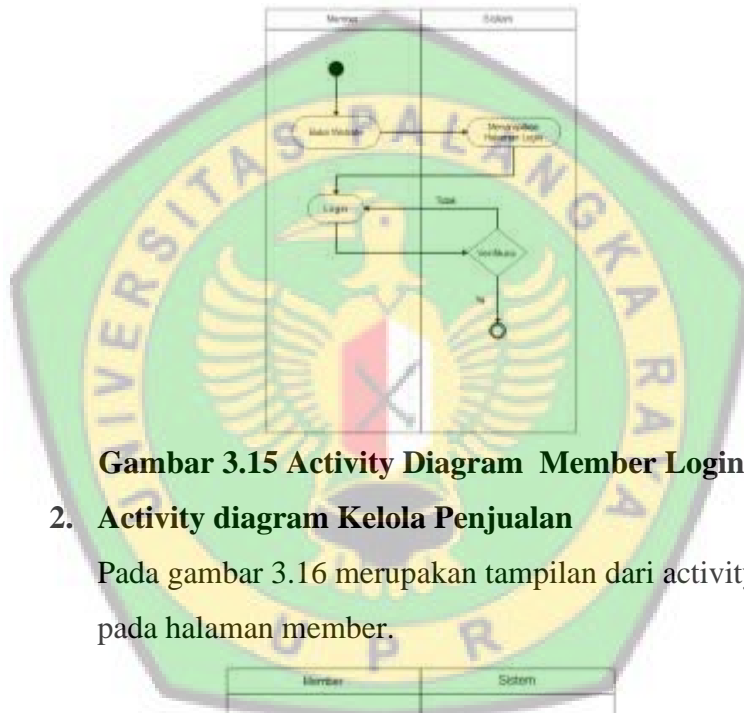
**Gambar 3.14 Activity Diagram Admin Kelola User**

## B. Member

Pada *activity diagram* sistem admin ini akan membahas mengenai alur proses sistem yang terdapat pada sistem member yang terdiri dari beberapa fitur yang ada seperti berikut ini :

### 1. Activity diagram Login

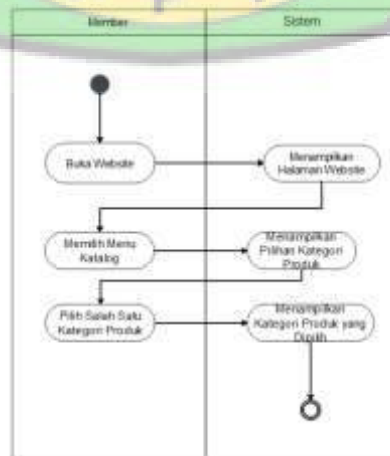
Pada gambar 3.15 merupakan tampilan dari activity diagram login pada halaman member.



**Gambar 3.15 Activity Diagram Member Login**

### 2. Activity diagram Kelola Penjualan

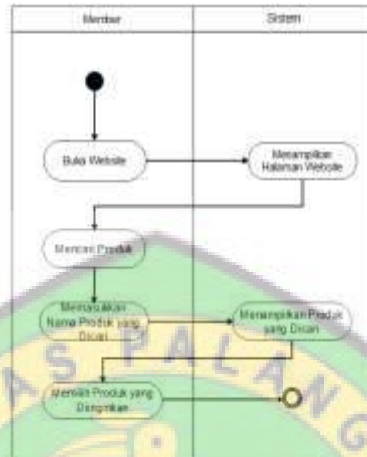
Pada gambar 3.16 merupakan tampilan dari activity diagram katalog pada halaman member.



**Gambar 3.16 Activity Diagram Member Katalog**

### 3. Activity Diagram Cari Produk

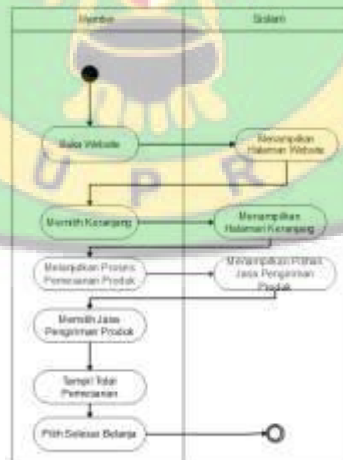
Pada gambar 3.17 merupakan tampilan dari activity diagram cari produk pada halaman admin.



**Gambar 3.17 Activity Diagram Member Cari Produk**

### 4. Activity Diagram Kelola Keranjang

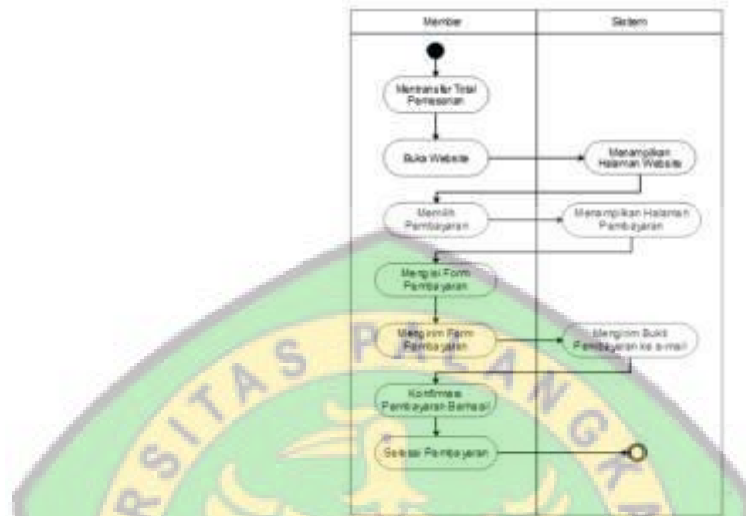
Pada gambar 3.18 merupakan tampilan dari activity diagram kelola keranjang pada halaman admin.



**Gambar 3.18 Activity Diagram Member Kelola Keranjang**

### 5. Activity Diagram Kelola Pembayaran

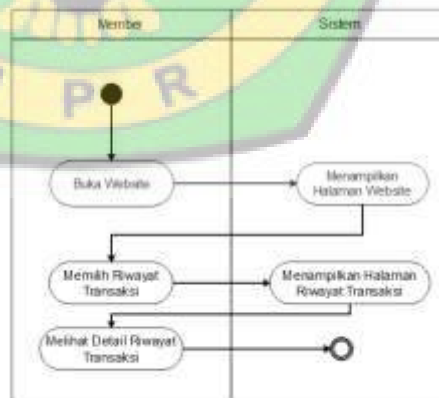
Pada gambar 3.19 merupakan tampilan dari activity diagram kelola pembayaran pada halaman admin.



**Gambar 3.19 Activity Diagram Kelola Pembayaran**

### 6. Activity Diagram Riwayat Transaksi

Pada gambar 3.20 merupakan tampilan dari activity diagram kelola riwayat transaksi pada halaman admin.



**Gambar 3.20 Activity Diagram Riwayat Transaksi**



### 3.2.2.4. Desain Tabel

Dalam Pembuatan sistem kali ini memerlukan database untuk menyimpan data. Desain Tabel adalah model data yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut dengan penyimpanan. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom. Berikut ini penjelasan dari field, dan tabel yang terdapat pada database:

#### 1. Tabel User Group

Tabel User grup merupakan tabel yang akan menyimpan data akun administrator yang diperkenankan untuk mengakses system.

**Tabel 3.4 Tabel User Group**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_group	Int	Primary key
Name_group	Varchar	

#### 2. Tabel User

Tabel User merupakan tabel yang akan menyimpan data dari user yang diperkenankan untuk mengakses system.

**Tabel 3.5 Tabel User**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
id	Int	Primary key
nama	Varchar	
password	varchar	
email	varchar	
phone	varchar	
provinsi	int	Foreign key
kota	int	Foreign key
kecamatan	varchar	
addres	text	
kode pos	varchar	

user_type	int	Foreign key
active	tinyint	
last_login	int	
created_on	int	
modified	datetime	

### 3. Tabel Provinsi

Tabel Provinsi merupakan tabel yang akan menyimpan data nama provinsi pada sistem.

**Tabel 3.6 Tabel Provinsi**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id	Int	Primary key
nama_provinsi	Varchar	

### 4. Tabel Kota

Tabel Kota merupakan tabel yang akan menyimpan data nama kota pada sistem.

**Tabel 3.7 Tabel Kota**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_kota	Int	Primary key
Provinsi_id	Int	Foreign key
Nama_kota	Varchar	

### 5. Tabel Kategori

Tabel Kategori merupakan tabel yang akan menyimpan data kategori yang akan digunakan sistem.

**Tabel 3.8 Tabel Kategori**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
id_kategori	Int	Primary key
judul_kategori	Varchar	

## 6. Tabel Subkategori

Tabel Subkategori merupakan tabel yang akan menyimpan data kategori yang akan digunakan sistem.

**Tabel 3.9 Tabel Sub Kategori**

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Keterangan</b>
id_subkategori	Int	Primary key
id_kategori	Int	Foreign key
judul_subkategori	Varchar	

## 7. Tabel Produk

Tabel produk merupakan tabel yang akan menyimpan data produk yang akan digunakan sistem.

**Tabel 3.10 Tabel Produk**

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Keterangan</b>
id_produk	Int	Primary key
judul_subkategori	varchar	
keyword	varchar	
deskripsi	text	
berat	Int	
kat_id	Int	Foreign key
subkat_id	Int	Foreign key
harga_normal	Int	
diskon	Int	
harga_diskon	Int	
stok	Int	
foto	text	
foto_type	char	
uploader	char	

created	datetime	
updater	char	
modifier	datetime	

### 8. Tabel Transaksi Detail

Tabel transaksi detail merupakan tabel yang akan menyimpan data dari pemesanan produk yang telah dilakukan member.

**Tabel 3.11 Tabel Transaksi Detail**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
id_transdet	Int	Primary key
trans_id	Varchar	Foreign key
user	Int	Foreign key
produk_id	Int	Foreign key
harga	Int	
berat	Int	
total_qty	Int	
total berat	Int	
subtotal	Int	

### 9. Tabel Transaksi

Tabel transaksi merupakan tabel yang akan menyimpan data dari transaksi yang telah dilakukan member.

**Tabel 3.12 Tabel Transaksi**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
id_trans	varchar	Primary key
user_id	Int	Foreign key
invoice	varchar	
created	datetime	
confirmed	datetime	

exp_confirm	datetime	
ongkir	Int	
kurir	char	
service	char	
status	varchar	

### 10. Tabel Slider

Tabel slider merupakan tabel yang akan menyimpan data slider yang akan digunakan sistem.

**Tabel 3.13 Tabel Slider**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
id_slider	Int	Primary key
no_urut	Int	
judul_slider	Varchar	
link	Varchar	
foto	text	
foto_type	char	
foto_size	Int	
created	datetime	
modified	datetime	

### 11. Tabel Bank

Tabel bank merupakan tabel yang akan menyimpan data bank yang akan digunakan sistem.

**Tabel 3.14 Tabel Bank**

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
id_bank	Int	Primary key
nama_bank	Varchar	
tas_nama	Varchar	

norek	Varchar	
logo	Varchar	
logo_type	Varchar	

## 12. Tabel Company

Tabel company merupakan tabel yang akan menyimpan data profil toko yang akan digunakan sistem.

**Tabel 3.15 Tabel Company**

Nama Field	Type Data	Keterangan
id_company	Int	Primary key
company_name	Varchar	
company_desc	text	
company_address	text	
company_phone	char	
company_phone2	char	
company_fax	char	
company_email	char	
foto	text	
foto_type	char	
modified	datetime	

