

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN PENJUALAN TOKO KUE CECECAKE BERBASIS  
WEB**



**DISUSUN OLEH :**

**SELLIA NOVITA GILBERT**

**DBC 113 066**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA**

**2020**

## HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN PENJUALAN TOKO KUE CECECAKE BERBASIS  
WEB**

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

OLEH :

**SELLIA NOVITA GILBERT**  
NIM. DBC 113 066

Disetujui untuk diajukan dalam Seminar Akhir Skripsi,

Palangka Raya, 08 Juli 2020

Pembimbing I



**WIDIATRY, ST., MT.**  
NIP. 19820717 200312 2 002

Pembimbing II



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

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

## HALAMAN PENGESAHAN

### RANCANG BANGUN PENJUALAN TOKO KUE CECECAKE BERBASIS WEB

#### SKRIPSI

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

Oleh






**SELLIA NOVITA GILBERT**

**DBC 113 066**

Telah dipertahankan di depan tim penguji, pada :

Hari/Tanggal : Rabu, 08 Juli 2020

Waktu : 09.00-10.30 WIB

- |   |   |
|---|---|
| 1. LICANTIK, S.Kom., M.Kom<br>NIP. 19760509 200812 2 001              | <br>.....(Ketua)    |
| 2. WIDIATRY, ST., MT.<br>NIP. 19820717 200312 2 002                   | <br>.....(Anggota) |
| 3. ABERTUN SAGIT SAHAY, ST., M.Eng<br>NIP. 19751212 200312 1 002      | <br>.....(Anggota) |
| 4. ARIESTA LESTARI, S.Kom., M.Cs., Ph.D<br>NIP. 19800322 200501 2 004 | <br>.....(Anggota) |
| 5. FELICIA SYLVIANA, ST., MM<br>NIP. 19760118 200312 2 003            | <br>.....(Anggota) |

Mengetahui :

Fakultas Teknik  
Universitas Palangka Raya  
Dejan



**Ir. WAWAN NUGROHO, 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

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu 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, 15 Juli 2020



**SELLIA NOVITA GILBERT**  
**DBC 113 066**

## RIWAYAT PENYUSUN

### RIWAYAT PENYUSUN

Iman adalah kepastian dari segala sesuatu yang diharapkan dan bukti dari segala sesuatu yang tidak dilihat (Ibrani 11 : 1)

#### Data Pribadi

Nama : SELLIA NOVITA GILBERT  
NIM : DBC 113 066  
Tempat, Tanggal Lahir : Palangka Raya, 07 November 1994  
Status : Belum Menikah  
Alamat : Jl. Adonis Saesad, Jl. Lamtoro Gung,  
Jl. Bhayangkara 2, No. 949  
Agama : Kristen Pentakosta  
Nama Ayah : Irianus Gilbert Undjung  
Nama Ibu : Helly Abidin (Alm)



#### Riwayat Pendidikan \*)

1. SD : SDN Percontohan Pemurus Baru 2 Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin (Tahun Lulus 2007)
2. SLTP : SMP Swasta Kristen Palangka Raya (Tahun Lulus 2010)
3. SLTA : SMK Negeri 3 Palangka Raya (Tahun Lulus 2013)

Palangka Raya, 15 Juli 2020

**SELLIA NOVITA GILBERT**

**DBC 113 066**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yesus Kristus atas segala kasih karuniaNya sehingga laporan Skripsi ini dapat penulis jilid dan penulis sajikan tepat pada waktunya guna sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Palangka Raya.

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

1. Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan anugerahNya sehingga penulis diberikan hikmat kepintaran, kecerdasan, kesehatan, kekuatan, dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik.
2. Dr. Andrie Elia, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Palangka Raya.
3. Ir. Waluyo Nuswantoro, M. T. selaku Dekan Fakultas Teknik.
4. Abertun Sagit Sahay, S.T., M. Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran-saran perbaikan, pengetahuan dan dorongan dalam penyelesaian Skripsi penulis.
5. Ariesta Lestari, S.Kom., M.Cs. Ph.D. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Informatika.
6. Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra, ST., M.Kom. selaku Koordinator Skripsi.
7. Nahumi Nugrahaningsih, ST., MT.,Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Widiatry, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar selalu membimbing dan memberikan masukan kepada penulis dalam menempuh Skripsi ini guna penyempurnaan program dan laporan ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya.
9. Para Dosen penguji Skripsi, yang telah menguji Skripsi penulis dan memberikan masukan untuk perbaikan Skripsi penulis.
10. Semua Dosen Teknik Informatika yang telah memberikan bimbingan dan pengajaran yang baik selama 7 tahun ini.

11. Irianus Gilbert Undjung (papah) dan Helly Abidin (Alm) (mamah) selaku orang tua penulis, Selvi Melisa Gilbert dan Sherly Melinda Gilbert selaku kakak penulis, serta Sellinda Yulanda Gilbert, Sentra Riana Gilbert, Sendy Agustina Gilbert, Steven Mario Gilbert, Stepany Jesika Gilbert, dan Stepanus Alberto Hulio Gilbert selaku adik-adik penulis yang telah memberikan dukungan moril maupun materi, semangat, kasih sayang, dan pengorbanan kepada penulis yang tak terhitung dan ternilai jumlahnya.
12. Alberamory Torang, Aura Idhrati Denia, Diesy Fridayastuti, Irma Wahyuni, Rohani Ligan, selaku sahabat-sahabat penulis, serta Andre Novandry, Ariyaini Lisa, Bagus Falentino, Muinsyah Abdillah, Pradityo Harry Christanto, Riza Fahlupie, Rio Pradana Sembiring, dan Wahyu Dedy Saputra selaku teman-teman angkatan 2013 yang juga mengambil mata kuliah Skripsi ini, sekaligus telah memberikan dorongan semangat dan motivasi, serta bersedia membantu mengerjakan Skripsi ini.
13. Anang Baddrudin selaku kekasih penulis yang dengan sabar dan setia selalu memberikan dukungan semangat, doa, perhatian kepada penulis yang tiada hentinya.
14. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yesus Kristus atas segala kasih karuniaNya sehingga laporan Skripsi dengan judul “Rancang Bangun Penjualan Toko Kue Cececake Berbasis Web” ini dapat penulis jilid dan penulis sajikan tepat pada waktunya guna sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Palangka Raya.

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

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

Palangka Raya, 15 Juli 2020

Penulis

**SELLIA NOVITA GILBERT**

**DBC 113 066**

# **RANCANG BANGUN PENJUALAN TOKO KUE CECECAKE BERBASIS WEB**

**SELLIA NOVITA GILBERT** (NIM. DBC 113 066)

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Kampus Tunjung Nyaho Jl. Yos Sudarso Palangka Raya 73112

Email : [sellianovita07@gmail.com](mailto:sellianovita07@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Kebutuhan terhadap informasi saat ini begitu penting sehingga informasi harus dapat diakses kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Salah satu media yang sudah semakin akrab dengan masyarakat saat ini adalah *World Wide Web* (WWW) atau lebih dikenal dengan nama *Web*. Penggunaan internet untuk keperluan bisnis sering disebut dengan istilah *E-Commerce*.

Toko kue cececake adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan kue basah, kue kering, pudding, dan salad buah, yang selama ini kondisi penjualan di Toko kue cececake masih melalui beberapa media sosial seperti BBM, WhatsApp, Instagram, dan Facebook, yang komunikasinya pembeli dapat mengetahui informasi produk dan harga hanya dengan bertanya melalui komentar ataupun inbox kepada penjual. Dengan adanya penjualan *online*, maka pihak toko kue cececake dapat menjual kue baik pemesanan dalam partai besar maupun kecil yang diharapkan dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada pembeli dan terutama dapat meningkatkan omzet penjualan.

Proses pembuatan rancang bangun penjualan toko kue cececake berbasis *web* ini digunakan metodologi *waterfall* (Ian Sommerville, 2011) dengan tahapan *Requirement Analysis and Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, Operation and Maintenance*.

Penjualan toko kue cececake berbasis *web* ini diharapkan seorang pembeli dapat melihat katalog kue yang dijual secara *online* dan melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ke toko kue cececake lagi.

**Kata Kunci : Website, E-Commerce, Toko Kue Cececake.**

## **WEB-BASED SALES DESIGN OF CECECAKE CAKE SHOP**

**SELLIA NOVITA GILBERT** (NIM. DBC 113 066)

Department of Information Technology, Faculty of Engineering, Universitas  
Palangka Raya  
Kampus Tunjung Nyaho. Yos Sudarso street, Palangka Raya 73112  
Email : [sellianovita07@gmail.com](mailto:sellianovita07@gmail.com)

### ***ABSTRACT***

The need for information now is so important that information must be accessible anytime and anywhere in accordance with the needs of its users. One of the media that has become increasingly familiar with society today is the World Wide Web (WWW) or better known as the Web. The use of the internet for business purposes is often referred to as E-Commerce.

Cececake Shop is one of the businesses engaged in the sale of cakes, pastries, pudding, and fruit salads, which so far the condition of sales at cececake Store is still through several social media such as BBM, WhatsApp, Instagram, and Facebook, where buyers can find out product informations and prices just by asking through comment or inbox to the seller. With online sales, the cececake store can sell cakes both large and small parties that are expected to help deliver detailed product and price information to buyers and especially to increase sales turnover.

The process of making the design of the web-based cececake shop is using the waterfall methodology (Ian Sommerville, 2011) with the stages of Requirement Analysis and Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, Operation and Maintenance.

This website is expected to be able to view a catalog of cakes sold online and make direct purchases with customers without having to come to the cececake store again.

**Keywords :** *Website, E-Commerce, Cececake Shop.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN RIWAYAT PENYUSUN</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	xix
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan .....	4
1.5. Manfaat .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
1.7. Jadwal Kegiatan .....	7
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. <i>Website</i> .....	8
2.1.1. Pengertian <i>Website</i> .....	8
2.1.2. Unsur-Unsur <i>Website</i> .....	8
2.2. <i>Electronic Commerce</i> (Perdagangan Elektronik) .....	9

2.2.1.	Pengertian <i>E-Commerce</i> (Perdagangan Elektronik) ....	9
2.2.2.	Kategori <i>E-Commerce</i> (Perdagangan Elektronik) .....	10
2.2.3.	Model Bisnis B2C ( <i>Business to Consumer</i> ) .....	11
2.2.4.	Karakteristik <i>E-Commerce</i> (Perdagangan Elektronik) ..	11
2.2.5.	Kelebihan <i>E-Commerce</i> (Perdagangan Elektronik) .....	12
2.2.6.	Kelemahan <i>E-Commerce</i> (Perdagangan Elektronik) ...	13
2.2.7.	Pembayaran pada <i>E-Commerce</i> (Perdagangan .....	14
2.3.	<i>Database</i> .....	14
2.3.1.	<i>XAMPP</i> .....	15
2.4.	Metode Pengembangan .....	15
2.4.1.	<i>Waterfall</i> .....	15
2.4.2.	<i>Flowchart</i> .....	17
2.4.3.	DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ) .....	18
2.4.4.	ERD ( <i>Entity Relantionship Diagram</i> ) .....	21
2.5.	<i>Blackbox Testing</i> .....	23

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1.	Metode Pengumpulan Data .....	24
3.2.	<i>Requirements Definition</i> .....	24
3.2.1.	Analisis Sistem .....	25
3.2.2.	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan (Sistem .....	25
3.2.3.	Kelemahan Sistem Yang Sedang Berjalan (Sistem .....	26
3.2.4.	Bisnis Proses Sistem Yang Sedang Berjalan (Sistem ..	26
3.2.5.	Analisis Sistem Baru .....	28
3.2.6.	Tahap Analisa Pengguna .....	29
3.2.7.	Tahap Analisa Teknologi .....	34
3.2.8.	Tahap Analisa Informasi .....	35
3.3.	<i>System and Software Design</i> .....	36
3.3.1.	Desain Sistem .....	36
3.3.2.	Desain <i>Database</i> .....	50

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1. <i>Implementation and Unit Testing</i> .....	75
4.1.1. Implementasi <i>Interface</i> Halaman Admin .....	75
4.1.2. Implementasi <i>Interdace</i> Halaman Pengunjung dan ...	91

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan .....	109
5.2. Saran .....	112

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	113
-----------------------------	-----

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Skripsi .....	7
Tabel 2.1. <i>Flowchart</i> Sistem yang Dipakai .....	18
Tabel 2.2. Penomoran Level pada DFD .....	21
Tabel 2.3. Komponen ERD .....	22
Tabel 3.1. Entitas .....	38
Tabel 3.2. Definisi Proses .....	40
Tabel 3.3. T. admin .....	52
Tabel 3.4. T. artikel .....	52
Tabel 3.5. T. bank .....	53
Tabel 3.6. T. cara_order .....	53
Tabel 3.7. T. hubungi .....	53
Tabel 3.8. T. kategori .....	54
Tabel 3.9. T. konfirmasi .....	54
Tabel 3.10. T. member .....	54
Tabel 3.11. T. orderan .....	55
Tabel 3.12. T. produk .....	55
Tabel 3.13. T. tentang .....	56
Tabel 3.14. T. <i>testimonial</i> .....	56
Tabel 3.15. T. custom .....	57
Tabel 3.16. T. order_detail .....	57
Tabel 4.1. Fungsi Halaman <i>Login</i> Admin .....	76
Tabel 4.2. Fungsi Halaman Beranda .....	77
Tabel 4.3. Fungsi Halaman Kelola Tentang Kami .....	79
Tabel 4.4. Fungsi Halaman Kelola Cara Pemesanan .....	80
Tabel 4.5. Fungsi Halaman Kelola Hubungi Kami .....	81
Tabel 4.6. Fungsi Halaman Kelola Data Artikel .....	82
Tabel 4.7. Fungsi Halaman Kelola Data Bank .....	83
Tabel 4.8. Fungsi Halaman Kelola Data Admin .....	84
Tabel 4.9. Fungsi Halaman Kelola Data Member .....	85

Tabel 4.10. Fungsi Halaman Kelola Produk Kategori .....	86
Tabel 4.11. Fungsi Halaman Kelola Data Produk .....	87
Tabel 4.12. Fungsi Halaman Kelola Konfirmasi Pembayaran .....	89
Tabel 4.13. Fungsi Halaman Kelola Data Order .....	90
Tabel 4.14. Fungsi Halaman Menu <i>Login</i> .....	91
Tabel 4.15. Fungsi Halaman Menu Buat Akun .....	92
Tabel 4.16. Fungsi Halaman Menu Keranjang Belanja .....	98
Tabel 4.17. Fungsi Halaman Menu Daftar Order .....	99
Tabel 4.18. Fungsi Halaman Menu Konfirmasi Bayar .....	100
Tabel 4.19. Fungsi Halaman Menu Edit Akun .....	102
Tabel 4.20. Fungsi Halaman Menu <i>Testimonial</i> .....	104
Tabel 4.21. Fungsi Halaman Menu Custom Kue .....	104
Tabel 4.22. Fungsi Halaman Menu <i>Logout</i> .....	105
Tabel 4.23. Fungsi Halaman Menu Kategori Produk .....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Simbol Proses .....	19
Gambar 2.2. Simbol Alur Data .....	19
Gambar 2.3. Simbol <i>Data Store</i> .....	19
Gambar 2.4. Simbol Terminator .....	20
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Sistem Yang Sedang Berjalan (Sistem Lama) .....	27
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> Admin dan Sistem .....	31
Gambar 3.3. <i>Flowchart</i> Pengunjung, Pembeli dan Sistem .....	34
Gambar 3.4. Diagram Konteks Toko Kue Cececake Berbasis <i>Web</i> .....	37
Gambar 3.5. <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Admin, Pembeli dan .....	40
Gambar 3.6. DFD Level 2 Proses 2 Admin .....	44
Gambar 3.7. DFD Level 2 Proses 3 Admin .....	45
Gambar 3.8. DFD Level 2 Proses 4 Admin .....	45
Gambar 3.9. DFD Level 2 Proses 5 Admin, Pembeli dan Pengunjung .....	46
Gambar 3.10. DFD Level 2 Proses 6 Admin .....	47
Gambar 3.11. DFD Level 2 Proses 7 Admin dan Pembeli .....	48
Gambar 3.12. DFD Level 2 Proses 8 Admin, Pembeli dan Pengunjung .....	48
Gambar 3.13. DFD Level 2 Proses 10 Admin .....	49
Gambar 3.14. DFD Level 2 Proses 11 Admin .....	50
Gambar 3.15. <i>Entity Relationship Diagram</i> Toko Kue Cececake .....	51
Gambar 3.16. Perancangan <i>User Interface Form Login</i> Pembeli .....	58
Gambar 3.17. Perancangan <i>User Interface Form</i> Buat Akun Baru .....	59
Gambar 3.18. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Beranda Pembeli .....	60
Gambar 3.19. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Semua Produk .....	61
Gambar 3.20. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Produk Promo .....	61
Gambar 3.21. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Tentang Kami .....	62
Gambar 3.22. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Artikel .....	62
Gambar 3.23. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Cara Pemesanan .....	63
Gambar 3.24. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Hubungi Kami .....	63
Gambar 3.25. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Keranjang Belanja .....	64