### 3.2.2.5. Desain Interface

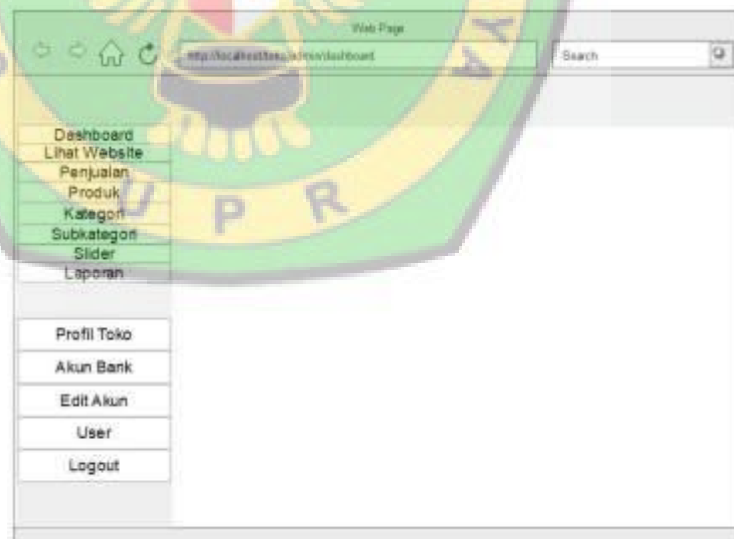
#### 1. Desain User Interface Admin

##### a. Halaman Login Admin



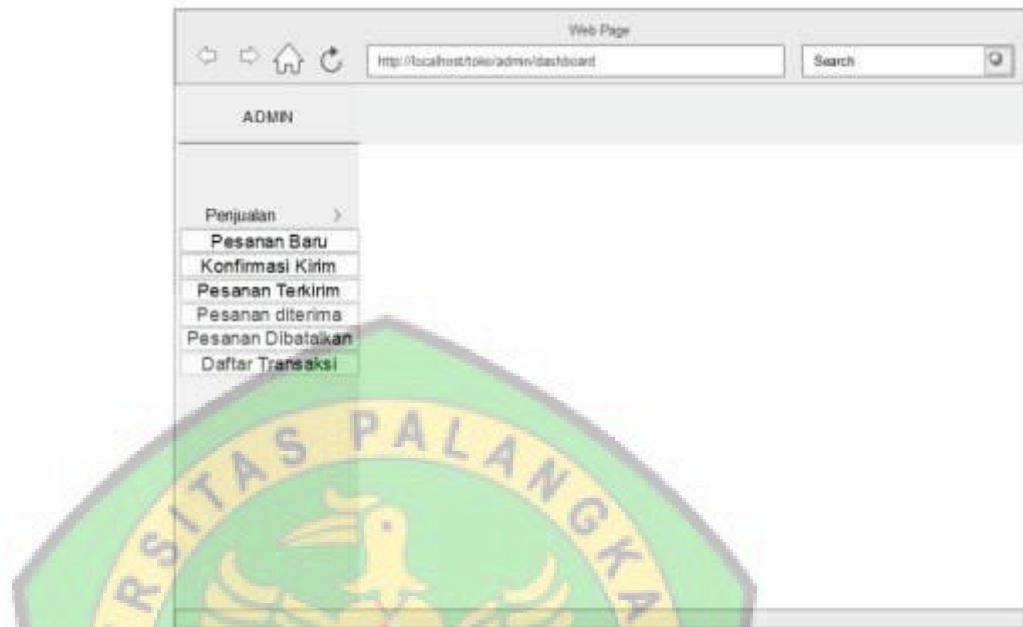
Gambar 3.22 Desain Halaman Login

##### b. Dashboard Admin



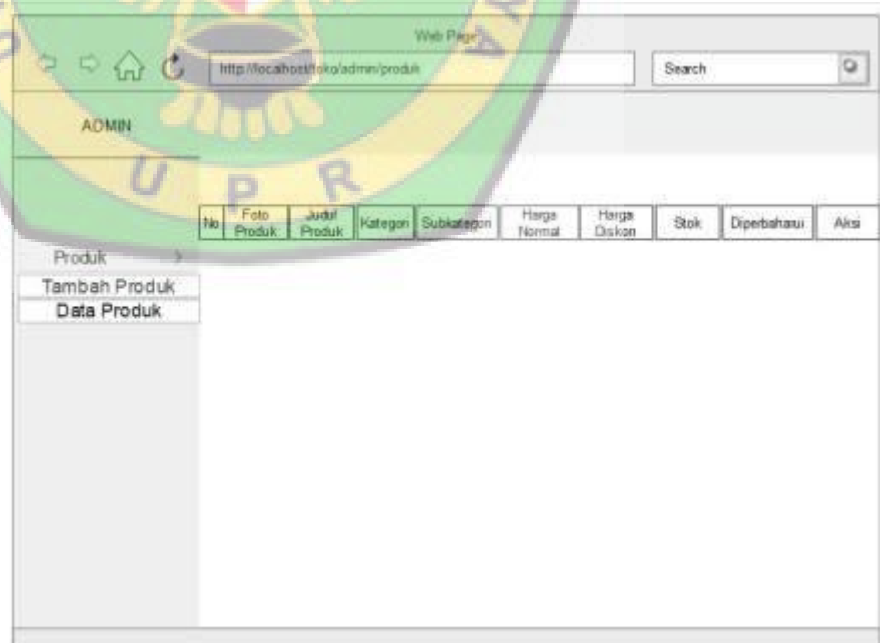
Gambar 3.23 Desain Dashboard Admin

### c. Desain Menu Penjualan



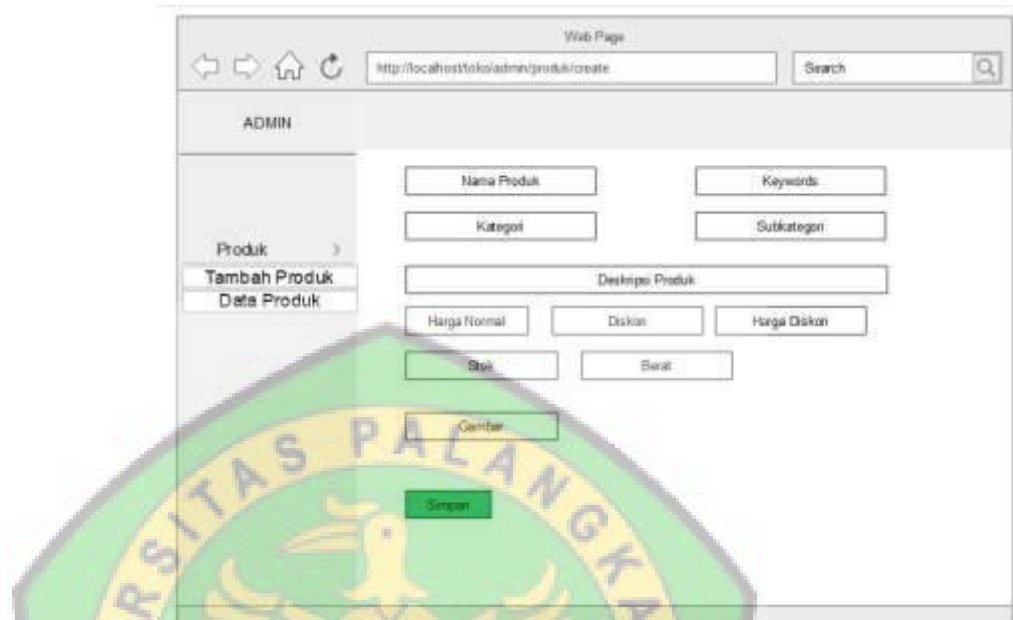
Gambar 3.24 Desain Menu Penjualan

### d. Desain Menu Produk



Gambar 3.25 Desain Menu Produk

### e. Desain Tambah Produk

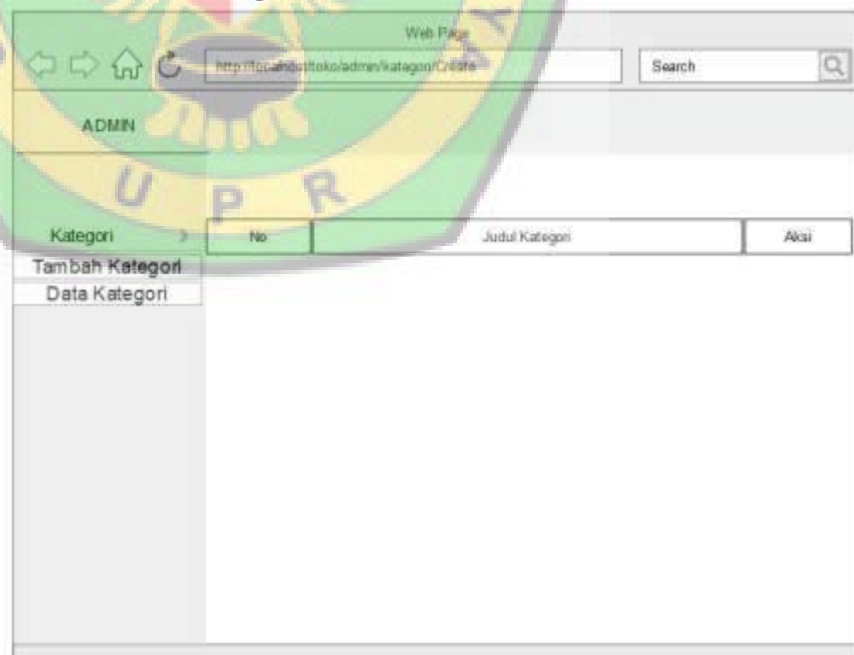


The screenshot shows a web browser window with the URL `http://localhost/toko/admin/produk/create`. The page is titled 'ADMIN' and features a sidebar menu with 'Produk' selected, containing 'Tambah Produk' and 'Data Produk'. The main content area is a form for adding a product with the following fields:

- Nama Produk
- Keywords
- Kategori
- Subkategori
- Deskripsi Produk
- Harga Normal
- Diskon
- Harga Diskon
- Stok
- Barat
- Gambar
- Simpan

Gambar 3.26 Desain Tambah Produk

### f. Desain Menu Kategori

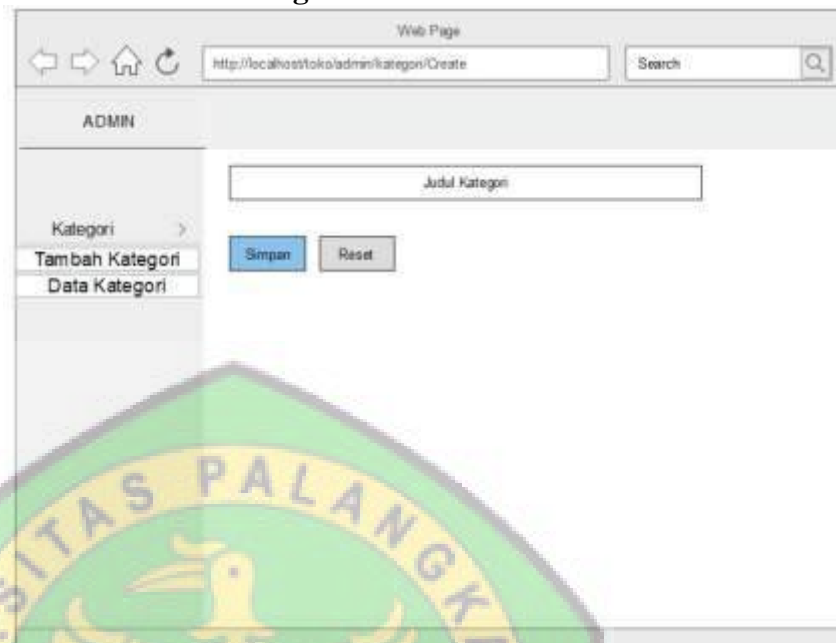


The screenshot shows a web browser window with the URL `http://localhost/toko/admin/kategori/create`. The page is titled 'ADMIN' and features a sidebar menu with 'Kategori' selected, containing 'Tambah Kategori' and 'Data Kategori'. The main content area is a form for adding a category with the following fields:

No	Judul Kategori	Aksi

Gambar 3.27 Desain Menu Kategori

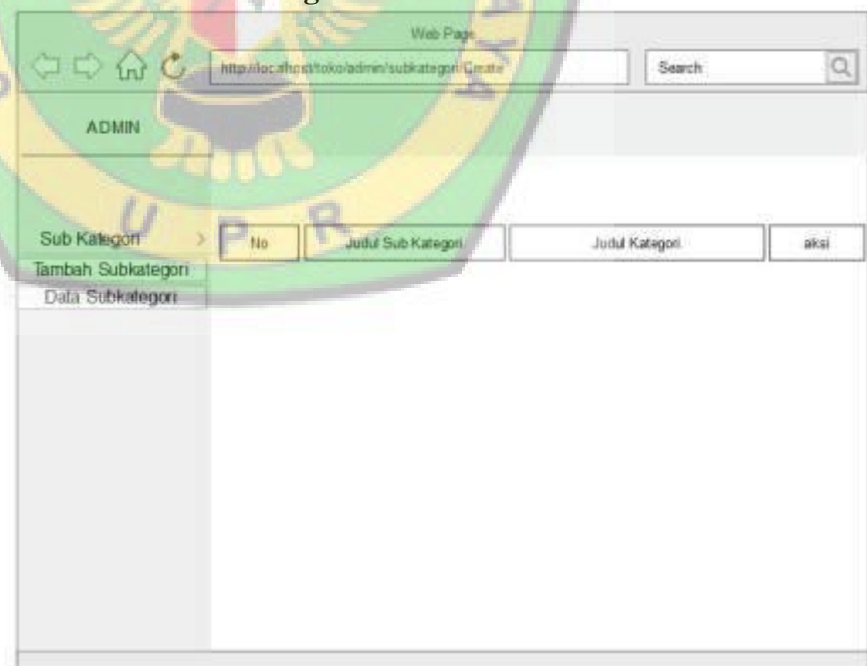
**g. Desain Tambah Kategori**



The screenshot shows a web browser window with the URL `http://localhost/toko/admin/kategori/Create`. The page title is "Web Page". Below the browser window, there is a navigation menu with "ADMIN" selected. The main content area contains a form with a text input field labeled "Judul Kategori". Below the input field are two buttons: "Simpan" (Save) and "Reset". On the left side, there is a sidebar menu with "Kategori" selected, and sub-items "Tambah Kategori" and "Data Kategori".

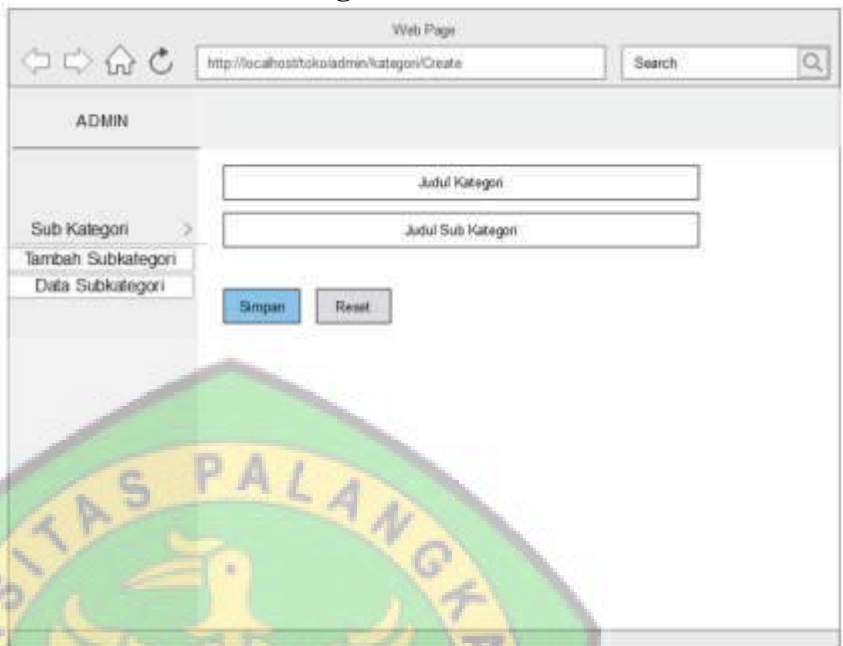
**Gambar 3.28 Desain Tambah Kategori**

**h. Desain Menu Subkategori**



The screenshot shows a web browser window with the URL `http://localhost/toko/admin/subkategori/Create`. The page title is "Web Page". Below the browser window, there is a navigation menu with "ADMIN" selected. The main content area contains a form with a text input field labeled "Judul Sub Kategori". Below the input field are two buttons: "Simpan" (Save) and "Reset". On the left side, there is a sidebar menu with "Sub Kategori" selected, and sub-items "Tambah Subkategori" and "Data Subkategori".

**Gambar 3.29 Desain Menu Subkategori**

**i. Desain Tambah Subkategori**

Web Page  
http://localhost/toko/admin/kategori/Create

ADMIN

Sub Kategori

Judul Kategori

Judul Sub Kategori

Tambah Subkategori

Data Subkategori

Simpan Reset

**Gambar 3.30 Desain Tambah Subkategori****j. Desain Menu Slider**

Web Page  
http://localhost/toko/admin/slider

ADMIN

Slider

Tambah Slider

Data Slider

No	No Urut	Judul	Gambar	aksi
----	---------	-------	--------	------

**Gambar 3.31 Desain Menu Slider**

### k. Desain Tambah Slider

Web Page  
http://localhost/toko/admin/slider/create

ADMIN

Slider >

Tambah Slider

Data Slider

No Urut

Judul

Gambar

Simpan Reset

Gambar 3.32 Desain Tambah Slider

### l. Desain Menu Profil Toko

Web Page  
http://localhost/toko/admin/edit\_toko

ADMIN

Profil Toko >

Name Perusahaan

Deskripsi

No. Hp.

No. Telpn

Email

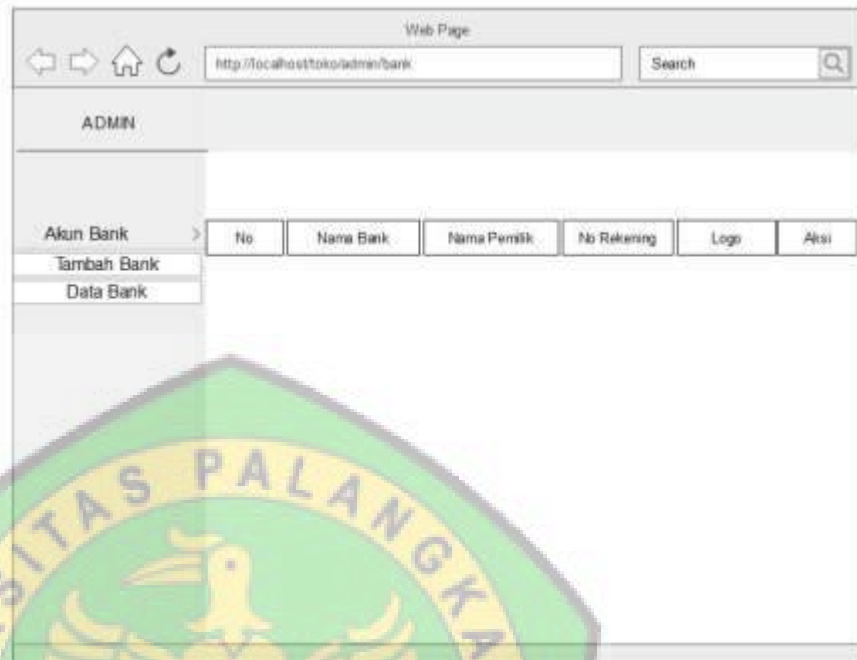
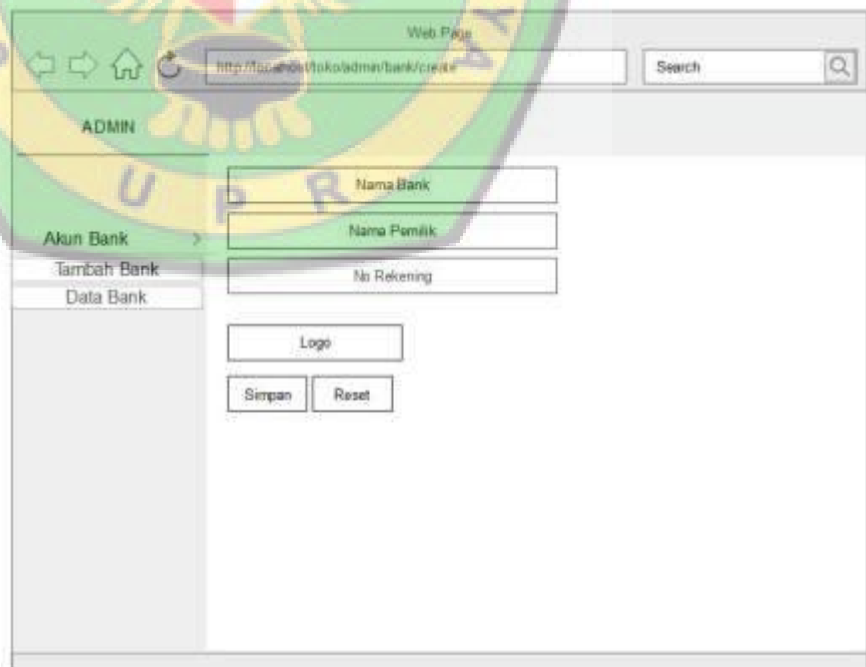
Fas

Alamat

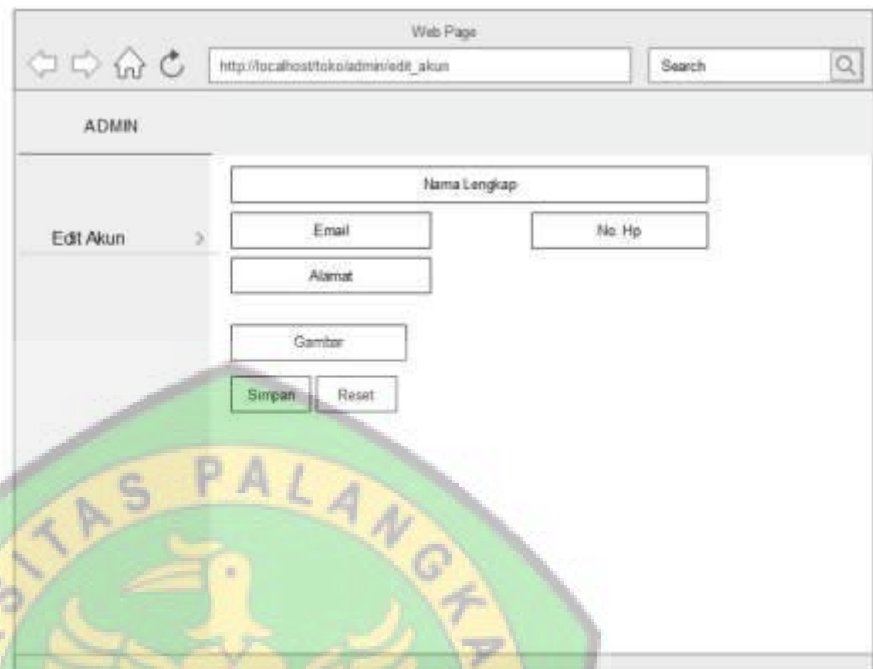
Gambar

Simpan Reset

Gambar 3.33 Desain Menu Profil Toko

**m. Desain Menu Bank****Gambar 3.34 Desain Menu Akun Bank****n. Desain Tambah Bank****Gambar 3.35 Desain Tambah Akun Bank**

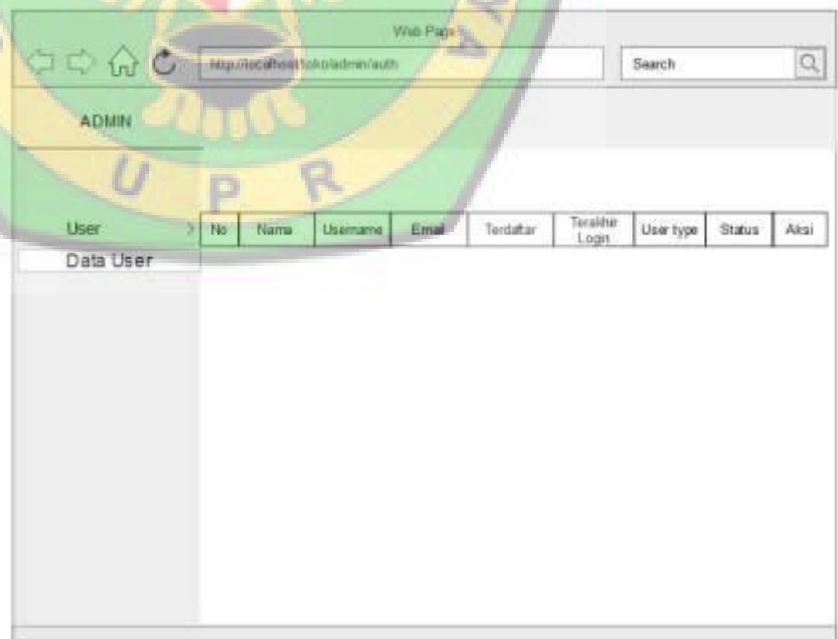
**o. Desain Menu Edit Akun**



The screenshot shows a web browser window with the URL `http://localhost/toko/admin/edi_akun`. The page is titled "ADMIN" and contains a form for editing a user account. The form fields are: "Nama Lengkap", "Email", "No. Hp", "Alamat", and "Gambar". There are "Simpan" and "Reset" buttons at the bottom of the form. A large watermark of the Universitas Palangkaraya logo is overlaid on the image.

**Gambar 3.36 Desain Edit Akun**

**p. Desain Menu User**

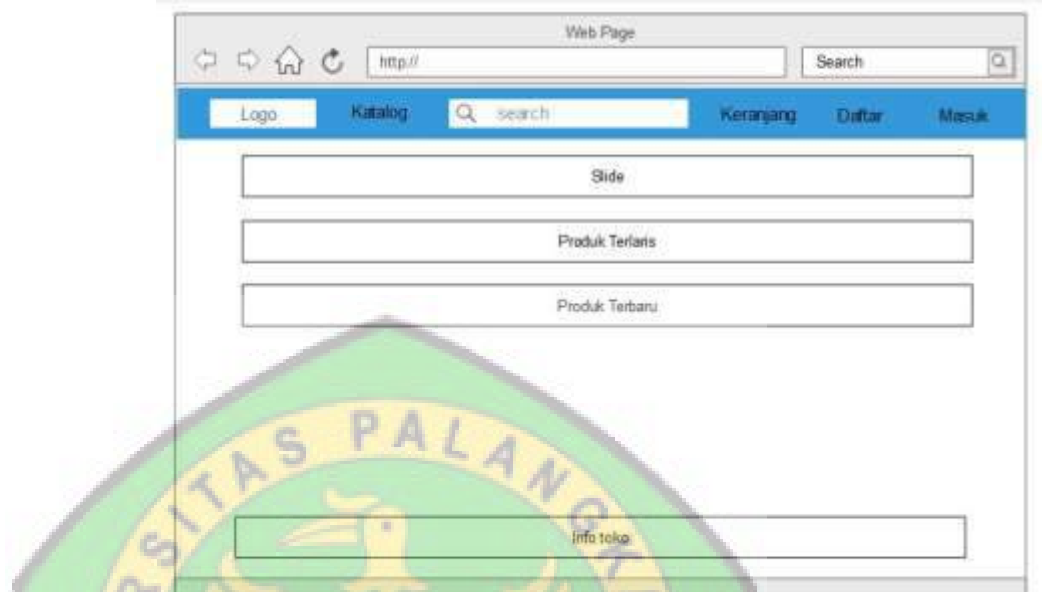


The screenshot shows a web browser window with the URL `http://localhost/toko/admin/auth`. The page is titled "ADMIN" and contains a table for user data. The table has columns: "No", "Nama", "Username", "Email", "Terdftar", "Terakhir Login", "User type", "Status", and "Aksi". The "Data User" section is currently empty.