Gambar 3.26. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Daftar Order .....	64
Gambar 3.27. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Konfirmasi Bayar .....	65
Gambar 3.28. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Edit Akun .....	66
Gambar 3.29. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Isi <i>Testimonial</i> .....	66
Gambar 3.30. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Custom Kue .....	67
Gambar 3.31. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Kategori Produk .....	67
Gambar 3.32. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Tentang Kami .....	68
Gambar 3.33. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Cara Pemesanan .....	69
Gambar 3.34. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Hubungi Kami .....	70
Gambar 3.35. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Data Artikel .....	70
Gambar 3.36. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Data Bank .....	71
Gambar 3.37. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Data Admin .....	71
Gambar 3.38. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Data Member .....	72
Gambar 3.39. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Kustom Kue .....	72
Gambar 3.40. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Produk Kategori .....	72
Gambar 3.41. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Data Produk .....	73
Gambar 3.42. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Konfirmasi .....	73
Gambar 3.43. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Data Order .....	74
Gambar 3.44. Perancangan <i>User Interface</i> Halaman Rekap Order .....	74
Gambar 4.1. Halaman <i>Login</i> Admin .....	76
Gambar 4.2. Halaman Beranda .....	77
Gambar 4.3. Halaman Kelola Tentang Kami .....	79
Gambar 4.4. Halaman Kelola Cara Pemesanan .....	80
Gambar 4.5. Halaman Kelola Hubungi Kami .....	80
Gambar 4.6. Halaman Kelola Data Artikel .....	81
Gambar 4.7. Halaman Kelola Data Bank .....	83
Gambar 4.8. Halaman Kelola Data Admin .....	84
Gambar 4.9. Halaman Kelola Data Member .....	85
Gambar 4.10. Halaman Kelola Produk Kategori .....	86
Gambar 4.11. Halaman Kelola Data Produk .....	87
Gambar 4.12. Halaman Kelola Konfirmasi Pembayaran .....	89

Gambar 4.13. Halaman Kelola Data Order .....	90
Gambar 4.14. Halaman Menu <i>Login</i> .....	91
Gambar 4.15. Halaman Menu Buat Akun .....	92
Gambar 4.16. Halaman Menu Utama atau Beranda .....	93
Gambar 4.17. Halaman Menu Semua Produk .....	94
Gambar 4.18. Halaman Menu Produk Promo .....	94
Gambar 4.19. Halaman Menu Tentang Kami .....	95
Gambar 4.20. Halaman Menu Artikel .....	95
Gambar 4.21. Halaman Menu Cara Pemesanan .....	96
Gambar 4.22. Halaman Menu Hubungi Kami .....	96
Gambar 4.23. Halaman Menu <i>Testimonial</i> .....	97
Gambar 4.24. Halaman Menu Keranjang Belanja .....	98
Gambar 4.25. Halaman Menu Daftar Order .....	99
Gambar 4.26. Halaman Menu Konfirmasi Bayar .....	100
Gambar 4.27. Halaman Menu Edit Akun .....	102
Gambar 4.28. Halaman Menu Isi <i>Testimonial</i> .....	103
Gambar 4.29. Halaman Menu <i>Custom Kue</i> .....	104
Gambar 4.30. Halaman Menu <i>Logout</i> .....	105
Gambar 4.31. Halaman Menu Kategori Produk .....	106
Gambar 4.32. Halaman <i>Testimonial</i> .....	106
Gambar 4.33. Halaman Produk Paling Diminati .....	107
Gambar 4.34. Halaman Produk Terbaru .....	107
Gambar 4.35. Halaman Hubungi Kami .....	108

## DAFTAR SINGKATAN

<b>WWW</b>	<i>(World Wide Web)</i>
<b>URL</b>	<i>(Uniform Resource Locator)</i>
<b>HTML</b>	<i>(HyperText Markup Language)</i>
<b>ASP</b>	<i>(Active Server Pages)</i>
<b>PHP</b>	<i>(Hypertext Preprocessor)</i>
<b>JSP</b>	<i>(Java Server Page)</i>
<b>INTERNET</b>	<i>(Interconnected Networks)</i>
<b>B2B</b>	<i>(Business to Business)</i>
<b>B2C</b>	<i>(Business to Consumer)</i>
<b>P2P</b>	<i>(Peer to Peer)</i>
<b>C2B</b>	<i>(Consumer to Business)</i>
<b>E-COMMERCE</b>	<i>(Electronic Commerce)</i>
<b>COD</b>	<i>(Cash On Delivery)</i>
<b>HTTP</b>	<i>(Hypertext Transfer Protocol)</i>
<b>MySQL</b>	<i>(My Structured Query Language)</i>
<b>PHP</b>	<i>(Hypertext Preprocessor)</i>
<b>DFD</b>	<i>(Data Flow Diagram)</i>
<b>ERD</b>	<i>(Entity Relationship Diagram)</i>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kebutuhan terhadap informasi saat ini begitu penting sehingga informasi harus dapat diakses kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Salah satu media yang sudah semakin akrab dengan masyarakat saat ini adalah *World Wide Web* (WWW) atau lebih dikenal dengan nama *Web*. Kemudahan yang ditawarkan aplikasi ini membuat masyarakat mudah mengakses informasi yang beredar. Contohnya bagi para pelaku bisnis, kemudahan yang ditawarkan internet dan kecenderungan masyarakat terhadap internet saat ini mereka jadikan sebagai peluang bisnis. Penggunaan internet untuk keperluan bisnis sering disebut dengan istilah *E-Commerce*. Dengan *E-Commerce* memungkinkan kita bertransaksi dengan cepat dan biaya yang murah tanpa melalui proses yang sulit, dimana pihak pembeli (*buyer*) cukup mengakses internet ke *website* perusahaan yang mengiklankan produknya di internet, yang kemudian pihak pembeli (*buyer*) cukup mempelajari *term of condition* (ketentuan-ketentuan yang diisyaratkan) oleh pihak penjual.

Toko kue cececake adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan kue basah, kue kering, pudding, dan salad buah, yang beralamat di Jl. Tangkuhis I No. 04 Palangka Raya. Selama ini, kondisi penjualan di toko kue cececake masih melalui beberapa media sosial seperti BBM, WhatsApp,

Instagram, dan Facebook, yang komunikasinya pembeli dapat mengetahui informasi produk dan harga hanya dengan bertanya melalui komentar ataupun inbox kepada penjual. Untuk itu, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah *website* baru untuk toko kue cececake. Karena, penulis melihat bahwa saat ini kue juga merupakan bisnis yang memang memiliki prospek ke depan yang cukup baik. Dengan adanya penjualan *online*, maka pihak toko kue cececake dapat menjual kue baik pemesanan dalam partai besar maupun kecil yang diharapkan dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada pembeli dan terutama dapat meningkatkan omzet penjualan. Melalui penjualan toko kue cececake berbasis *web* ini diharapkan seorang pembeli dapat melihat katalog kue yang dijual secara *online* dan melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ke toko kue cececake lagi. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Rancang Bangun Penjualan Toko Kue Cececake Berbasis *Web*”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara merancang bangun penjualan toko kue cececake berbasis *web*?

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam rancang bangun penjualan toko kue cececake berbasis *web* adalah sebagai berikut :

1. Penyajian penjualan meliputi : beranda, semua produk, informasi tentang toko, artikel, cara pemesanan, alamat atau kontak toko yang bisa dihubungi, keranjang belanja, daftar order, konfirmasi pembayaran, edit *account*, kategori produk, *testimonial*, produk paling diminati, dan produk terbaru.
2. Proses pembayaran dapat dilakukan dengan via transfer ke nomor rekening yang telah dicantumkan di halaman *website* dan akan dikonfirmasi melalui *form* konfirmasi pembayaran (*login* ke *member* area terlebih dahulu).
3. Jangkauan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di Palangka Raya.
4. Aplikasi ini tidak memuat tentang informasi data pembelian bahan baku yang dibutuhkan.
5. Pengguna dibagi menjadi :
  - a. Admin : dapat melakukan *login* untuk mengelola tentang kami, cara pemesanan, hubungi kami, data artikel, data bank, data admin, data member, produk kategori, data produk, konfirmasi pembayaran, data order, cetak rekap order penjualan, dan dapat melakukan *logout*.
  - b. Pembeli : dapat melakukan *login* untuk melihat beranda, melihat semua produk, melihat informasi tentang toko, melihat artikel, melihat cara pemesanan, melihat alamat dan kontak toko yang dapat dihubungi, melihat keranjang belanja, melihat daftar order, melakukan konfirmasi pembayaran, mengelola edit *account*, melihat dan memberikan

*testimonial*, melihat kategori produk, melihat produk paling diminati, melihat produk terbaru, dan dapat melakukan *logout*.

- c. Pengunjung : dapat melihat beranda, melihat semua produk, melihat informasi tentang toko, melihat artikel, melihat cara pemesanan, melihat alamat dan kontak toko yang dapat dihubungi, melihat kategori produk, melihat *testimonial*, melihat produk paling diminati, melihat produk terbaru, dan membuat akun baru dengan cara melakukan *registrasi* untuk menjadi member atau pembeli agar bisa melakukan transaksi pemesanan.

#### 1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari rancang bangun penjualan toko kue cececake berbasis *web* adalah untuk :

1. Membantu pembeli dalam mendapatkan informasi produk dan harga secara detail.
2. Membantu dalam mempromosikan dan menjual produk kepada pembeli.

#### 1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan rancang bangun penjualan toko kue cececake berbasis *web* adalah sebagai berikut :

1. Bagi toko kue cececake : untuk meningkatkan omzet penjualan.
2. Bagi masyarakat : memudahkan pembeli memperoleh informasi tentang jenis kue dan harga secara detail kapan saja melalui *website*.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang pembuatan yang akan dijalankan dan dibagi menjadi beberapa bab dan sub bab. Adapun pembagiannya antara lain sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini, penulis menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, sistematika penulisan, dan jadwal skripsi yang mencakup kegiatan, rincian kegiatan dan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap kegiatan tersebut.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisikan tentang landasan teori, membahas secara singkat teori-teori yang diperlukan dalam menunjang penulisan skripsi ini, dan teori-teori pendukung lainnya.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis membahas analisa proses sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem, perancangan sistem usulan, perancangan masukan dan perancangan keluaran.

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

Dalam bab ini penulis memaparkan tampilan *input* dan *output* sistem beserta penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan sistem berjalan dan usulan.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil akhir pemecahan masalah, dan saran yang dianggap penting untuk diperhatikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi *literatur* yang digunakan sebagai acuan pembuatan laporan skripsi.

## **LAMPIRAN**

Berisi lampiran *koding* dan *form implementasi*.



### 1.7. Jadwal Kegiatan

Adapun jadwal pelaksanaan dalam pembuatan program pada mata kuliah skripsi adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.1. Jadwal Skripsi**

	Bulan Oktober				Bulan November				Bulan Desember				Bulan Januari				Bulan Februari				Bulan Maret				Bulan April			
	Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penyusunan Proposal Skripsi	■	■	■	■																								
Seminar Proposal Skripsi																												
Pengumpulan Data																												
<i>Requirements Definiton</i>																												
<i>System and Software Design</i>																												
<i>Implementation and Unit Testing</i>																												
<i>Integration and System Testing</i>																												
<i>Operation and Maintenance</i>																	■											
Pembuatan Laporan Hasil Skripsi																												
Seminar Hasil Skripsi																	■											
Pembuatan Laporan Akhir Skripsi																	■	■	■	■								
Seminar Akhir Skripsi																					■							

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Website

##### 2.1.1. Pengertian Website

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

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

##### 2.1.2. Unsur-Unsur Website

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

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

## **2.2. Electronic Commerce (Perdagangan Elektronik)**

### **2.2.1. Pengertian E-Commerce (Perdagangan Elektronik)**

Pengertian *E-Commerce* (perdagangan elektronik) adalah kegiatan jual beli barang/jasa atau tansmisi dana/data melalui jaringan elektronik, terutama internet. Dengan perkembangan teknologi

informasi dan *software*, hal ini membuat transaksi konvensional menjadi mungkin untuk dilakukan secara elektronik.

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

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

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

1. *Business to Business* (B2B), aktivitas mengarah ke pandangan penuh pada *E-Commerce* yang dimana dapat terjadi antara 2 (dua) organisasi, diantara aktivitas lainnya, ini termasuk pembelian, penyedia barang, *supplier management*, *inventory management*, *sales activities*, dan *service and support*.
2. *Business to Consumer* (B2C) adalah *E-Commerce* yang mengarah kepada pertukaran antara bisnis dan konsumen, seperti yang dilakukan oleh Amazon, Yahoo, Dan Charles Schwab & Co. transaksi B2C dapat berupa pertukaran fisik atau produk *digital* atau pelayanan dan biasanya lebih kecil daripada transaksi yang dilakukan model B2B.

3. *Peer to Peer* (P2P) adalah pertukaran yang terjadi antara konsumen dengan konsumen. Pertukaran bisa melibatkan pihak ketiga.
4. *Consumer to Business* (C2B), konsumen dapat bersatu bersama untuk menampilkan mereka sebagai grup pembeli dalam hubungan C2B termasuk dalam kategori ini adalah perorangan yang menjual produk atau layanan ke organisasi, dan perorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi.

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

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

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

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

1. Transaksi tanpa batas. Dengan adanya internet, perusahaan dapat memasarkan produknya secara internasional, cukup dengan membuat situs *web* atau dengan memasang iklan di internet tanpa batas waktu.

2. Transaksi anonim. Para penjual dan pembeli dalam transaksi melalui internet tidak harus bertemu muka satu sama lainnya.
3. Produk *digital* dan *non digital*. Dalam perkembangannya produk yang dijual melalui *E-Commerce* dapat berupa produk *digital* maupun *non digital*.

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

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

1. Keuntungan bagi perusahaan
  - a. Memperpendek jarak : pihak perusahaan tidak dapat mendekatkan diri dengan konsumen.
  - b. Perluasan pasar : jangkauan pemasaran menjadi semakin luas dan tidak terbatas oleh area geografis dimana perusahaan berada.
  - c. Perluasan jaringan mitra bisnis : dengan adanya jaringan elektronik memudahkan mitra kerja dalam melakukan kerjasama.
2. Keuntungan bagi konsumen
  - a. *Efektif* : konsumen dapat memperoleh informasi tentang produk atau jasa yang dibutuhkannya dan bertransaksi dengan cara yang cepat dan murah.
  - b. Aman secara fisik : konsumen tidak perlu mendatangi toko secara langsung dan kini memungkinkan konsumen dapat bertransaksi dengan aman.

- c. *Fleksibel* : konsumen dapat melakukan transaksi dari berbagai lokasi, baik dari rumah, warnet atau tempat kerja lainnya.
3. Keuntungan bagi masyarakat umum
- a. Membuka peluang kerja baru : dalam hal ini akan membuka peluang-peluang kerja baru bagi mereka yang tidak buta teknologi.
- b. Mengurangi polusi dan pencemaran lingkungan : dengan adanya ini konsumen tidak perlu melakukan perjalanan ke toko-toko.
- c. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia : dalam hal ini hanya orang-orang yang tidak gagap teknologi, sehingga pada gilirannya akan merangsang orang-orang dalam mempelajari teknologi.

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

Kekurangan dari penerapan *E-Commerce* adalah :

1. Sering terjadinya penipuan seperti fiktif *credit card*, atau terkadang penipuan penjual terhadap pembeli karena hukum yang mengatur tentang *E-Commerce* masih belum terlalu berkembang.
2. Konsumen atau pembeli tidak dapat melihat langsung kondisi barang yang akan dibeli.
3. Mempersempit lapangan pekerjaan karena industri *E-Commerce* tidak membutuhkan banyak pegawai untuk melayani transaksi.