No	Nama	Username	Email	Terdftar	Terakhir Login	User type	Status	Aksi
Data User								

**Gambar 3.37 Desain Menu Data User**

2. Desain Interface Member  
a. Desain Halaman Utama

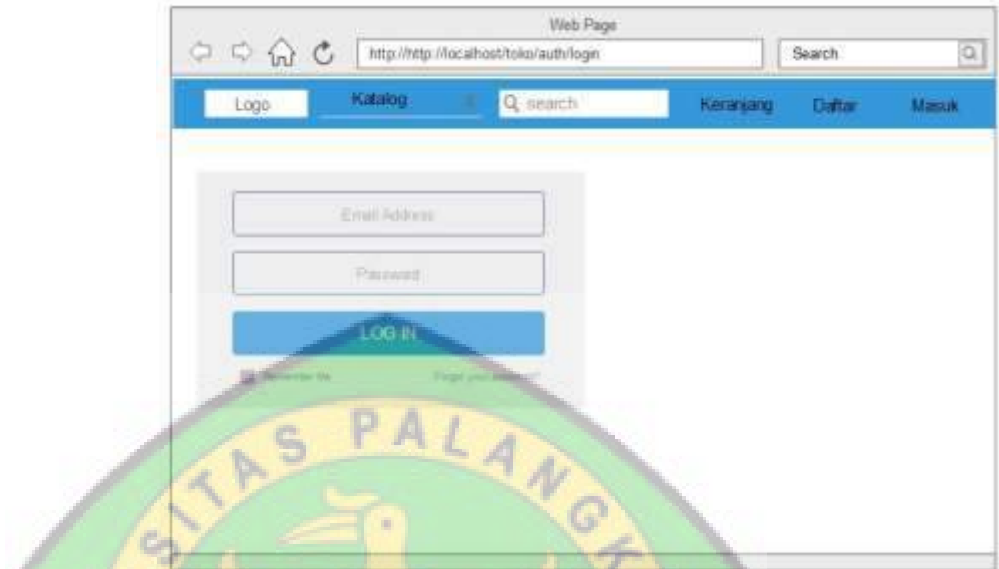
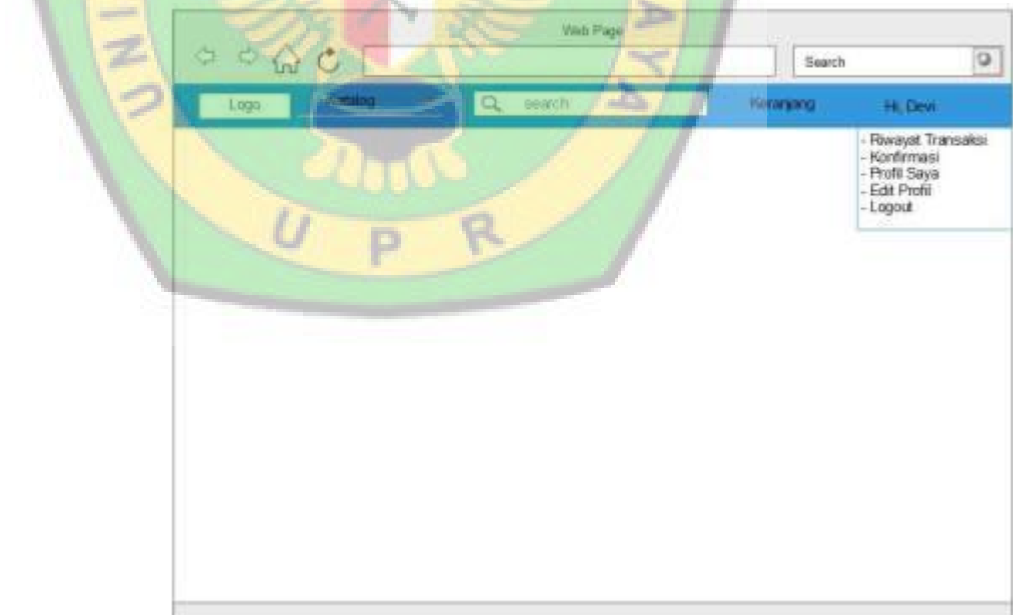


Gambar 3.38 Desain Halaman Utama

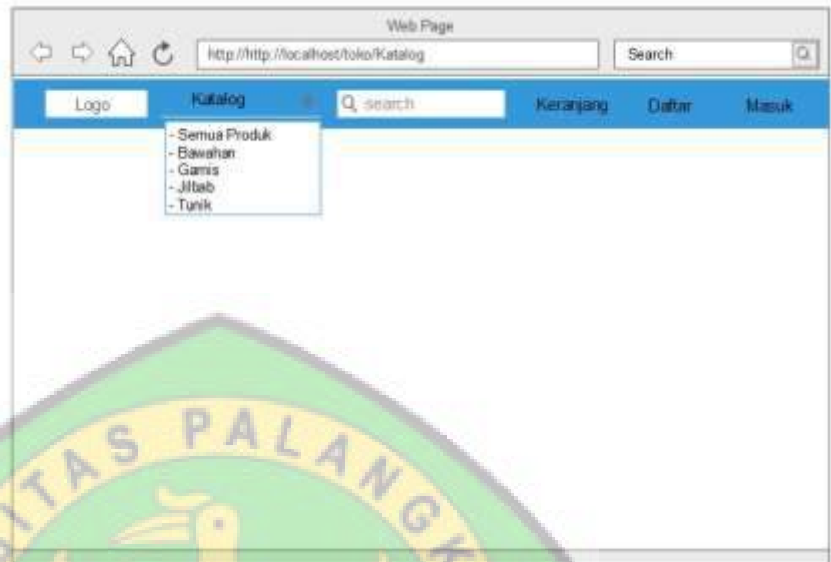
b. Desain Menu Daftar

The image shows a wireframe of a registration form. It features a navigation bar at the top with 'Logo', 'Katalog', a search box, and 'Keranjang', 'Daftar', 'Masuk' buttons. The form fields are arranged in two columns: 'Nama' and 'Uname' on the top row; 'Password' and 'Konfirmasi Password' on the second row; 'No Hp' and 'E-mail' on the third row. Below these is a single 'Alamat' field, followed by 'Provinsi' and 'Kota' on the fourth row, and 'Kecamatan' and 'Kode Pos' on the fifth row. At the bottom are two buttons: 'Daftar' and 'Batal'.

Gambar 3.39 Desain Menu Daftar

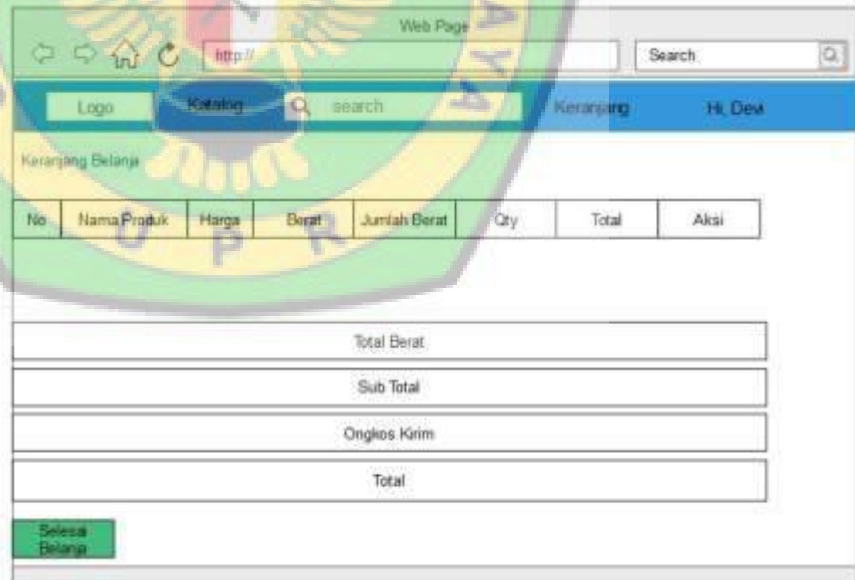
**c. Desain Menu Login****Gambar 3.40 Desain Menu Login****d. Desain Menu akun****Gambar 3.41 Desain Menu Akun**

### e. Desain Menu Katalog



Gambar 3.42 Desain Menu Katalog

### f. Desain Menu Keranjang Belanja



Gambar 3.43 Desain Menu Keranjang

### g. Desain Menu Riwayat Transaksi

Web Page

http:// Search

Logo Katalog search Keranjang Hi, Dev

Riwayat Transaksi

No	Invoice	Tanggal Transaksi	Pengiriman	Status	No resi	Aksi

Selesa  
Belanja

Gambar 3.44 Desain Menu Riwayat Transaksi

### h. Desain Menu Pembayaran

Web Page

http:// Search

Logo Katalog search Keranjang Hi, Dev

Pembayaran

No. Invoice

Tanggal Transaksi

Nama Pengirim

Jumlah Pembayaran

Bank Asal

Bank tujuan

Kirim

Gambar 3.45 Desain Menu Pembayaran

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI**

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. Code & Testing**

##### **4.1.3. Code**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengodean sistem. Untuk melakukan pengodean sistem pada Rancang Bangun Sistem E-Commerce Pada Toko Rania ini diperlukan beberapa alat dan bahan sebagai berikut:

- a. *Laptop* dengan prosesor Intel Celeron N2830 dual core, memori RAM 2 GB serta hard disk 500 GB serta sistem operasi yang digunakan berbasis Microsoft Windows 7.
- b. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah sebagai berikut:
  1. MySQL sebagai *database server*.
  2. XAMMP sebagai *server*.
  3. PHP sebagai bahasa pemrograman.
  4. *Sublime Text* sebagai web editor.

##### **4.1.4. Pengujian**

Dalam pengujian perangkat lunak pada Rancang Bangun Sistem E-Commerce Pada Toko Rania Fashion ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian black box ini digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari aplikasi yang telah dibuat. Adapun rencana pengujian sistem yang akan di uji dengan teknik pengujian *Black Box* ini akan dikelompokan dalam tabel yang akan di tampilkan pada 4.3.

## 4.2. Implementasi

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

### 4.2.1. Implementasi Halaman Admin

#### 1. Implementasi Halaman Login



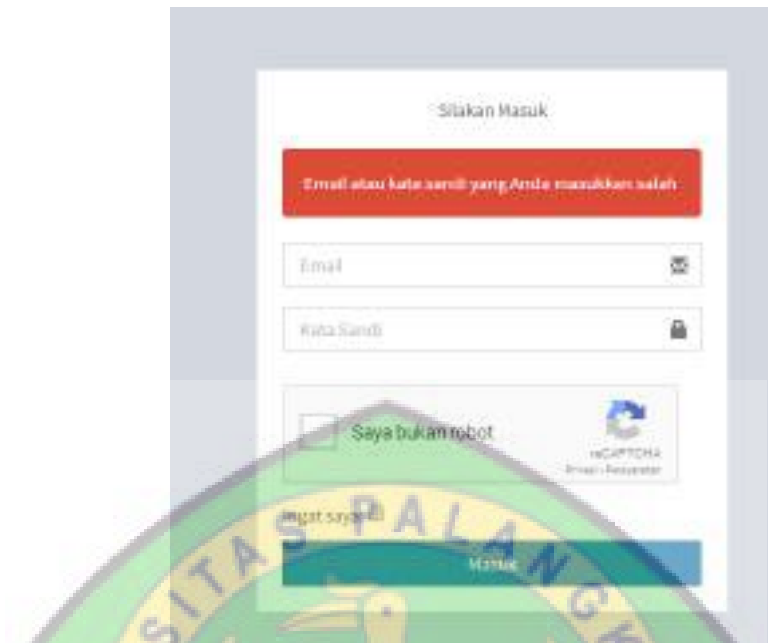
**Gambar 4.1 Halaman Login Admin**

Pada gambar 4.1 adalah implementasi dari halaman admin. Sebelum admin masuk ke halaman utama, dan tidak ada login sebelumnya maka akan muncul perintah yang memberitahukan admin untuk mengisi email dan kata sandi terlebih dahulu seperti pada gambar berikut ini.



**Gambar 4.2 Notifikasi Jika Admin Belum Mengisi Form Email**

**Gambar 4.3 Notifikasi Jika Admin Belum Mengisi Form Kata Sandi**



**Gambar 4.4 Notifikasi Jika Email dan Kata Sandi Salah**

Jika admin menginputkan data yang benar pada halaman login maka sistem login akan memvalidasi data dan mencocokkan *username* dan Kata Sandi dengan data yang ada pada database dan akan menuju halaman dashboard admin.

## 2. Implementasi Halaman Dashboard



**Gambar 4.5 Halaman Dashboard**

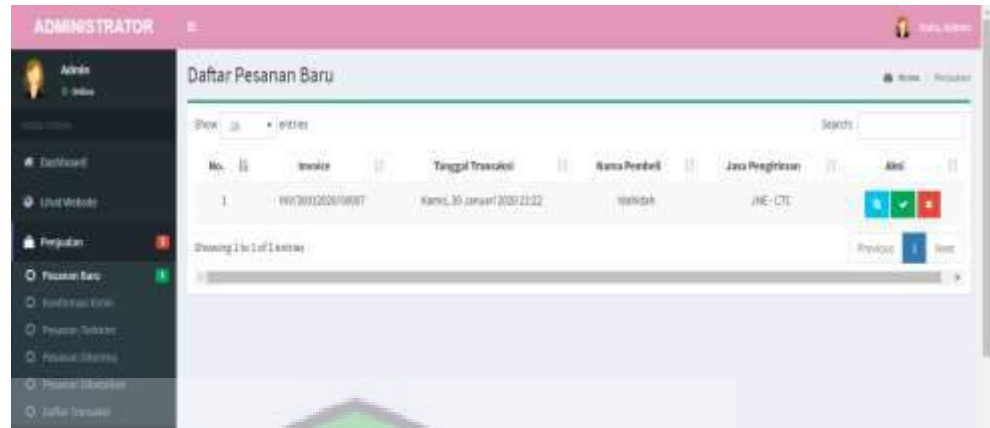
Pada gambar 4.5 ditampilkan halaman dashboard admin, yang mana pada halaman tersebut terdapat navigasi dashboard, lihat website, penjualan yang memiliki sub menu, produk yang memiliki submenu, kategori yang memiliki submenu, sub kategori yang memiliki sub menu, slider yang memiliki submenu, laporan, profil toko, akun bank yang memiliki submenu, edit akun, user dan logout.

### 3. Implementasi Submenu Penjualan



**Gambar 4.6 Submenu Penjualan**

Pada gambar 4.6 merupakan tampilan menu penjualan. Pada menu penjualan terdapat submenu berupa pesanan baru yang digunakan untuk menerima atau menolak pemesanan, konfirmasi kirim merupakan langkah selanjutnya setelah pemesanan diterima maka pesanan akan dikirim, pesanan terkirim, pesanan diterima, pesanan dibatalkan dan daftar transaksi.



**Gambar 4.7 Daftar Pesanan Baru**

Pada gambar 4.7 merupakan submenu pesanan baru admin dapat menerima atau menolak pesanan yang dilakukan member. Jika admin menolak pesanan maka pesanan tersebut akan masuk kedalam daftar pesanan ditolak.



**Gambar 4.8 Daftar Konfirmasi Kirim**

Pada gambar 4.8 merupakan submenu konfirmasi kirim ini merupakan langkah untuk memasukkan no resi dari pesanan yang akan dikirim.



**Gambar 4.9 Daftar Pesanan Terkirim**

Pada gambar 4.9 merupakan submenu pesanan terkirim yang digunakan untuk mengkonfirmasi pesanan sudah diterima oleh member.



**Gambar 4.10 Daftar Pesanan Ditolak**

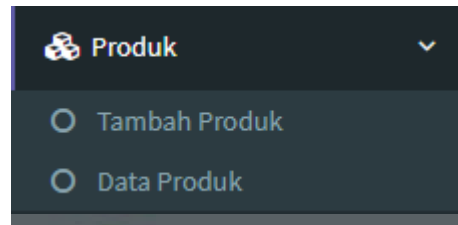
Pada gambar 4.10 merupakan submenu pesanan ditolak. Pada sub menu ini merupakan daftar pesanan yang dibatalkan.



**Gambar 4.11 Daftar Transaksi**

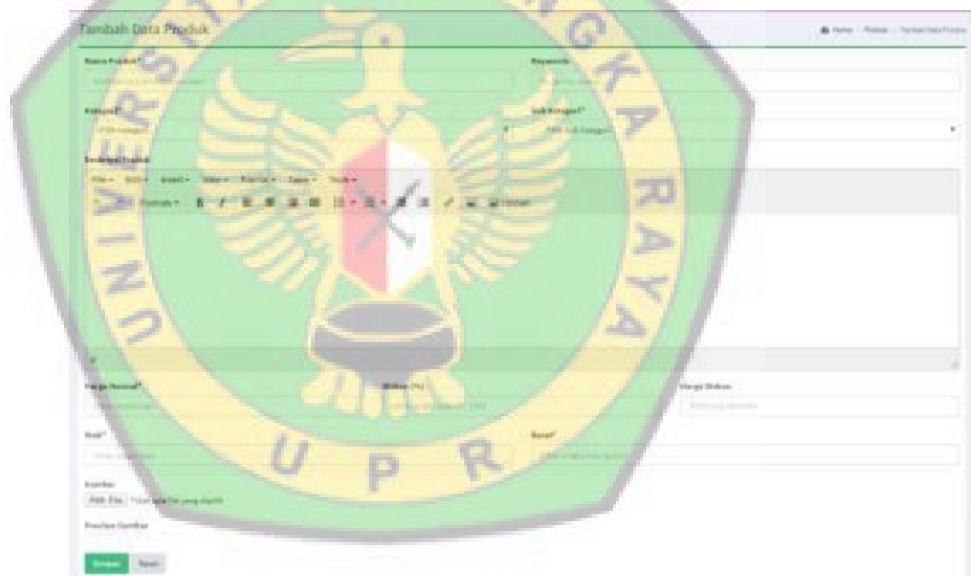
Pada gambar 4.11 merupakan submenu daftar transaksi yang berisi daftar dari transaksi yang telah dilakukan.

#### 4. Implementasi Halaman Produk



**Gambar 4.12 Submenu Produk**

Pada gambar 4.12 merupakan tampilan menu produk. Pada menu produk terdapat submenu berupa tambah produk dan juga data produk.



**Gambar 4.13 Tambah Data Produk**

Pada gambar 4.13 merupakan tampilan dari submenu tambah data produk yang digunakan untuk menambah produk dengan cara mengisi nama produk, keywords yang berguna untuk menjadi kata kunci dalam pencarian, kategori digunakan untuk memilih kategori yang sesuai dengan produk yang akan ditambah, subkategori digunakan untuk memilih subkategori yang sesuai dengan produk, deskripsi produk yang digunakan untuk menambahkan rincian tentang produk, harga

normal, diskon yang digunakan untuk memberikan diskon pada produk, harga diskon merupakan harga normal yang telah dikurangi diskon, stok, berat yang digunakan untuk berat produk.

No.	Foto Produk	Nama Produk	Jumlah Produk	Kategori	SubKategori	Harga Normal	Harga Diskon	Stok	Operasional	Mulai
1		Dress Merah	100	Dress	Dress Casual	Rp. 100.000	Rp. 80.000	0		
2		Dress Putih	100	Dress	Dress Casual	Rp. 100.000	Rp. 80.000	0	10 Januari 2022 10:00	
3		Dress Hitam	100	Dress	Dress Casual	Rp. 100.000	Rp. 80.000	0	10 Januari 2022 10:00	
4		Dress Coklat	100	Dress	Dress Casual	Rp. 100.000	Rp. 80.000	0	10 Januari 2022 10:00	
5		Dress Hitam	100	Dress	Dress Casual	Rp. 100.000	Rp. 80.000	0	10 Januari 2022 10:00	

**Gambar 4.14 Daftar Produk**

Pada gambar 4.14 merupakan submenu daftar produk yang menampilkan daftar – daftar produk yang telah di masukkan kedalam sistem.

## 5. Implementasi Halaman Kategori



**Gambar 4.15 Submenu Kategori**

Pada gambar 4.15 merupakan tampilan dari menu kategori. Pada menu kategori terdapat submenu berupa tambah kategori dan juga data kategori.



**Gambar 4.16 Tambah Daftar Kategori**

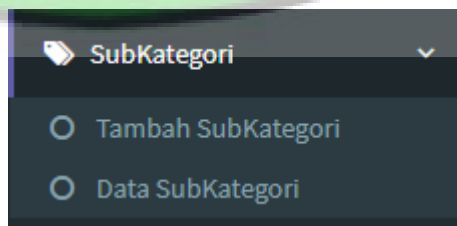
Pada gambar 4.16 ini merupakan tampilan dari submenu tambah data kategori yang digunakan untuk menambahkan kategori produk.



**Gambar 4.17 Daftar Data Kategori**

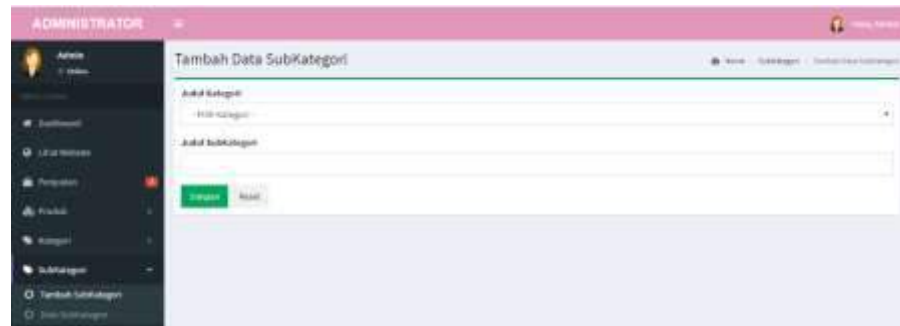
Pada gambar 4.17 ini merupakan tampilan dari submenu daftar kategori yang digunakan untuk menampilkan data dari kategori.

## 6. Implementasi Halaman Subkategori



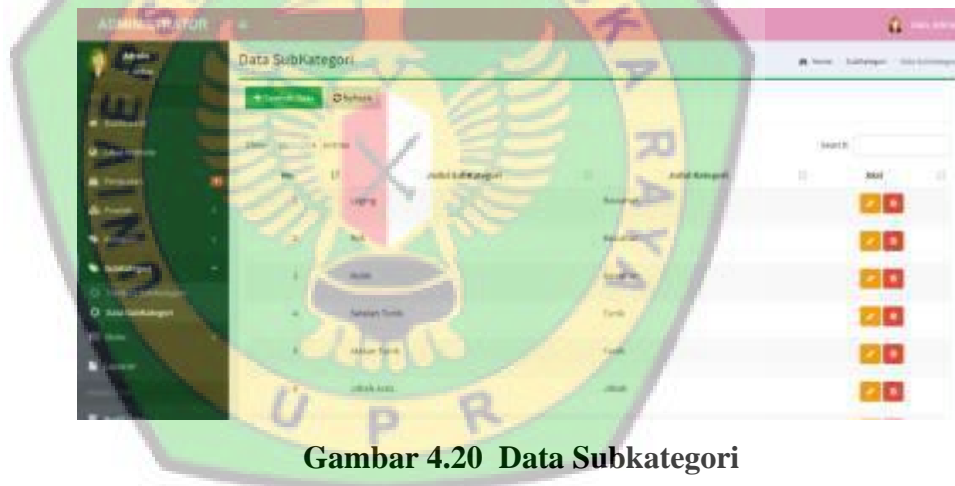
**Gambar 4.18 Submenu Dari Subkategori**

Pada gambar 4.18 merupakan tampilan menu subkategori yang terdapat submenu berupa tambah subkategori dan juga data subkategori.



**Gambar 4.19 Tambah Subkategori**

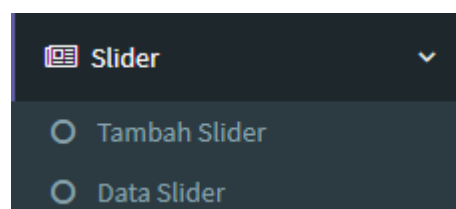
Pada gambar 4.19 merupakan tampilan dari submenu tambah subkategori yang digunakan untuk menambah subkategori dengan cara memilih judul kategori yang sesuai dengan sub kategori kemudian memasukkan nama untuk subkategori.



**Gambar 4.20 Data Subkategori**

Pada gambar 4.20 merupakan tampilan dari submenu data subkategori yang digunakan untuk menampilkan data dari subkategori

## 7. Implementasi Halaman Slider



**Gambar 4.21 Submenu Slider**

Pada gambar 4.21 merupakan tampilan dari menu slider yang terdapat submenu berupa tambah slider dan juga data slider.

The screenshot shows the 'Tambah Data Slider' form with the following fields:

- No. Urut
- Judul Slider
- Link
- Gambar
- Preview Gambar

**Gambar 4.22 Tambah Data Slider**

Pada gambar 4.22 merupakan tampilan dari submenu tambah data slider yang digunakan untuk menambah data slider dengan cara memasukkan no urut untuk urutan tampil, judul slider, link dan memasukkan gambar yang ingin ditampilkan pada slider halaman utama wesite.

The screenshot shows the 'Data Slider' table with the following data:

No.	No. Urut	Judul	Gambar	Link	Mail
1	1	Sloping			
2	1	Siny			

**Gambar 4.23 Data Slider**

Pada gambar 4.23 merupakan tampilan dari submenu data slider yang digunakan untuk menampilkan data dari slider.

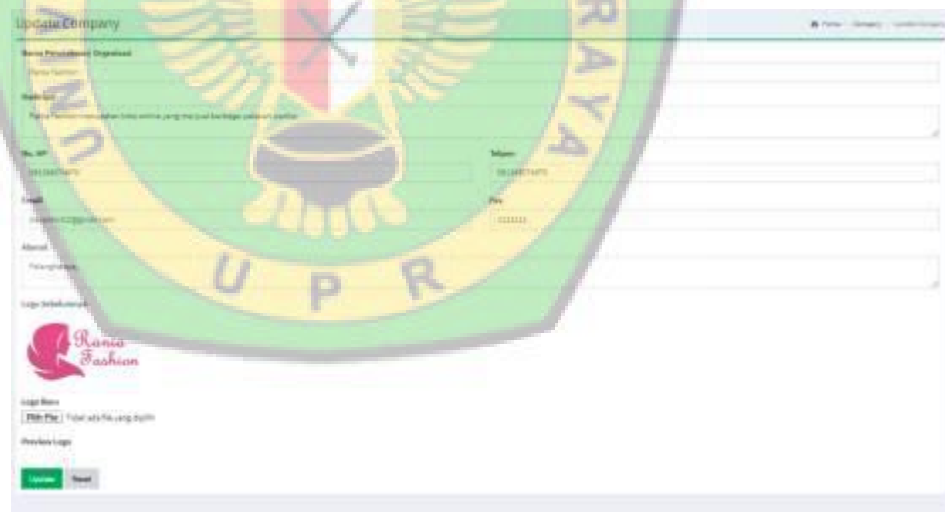
## 8. Implementasi Halaman Laporan



**Gambar 4.24** Halaman Laporan

Pada gambar 4.24 merupakan tampilan dari menu laporan yang digunakan untuk mendownload laporan. Terdapat pilihan untuk mendownload laporan semua periode atau memilih periode mana yang akan didownload.

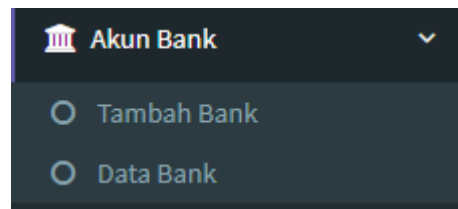
## 9. Implementasi Profil Toko



**Gambar 4.25** Profil Toko

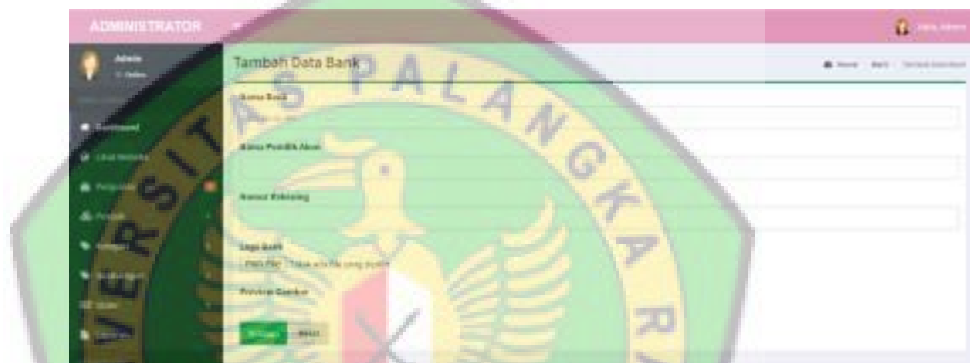
Pada gambar 4.25 merupakan tampilan dari menu dari profil toko. Pada menu profil toko ini berisikan data dari toko yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan untuk profil toko.