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

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

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

### 2.3. Database

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

tujuan *database* adalah dapat digunakan untuk mengelola data dengan lebih efektif dan efisien.

### **2.3.1. XAMPP**

*XAMPP* adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan 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 dan dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

## **2.4. Metode Pengembangan**

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

### **2.4.1. Waterfall**

Pemodelan *Waterfall* (Ian Sommerville, 2011) merupakan pemodelan proses pengembangan perangkat lunak yang pertama kali

dipublikasikan kemudian diambil dari proses pengembangan sistem yang lebih umum (Royce, 1970). *Waterfall* model adalah sebuah contoh proses yang menitik beratkan pada perencanaan, sehingga pada prinsipnya, aktivitas-aktivitas proses harus direncanakan dan dijadwalkan sebelum aktivitas tersebut dilakukan.

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

1. *Requirements Definition*, menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh admin *user* dalam pembuatan penjualan toko kue cececake berbasis *web* ini, guna mencari pilihan dan solusi fitur apa yang akan dirancang. Pada tahap analisis ini juga dilakukan pembuatan *Flowchart*.
2. *System and Software Design*, pada tahap ini berguna untuk melakukan pendesainan *interface web* yang akan dibuat, tahap rancangan ini akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap desain ini juga dilakukan pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD).
3. *Implementation and Unit Testing*, penulisan program dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *XAMPP* sebagai perangkat untuk pembuatan *datasenya*. Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah

memenuhi spesifikasinya. Metode *testing* yang digunakan pada pembuatan *website* ini adalah metode *blackbox*.

4. *Integration and System Testing*, setelah didesain, dan dilakukan penulisan program, *website* yang telah dibuat akan diimplementasikan. *Website* yang dibuat akan dilakukan pengujian terlebih dahulu, jika ada kesalahan maka akan kembali ke metodologi sebelumnya yaitu pembuatan kode program.
5. *Operation and Maintenance*, mengoperasikan program dilingkungannya, sesuai dengan kebutuhan *user* dan melakukan *maintenance* atau pemeliharaan. Biasanya merupakan fase siklus yang paling lama (walaupun tidak seharusnya). Pemeliharaan mencakup koreksi dan berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit *website* dan pengembangan pelayanan *website*. Dalam merancang dan membangun penjualan toko kue Cececake berbasis *web* untuk tahapan *Maintenance* (pemeliharaan) tidak dilakukan.

#### **2.4.2. Flowchart**

Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan hasil (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Berikut ini merupakan simbol-simbol *flowchart* yang digunakan untuk analisis bisnis proses sistem lama dan sistem baru dari

rancang bangun penjualan toko kue Cececake berbasis *web*, yaitu sebagai berikut :

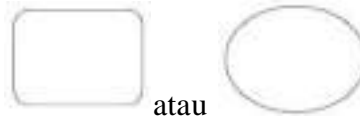
**Tabel 2.1. Flowchart Sistem yang Dipakai**

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

#### 2.4.3. DFD (Data Flow Diagram)

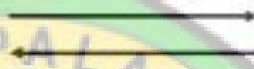
*Data Flow Diagram* (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan *profesional* sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. Terdapat 4 (empat) elemen penyusun DFD, yaitu :

1. Proses atau aktivitas yang dilakukan untuk alasan bisnis yang spesifik, biasa berupa manual maupun terkomputerisasi.



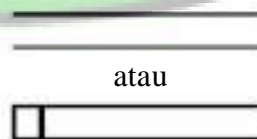
**Gambar 2.1. Simbol Proses**  
(Sumber : Jogiyanto, 2010)

2. Alur data (*Data Flow*) digambarkan dengan anak panah, yang menunjukkan arah menuju ke dalam dan keluar dari suatu proses. Alur data ini digunakan untuk menerangkan perpindahan data atau paket data/informasi dari satu bagian sistem ke bagian lainnya.



**Gambar 2.2. Simbol Alur Data**  
(Sumber : Jogiyanto, 2010)

3. *Data Store*, kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam *data store*. Aliran data di *update* atau ditambahkan ke *data store*. Berupa seperti penyimpanan *file* atau *database* yang berkaitan dengan penyimpanan secara komputerisasi, misalnya *file disket*, *file hardisk*, pita magnetik.



**Gambar 2.3. Simbol Data Store**  
(Sumber : Jogiyanto, 2010)

4. *External Entity*, terminator mewakili entitas *eksternal* yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dikembangkan. Terdapat 2 (dua) jenis terminator yaitu terminator sumber (*source*) dan terminator tujuan (*sink*). Terminator dapat berupa orang, organisasi,

departemen di dalam organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan *input* atau menerima *output* dari *system*.



**Gambar 2.4. Simbol Terminator**  
(Sumber : Jogiyanto, 2010)

Tingkatan susunan dalam DFD adalah :

1. *Context Diagram* : DFD pertama dalam proses bisnis. Menunjukkan konteks dimana proses bisnis berada. Menunjukkan semua proses bisnis dalam 1 proses tunggal (proses 0). *Context Diagram* juga menunjukkan semua entitas luar yang menerima informasi dari atau memberikan informasi ke sistem.
2. *Level Diagram 1* : menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem. Level ini juga menunjukkan komponen *internal* dari proses 1 dan menunjukkan bagaimana proses-proses utama direlasikan menggunakan *data flow*. Pada level ini juga ditunjukkan bagaimana proses-proses utama terhubung dengan entitas *eksternal*. Pada level ini juga dilakukan penambahan *data store*.
3. *Level 2 Diagrams* : umumnya diagram level 2 diciptakan dari setiap proses utama dari level 1. Level ini menunjukkan proses-proses *internal* yang menyusun setiap proses-proses utama

dalam level 1, sekaligus menunjukkan bagaimana informasi berpindah dari satu proses ke proses lainnya. Jika misalnya proses induk dipecah, katakanlah menjadi 3 proses anak, maka 3 proses anak ini secara utuh menyusun proses induk.

4. *Level 3 Diagrams* : menunjukkan semua proses yang menyusun sebuah proses pada level 2. Bisa saja penyusun DFD tidak mencapai level 3 ini, atau mungkin harus dilanjutkan ke level berikutnya (level 3, level 4, dst ....).

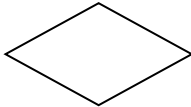


**Tabel 2.2. Penomoran Level pada DFD**

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

#### 2.4.4. ERD (*Entity Relantionship Diagram*)

Menurut Ladjamudin (2005 : 142) menjelaskan bahwa ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara *abstrak*. ERD ini berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan oleh sistem, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan *relationship* data.

**Tabel 2.3. Komponen ERD**

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

Komponen-komponen dari ERD adalah sebagai berikut :

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

## 2.5. *Blackbox Testing*

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

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

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

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan *observasi* langsung terhadap sistem yang sedang berjalan di toko kue cececake untuk menentukan kebutuhan informasi, diantaranya :

1. Wawancara dilakukan dengan pemilik toko kue cececake yang menjual produk. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui informasi berupa kategori, nama, dan harga produk, serta profil toko kue cececake.
2. *Observasi* adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap objek yang akan diteliti. *Observasi* dilakukan oleh penulis dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai transaksi jual beli dan pembuatan produk di toko kue cececake.

#### 3.2. Requirements Definition

Pada sub bab ini analisis yang dilakukan meliputi analisis sistem yang berjalan dan sistem baru yang direkomendasikan. Dalam analisis sistem yang sedang berjalan (sistem lama) ini, berguna untuk mengetahui kelemahan dari sistem lama, sehingga dapat diketahui siapa saja pengguna sistem dan kegiatan yang dilakukan didalam sistem. Sehingga nantinya dapat diketahui sistem baru seperti apa yang diperlukan.

### 3.2.1. Analisis Sistem

Analisis sistem pada toko kue cececake berbasis *web* dibagi menjadi 3 (tiga) tahapan utama, yakni :

1. Tahapan analisis pengguna, berguna untuk mengetahui siapa saja pengguna yang terlibat dalam toko kue cececake berbasis *web*.
2. Tahapan analisis teknologi, berguna untuk mengetahui *tools* atau aplikasi apa saja yang diperlukan dalam proses pembangunan *website*.
3. Tahapan analisis informasi, berguna untuk mengetahui informasi dan data apa saja yang didapat serta bermanfaat bagi pengguna ketika membuka *website* ini.

### 3.2.2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan (Sistem Lama)

Berdasarkan hasil wawancara dan *observasi* yang telah dilakukan di toko kue cececake, penyampaian informasi penjualan dan pemesanan produk menggunakan fasilitas jejaring sosial seperti BBM, WhatsApp, Instagram, dan Facebook. Kendala yang dihadapi adalah banyaknya pesanan sehingga menyebabkan beberapa pesanan yang masuk tidak terkonfirmasi karena banyaknya jejaring sosial yang digunakan sebagai media penyampaian informasi penjualan dan pemesanan produknya. Selain itu juga penjual melakukan promosi, pelayanan, pembuatan, dan pengantaran produk yang dilakukan semuanya dengan sendiri, sehingga menyebabkan komunikasi antara penjual dan pembeli yang kurang

lancar. Serta penjual mencatat *list* pesanan secara manual, sehingga beberapa pesanan terlewat dan tidak tercatat oleh penjual.

### **3.2.3. Kelemahan Sistem Yang Sedang Berjalan (Sistem Lama)**

1. Transaksi bisa tertunda karena bergantung pada interaksi pembeli dan penjual. Kalau penjual tidak tanggap merespon pertanyaan pembeli, niat untuk belanja bisa tertunda atau bahkan batal.
2. Komunikasi ke pembeli kurang lancar, karena mengurus semua hal sendiri, mulai promosi produk, melayani pembeli, menerima permintaan, membuat produk, mengurus pengiriman termasuk pembayaran.
3. Pencatatan pemesanan transaksi masih manual.

### **3.2.4. Bisnis Proses Sistem Yang Sedang Berjalan (Sistem Lama)**

1. Jika pembeli ingin mendapatkan informasi tentang produk dan memesan produk, maka pembeli datang ke toko kue cececake untuk menanyakan informasi tentang produk ke penjual dan memesan produk, atau mencari produk menggunakan jejaring sosial dan memesan produk.
2. Jika produk yang ditanyakan pembeli sesuai dengan keinginan, maka penjual menerima pesanan produk dari pembeli. Tapi jika produk tidak sesuai dengan keinginan pembeli, maka pembeli ingin membeli produk lain atau tidak.



### 3.2.5. Analisis Sistem Baru

Berdasarkan hasil analisis sistem yang sedang berjalan (sistem lama) di toko kue cececake, maka dibuatlah *website* untuk menampung semua pesanan produk yang dipesan melalui jejaring sosial yang ada. Diantaranya terdapat sistem baru untuk admin, pembeli, dan pengunjung. Sistem baru untuk admin terdapat fitur, antara lain menambah, mengedit, dan menghapus beberapa bagian kelola data yaitu : tentang kami, cara pemesanan, hubungi kami, data artikel, data bank, data admin, data member, produk kategori, data produk, konfirmasi pembayaran, data order, dan mencetak rekap order penjualan.

Sistem baru untuk pengunjung terdapat fitur untuk melihat beranda, melihat semua produk, melihat informasi tentang toko, melihat artikel, melihat cara pemesanan, melihat alamat dan kontak toko yang dapat dihubungi, melihat kategori produk, melihat *testimonial*, melihat produk paling diminati, melihat produk terbaru, dan dapat membuat akun baru dengan cara melakukan *registrasi* untuk menjadi member atau pembeli agar bisa melakukan transaksi pemesanan. Sedangkan sistem baru untuk pembeli atau member terdapat fitur yang sama seperti pengunjung, namun yang membedakannya terdapat beberapa fitur tambahan diantaranya fitur *login* dan *logout*, fitur keranjang belanja, fitur daftar order, fitur konfirmasi bayar, fitur edit *account*, dan fitur kelola *testimonial*.

### 3.2.6. Tahap Analisa Pengguna

Pada tahap ini ditentukan bahwa pengguna yang ada pada toko kue cececake berbasis *web* ini ada 3 (tiga), yaitu admin, pengunjung dan pembeli.

1. Admin adalah pengguna yang mengatur dan mengelola toko kue cececake berbasis *web* secara keseluruhan.

Bisnis proses sistem baru admin :

- a. Admin mengakses *website*.
- b. Admin melakukan *login*.
- c. *Website* melakukan *validasi login*, bila tidak valid akan kembali ke *login* dan memberikan info bahwa *username* atau *password* salah, bila berhasil ke langkah selanjutnya.
- d. Admin kelola tentang kami.
- e. Admin kelola cara pemesanan.
- f. Admin kelola hubungi kami.
- g. Admin kelola data artikel.
- h. Admin kelola data bank.
- i. Admin kelola data admin.
- j. Admin kelola data member.
- k. Admin kelola kustom kue.
- l. Admin kelola produk kategori.
- m. Admin kelola data produk.
- n. Admin kelola konfirmasi pembayaran.

- o. Admin kelola data order.
- p. Admin cetak rekap order penjualan.
- q. Admin melakukan *logout*.
- r. Selesai.

Bila digambarkan dengan diagram alur (*flowchart*) sistem baru pengguna admin sebagai berikut :





2. Pengunjung dan pembeli adalah pengguna yang masuk ke toko kue cececake berbasis *web*. Pengunjung dapat melihat informasi produk dan melakukan *registrasi* sebagai pembeli atau member, sedangkan pembeli dapat melihat informasi produk dan dapat membeli produk.

Bisnis proses pengunjung dan pembeli atau member :

- a. Pengunjung mengakses *website*.
- b. *Website* menampilkan beranda.
- c. Pengunjung melakukan *login* apabila sudah terdaftar jadi pembeli atau member, dan apabila belum terdaftar jadi pembeli atau member maka pengunjung diwajibkan untuk membuat akun baru atau *registrasi* dan disimpan di dalam *website*.
- d. *Website* melakukan *validasi login*, bila tidak valid akan kembali ke *login* dan memberikan info bahwa *username* atau *password* salah, bila berhasil ke langkah selanjutnya.
- e. Pembeli melihat beranda, melihat semua produk, melihat informasi tentang toko, melihat artikel, melihat cara pemesanan, melihat kategori produk, melihat testimonial, melihat produk paling diminati, melihat produk terbaru yang terdapat di toko kue cececake berbasis *web*.
- f. Pembeli memilih produk yang tersedia. Apabila dianggap sesuai dengan keinginan, maka produk dibeli. Dan apabila tidak sesuai dengan keinginan, maka pembeli ditanya oleh penjual ingin melihat produk lain atau tidak. Jika ingin melihat produk lain,

maka proses dilanjutkan ke pembelian produk, jika tidak maka proses selesai.

- g. Setelah produk yang dibeli sesuai dengan keinginan, maka produk tersebut dapat langsung masuk ke keranjang belanja pembeli, dan dapat langsung diperiksa, sehingga pembeli dapat memasukkannya dalam menu daftar order.
- h. Di menu daftar order akan ditampilkan detail order pembayaran yang harus dibayarkan oleh pembeli.
- i. Setelah pembeli melihat detail order pembayaran dan melakukan konfirmasi pembayaran, maka pada *website* admin menampilkan detail konfirmasi pembayaran dari pembeli, apabila admin periksa bukti pembayaran dengan saldo di ATM sama, maka admin dapat mengkonfirmasi pembayaran dengan klik selesai.
- j. Pembeli dapat melihat pada menu daftar order untuk dapat menampilkan status pembayaran dari konfirmasi *website* admin yang menyatakan status selesai. Kemudian pembeli dapat mencetak detail order untuk pengambilan pesanan ke toko kue cececake. Apabila pembeli tidak ingin keluar dari *website*, maka pembeli melanjutkan aktivitas di *website* tersebut. Dan apabila pembeli ingin keluar dari *website*, maka *logout*, dan selesai.

Bila digambarkan dengan diagram alur (*flowchart*) sistem baru pengunjung dan pembeli atau member sebagai berikut :



1. Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah Laptop ASUS X43U dengan spesifikasi sebagai berikut :
  - a. AMD C-50 Processor 1.00 GHz.
  - b. *Installed memory* (RAM) 5 GB (2,62 GB Usable).
  - c. 14.0" LED
2. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk pembuatan *website* adalah :
  - a. Sistem Operasi (OS) menggunakan *Microsoft Windows 7 Ultimate*.
  - b. *Sublime Text 3.0* sebagai teks editor.
  - c. *XAMPP* sebagai *web server (localhost)* dan tool *database*.
  - d. *Adobe Photoshop CS6* sebagai alat desain grafis.
  - e. *Google Chrome* sebagai *web browser*.
  - f. *Microsoft Visio 2013* dan *Edraw Max* sebagai alat desain.

### 3.2.8. Tahap Analisa Informasi

Pengguna di dalam toko kue cececake berbasis *web* yaitu admin, pengunjung dan pembeli atau member. Admin dapat mengatur dan mengelola toko kue cececake berbasis *web*, diantaranya : data master yang meliputi tentang kami, cara pemesanan, hubungi kami, data artikel, data bank, dan data admin. Data operasi yang meliputi data member, produk kategori, data produk, konfirmasi pembayaran, dan data order. Serta data laporan yang meliputi rekap order penjualan.

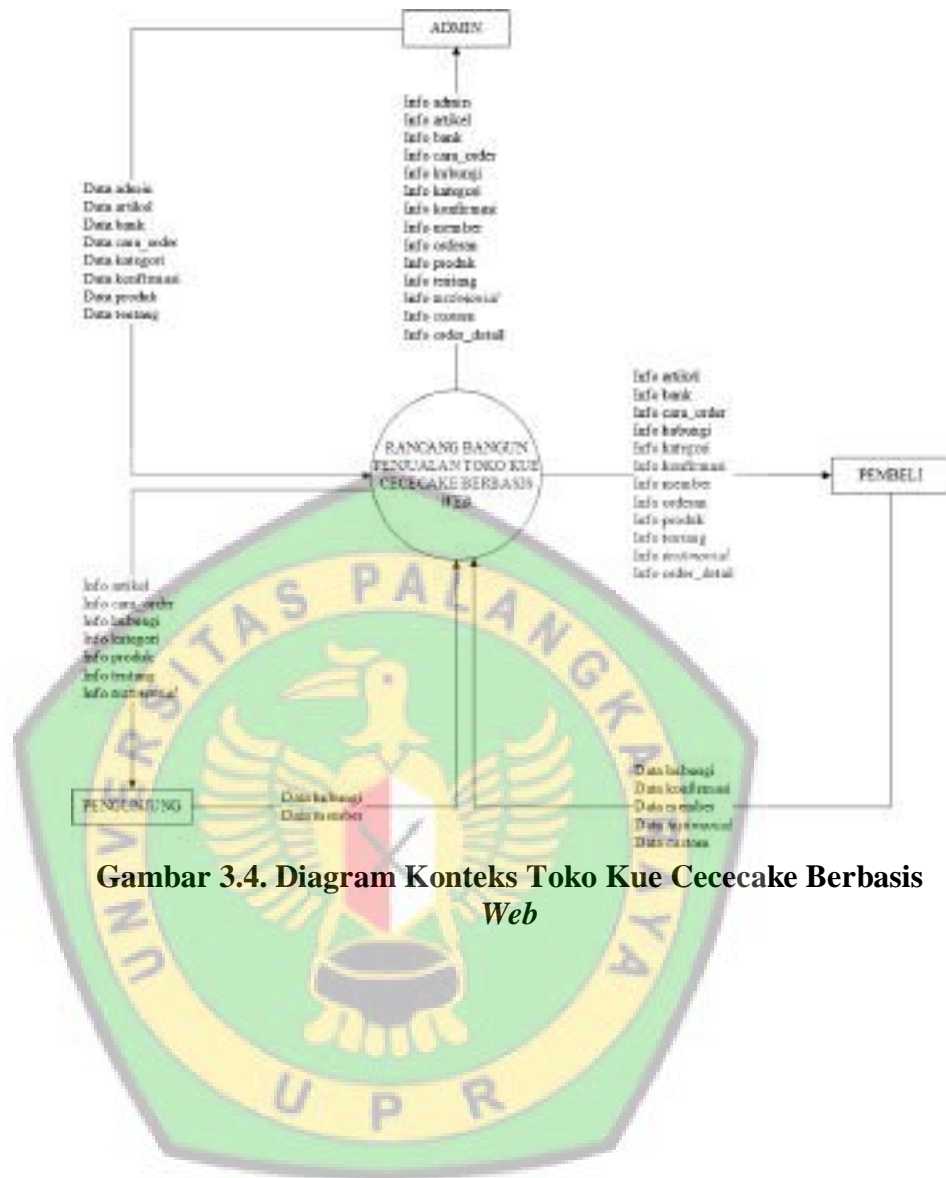
Sedangkan pengunjung dapat melihat beranda, semua produk, informasi tentang toko, data artikel, cara pemesanan, alamat dan kontak yang dapat dihubungi, kategori produk, *testimonial*, produk paling diminati, produk terbaru, dan buat akun baru atau *registrasi*. Sedangkan untuk pembeli atau member fungsi untuk melihatnya sama dengan fungsi pada pengunjung, namun yang membedakannya ada terdapat beberapa fitur yaitu dapat melakukan *login* dan *logout*, melihat keranjang belanja, daftar order, melakukan konfirmasi pembayaran, kelola edit *account*, dan kelola *testimonial*.

### **3.3. System and Software Design**

#### **3.3.1. Desain Sistem**

Berikut ini adalah perancangan toko kue cececake berbasis *web* dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD). Pada tahap pertama akan dirancang diagram konteks, diagram level 1, dan diagram level 2.

1. Diagram konteks, digunakan untuk menggambarkan toko kue cececake berbasis *web* secara garis besar atau keseluruhan. Diagram konteks ini dirancang memperhatikan masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan oleh sistem. Diagram konteks toko kue cececake berbasis *web* ini dapat dilihat pada gambar 3.4.



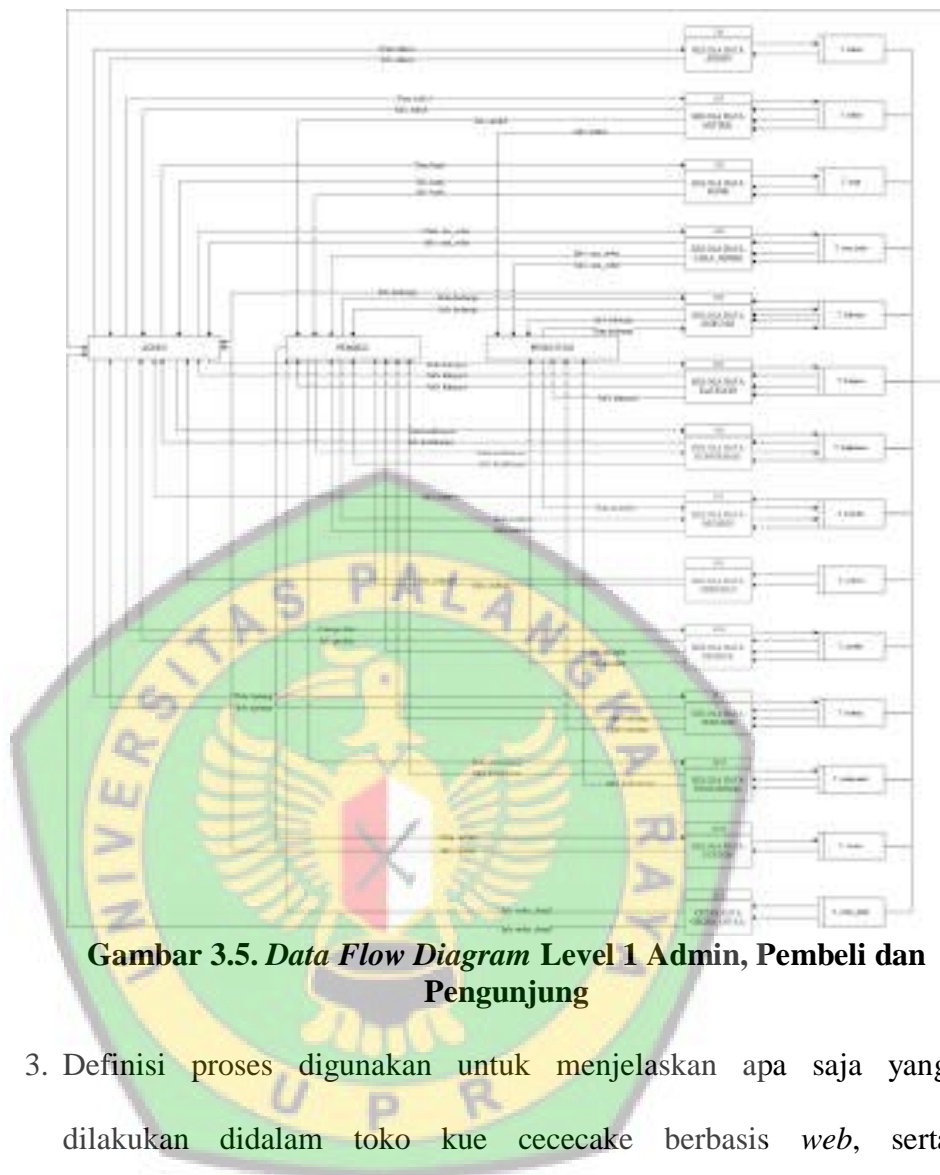
**Gambar 3.4. Diagram Konteks Toko Kue Cececake Berbasis Web**

Tabel 3.1. Entitas

No.	Entitas Luar	Keterangan
1.	Admin	<p>Pengguna yang mengelola <i>website</i> toko kue cececake.</p> <p><u>INPUT :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data admin</li> <li>2. Data artikel</li> <li>3. Data bank</li> <li>4. Data cara_order</li> <li>5. Data kategori</li> <li>6. Data konfirmasi</li> <li>7. Data produk</li> <li>8. Data tentang</li> </ol> <p><u>OUTPUT :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Info admin</li> <li>2. Info artikel</li> <li>3. Info bank</li> <li>4. Info cara_order</li> <li>5. Info hubungi</li> <li>6. Info kategori</li> <li>7. Info konfirmasi</li> <li>8. Info member</li> <li>9. Info orderan</li> <li>10. Info produk</li> <li>11. Info tentang</li> <li>12. Info testimonial</li> <li>13. Info custom</li> <li>14. Info order_detail</li> </ol>
2.	Pengunjung	<p>Pengguna yang baru pertama kali masuk di <i>website</i> toko kue cececake. Dan diwajibkan membuat akun untuk menjadi pembeli atau member, agar bisa memesan produk yang ada.</p> <p><u>INPUT :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data hubungi</li> <li>2. Data member</li> </ol> <p><u>OUTPUT :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Info artikel</li> <li>2. Info cara_order</li> <li>3. Info hubungi</li> <li>4. Info kategori</li> <li>5. Info produk</li> <li>6. Info tentang</li> </ol>

		7. Info testimonial
3.	Pembeli	<p>Pengguna yang telah terdaftar menjadi pembeli atau member.</p> <p><u>INPUT :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data hubungi</li> <li>2. Data konfirmasi</li> <li>3. Data member</li> <li>4. Data testimonial</li> <li>5. Data custom</li> </ol> <p><u>OUTPUT :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Info artikel</li> <li>2. Info bank</li> <li>3. Info cara_order</li> <li>4. Info hubungi</li> <li>5. Info kategori</li> <li>6. Info konfirmasi</li> <li>7. Info member</li> <li>8. Info orderan</li> <li>9. Info produk</li> <li>10. Info tentang</li> <li>11. Info testimonial</li> <li>12. Info order_detail</li> </ol>

2. DFD level 1 merupakan penjabaran dari diagram konteks, hanya pada level ini sudah menjurus kepada suatu proses dan merupakan gabungan secara keseluruhan yang melibatkan semua kesatuan luar secara lengkap. DFD level 1 toko kue cececake berbasis *web* dapat dilihat pada gambar 3.5.



**Gambar 3.5. Data Flow Diagram Level 1 Admin, Pembeli dan Pengunjung**

3. Definisi proses digunakan untuk menjelaskan apa saja yang dilakukan didalam toko kue cececake berbasis *web*, serta menjelaskan *input* maupun *output* yang digunakan dalam proses tersebut. Berikut ini adalah tabel definisi proses admin, pembeli dan pengunjung dalam toko kue Cececake berbasis *web* pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2. Definisi Proses**

No.	Nama Proses	Input	Output	Keterangan
1.	Kelola data admin	Data admin : 1. <i>id</i> 2. nama_lengkap 3. username 4. password	Info admin : 1. Berhasil mengupdate record.	Proses validasi admin digunakan untuk menjaga keamanan

		5. status		website.
2.	Kelola data artikel	Data artikel : 1. <i>id</i> 2. judul 3. content 4. gambar 5. createdate 6. lastupdate 7. status	Info artikel : 1. Berhasil menambah record baru. 2. Berhasil mengupdate record. 3. Berhasil menghapus record.	Proses untuk mengelola data artikel.
3.	Kelola data bank	Data bank : 1. <i>id</i> 2. nama_bank 3. nama_akun 4. no_rekening	Info bank : 1. Berhasil menambah record baru. 2. Berhasil mengupdate record. 3. Berhasil menghapus record.	Proses untuk mengelola data bank.
4.	Kelola data cara_order	Data cara_order : 1. <i>id</i> 2. isi_caraorder	Info cara_order : 1. Berhasil mengupdate record. 2. Berhasil menghapus record.	Proses untuk mengelola data cara_order.
5.	Kelola data hubungi	Data hubungi : 1. <i>id</i> 2. nama_lengkap 3. email 4. judul 5. pesan 6. tanggal_buat	Info hubungi : 1. Berhasil menambah record baru. 2. Berhasil menghapus record.	Proses untuk mengelola data hubungi.
6.	Kelola data kategori	Data kategori : 1. <i>id</i> 2. nama	Info kategori : 1. Berhasil menambah record baru. 2. Berhasil mengupdate record. 3. Berhasil menghapus record.	Proses untuk mengelola data kategori.
7.	Kelola data	Data konfirmasi :	Info konfirmasi :	Proses untuk

	konfirmasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>id</i></li> <li>2. <i>order_id</i></li> <li>3. <i>member_id</i></li> <li>4. <i>bank_id</i></li> <li>5. <i>tgl_transfer</i></li> <li>6. <i>nominal</i></li> <li>7. <i>nama_bank</i></li> <li>8. <i>nama_akun</i></li> <li>9. <i>no_rekening</i></li> <li>10. <i>gambar</i></li> <li>11. <i>lastupdate</i></li> <li>12. <i>status</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berhasil menambah record baru.</li> <li>2. Berhasil mengupdate record.</li> <li>3. Berhasil menghapus record.</li> </ol>	mengelola data konfirmasi.
8.	Kelola data member	Data member : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>id</i></li> <li>2. <i>nama_lengkap</i></li> <li>3. <i>tgl_lahir</i></li> <li>4. <i>jenis_kelamin</i></li> <li>5. <i>email</i></li> <li>6. <i>telepon</i></li> <li>7. <i>kota</i></li> <li>8. <i>kode_pos</i></li> <li>9. <i>alamat</i></li> <li>10. <i>username</i></li> <li>11. <i>password</i></li> <li>12. <i>status</i></li> </ol>	Info member : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berhasil menambah record baru.</li> <li>2. Berhasil mengupdate record.</li> <li>3. Berhasil menghapus record.</li> </ol>	Proses untuk mengelola member.
9.	Kelola data orderan	Data orderan : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>id</i></li> <li>2. <i>no_order</i></li> <li>3. <i>tgl_order</i></li> <li>4. <i>member_id</i></li> <li>5. <i>total_order</i></li> <li>6. <i>catatan</i></li> <li>7. <i>status</i></li> </ol>	Info orderan : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berhasil menghapus record.</li> </ol>	Proses untuk mengelola data orderan.
10.	Kelola data produk	Data produk : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>id</i></li> <li>2. <i>kategori_id</i></li> <li>3. <i>kode</i></li> <li>4. <i>nama</i></li> <li>5. <i>keterangan_singkat</i></li> <li>6. <i>keterangan_lengkap</i></li> <li>7. <i>gambar</i></li> <li>8. <i>harga</i></li> <li>9. <i>diskon</i></li> <li>10. <i>satuan</i></li> <li>11. <i>createdate</i></li> <li>12. <i>lastupdate</i></li> </ol>	Info produk : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berhasil menambah record baru.</li> <li>2. Berhasil mengupdate record.</li> <li>3. Berhasil menghapus record.</li> </ol>	Proses untuk mengelola data produk.