## 10. Implementasi Akun Bank



**Gambar 4.26 Akun Bank**

Pada 4.26 merupakan tampilan dari menu slider yang terdapat submenu berupa tambah slider dan juga data slider.



**Gambar 4.27 Tambah Data Bank**

Pada gambar 4.27 merupakan tampilan dari submenu tambah data bank yang digunakan untuk menambah data bank dengan cara mengisi nama bank yang akan dimasukkan, nama pemilik akun yang sesuai nama buku tabungan, nomor rekening dan juga logo dari bank yang akan dimasukkan.



**Gambar 4.28 Data Bank**

Pada gambar 4.28 merupakan tampilan dari submenu data bank yang digunakan untuk menampilkan data bank, yang nanti digunakan member untuk melakukan pembayaran pesanan.

## 11. Implementasi Halaman Edit Akun

**Gambar 4.29 Edit Akun**

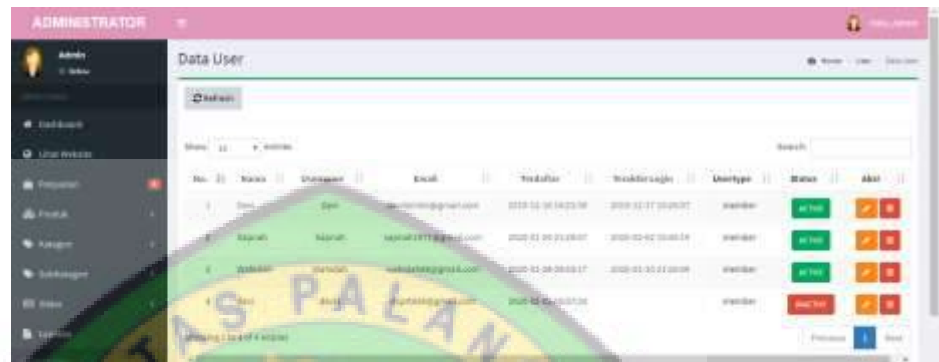
Pada gambar 4.29 merupakan tampilan dari menu edit akun yang merupakan profil dari admin. Pada bagian edit akun terdapat submenu umum dan login. Submenu umum ini digunakan untuk memberikan informasi umum dari admin seperti nama lengkap, email, no hp, alamat, foto.

**Gambar 4.30 Edit Akun Login**

Pada gambar 4.30 merupakan submenu login yang terdapat username berupa admin yang tidak dapat diubah dan juga password yang digunakan untuk melakukan login kehalaman dashboard. Apabila admin ingin mengubah maka admin dapat mengisi form password

dengan password baru kemudian mengisi form ulangi password dengan memasukkan password yang baru kemudian submit maka password untuk login telah berubah menjadi password yang baru.

## 12. Implementasi Halaman User



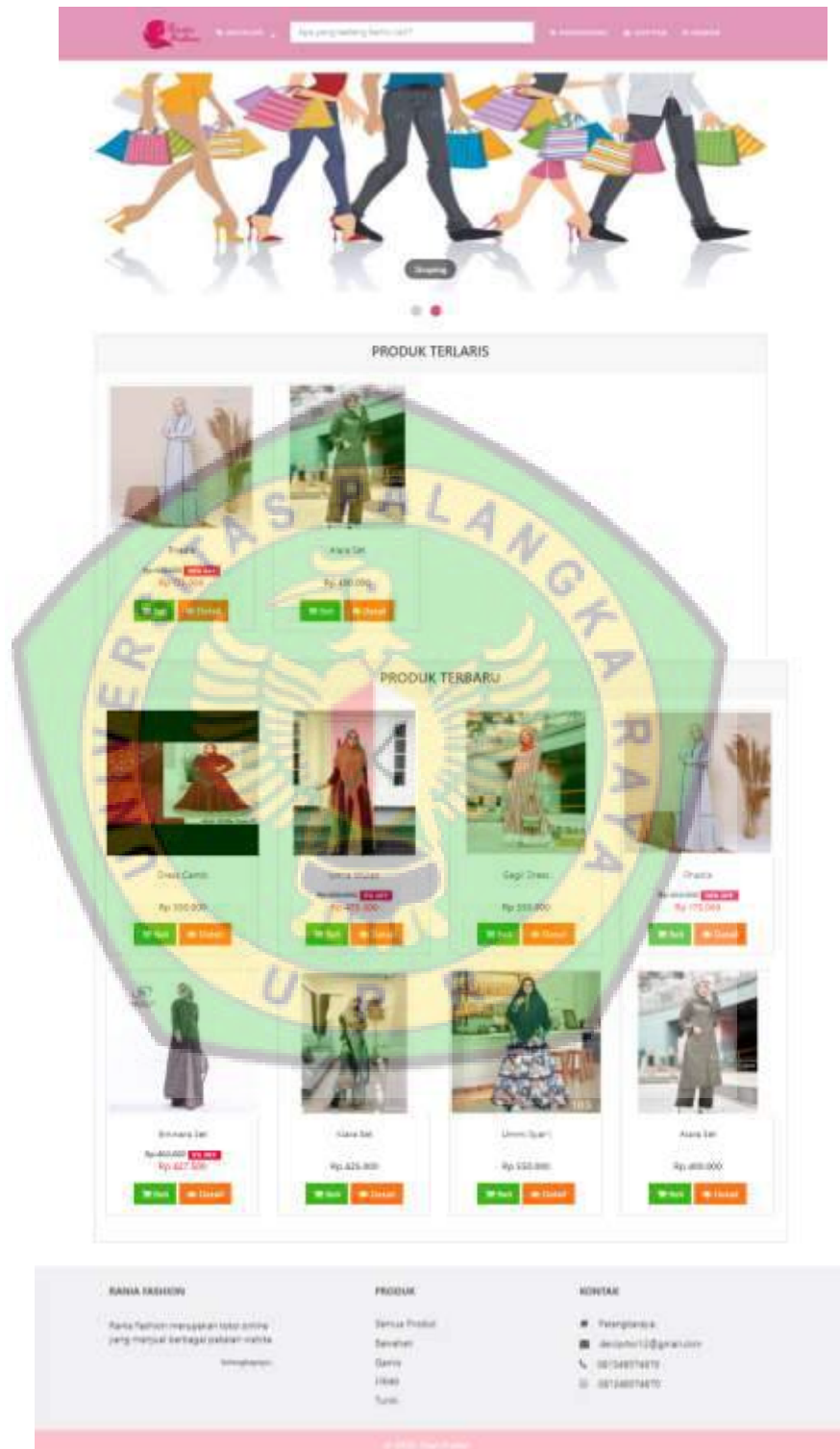
No.	Nama	Username	Email	Terdaftar	Terakhir Login	User Type	Status	Aksi
1	Doni	doni	doni@gmail.com	2020-12-28 16:23:16	2020-12-27 10:00:07	member	aktif	[Aktif] [Nonaktif] [Hapus]
2	Agung	agung	agung@gmail.com	2020-12-28 16:23:16	2020-12-27 10:00:07	member	aktif	[Aktif] [Nonaktif] [Hapus]
3	Adhika	adhika	adhika@gmail.com	2020-12-28 16:23:16	2020-12-27 10:00:07	member	aktif	[Aktif] [Nonaktif] [Hapus]

**Gambar 4.31 Data User**

Pada gambar 4.31 merupakan tampilan dari menu data user yang merupakan tampilan dari data user. Pada data user ini terdapat tampilan nama yang digunakan untuk mengetahui nama user, username yang digunakan pada sistem, email, terdaftar digunakan untuk mengetahui waktu user daftar pada sistem, terakhir login ini digunakan untuk mengetahui kapan terakhir user login kedalam sistem, status ini digunakan admin untuk mengaktifkan akun dari user yang telah terdaftar.

### 4.2.2. Implementasi Halaman Utama Website

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



Gambar 4.32 Halaman Utama Website

Pada gambar 4.32 merupakan tampilan dari halaman utama website. Pada bagian header terdapat logo toko, katalog, kotak pencarian, keranjang, daftar dan masuk. Pada saat memilih menu katalog pada bagian header terdapat submenu sebagai berikut:



**Gambar 4.33 Gambar Submenu Katalog**

Pada gambar 4.33 merupakan tampilan dari menu katalog yang terdapat submenu yang merupakan data dari kategori produk berupa bawahan, gamis, jilbab dan tunik. Saat memilih submenu semua produk maka akan tampil semua produk yang ada pada sistem, saat memilih kategori bawahan maka akan tampil submenu, saat memilih kategori gamis maka akan tampil submenu, saat memilih kategori jilbab maka akan tampil submenu, saat memilih kategori tunik maka akan tampil submenu.

Pada saat memilih menu keranjang pada bagian header maka akan ditampilkan halaman login karena pengunjung belum mendaftarkan diri sebagai member sehingga tidak bisa mengakses menu keranjang. Saat memilih menu daftar maka akan tampil halaman daftar sebagai berikut:

Home / Register

### Daftar Sekarang

Sudah punya akun? [Masuk](#)

Nama

Password  Konfirmasi Password

No. Hp  Email

Alamat

Provinsi  Kota/Kabupaten

Kecamatan  Kode Pos

**Gambar 4.34 Menu Daftar**

Pada gambar 4.34 merupakan tampilan menu daftar yang digunakan untuk mendaftar sebagai member dengan cara mengisi nama dengan nama lengkap, username, password yang nantinya akan digunakan saat melakukan login, konfirmasi password, no.hp, email, alamat lengkap, provinsi, kabupaten atau kota, kecamatan dan juga kode pos.

Saat pengunjung selesai menginput form daftar maka pengunjung akan mendapat notifikasi pemberitahuan bahwa untuk mengaktifkan akun, pengunjung dapat mengaktifkan melalui pesan email yang telah.



**Gambar 4.35 Notifikasi Pemberitahuan Register**



**Gambar 4.36 Email Aktifkan Akun**

Pada gambar 4.36 merupakan tampilan apabila pengunjung telah mengisi form pendaftaran maka pengunjung akan menerima pesan untuk mengaktifkan akun.

#### 4.2.3. Implementasi Halaman Member

##### 1. Implementasi Login



**Gambar 4.37 Login**

Pada gambar 4.37 merupakan tampilan dari menu login yang terdapat form email dan kata sandi. Jika ingin melakukan login maka dengan cara mengisi email dan kata sandi. Apabila bila akun belum diaktifkan oleh admin maka saat melakukan login akan ada pemberitahuan seperti yang ditampilkan pada gambar 4.38.

## Masuk

Belum punya akun? [Daftar Sekarang](#)

Akun Tidak Aktif

Email

Kata Sandi

Saya bukan robot  reCAPTCHA  
Privasi & Kebijakan

Ingatkan Saya:  Lupa Password?

Masuk Batal

Masuk

Belum punya akun? [Daftar Sekarang](#)

Email

Kata Sandi  Harap isi bidang ini.

Saya bukan robot  reCAPTCHA  
Privasi & Kebijakan

Ingatkan Saya:  Lupa Password?

Masuk Batal



**Gambar 4.38 Akun Tidak Aktif**

Pada gambar 4.38 dan 4.39 merupakan tampilan yang digunakan untuk mengisi form email dan kata sandi untuk melakukan login.

**Gambar 4.39 Email Belum Diisi**

**Masuk**

Belum punya akun? [Daftar Sekarang](#)

nrumila03@gmail.com

Kata Sandi

✓ Saya bukan robot

Ingatkan Saya | [Lupa Password?](#)

[Masuk](#) [Batal](#)

**Gambar 4.40 Kata Sandi Belum Diisi**

**Masuk**

Belum punya akun? [Daftar Sekarang](#)

Email atau kata sandi yang Anda masukkan kurang tepat.

Email

Kata Sandi

Saya bukan robot

Ingatkan Saya | [Lupa Password?](#)

[Masuk](#) [Batal](#)

**Gambar 4.41 Email dan Kata Sandi Salah**

Pada gambar 4.41 merupakan tampilan apabila terjadi kesalahan dalam mengisi email atau kata sandi.

## 2. Implementasi Halaman Utama Member

Apabila didalam halaman utama pengunjung terdapat menu yang terdiri dari katalog, keranjang, daftar dan masuk. Sedangkan, dihalaman utama member terdiri dari menu katalog, keranjang dan menu profil dari member.

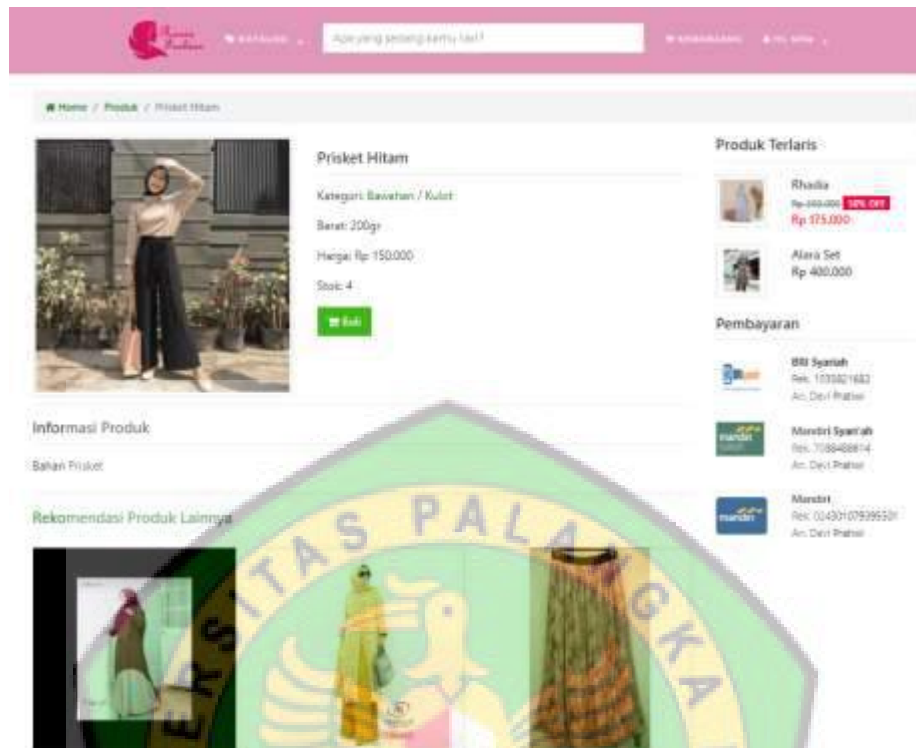


**Gambar 4.42 Halaman Utama Member**

Pada gambar 4.42 merupakan tampilan dari menu utama member. Pada menu utama ini menampilkan beberapa slide foto, produk terlaris dari sistem, produk terbaru dari sistem dan untuk bagian bawah halaman terdapat profil toko, produk dan kontak

### **3. Implementasi Halaman Detail Produk**

Saat ingin melihat keterangan dari produk maka member dapat mengklik detail maka akan tampil keterangan dari produk yang dipilih sebagai berikut:



**Gambar 4.43 Halaman Detail**



Pada gambar 4.43 merupakan tampilan halaman detail produk yang menampilkan detail dari produk yang dipilih kemudian menampilkan keterangan kategori produk, berat produk, harga produk, stok produk dan juga informasi tambahan tentang produk yang akan diperlukan member. Pada sidebar halaman detail terdapat tampilan produk terlaris dan juga akun – akun bank yang nantinya akan digunakan untuk melakukan pembayaran. Pada bagian bawah dari detail produk terdapat beberapa rekomendasi dari produk – produk lainnya.

#### **4. Implementasi Halaman Keranjang**

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

Keranjang Belanja

Produk berhasil diambahkan

No.	Nama Produk	Harga	Berat	Jumlah Berat	Qty	Total	Aksi
1	Prosat Hitam	Rp 150.000	200gr	200gr	1	Rp 150.000	 

Total Berat: 200gr (0,2kg)

SubTotal: Rp 150.000

Ongkos Kirim:   Rp 0

Total: Subtotal + Total Ongkos: Rp 150.000

Tujuan Pengiriman

Namella Indikat  
Telp: 081252957114  
Jalan Bangsa Komplek sepetak 10  
Kec. Aek Lela, Kota/Kab. Pangkajene-Andalena, Sulawesi Selatan, 72111

Ubah Alamat Pengiriman

**Gambar 4.44 Halaman Menu Keranjang**

Pada gambar 4.44 merupakan tampilan dari menu keranjang yang merupakan tampilan dari produk yang akan kita pesan, apa bila kita tidak jadi memesan produk tersebut kita dapat menghapus produk dari keranjang. Sedangkan, jika member ingin melanjutkan pemesanan maka member dapat memilih jasa pengiriman mana yang akan digunakan untuk mengirim pesanan, apabila telah memilih jasa pengiriman yang akan digunakan maka pilih paket pengiriman kemudian total barang akan ditambahkan dengan ongkos kirim sebagai berikut:

Keranjang Belanja

No.	Nama Produk	Harga	Berat	Jumlah Berat	Qty	Total	Aksi
1	Prosat Hitam	Rp 150.000	200gr	200gr	1	Rp 150.000	 

Total Berat: 200gr (0,2kg)

SubTotal: Rp 150.000

Ongkos Kirim:   Rp 1.000

CTC  
 JNE City Courier  
 Tarif Rp 9.000  
 Estimasi waktu sampai 1-2 hari

CTQES  
 JNE City Courier  
 Tarif Rp 11.000  
 Estimasi waktu sampai 1-4 hari

Total: Subtotal + Total Ongkos: Rp 16.000

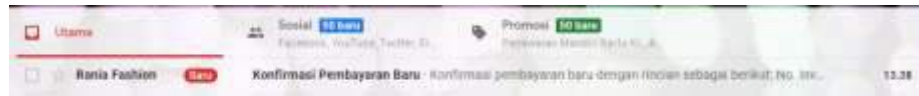
Tujuan Pengiriman

Namella Indikat  
Telp: 081252957114  
Jalan Bangsa Komplek sepetak 10  
Kec. Aek Lela, Kota/Kab. Pangkajene-Andalena, Sulawesi Selatan, 72111

Ubah Alamat Pengiriman

**Gambar 4.45 Halaman Menu Keranjang 2**





**Gambar 4.48 Email Konfirmasi Pembayaran**

Konfirmasi Pembayaran Baru [Batas Maksimal](#)

**Rania Fashion** <raniefashion.off@gmail.com>  
 kepada siapa  
 Konfirmasi pembayaran baru dengan rincian sebagai berikut  
 No. Invoice : BW/31912020/0000  
 Tanggal Pembayaran : 2020-02-01  
 Nama Pengirim : Narmila Indani  
 Jumlah : Rp. 144.000  
 Bank Asal : BRI - 16232266  
 Bank Tujuan : BRI SYARIAH - 1635821602

**Gambar 4.49 Email Konfirmasi Pembayaran 2**

## 6. Implementasi Halaman Riwayat Transaksi

Pada gambar 4.50 merupakan tampilan dari menu riwayat transaksi. Apabila kita telah melakukan konfirmasi pembayaran kita dapat melihat transaksi yang kita lakukan pada menu riwayat transaksi. Dalam menu riwayat transaksi terdapat no invoice dari pemesanan, tanggal transaksi, pengiriman, status dan no resi.

No.	Invoice	Tanggal Transaksi	Pengiriman	Status	Nomor Resi	Aksi
1	INV/04022020/00015	Selasa, 04 Februari 2020 15:40	POS - Express Next Day Barang	Checkout	-	<a href="#">Detail</a>

**Gambar 4.50 Menu Riwayat Transaksi**

Pada gambar 4.51 adalah gambar yang menunjukkan pesanan sedang di proses.

No.	Invoice	Tanggal Transaksi	Pengiriman	Status	Nomor Resi	Aksi
1	INV/04022020/00015	Selasa, 04 Februari 2020 15:02	POS - Express Next Day Barang	Diproses	-	<a href="#">Detail</a>

**Gambar 4.51 Pemesanan Diproses**

Pada gambar 4.52 adalah gambar yang menunjukkan pesanan telah sukses.

No.	Invoice	Tanggal Transaksi	Pengiriman	Status	Nomor Rasi	Aksi
1	INV/04022020/00013	Selasa, 04 Februari 2020 15:32	POS - Express Next Day Barang	Sukses	psv9241746278942	<a href="#">Detail</a>

**Gambar 4.52 Pesanan Sukses**

### 4.3. Pengujian *Blackbox*

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

#### 4.3.1. Pengujian Halaman Admin

Pada tabel 4.1 merupakan tabel pengujian halaman login pada admin.

**Tabel 4.1 Pengujian Halaman Admin**

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

### 4.3.2. 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
2	klik menu penjualan	Menampilkan sub menu penjualan	Menampilkan sub menu penjualan	OK
3	klik submenu pesanan baru	tampilan submenu pesanan baru	Menampilkan tampilan submenu pesanan baru	OK
4	klik submenu konfirmasi kirim	Tampil submenu konfirmasi kirim	Menampilkan submenu konfirmasi kirim	OK
5	klik pesanan terkirim	Tampil submenu pesanan terkirim	Menampilkan submenu pesanan terkirim	OK
6	klik pesanan diterima	Tampil daftar pesanan diterima	Menampilkan daftar pesanan diterima	OK
7	klik pesanan ditolak	Tampil daftar pesanan di tolak	Menampilkan daftar pesanan ditolak	OK
8	klik daftar transaksi	Tampil daftar seluruh transaksi	Menampilkan daftar seluruh transaksi	OK

### 4.3.3. 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
9	Klik produk	Tampil submenu produk	Menampilkan sub menu produk	OK
10	Klik tambah produk	Tampil form tambah produk	Menampilkan form tambah produk	OK
11	Mengisi data tambah produk	Data berhasil ditambah	Data berhasil ditambah	OK
12	Klik data produk	Tampil daftar produk	Menampilkan data produk	OK
13	Mengedit produk	Berhasil diedit	Produk berhasil di edit	OK
14	Menghapus produk	Berhasil dihapus	Produk berhasil dihapus	OK

### 4.3.4. 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
15	Klik kategori	Tampil submenu kategori	Menampilkan sub menu kategori	OK
16	Klik tambah kategori	Tampil form tambah kategori	Menampilkan form tambah kategori	OK

17	Mengisi data tambah kategori	Data berhasil ditambah	Data berhasil ditambah	OK
18	Klik data kategori	Tampil daftar kategori	Menampilkan data kategori	OK
19	Mengedit kategori	Berhasil diedit	kategori berhasil di edit	OK
20	Menghapus kategori	Berhasil dihapus	kategori berhasil dihapus	OK

#### 4.3.5. Pengujian Halaman Subkategori

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

**Tabel 4.5 Pengujian Halaman Subkategori**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
21	Klik subkategori	Tampil submenu dari subkategori	Menampilkan submenu subkategori	OK
22	Klik tambah subkategori	Tampil form tambah subkategori	Menampilkan form tambah subkategori	OK
23	Mengisi data tambah subkategori	Data berhasil ditambah	Data berhasil ditambah	OK
24	Klik data subkategori	Tampil daftar subkategori	Menampilkan data subkategori	OK
25	Mengedit subkategori	Berhasil diedit	subkategori berhasil di edit	OK
26	Menghapus subkategori	Berhasil dihapus	subkategori berhasil dihapus	OK

#### 4.3.6. Pengujian Halaman Slider

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

**Tabel 4.6 Pengujian Halaman Slider**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
27	Klik slider	Tampil submenu dari slider	Menampilkan sub menu slider	OK
28	Klik tambah slider	Tampil form tambah slider	Menampilkan form tambah slider	OK
29	Mengisi data tambah slider	Data berhasil ditambah	Data berhasil ditambah	OK
30	Klik data slider	Tampil daftar slider	Menampilkan data slider.	OK
31	Mengedit slider	Berhasil diedit	slider berhasil di edit	OK
32	Menghapus slider	Berhasil dihapus	slider berhasil dihapus	OK

#### 4.3.7. Pengujian Halaman Laporan

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

**Tabel 4.7 Pengujian Halaman Laporan**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
33	Klik laporan	Tampil halaman laporan	Menampilkan halaman laporan	OK
34	Mendownload laporan	Laporan berhasil di download	Laporan berhasil di download	OK

#### 4.3.8. Pengujian Halaman Profil Toko

Pada tabel 4.8 merupakan tabel hasil pengujian halaman profil toko pada admin.

**Tabel 4.8 Pengujian Halaman Profil Toko**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
35	Klik Profil Toko	Menampilkan Form Profil Toko	Menampilkan Form Profil Toko	OK
36	Mengupdate profil toko	Berhasil di update	Berhasil di update	OK

#### 4.3.9. Pengujian Halaman Akun Bank

Pada tabel 4.9 merupakan tabel hasil pengujian halaman akun bank pada admin.

**Tabel 4.9 Pengujian Halaman Akun Bank**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
37	Klik akun bank	Tampil submenu akun bank	Menampilkan sub menu akun bank	OK
38	Klik tambah akun bank	Tampil form tambah akun bank	Menampilkan form tambah akun bank	OK
39	Mengisi data tambah akun bank	Data akun bank berhasil ditambah	Data akun bank berhasil ditambah	OK
40	Klik data menu akun bank	Tampil daftar akun bank	Menampilkan data akun bank.	OK
41	Mengedit akun bank	Berhasil diedit	akun bank berhasil di edit	OK

42	Menghapus akun bank	Berhasil dihapus	akun bank berhasil dihapus	OK
----	---------------------	------------------	----------------------------	----

#### 4.3.10. Pengujian Halaman Edit Akun

Pada tabel 4.10 merupakan tabel hasil pengujian halaman edit akun pada admin.

**Tabel 4.10 Pengujian Halaman Edit Akun**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
43	Klik edit akun	Tampil halaman edit akun yg memiliki submenu umum dan login	Menampilkan halaman edit akun yg memiliki submenu umum dan login	OK
44	Klik submenu umum	Tampil form edit akun	Tampil form edit akun	OK
45	Mengupdate data akun	Berhasil di update	Berhasil di update	OK
46	Klik submenu umum	Tampil form submenu umum yang berisi username, password dan konfirmasi password	Menampilkan submenu umum	OK
47	Mengedit submenu umum	Berhasil di update	Berhasil di update	OK

#### 4.3.11. Pengujian Halaman User

Pada tabel 4.11 merupakan tabel hasil pengujian halaman user pada admin.

**Tabel 4.11 Pengujian Halaman User**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
48	Klik menu user	Tampil halaman user yg memiliki submenu data user	Menampilkan halaman user yg memiliki submenu data user	OK
49	Klik submenu data user	Tampil halaman data user	Menampilkan halaman data user	OK
50	Mengaktifkan akun user	Berhasil di aktifkan	Berhasil di aktifkan	OK
51	Menonaktifkan akun user	Berhasil di nonaktifkan	Berhasil di nonaktifkan	OK

#### 4.3.12. Pengujian Halaman Utama Website

Pada tabel 4.12 merupakan tabel hasil pengujian dari halaman utama website toko rani fashion.