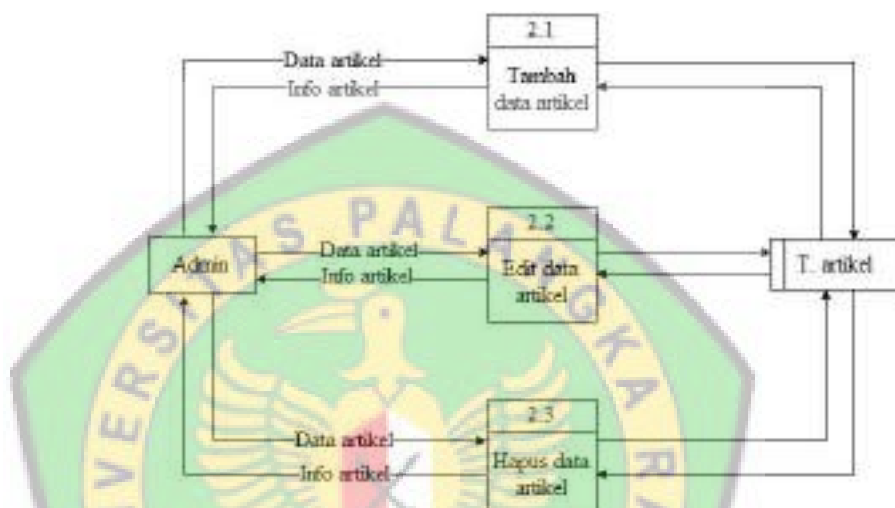
		13. status		
11.	Kelola data tentang	Data tentang : 1. <i>id</i> 2. <i>isi_tentang</i> 3. <i>alamat_kontak</i>	Info tentang : 1. Berhasil mengupdate record. 2. Berhasil menghapus record.	Proses untuk mengelola data tentang.
12.	Kelola data <i>testimonial</i>	Data testimonial : 1. <i>id</i> 2. <i>member_id</i> 3. <i>komentar</i> 4. <i>createdate</i> 5. <i>status</i> 6. <i>foto</i> 7. <i>video</i>	Info testimonial : 1. Berhasil menambah record baru.	Proses untuk mengelola data testimonial.
13.	Kelola data custom	Data custom : 1. <i>id_custom</i> 2. <i>member_id</i> 3. <i>keterangan</i> 4. <i>createdate</i> 5. <i>status</i> 6. <i>foto</i>	Info custom : 1. Berhasil menambah record baru.	Proses untuk mengelola data custom.
14.	Kelola data order_detail	Data order_detail : 1. <i>detail_id</i> 2. <i>order_id</i> 3. <i>produk_id</i> 4. <i>satuan</i> 5. <i>harga</i> 6. <i>diskon</i> 7. <i>qty</i> 8. <i>subtotal</i>	Info order_detail : 1. Berhasil mencetak order_detail berstatus completed atau selesai.	Proses untuk mencetak data order_detail.

4. DFD level 2 merupakan penjabaran dan hasil dekomposisi dari proses-proses yang ada di DFD level 1. Pada DFD level 2 toko kue cececake berbasis *web* terdapat 3 entitas luar yaitu admin, pembeli, dan pengunjung.

a. DFD level 2 proses 2

Pada gambar 3.6. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 2, terdapat proses tambah, edit dan hapus data artikel. Pada proses 2

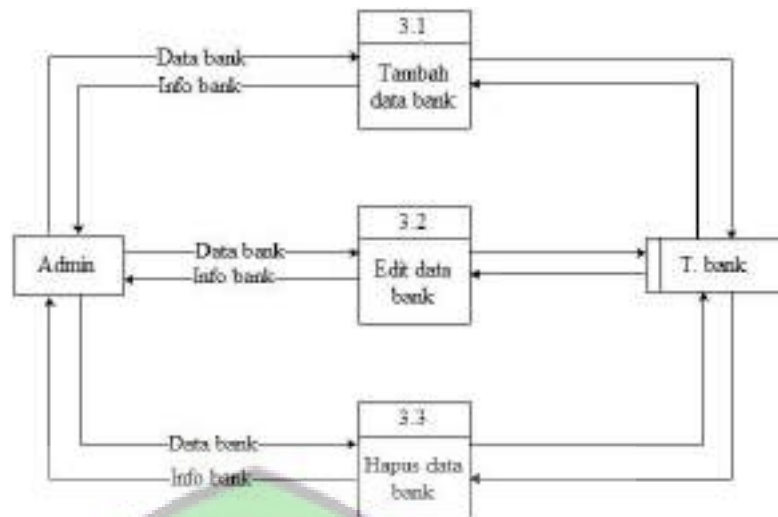
terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data artikel. Proses 2 ini digunakan untuk mengelola data artikel. Selanjutnya, data artikel ini disimpan dalam *data store* T. artikel. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info artikel.



**Gambar 3.6. DFD Level 2 Proses 2 Admin**

b. DFD level 2 proses 3

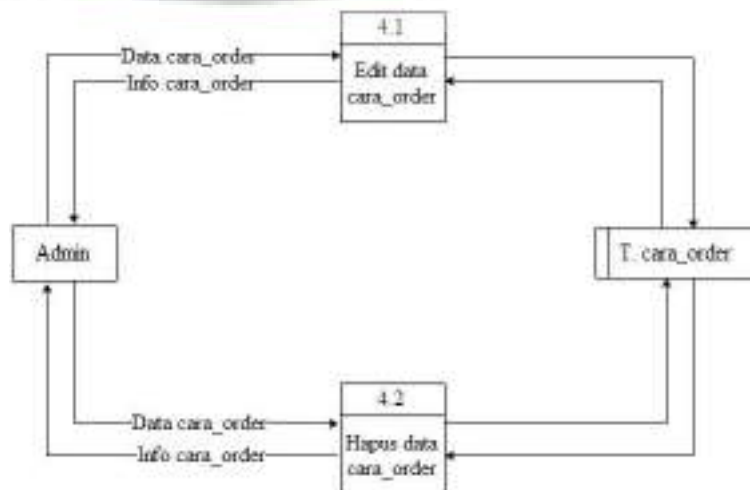
Pada gambar 3.7. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 3, terdapat proses tambah, edit dan hapus data bank. Pada proses 3 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data bank. Proses 3 ini digunakan untuk mengelola data bank. Selanjutnya, data bank ini disimpan dalam *data store* T. bank. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info bank.



**Gambar 3.7. DFD Level 2 Proses 3 Admin**

c. DFD level 2 proses 4

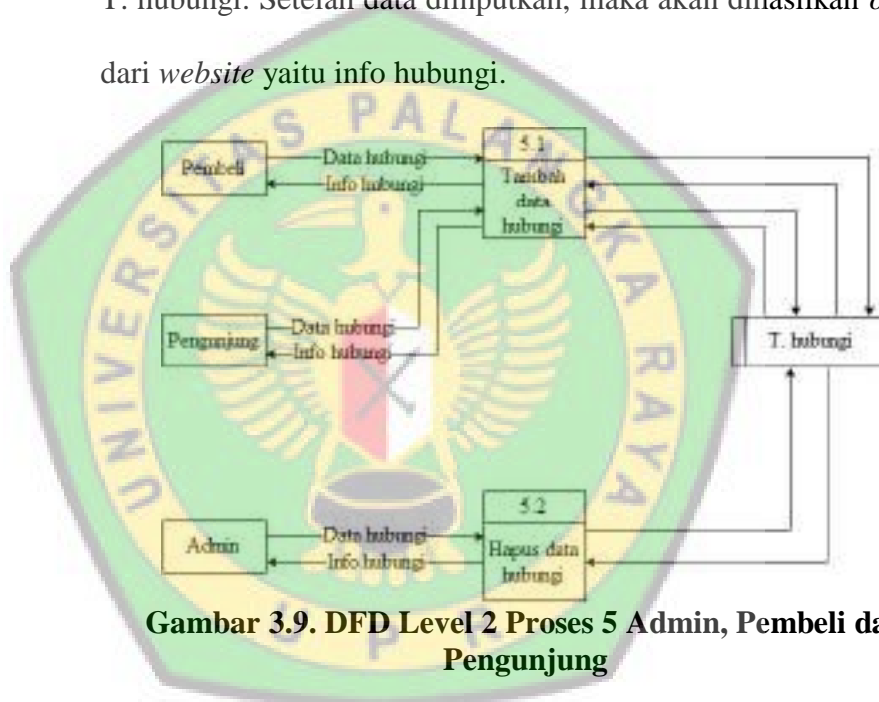
Pada gambar 3.8. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 4 terdapat proses edit dan hapus data cara\_order. Pada proses 4 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data cara\_order. Proses 4 ini digunakan untuk mengelola data cara\_order. Selanjutnya, data cara\_order ini disimpan dalam *data store* T. cara\_order. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info cara\_order.



**Gambar 3.8. DFD Level 2 Proses 4 Admin**

## d. DFD level 2 proses 5

Pada gambar 3.9. ditunjukkan DFD level 2 admin, pembeli dan pengunjung proses 5, terdapat proses tambah dan hapus data hubungi. Pada proses 5 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data hubungi. Proses 5 ini digunakan untuk mengelola data hubungi. Selanjutnya, data hubungi ini disimpan dalam *data store* T. hubungi. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info hubungi.

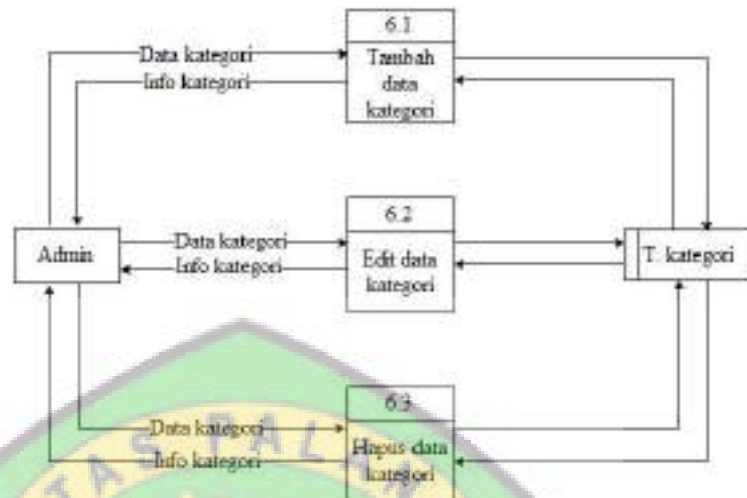


**Gambar 3.9. DFD Level 2 Proses 5 Admin, Pembeli dan Pengunjung**

## e. DFD level 2 proses 6

Pada gambar 3.10. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 6, terdapat proses tambah, edit dan hapus data kategori. Pada proses 6 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data kategori. Proses 6 ini digunakan untuk mengelola data kategori. Selanjutnya, data kategori ini disimpan dalam *data store* T. kategori. Setelah data

diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info kategori.

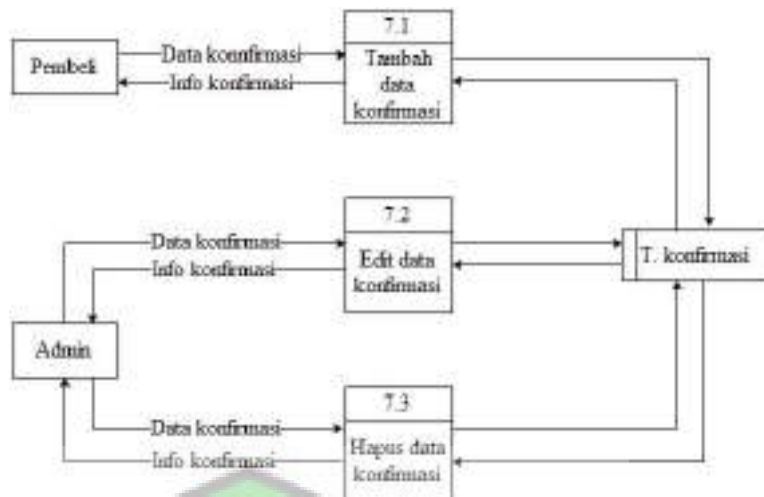


**Gambar 3.10. DFD Level 2 Proses 6 Admin**

f. DFD level 2 proses 7

Pada gambar 3.11. ditunjukkan DFD level 2 admin dan pembeli proses 7, terdapat proses tambah, edit dan hapus data konfirmasi.

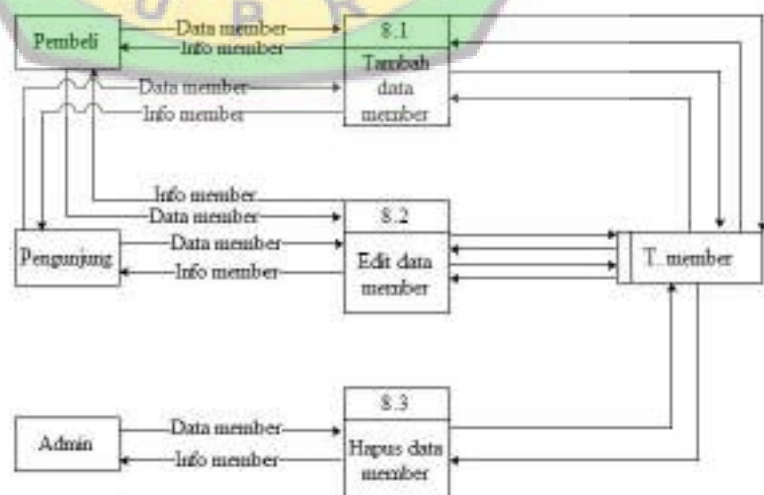
Pada proses 7 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data konfirmasi. Selanjutnya, data konfirmasi ini disimpan dalam *data store* T. konfirmasi. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info konfirmasi.



**Gambar 3.11. DFD Level 2 Proses 7 Admin dan Pembeli**

g. DFD level 2 proses 8

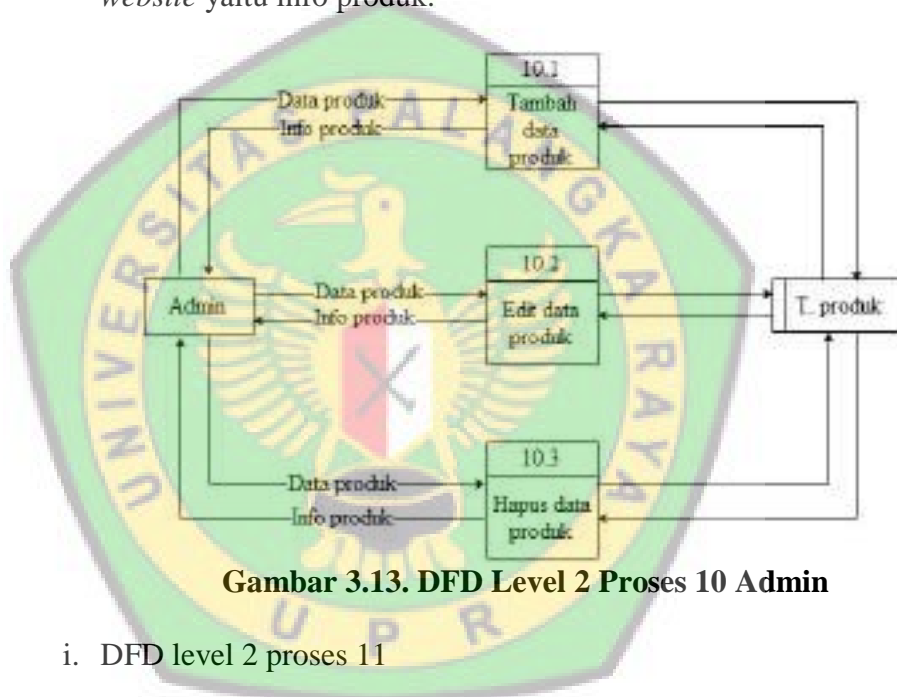
Pada gambar 3.12. ditunjukkan DFD level 2 admin, pembeli dan pengunjung proses 8, terdapat proses tambah, edit dan hapus data member. Pada proses 8 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data member. Selanjutnya, data member ini disimpan dalam *data store* T. member. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info member.



**Gambar 3.12. DFD Level 2 Proses 8 Admin, Pembeli dan Pengunjung**

## h. DFD level 2 proses 10

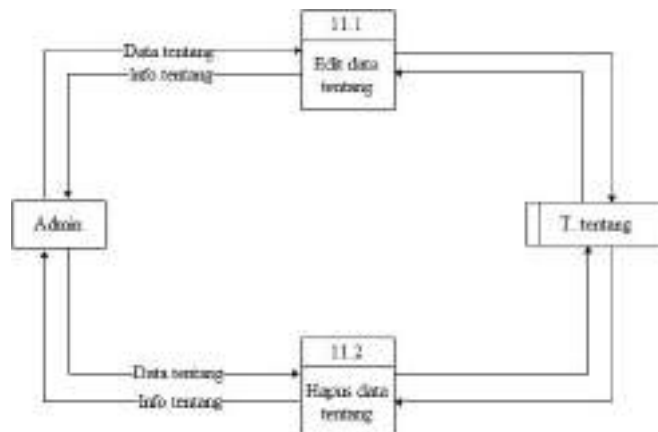
Pada gambar 3.13. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 10, terdapat proses tambah, edit dan hapus data produk. Pada proses 10 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data produk. Selanjutnya, data produk ini disimpan dalam *data store* T. produk. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info produk.



**Gambar 3.13. DFD Level 2 Proses 10 Admin**

## i. DFD level 2 proses 11

Pada gambar 3.14. ditunjukkan DFD level 2 admin proses 11, terdapat proses edit dan hapus data tentang. Pada proses 11 terdapat 1 jenis data yang diinputkan, yaitu data tentang. Selanjutnya, data tentang ini disimpan dalam *data store* T. tentang. Setelah data diinputkan, maka akan dihasilkan *output* dari *website* yaitu info tentang.



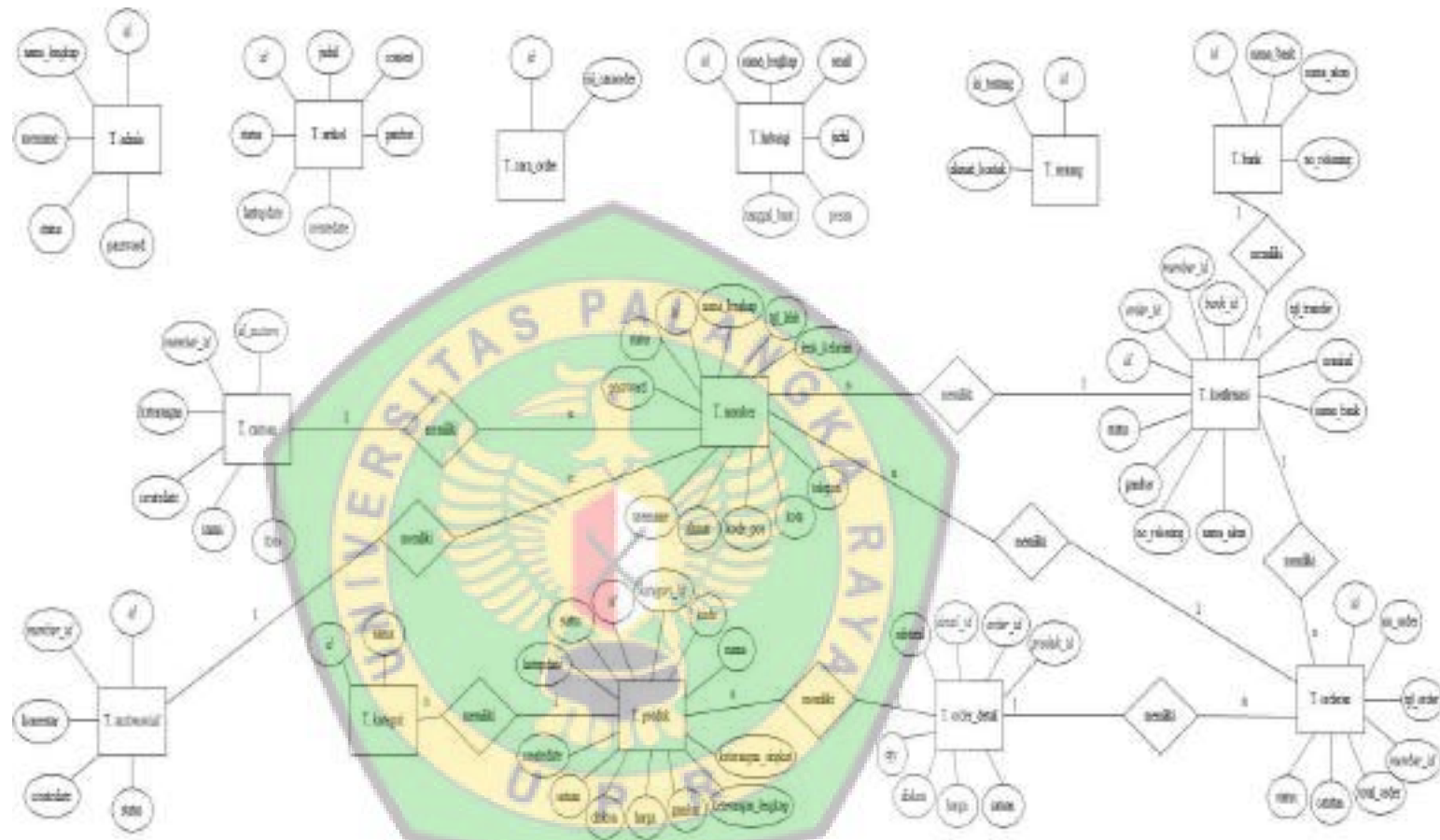
**Gambar 3.14. DFD Level 2 Proses 11 Admin**

### 3.3.2. Desain Database

1. *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah bentuk bagan yang menggunakan relasi entitas suatu informasi. Entitas relasi diagram dibuat dengan menggunakan persepsi yang terdiri dari sekumpulan objek dasar yaitu entitas dan hubungan antar entitas. Derajat keterhubungan antar entitas pada suatu relasi tersebut dengan kardinalitas. Terdapat tiga jenis kardinalitas diantaranya :

1. 1-1 : Menunjukkan hubungan satu ke satu
2. 1-N : Menunjukkan hubungan satu ke banyak
3. N-N : Menunjukkan hubungan banyak ke banyak

Untuk lebih jelasnya, berikut adalah ERD pada toko kue cececake berbasis *web* :



Gambar 3.15. Entity Relationship Diagram Toko Kue Cececake Berbasis Web

1. Desain tabel, rancangan desain *database* digunakan untuk mengimplementasikan data yang tersedia, dan *database server* ini dijalankan secara lokal dengan menggunakan *XAMPP*. *Database* ini terdiri dari 13 tabel yang saling berelasi dan pada tabel disimpan beberapa *record*.

a. T. admin digunakan untuk menyimpan data admin pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel admin dijelaskan pada tabel 3.3. berikut :

**Tabel 3.3. T. admin**

No.	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>nama_lengkap</i>	<i>varchar</i>	50	-
3.	<i>username</i>	<i>varchar</i>	50	-
4.	<i>password</i>	<i>varchar</i>	50	-
5.	<i>status</i>	<i>int</i>	2	-

b. T. artikel digunakan untuk menyimpan data artikel pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel artikel dijelaskan pada tabel 3.4. berikut :

**Tabel 3.4. T. artikel**

No.	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	<i>judul</i>	<i>varchar</i>	250	-
3.	<i>content</i>	<i>text</i>	-	-
4.	<i>gambar</i>	<i>varchar</i>	250	-
5.	<i>createdate</i>	<i>datetime</i>	-	-
6.	<i>lastupdate</i>	<i>timestamp</i>	-	-
7.	<i>status</i>	<i>int</i>	2	-

- c. T. bank digunakan untuk menyimpan data bank pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel bank dijelaskan pada tabel 3.5. berikut :

**Tabel 3.5. T. bank**

<b>No.</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Lebar</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	<i>nama_bank</i>	<i>varchar</i>	50	-
3.	<i>nama_akun</i>	<i>varchar</i>	50	-
4.	<i>no_rekening</i>	<i>varchar</i>	50	-

- d. T. cara\_order digunakan untuk menyimpan data cara\_order pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel cara\_order dijelaskan pada tabel 3.6. berikut :

**Tabel 3.6. T. cara\_order**

<b>No.</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Lebar</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>isi_caraorder</i>	<i>text</i>	-	-

- e. T. hubungi digunakan untuk menyimpan data hubungi pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel hubungi dijelaskan pada tabel 3.7. berikut :

**Tabel 3.7. T. hubungi**

<b>No.</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Lebar</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	<i>nama_lengkap</i>	<i>varchar</i>	25	-
3.	<i>email</i>	<i>varchar</i>	25	-
4.	<i>judul</i>	<i>text</i>	-	-
5.	<i>pesan</i>	<i>text</i>	-	-
6.	<i>tanggal_buat</i>	<i>timestamp</i>	-	-

- f. T. kategori digunakan untuk menyimpan data kategori pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel kategori dijelaskan pada tabel 3.8. berikut :

**Tabel 3.8. T. kategori**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	nama	<i>varchar</i>	250	-

- g. T. konfirmasi digunakan untuk menyimpan data konfirmasi pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel konfirmasi dijelaskan pada tabel 3.9. berikut :

**Tabel 3.9. T. konfirmasi**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	<i>order_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>member_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
4.	<i>bank_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
5.	<i>tgl_transfer</i>	<i>datetime</i>	-	-
6.	<i>nominal</i>	<i>float</i>	15,2	-
7.	<i>nama_bank</i>	<i>varchar</i>	50	-
8.	<i>nama_akun</i>	<i>varchar</i>	50	-
9.	<i>no_rekening</i>	<i>varchar</i>	50	-
10.	<i>gambar</i>	<i>varchar</i>	250	-
11.	<i>lastupdate</i>	<i>timestamp</i>	-	-
12.	<i>status</i>	<i>int</i>	2	-

- h. T. member digunakan untuk menyimpan data member pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel member dijelaskan pada tabel 3.10. berikut :

**Tabel 3.10. T. member**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	<i>nama_lengkap</i>	<i>varchar</i>	250	-

3.	tgl_lahir	date	-	-
4.	jenis_kelamin	enum	'L','P'	-
5.	email	varchar	50	-
6.	telepon	varchar	50	-
7.	kota	varchar	50	-
8.	kode_pos	varchar	50	-
9.	alamat	varchar	50	-
10.	username	varchar	50	-
11.	password	varchar	50	-
12.	status	int	2	-

- i. T. orderan digunakan untuk menyimpan data orderan pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel orderan dijelaskan pada tabel 3.11. berikut :

**Tabel 3.11. T. orderan**

No.	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	<i>no_order</i>	<i>varchar</i>	10	-
3.	<i>tgl_order</i>	<i>datetime</i>	-	-
4.	<i>member_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
5.	<i>total_order</i>	<i>int</i>	15	-
6.	<i>catatan</i>	<i>text</i>	-	-
7.	<i>status</i>	<i>int</i>	11	-

- j. T. produk digunakan untuk menyimpan data produk pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel produk dijelaskan pada tabel 3.12. berikut :

**Tabel 3.12. T. produk**

No.	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	<i>kategori_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>kode</i>	<i>varchar</i>	10	-
4.	<i>nama</i>	<i>varchar</i>	250	-
5.	<i>keterangan_singkat</i>	<i>tinytext</i>	-	-
6.	<i>keterangan_lengkap</i>	<i>text</i>	-	-
7.	<i>gambar</i>	<i>varchar</i>	250	-

8.	harga	<i>int</i>	10	-
9.	diskon	<i>int</i>	10	-
10.	satuan	<i>varchar</i>	50	-
11.	createdate	<i>datetime</i>	-	-
12.	lastupdate	<i>timestamp</i>	-	-
13.	status	<i>int</i>	2	-

- k. T. tentang digunakan untuk menyimpan data tentang pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel tentang dijelaskan pada tabel 3.13. berikut :

**Tabel 3.13. T. tentang**

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	isi_tentang	<i>text</i>	-	-
3.	alamat_kontak	<i>text</i>	-	-

- l. T. *testimonial* digunakan untuk menyimpan data *testimonial* pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel *testimonial* dijelaskan pada tabel 3.14. berikut :

**Tabel 3.14. T. *testimonial***

No.	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	<i>member_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3.	komentar	<i>text</i>	-	-
4.	createdate	<i>timestamp</i>	-	-
5.	status	<i>int</i>	2	-
6.	foto	<i>text</i>	-	-
7.	video	<i>text</i>	-	-

- m. T. custom digunakan untuk menyimpan data custom pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel custom dijelaskan pada tabel 3.15. berikut :

Tabel 3.15. T. custom

No.	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>id_custom</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	<i>member_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3.	keterangan	<i>text</i>	-	-
4.	createdate	<i>timestamp</i>	-	-
5.	status	<i>int</i>	2	-
6.	foto	<i>text</i>	-	-

- o. T. *order\_detail* digunakan untuk menyimpan data *order\_detail* pada toko kue cececake berbasis *web*. *Field-field* yang terdapat di dalam tabel *order\_detail* dijelaskan pada tabel 3.16. berikut :

Tabel 3.16. T. *order\_detail*

No.	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	2	3	4	5
1.	<i>detail_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	<i>order_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>produk_id</i>	<i>int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
4.	satuan	<i>varchar</i>	50	-
5.	harga	<i>int</i>	10	-
6.	diskon	<i>int</i>	10	-
7.	qty	<i>int</i>	10	-
8.	subtotal	<i>int</i>	15	-

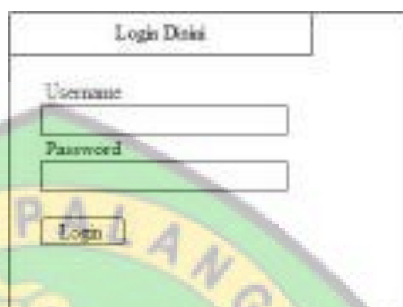
2. Desain *user interface*, dalam tahapan desain toko kue cececake berbasis *web* ini dilakukan perancangan desain antar muka yang diantaranya adalah perancangan desain antar muka untuk pembeli atau pengunjung dan admin.

- a. Desain antar muka pembeli atau pengunjung.

1. Perancangan *user interface form* login pembeli.

Pada gambar 3.16. ditunjukkan perancangan *form* login pembeli. Pada *form* ini pembeli memasukkan *username* dan

*password* yang sesuai agar dapat masuk pada halaman dashboard pembeli dan melihat *website* serta memesan produk. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan tidak sesuai, maka pembeli tidak dapat masuk ke halaman dashboard pembeli dan kembali diarahkan ke *form* login pembeli.



The image shows a login form with the following elements:

- Title: Login Dinkai
- Username input field
- Password input field
- Login button

**Gambar 3.16. Perancangan *User Interface Form Login* Pembeli**

2. Perancangan *user interface form* buat akun baru pengunjung.

Pada gambar 3.17. ditampilkan perancangan *form* buat akun baru pengunjung. Pada *form* ini pengunjung baru diwajibkan untuk memasukkan data informasi dan data login yang sesuai agar terdaftar menjadi pembeli atau member, supaya dapat melihat *website* serta melanjutkan pemesanan produk. Jika pengunjung tidak membuat akun baru, maka pengunjung hanya dapat melihat *website* namun tidak dapat melanjutkan pemesanan produk yang diinginkan.



The image shows a web form for creating a new account. At the top left is a button labeled "Buat akun baru". Below it, the form is organized into two sections: "Data Informasi" and "Data Login".

**Data Informasi**

- Nama Lengkap :
- Tgl Lahir :
- Jenis Kelamin :  Pria  Wanita
- No. Telepon :
- Alamat :
- Kota :
- Kode Pos :

**Data Login**

- Username :
- Password :
- Confirm Password :

At the bottom of the form is a button labeled "Daftar Sekarang".

**Gambar 3.17. Perancangan *User Interface Form Buat Akun Baru Pengunjung***

3. Perancangan *user interface* halaman beranda pembeli atau pengunjung.

Pada gambar 3.18. ditampilkan halaman beranda pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan gambar slide, deskripsi dan slogan produk yang dijual, serta produk terbaru yang meliputi gambar, nama, keterangan, dan harga produk untuk dilihat pembeli atau pengunjung.