**Tabel 4.12 Pengujian Halaman Utama Website**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
52	Mengakses website	Tampil halaman utama website	Menampilkan halaman utama website	OK
53	Klik menu katalog	Tampil submenu katalog yang berisi kategori – kategori dan subkategori	Menampilkan submenu katalog	OK

**Tabel 4.12 Pengujian Halaman Website Utama**

54	Klik submenu semua produk	Tampil halaman semua produk	Menampilkan halaman semua produk	OK
55	Klik submenu bawahan	Tampil submenu bawahan berupa kulot, leging dan rok	Tampil submenu bawahan	OK
56	Klik Kulot	Tampil Halaman Produk Kulot	Menampilkan Halaman Produk Kulot	OK
57	Klik leging	Tampil Halaman Produk leging	Menampilkan Halaman Produk leging	OK
58	Klik rok	Tampil Halaman Produk rok	Menampilkan Halaman Produk rok	OK
59	Klik submenu gamis	Tampil submenu gamis berupa gamis casual dan gamis syar'i	Tampil submenu gamis	OK
60	Klik gamis casual	Tampil Halaman Produk gamis casual	Menampilkan Halaman Produk gamis casual	OK
61	Klik gamis syar'i	Tampil Halaman Produk gamis syar'i	Menampilkan Halaman Produk gamis syar'i	OK

**Tabel 4.12 Pengujian Halaman Utama Website**

62	Klik submenu jilbab	Tampil submenu jilbab berupa jilbab arab, jilbab daily, jilbab syar'i	Tampil submenu jilbab	OK
63	Klik jilbab arab	Tampil Halaman Produk jilbab arab	Menampilkan Halaman Produk jilbab arab	OK
64	Klik jilbab daily	Tampil Halaman Produk jilbab daily	Menampilkan Halaman Produk jilbab daily	OK
65	Klik jilbab daily	Tampil Halaman Produk jilbab daily	Menampilkan Halaman Produk jilbab daily	OK
66	Klik submenu tunik	Tampil submenu tunik berupa atasan tunik dan setelan tunik	Tampil submenu tunik	OK
67	Klik atasan tunik	Tampil Halaman Produk atasan tunik	Menampilkan Halaman Produk atasan tunik	OK
68	Klik setelan tunik	Tampil Halaman Produk setelan tunik	Menampilkan Halaman Produk setelan tunik	OK
69	Klik menu keranjang	Apabila belum melakukan login maka diharuskan melakukan login atau daftar terlebih dahulu	Kehalaman login	OK

**Tabel 4.12 Pengujian Halaman Utama Webstie**

70	Klik menu daftar	Tampil form pendaftaran	Tampil form pendaftaran	OK
71	Melakukan pendaftaran	Berhasil mendaftar dan menunggu akun diaktifkan	Berhasil mendaftar dan menunggu akun diaktifkan	OK
72	Klik menu login	Tampil halaman login	Menampilkan halaman login	OK
73	Mengklik beli pada foto produk	Tampil halaman login karena untuk melakukan pembelian diharuskan melakukan login terlebih dulu	Menampilkan halaman login	OK
74	Klik detail pada foto produk	Tampil halaman detail produk	Menampilkan halaman detail produk	OK

**4.3.13. Pengujian Halaman Login Member**

Pada tabel 4.13 merupakan tabel hasil pengujian halaman login member.

**Tabel 4.13 Pengujian Halaman Login Member**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil tes
75	Login dengan hak akses member	a. Admin memasukkan username benar dan kata sandi salah.	a. Menampilkan notifikasi username dan kata sandi kurang tepat	OK

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

#### 4.3.14. Pengujian Halaman Keranjang

Pada tabel 4.14 merupakan tabel hasil pengujian halaman keranjang pada member.

**Tabel 4.14 Pengujian Halaman Keranjang**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
76	Klik beli pada produk yang diinginkan	Tampil halaman keranjang	Tampil halaman keranjang yang sudah berisikan produk yang ingin dipesan	OK
77	Klik Keranjang	Tampil halaman keranjang	Tampil halaman keranjang yang sudah berisikan produk yang ingin dipesan	OK
78	Pilih jasa pengiriman	Tampil nama – nama jasa pengiriman	Tampil nama-nama jasa pengiriman	OK

79	Pilih Jne sebagai jaga pengiriman	Tampil beberapa pilihan paket pengiriman	Tampil beberapa pilihan paket pengiriman	OK
80	Klik selesai belanja	Pesanan diproses	Pesanan diproses	OK

#### 4.3.15. Pengujian Halaman Riwayat Transaksi

Pada tabel 4.15 merupakan tabel hasil pengujian halaman riwayat transaksi pada member.

**Tabel 4.15 Pengujian Halaman Riwayat Transaksi**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
81	Klik riwayat transaksi	Tampil halaman riwayat transaksi	Menampilkan halaman riwayat transaksi	OK
82	Klik aksi detail	Tampil halaman detail transaksi dari proses pemesanan	Menampilkan detail transaksi dari proses pemesanan	OK
83	Klik download invoice	Invoice berhasil didownload	Invoice berhasil didownload	OK

#### 4.3.16. Pengujian Halaman Konfirmasi

Pada tabel 4.16 merupakan tabel hasil pengujian halaman konfirmasi pada member.

**Tabel 4.16 Pengujian Halaman Konfirmasi**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
84	Klik konfirmasi	Tampil halaman konfirmasi	Tampil halaman konfirmasi yang berisi form yang akan diisi untuk	OK

			mengkonfirmasi pembayaran	
85	Pilih invoice	Terdapat pilihan invoice	Menampilkan invoice yang ingin dibayar	OK
86	Pilih bank tujuan	Terdapat pilihan bank	Menampilkan pilihan bank yang akan digunakan untuk tujuan pembayaran	OK

#### 4.3.17. Pengujian Halaman Profil

Pada tabel 4.17 merupakan tabel hasil pengujian halaman profil pada member.

**Tabel 4.17 Pengujian Halaman Profil**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
87	Klik Profil Saya	Tampil halaman profil saya	Tampil halaman profil saya yang berisi nama, no hp, alamat, user name, email	OK

#### 4.3.18. Pengujian Halaman Edit Profil

Pada tabel 4.18 merupakan tabel hasil pengujian halaman edit profil pada member.

**Tabel 4.18 Pengujian Halaman Edit Profil**

No	Test Case	Kondisi Pengujian	Hasil Keluaran	Hasil Tes
88	Klik edit profil	Ubah data profil	Data berhasil diubah	OK

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian skripsi berdasarkan rumusan masalah adalah untuk merancang dan membangun sistem *e-commerce* pada Toko Rania Fashion menggunakan metodologi penelitian *waterfall*.

Tahapan metodologi *waterfall* yang digunakan adalah analisis, *design*, *code & testing* dan *implementation*. Pada tahap analisis dilakukan analisa hal-hal yang diperlukan untuk mengetahui dengan jelas permasalahan dan kekurangan sistem yang sedang berjalan. Pada Tahap *Design* dilakukan desain sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) dengan tahapan *Use Case Diagram* yang bertujuan mempresentasikan interaksi aktor pada sistem ini terdapat 2 aktor yaitu admin dan member, *Activity Diagram* yang bertujuan untuk menggambarkan alur proses kerja sistem pada aktor, admin terdapat 10 proses alur kerja sistem pada member terdapat 6 proses alur kerja sistem, *Class Diagram* bertujuan untuk menunjukkan *class – class* yang ada dan menunjukkan relasi satu dengan yang lain. Pada tahapan *Code & Testing* menggunakan *Sublime text 3* untuk merancang sistem dengan bahasa pemrograman PHP, pengelolaan data menggunakan database MySQL dan Xampp sebagai *server*. Pada Tahap *Implementation* merupakan implementasi dari tahap desain sistem yang telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data *MySQL*. Untuk testing dilakukan pengujian fitur-fitur yang ada pada *website* menggunakan metode *black box*.

Hasil dari pengujian *blackbox* pada sistem dapat diketahui bahwa fitur-fitur yang ada pada sistem *e-commerce* toko rania fashion dapat berfungsi seperti tujuan. *E-commerce* pada toko rania membantu toko rania dalam memasarkan produk - produk.

## 5.2.Saran

Dari hasil penelitian ini masih dapat dikatakan sederhana, masih memiliki banyak kekurangan baik dari segi interface, error handling, dan fitur – fitur yang ada. Adapun saran untuk kedepannya agar aplikasi dapat dikembangkan yaitu :

1. Fitur konfirmasi pembayaran otomatis
2. Tersedianya fitur rekomendasi produk
3. Fitur untuk tracking untuk mengetahui keberadaan pesanan



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Rizky (2012) “Unified Modeling Language (UML)” tersedia: <https://belajarkomputer06.files.wordpress.com/2012/03/uml.doc>. Diakses pada 27 Februari 2020
- Adwiyanti. “Definisi Unified Modeling Language (UML)” Tersedia : <http://adwinta.activity.blogspot.com/2012/04/definisi-unified-modeling-language-uml.html> Diakses pada 27 Februari 2020
- Anonim. “Pengertian Sistem Menurut Para Ahli ”  
Tersedia <http://blog.unnes.ac.id/lindarahma/2016/03/02/pengertian-sistem-informasi-menurut-para-ahli/> , Diakses pada 21 Maret 2019
- Anonim. “*Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli*”  
Tersedia : <http://dosenit.com/kuliah-it/sistem-informasi/pengertian-sistem-informasi-menurut-para-ahli>. Diakses pada 21 Desember 2019
- Anonim. “Pengertian Website Menurut Ahli” Tersedia : <https://tipsraserbi.blogspot.com/2016/02/pengertian-website-menurut-para-ahli.html> Diakses pada 5 Januari 2020
- Anonim. “Landasan Teori”, Tersedia: [https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/575/jbptunikompp-gdl-widyahardh-28737-9-unikom\\_w-i.pdf](https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/575/jbptunikompp-gdl-widyahardh-28737-9-unikom_w-i.pdf) , Diakses pada 28 Desember 2019
- Anonim. (2019) “Tutorial Belajar PHP Part 1: Pengertian dan Fungsi PHP dalam Pemrograman Web” tersedia: <https://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemrograman-web/> diakses pada 28 Desember 2019
- Anonim “Landasan Teori” tersedia [https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/654/jbptunikompp-gdl-andripurno-32690-10-unikom\\_a-i.pdf](https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/654/jbptunikompp-gdl-andripurno-32690-10-unikom_a-i.pdf) diakses pada 27 Desember 2019
- Efendi, Imam (2018) “Pengertian dan Tipe Diagram UML”, tersedia : <https://www.it-jurnal.com/pengertian-dan-tipe-diagram-uml/> , Diakses pada 29 Januari 2020

- Hendini, Ade (2016) “Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)”, tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/280381-pemodelan-uml-sistem-informasi-monitorin-4f276586.pdf> , diakses pada 7 Februari 2020
- Himawan (2014) “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif” diakses pada 7 februari 2020
- Iyas.(2011) “Implementasi Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Usaha Rumahan Griya Unik Wanita”. Tersedia: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/5753/1/IYAS-FST.pdf>. Diakses pada 25 oktober 2019
- Juliana, Rizka Hikma Dkk. “Sistem Penjualan Online Berbasis Web Pada Mdp Notebook Center”, Tersedia : <Http://Eprints.Mdp.Ac.Id/807/1/Jurnal%202008240017%20rizka%20hikma%20juliana%20dan%202008240019%20Onova%20oktaviana.Pdf>, Diakses Pada 6 Februari 2020
- Maulana, Shabur Miftah Dkk (2015) “Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang)” Tersedia: <Https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/86512-Id-None.Pdf> Diakses Pada 5 Februari 2020
- Randi V.Palit (2015) “Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang” tersedia : <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/viewFile/10458/10044> diakses pada 5 februari 2020
- Ridho Rachman, Andi dkk. (2017) “Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi”. Tersedia: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/download/376/253/>. Diakses pada 28 Desember 2019
- Ritonga, pahmi (2015) “Pengertian Bahasa Pemrograman PHP Menurut Para Ahli dan Pakar” tersedia: <https://bangpahmi.com/pengertian-bahasa-pemrograman-php-menurut-para-pakar/> diakses pada 28 Desember 2019
- Rivai, Imam (2016) “Aplikasi Toko Online (E-Commerce) Berbasis PHP dan MySQL”. Diakses pada 28 Januari 2020
- Umayah Binti.(2015) “Aplikasi Market Basket Analisis Dengan Metode Association Rule Untuk Menemukan Perilaku Konsumen Melalui Data Transaksi”.

Tersedia: <http://etheses.uin-malang.ac.id/8214/1/11650104.pdf> Diakses pada 28 Desember 2019

Saraswati, Rita. (2016) “Implementasi Metode Market Basket Analysis (Mba) Pada Aplikasi E-Commerce Studi Kasus Ananda Shop”. Tersedia: <http://digilib.unila.ac.id/24638/3/skripsi%20tanpa%20bab%20pembahasan.pdf>. diakses pada 22 oktober 2019

Setiawan, Ferdy. (2009) “Penetapan Tata Letak Produk dan Strategi Penjualan dengan Metode Market Basket Analysis Pada Ritel Hypermarket”. Diakses pada 28 Januari 2020

Susandi, Diki dkk (2017) “Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear” tersedia: <http://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/jsii/article/viewFile/368/406> diakses pada 8 Februari 2020

Susanto, Adian. (2011) “*Definisi Flowchart*” Tersedia :<http://adiansusanto.blogspot.co.id/2011/12/definisi-flowchart.html>,Diakses pada 28 Desember 2019

Wibisono, Nurmansyah Arif dkk (2017) “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Toko Untuk Mencapai Keunggulan Kompetitif (Studi Pada Toko Sakinah Motor Kabupaten Sukoharjo)” Tersedia: [Https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/88025-Id-Analisis-Dan-Perancangan-Sistem-Informas.Pdf](https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/88025-Id-Analisis-Dan-Perancangan-Sistem-Informas.Pdf) Diakses Pada 8 Februari 2020