**Gambar 3.18. Perancangan *User Interface* Halaman Beranda Pembeli atau Pengunjung**

4. Perancangan *user interface* halaman semua produk pembeli atau pengunjung.

Pada gambar 3.19. ditampilkan halaman semua produk pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan gambar, nama, keterangan, dan harga produk yang dijual untuk dilihat pembeli dan pengunjung.



**Gambar 3.19. Perancangan *User Interface* Halaman Semua Produk Pembeli atau Pengunjung**

5. Perancangan *user interface* halaman produk promo pembeli atau pengunjung.

Pada gambar 3.20. ditampilkan halaman produk promo pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan gambar, nama, keterangan, dan harga produk yang dijual untuk dilihat pembeli dan pengunjung.



**Gambar 3.20. Perancangan *User Interface* Halaman Produk Promo Pembeli atau Pengunjung**

6. Perancangan *user interface* halaman tentang kami pembeli atau pengunjung.

Pada gambar 3.21. ditampilkan halaman tentang kami pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan informasi,

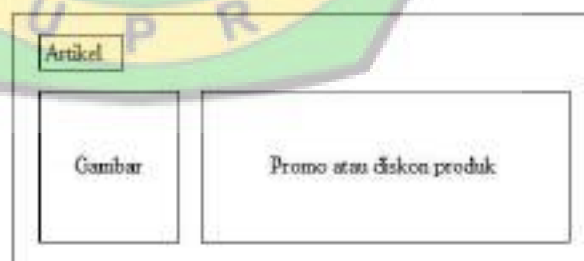
visi, dan misi toko kue cececake untuk dilihat pembeli atau pengunjung.



**Gambar 3.21. Perancangan *User Interface* Halaman Tentang Kami Pembeli atau Pengunjung**

7. Perancangan *user interface* halaman artikel pembeli atau pengunjung.

Pada gambar 3.22. ditampilkan halaman artikel pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan promo atau diskon produk apa saja yang dijual untuk dilihat pembeli atau pengunjung.



**Gambar 3.22. Perancangan *User Interface* Halaman Artikel Pembeli atau Pengunjung**

8. Perancangan *user interface* halaman cara pemesanan pembeli atau pengunjung.

Pada gambar 3.23. ditampilkan halaman cara pemesanan pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan

langkah-langkah melakukan pemesanan, pembayaran, dan konfirmasi pembayaran yang harus dilakukan pembeli atau pengunjung.

Cara Pemesanan

Langkah-langkah melakukan pemesanan, pembayaran, dan konfirmasi pembayaran

**Gambar 3.23. Perancangan *User Interface* Halaman Cara Pemesanan Pembeli atau Pengunjung**

9. Perancangan *user interface* halaman hubungi kami pembeli atau pengunjung.

Pada gambar 3.24. ditampilkan halaman hubungi kami pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan alamat dan kontak toko, serta *form* pesan yang ingin disampaikan pembeli atau pengunjung kepada admin.

Alamat dan kontak toko

Nama Lengkap

Alamat Email

Judul Pesan

Pesan Anda

Kirim Pesan

**Gambar 3.24. Perancangan *User Interface* Halaman Hubungi Kami Pembeli atau Pengunjung**

10. Perancangan *user interface* halaman keranjang belanja pembeli atau pengunjung.

Pada gambar 3.25. ditampilkan halaman keranjang belanja pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan produk yang telah dipesan oleh pembeli atau pengunjung kemudian dimasukkan ke keranjang belanja.

Keranjang Belanja								
No.	Tambah	Nama	Harga	Diskon	Qty	Satuan	Total	Hapus
SUB TOTAL								
Perbaharui Keranjang				Lanjutkan Pemesanan				

**Gambar 3.25. Perancangan *User Interface* Halaman Keranjang Belanja Pembeli atau Pengunjung**

11. Perancangan *user interface* halaman daftar order pembeli.

Pada gambar 3.26. ditampilkan halaman daftar order pembeli. Pada halaman ini menampilkan daftar order produk yang sudah dipesan pembeli beserta detail ordernya.

Daftar Order					
No.	No. Invoice	Total Biaya	Tgl Order	Status	Tools

**Gambar 3.26. Perancangan *User Interface* Halaman Daftar Order Pembeli**

12. Perancangan *user interface* halaman konfirmasi bayar pembeli.

Pada gambar 3.27. ditampilkan halaman konfirmasi bayar pembeli. Pada halaman ini menampilkan *form* data invoice dan

data pengirim yang harus dimasukkan pembeli sebelum dikirim ke admin.

Konfirmasi Pembayaran

**Data Invoice**

No. Invoice Order : No. Invoice yg dibayar ▾

Bank Tujuan : Rekening Tujuan Transfer ▾

Nominal Transfer :

Tanggal Transfer :

**Data Pengirim**

Dikirim dari Bank

Dati No rekening :

Atas Nama

Unggah Bukti Transfer  No file chosen

**Gambar 3.27. Perancangan *User Interface* Halaman Konfirmasi Bayar Pembeli**

13. Perancangan *user interface* halaman *edit* akun pembeli.

Pada gambar 3.28. ditampilkan halaman *edit* akun pembeli.

Pada halaman ini menampilkan *form* data informasi dan data login yang ingin di *update* pembeli.

Nama Lengkap :

Tgl Lahir :

Jenis Kelamin :  Pria  Wanita

No. Telepon :

Kota :

Alamat :

Kode Pos :

**Data Login**

Username :

Password :

Confirm Password :

**Gambar 3.28. Perancangan *User Interface* Halaman *Edit Akun Pembeli***

14. Perancangan *user interface* halaman isi *testimonial* pembeli.

Pada gambar 3.29. ditampilkan halaman *testimonial* pembeli.

Pada halaman ini menampilkan *form* untuk pembeli memberikan tanggapannya kepada admin yang berisi pesan dan kesan, foto kue, dan video.

Nama :

Pesan & Kesan :

Upload Foto Kue  No file Chosen

Upload Video  No file Chosen

**Gambar 3.29. Perancangan *User Interface* Halaman Isi *Testimonial Pembeli***

15. Perancangan *user interface* halaman custom kue pembeli.

Pada gambar 3.30. ditampilkan halaman custom kue pembeli.

Pada halaman ini menampilkan nama, unggah foto kue, keterangan untuk dikirim pembeli ke admin.

**Gambar 3.30. Perancangan *User Interface* Halaman Custom Kue Pembeli**

16. Perancangan *user interface* halaman kategori produk pembeli atau pengunjung.

Pada gambar 3.31. ditampilkan halaman kategori produk pembeli atau pengunjung. Pada halaman ini menampilkan gambar, keterangan produk, dan harga untuk dilihat pembeli atau pengunjung.

**Gambar 3.31. Perancangan *User Interface* Halaman Kategori Produk Pembeli atau Pengunjung**

b. Desain antar muka admin

1. Perancangan *user interface* halaman tentang kami admin.

Pada gambar 3.32. ditampilkan halaman tentang kami admin.

Pada halaman ini menampilkan *form* edit tentang kami yang meliputi informasi, visi, misi, alamat, dan kontak toko kue cececake yang ingin disimpan dan dilihat oleh pembeli atau pengunjung.

EDIT TENTANG KAMI

Tentang Kami : Informasi, visi, dan misi toko kue cececake

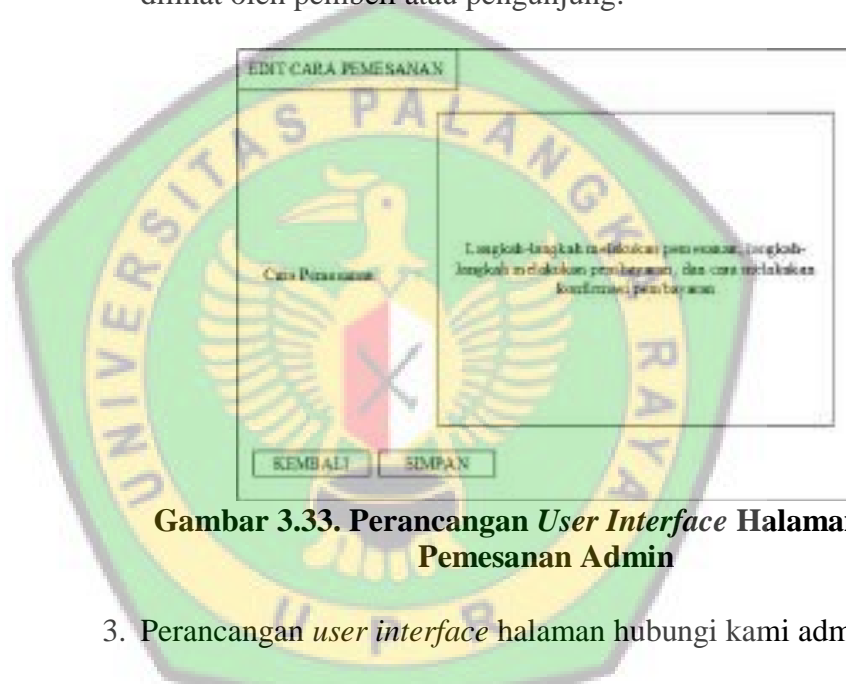
Alamat & Kontak : Alamat dan kontak toko kue cececake

KEMBALI SIMPAN

**Gambar 3.32. Perancangan *User Interface* Halaman Tentang Kami Admin**

2. Perancangan *user interface* halaman cara pemesanan admin.

Pada gambar 3.33. ditampilkan halaman cara pemesanan admin. Pada halaman ini menampilkan *form* edit cara pemesanan yang meliputi langkah-langkah melakukan pemesanan, langkah-langkah melakukan pembayaran, dan cara melakukan konfirmasi pembayaran yang ingin disimpan dan dilihat oleh pembeli atau pengunjung.



**Gambar 3.33. Perancangan *User Interface* Halaman Cara Pemesanan Admin**

3. Perancangan *user interface* halaman hubungi kami admin.

Pada gambar 3.34. ditampilkan halaman hubungi kami admin. Pada halaman ini menampilkan informasi data dan pesan tanggapan dari pembeli atau pengunjung yang telah dikirim ke admin, serta terdapat tombol hapus filter apabila admin ingin menghapus tanggapan yang tidak disukai.

No	Nama Lengkap	Email	Jurnal	Pesan	Tanggal	Tools

**Gambar 3.34. Perancangan *User Interface* Halaman Hubungi Kami Admin**

4. Perancangan *user interface* halaman data artikel admin.

Pada gambar 3.35. ditampilkan halaman data artikel admin.

Pada halaman ini menampilkan *form* tambah, edit, dan hapus data artikel yang meliputi judul artikel, gambar, dan konten dari artikel yang ingin di *publish* admin dan dilihat oleh pembeli atau pengunjung.

No	Judul Artikel	Published	Last Modified	Status	Tools
					E D

**Gambar 3.35. Perancangan *User Interface* Halaman Data Artikel Admin**

5. Perancangan *user interface* halaman data bank admin.

Pada gambar 3.36. ditampilkan halaman data bank admin.

Pada halaman ini menampilkan *form* tambah, edit, dan hapus data bank yang meliputi nama bank, nama akun, dan no rekening yang ingin disimpan admin dan dilihat oleh pembeli atau pengunjung.

REKENING BANK				
TAMBAH BARU		HAPUS FILTER		SEARCH DATA...
No	Nama Bank	Nama Akun	No. Rekening	Tools
				E D

**Gambar 3.36. Perancangan *User Interface* Halaman Data Bank Admin**

6. Perancangan *user interface* halaman data admin admin.

Pada gambar 3.37. ditampilkan halaman data admin admin.

Pada halaman ini menampilkan *form* edit data admin yang meliputi nama lengkap, username, aktif, dan tools yang digunakan untuk menyimpan data admin dan hanya dapat dilihat oleh admin.

USER ADMIN				
No	Nama Lengkap	Username	Aktif	Tools
				E

**Gambar 3.37. Perancangan *User Interface* Halaman Data Admin Admin**

7. Perancangan *user interface* halaman data member admin.

Pada gambar 3.38. ditampilkan halaman data member admin.

Pada halaman ini menampilkan data member yang telah dimasukkan oleh pembeli yang meliputi nama lengkap, tanggal lahir, telepon, dan alamat, serta tombol hapus filter apabila ada pembeli yang memintanya kepada admin untuk menghapus data tersebut.

USER MEMBER				
HAPUS FILTER		CARI MEMBER...		
No	Nama Lengkap	Tgl Lahir	Telepon	Alamat

**Gambar 3.38. Perancangan *User Interface* Halaman Data Member Admin**

8. Perancangan *user interface* halaman kustom kue admin.

Pada gambar 3.39. ditampilkan halaman kustom kue admin.

Pada halaman ini menampilkan nama member, foto kue, dan keterangan yang dapat dilihat oleh admin.

KUSTOM KUE			
No	Nama Member	Foto	Keterangan

Lihat

**Gambar 3.39. Perancangan *User Interface* Halaman Kustom Kue Admin**

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

Pada gambar 3.40. ditampilkan halaman produk kategori admin. Pada halaman ini menampilkan *form* tambah, edit, dan hapus produk kategori yang meliputi nama kategori dan tools untuk disimpan dan dilihat oleh pembeli atau pengunjung.

PRODUCT CATEGORY		
TAMBAH BARU	HAPUS FILTER	SEARCH DATA...
No	Nama Kategori	Tools
		E   D

**Gambar 3.40. Perancangan *User Interface* Halaman Produk Kategori Admin**

10. Perancangan *user interface* halaman data produk admin.

Pada gambar 3.41. ditampilkan halaman data produk admin. Pada halaman ini menampilkan *form* tambah, edit, dan hapus data produk yang meliputi gambar, kode, nama, kategori, harga, satuan, status, dan tools yang ingin di *publish* dan dilihat oleh pembeli atau pengunjung.

No	Gambar	Kode	Nama	Kategori	Harga	Satuan	Status	Tools
								E   D

**Gambar 3.41. Perancangan *User Interface* Halaman Data Produk Admin**

11. Perancangan *user interface* halaman konfirmasi pembayaran admin.

Pada gambar 3.42. ditampilkan halaman konfirmasi pembayaran admin. Pada halaman ini menampilkan no. order, member/pemesan, tujuan pembayaran, total transfer, tgl bayar, status, dan tools yang dikirim pembeli ke admin untuk menyatakan pembeli telah selesai melakukan pembayaran produk dan menunggu konfirmasi pembayaran dari admin yang menyatakan status pembeli telah berubah.

No	No. Order	Member/Pemesan	Tujuan Pembayaran	Total Transfer	Tgl Bayar	Status	Tools

**Gambar 3.42. Perancangan *User Interface* Halaman Konfirmasi Pembayaran Admin**

12. Perancangan *user interface* halaman data order admin.

Pada gambar 3.43. ditampilkan halaman data order admin. Pada halaman ini menampilkan kode order, member/pemesan, total order, tgl oder, status, dan tools yang dikirim pembeli kepada admin untuk menyatakan semua status order produk yang meliputi batal, pending, dan selesai dari pembeli.

No	Kode Order	Member/Pemesan	Total Order	Tgl Order	Status	Tindakan
						E D

**Gambar 3.43. Perancangan *User Interface* Halaman Data Order Admin**

13. Perancangan *user interface* halaman rekap order penjualan admin.

Pada gambar 3.44. ditampilkan halaman rekap order penjualan admin. Pada halaman ini menampilkan rekap laporan order yang dilakukan admin pada semua status pembeli yang meliputi batal, pending, dan selesai yang ingin ditentukan dari tanggal berapa sampai tanggal berapa.

REKAP LAPORAN ORDER

Dari Tanggal :

Sampai Tanggal :

Status Order :

**Gambar 3.44. Perancangan *User Interface* Halaman Rekap Order Penjualan Admin**

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### **4.1. Implementation and Unit Testing**

Setelah perencanaan pembuatan desain *interface*, dan dilakukan penulisan program, *website* yang telah dibuat akan diimplementasikan. *Website* yang dibuat akan dilakukan proses pemeriksaan terlebih dahulu, jika ada kesalahan, maka akan kembali ke metodologi sebelumnya yaitu pembuatan kode program. Metode *testing* yang digunakan pada pembuatan *website* ini adalah metode pengujian perangkat lunak (*Blackbox*). Pada implementasi dan pengujian *website* ini telah dionlinekan dengan menggunakan sub-domain yang diberikan untuk *website* ini adalah <http://cececakekitchen.000webhostapp.com/>.

##### **4.1.1. Implementasi Interface Halaman Admin**

###### 1. Halaman *Login Admin*

Pada halaman *login admin* ini terdapat proses *validasi login* yang digunakan untuk menjaga keamanan *website* yang akan dikelola oleh admin sebagai pemegang hak di *website*, dan harus memasukkan *username* dan *password* untuk dapat masuk ke dalam *website*. Contoh tampilan halaman *login admin* adalah sebagai berikut ini :



**Gambar 4.1. Halaman *Login* Admin**

**Tabel 4.1. Fungsi Halaman *Login* Admin**

<b>Komponen</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>	<b>Hasil</b>
<u>Username</u>	Kolom <i>username</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>username</i> admin.	✓
<u>Password</u>	Kolom <i>password</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>password</i> admin.	✓
<b>LOGIN</b>	Tombol <i>login</i>	Sebagai tombol verifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> dari admin dan membuka halaman <i>website</i> .	✓

## 2. Halaman Beranda

Setelah admin telah melakukan *login* di *website*, admin mendapatkan hak akses untuk mengelola data informasi yang terdapat pada *website*, maka admin dapat melakukan proses kelola semua data pada halaman ini, dimana terdapat fasilitas kelola tentang kami, cara pemesanan, hubungi kami, data artikel, data bank, data admin, data member, produk kategori, data produk, konfirmasi pembayaran, dan data order.



Gambar 4.2. Halaman Beranda

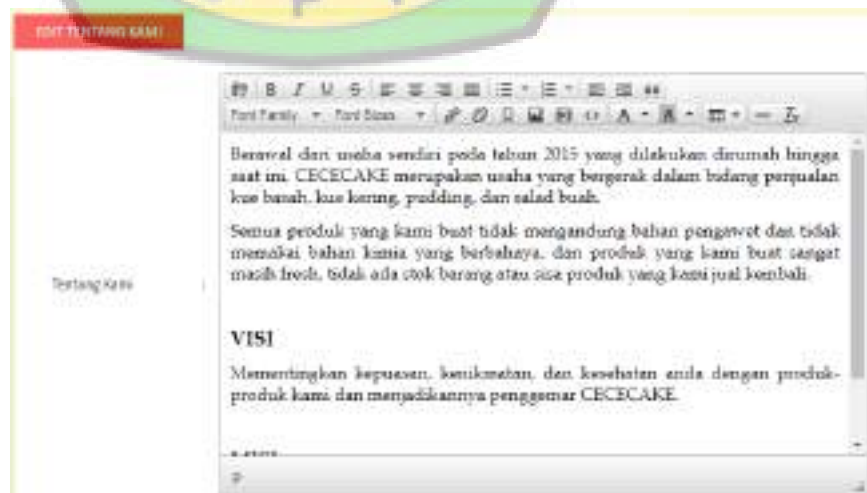
Tabel 4.2. Fungsi Halaman Beranda

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
LOGOUT	Tombol <i>logout</i>	Sebagai tombol untuk keluar dari halaman beranda.	✓
BERANDA	Tombol beranda	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman utama.	✓
- TENTANG KAMI	Tombol tentang kami	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola tentang kami.	✓
- CARA PEMESANAN	Tombol cara pemesanan	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola cara pemesanan.	✓
- HUBUNGI KAMI	Tombol hubungi kami	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola hubungi kami.	✓
- DATA ARTIKEL	Tombol data artikel	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola data artikel.	✓
- DATA BANK	Tombol data bank	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola data bank.	✓
- DATA ADMIN	Tombol data admin	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola data admin.	✓
- DATA MEMBER	Tombol data member	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola data member.	✓
- KUSTOM KUE	Tombol kustom kue	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman	✓

		lihat kustom kue	
- PRODUK KATEGORI	Tombol produk kategori	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola produk kategori.	✓
- DATA PRODUK	Tombol data produk	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola data produk.	✓
- KONFIRMASI PEMBAYARAN	Tombol konfirmasi pembayaran	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola konfirmasi pembayaran.	✓
- DATA ORDER	Tombol data order	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman kelola data order.	✓
- REKAP ORDER PENJUALAN	Tombol rekap order penjualan	Sebagai tombol untuk menuju ke halaman lihat dan printout rekap order penjualan	✓

### 3. Halaman Kelola Tentang Kami

Pada halaman kelola tentang kami ini admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data tentang kami. Data yang dimasukkan ke dalam kelola tentang kami adalah visi, misi, alamat dan kontak.





**Gambar 4.3. Halaman Kelola Tentang Kami**

**Tabel 4.3. Fungsi Halaman Kelola Tentang Kami**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Tentang Kami	Kolom tambah, ubah dan hapus	Sebagai tempat untuk <i>form</i> menambah, mengupdate dan menghapus data tentang kami.	✓
Alamat & Kontak	Kolom tambah, ubah dan hapus	Sebagai tempat untuk <i>form</i> menambah, mengupdate dan menghapus data alamat dan kontak	✓
KEMBALI	Tombol kembali	Sebagai tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.	✓
SIMPAN	Tombol simpan	Sebagai tombol untuk menyimpan data kelola tentang kami.	✓

#### 4. Halaman Kelola Cara Pemesanan

Pada halaman kelola cara pemesanan ini admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data cara pemesanan. Data yang dimasukkan ke dalam kelola cara pemesanan adalah langkah-langkah melakukan pemesanan, langkah-langkah melakukan pembayaran dan cara melakukan konfirmasi pembayaran.



**Gambar 4.4. Halaman Kelola Cara Pemesanan**

**Tabel 4.4. Fungsi Halaman Kelola Cara Pemesanan**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Cara Pemesanan	Kolom tambah, ubah dan hapus	Sebagai tempat untuk <i>form</i> menambah, mengupdate dan menghapus data cara pemesanan.	✓
	<b>KEMBALI</b>	Sebagai tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.	✓
	<b>SIMPAN</b>	Sebagai tombol untuk menyimpan data kelola cara pemesanan.	✓


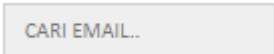

#### 5. Halaman Kelola Hubungi Kami

Pada halaman kelola hubungi kami ini admin dapat menghapus data hubungi kami.



**Gambar 4.5. Halaman Kelola Hubungi Kami**

Tabel 4.5. Fungsi Halaman Kelola Hubungi Kami

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
	Tombol hapus filter	Sebagai tombol untuk menghapus kolom cari <i>email</i> .	✓
	Kolom cari <i>email</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan data yang ingin dicari.	✓
	Tombol delete	Sebagai tombol untuk menghapus data hubungi kami.	✓



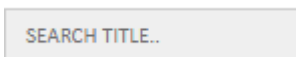



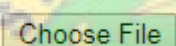
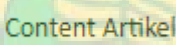
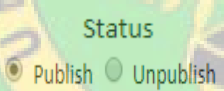
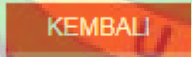
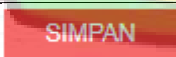
#### 6. Halaman Kelola Data Artikel

Pada halaman kelola data artikel ini admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data artikel. Data yang dimasukkan ke dalam kelola data artikel adalah judul artikel, *thumbnail pic*, *content* artikel, dan status.



Gambar 4.6. Halaman Kelola Data Artikel

Tabel 4.6. Fungsi Halaman Kelola Data Artikel

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
	Tombol tambah baru	Sebagai tombol untuk menambah data artikel.	✓
	Tombol hapus filter	Sebagai tombol untuk menghapus kolom <i>search title</i> .	✓
	Kolom <i>search title</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan data yang ingin dicari.	✓
	Tombol edit	Sebagai tombol untuk mengedit data artikel.	✓
	Tombol delete	Sebagai tombol untuk menghapus data artikel.	✓
	Kolom judul artikel	Sebagai tempat untuk memasukkan data judul artikel.	✓
	Kolom <i>thumbnail pic</i>	Sebagai kolom untuk memasukkan foto artikel.	✓
	Kolom <i>content</i> artikel	Sebagai kolom untuk memasukkan isi/keterangan data artikel.	✓
	Kolom status	Sebagai kolom untuk memilih status data artikel.	✓
	Tombol kembali	Sebagai tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.	✓
	Tombol simpan	Sebagai tombol untuk menyimpan data artikel.	✓

#### 7. Halaman Kelola Data Bank

Pada halaman kelola data bank ini admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data bank. Data yang dimasukkan ke dalam kelola data bank adalah nama bank, nama pemilik dan nomor rekening.

The image shows a web interface for managing bank data. At the top, there are buttons for 'TAMBAH BARU' and 'HAPUS FILTER'. Below is a table with the following data:

ID	Nama Bank	Nama Pemilik	Nomor Rekening
1	BCA (BANK CENTRAL ASIA)	SERLY MELINDA GILBERT	8600411510

Below the table is a form titled 'EDIT REKENING'. It contains three input fields:

- Nama Bank: BCA (BANK CENTRAL ASIA)
- Nama Pemilik: SERLY MELINDA GILBERT
- Nomor Rekening: 8600411510

At the bottom of the form are two buttons: 'KEMBALI' and 'SIMPAN'.

Gambar 4.7. Halaman Kelola Data Bank

Tabel 4.7. Fungsi Halaman Kelola Data Bank



Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
TAMBAH BARU	Tombol tambah baru	Sebagai tombol untuk menambah data bank.	✓
HAPUS FILTER	Tombol hapus filter	Sebagai tombol untuk menghapus kolom <i>search</i> data.	✓
SEARCH DATA...	Kolom <i>search</i> data	Sebagai tempat untuk memasukkan data yang ingin dicari.	✓
E	Tombol edit	Sebagai tombol untuk mengedit data bank.	✓
D	Tombol delete	Sebagai tombol untuk menghapus data bank.	✓
Nama Bank	Kolom nama bank	Sebagai tempat untuk memasukkan data nama bank.	✓
Nama Pemilik	Kolom nama pemilik	Sebagai tempat untuk memasukkan data nama pemilik.	✓
Nomor Rekening	Kolom nomor rekening	Sebagai tempat untuk memasukkan data nomor rekening.	✓
KEMBALI	Tombol kembali	Sebagai tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.	✓
SIMPAN	Tombol simpan	Sebagai tombol untuk menyimpan data bank.	✓


## 8. Halaman Kelola Data Admin

Pada halaman kelola data admin ini admin dapat mengubah data admin. Data yang dimasukkan ke dalam kelola data admin adalah nama admin, *username*, *password*, *confirm password*, dan aktif.

**Gambar 4.8. Halaman Kelola Data Admin**

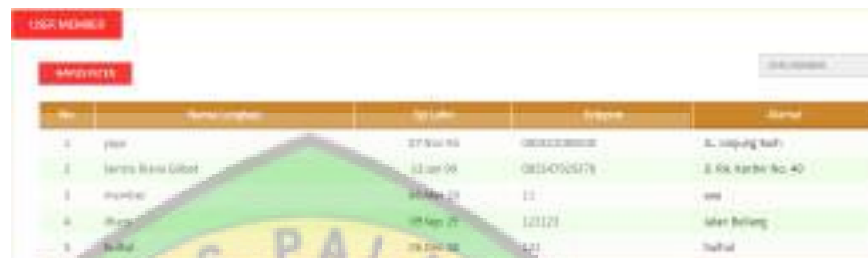
**Tabel 4.8. Fungsi Halaman Kelola Data Admin**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
	Tombol edit	Sebagai tombol untuk mengedit data admin.	✓
Nama Admin	Kolom nama admin	Sebagai tempat untuk memasukkan data nama admin.	✓
Username	Kolom <i>username</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>username</i> .	✓
Password	Kolom <i>password</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>password</i> .	✓
Confirm Password	Kolom <i>confirm password</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>confirm password</i> .	✓
Aktif <input checked="" type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Non Aktif	Kolom aktif	Sebagai tempat untuk memilih aktif data admin.	✓
	Tombol kembali	Sebagai tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.	✓

	Tombol simpan	Sebagai tombol untuk menyimpan data admin.	✓
---	---------------	--	---

## 9. Halaman Kelola Data Member


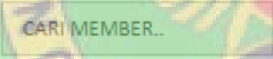
Pada halaman kelola data member ini admin dapat menghapus data member.



No.	Nama Lengkap	No. HP	No. Email	Alamat
1	Yeni	07 551 15	0813000000	Jl. Lapangan Golf
2	Yenny Rizka Gibot	01 201 06	08154705578	J. Sdr. Karbi No. 40
3	Pradita	06 301 23	11	xxx
4	Pradita	06 301 23	123123	Jalan Bellang
5	Nikita	06 301 23	123	Salaf

**Gambar 4.9. Halaman Kelola Data Member**

**Tabel 4.9. Fungsi Halaman Kelola Data Member**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
	Tombol hapus filter	Sebagai tombol untuk menghapus kolom cari member.	✓
	Kolom cari member	Sebagai tempat untuk memasukkan data yang ingin dicari.	✓

## 10. Halaman Kelola Produk Kategori

Pada halaman kelola produk kategori ini admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data produk kategori. Data yang dimasukkan ke dalam kelola produk kategori adalah nama kategori.



No.	Nama Kategori	Tombol
1	1. Biskuit-Cake	[+]
2	2. Cake Biskuit	[+]
3	3. Cake Biskuit Kuekisan	[+]
4	4. Cake Bisk	[+]
5	5. Pastry	[+]
6	6. Salad Buah	[+]



**Gambar 4.10. Halaman Kelola Produk Kategori**

**Tabel 4.10. Fungsi Halaman Kelola Produk Kategori**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
	Tombol tambah baru	Sebagai tombol untuk menambah data produk kategori.	✓
	Tombol hapus filter	Sebagai tombol untuk menghapus kolom <i>search</i> data.	✓
	Kolom <i>search</i> data	Sebagai tempat untuk memasukkan data yang ingin dicari.	✓
	Tombol edit	Sebagai tombol untuk mengedit data produk kategori.	✓
	Tombol delete	Sebagai tombol untuk menghapus data produk kategori.	✓
	Kolom nama kategori	Sebagai tempat untuk memasukkan data nama kategori.	✓
	Tombol kembali	Sebagai tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.	✓
	Tombol simpan	Sebagai tombol untuk menyimpan data produk kategori.	✓

#### 11. Halaman Kelola Data Produk

Pada halaman kelola data produk ini admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data produk. Data yang dimasukkan ke dalam kelola data produk adalah kode produk, nama produk, kategori, keterangan, harga, diskon, satuan, gambar produk, keterangan lengkap dan status.



Gambar 4.11. Halaman Kelola Data Produk

Tabel 4.11. Fungsi Halaman Kelola Data Produk

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
TAMBAH BARU	Tombol tambah baru	Sebagai tombol untuk menambah data produk.	✓
HAPUS FILTER	Tombol hapus filter	Sebagai tombol untuk menghapus kolom <i>search</i> data.	✓
Semua Kategori	Kolom semua kategori	Sebagai tempat untuk memilih semua kategori.	✓

<input type="text" value="SEARCH DATA.."/>	Kolom <i>search</i> data	Sebagai tempat untuk memasukkan data yang ingin dicari.	✓
	Tombol edit	Sebagai tombol untuk mengedit data produk.	✓
	Tombol delete	Sebagai tombol untuk menghapus data produk.	✓
Kode Produk	Kolom kode produk	Sebagai tempat untuk memasukkan kode produk.	✓
Nama Produk	Kolom nama produk	Sebagai tempat untuk memasukkan nama produk.	✓
Kategori	Kolom kategori	Sebagai tempat untuk memasukkan kategori.	✓
Keterangan	Kolom keterangan	Sebagai tempat untuk memasukkan keterangan.	✓
Harga	Kolom harga	Sebagai tempat untuk memasukkan harga.	✓
Diskon(%)	Kolom diskon	Sebagai tempat untuk memasukkan diskon.	✓
Satuan	Kolom satuan	Sebagai tempat untuk memasukkan satuan.	✓
Gambar Produk <input type="button" value="Choose File"/>	Kolom gambar produk	Sebagai tempat untuk memasukkan gambar produk.	✓
Keterangan lengkap	Kolom keterangan lengkap	Sebagai tempat untuk memasukkan keterangan lengkap.	✓
Status	Kolom status	Sebagai tempat untuk memasukkan status.	✓
	Tombol kembali	Sebagai tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.	✓
	Tombol simpan	Sebagai tombol untuk menyimpan data produk.	✓

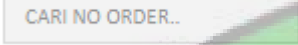

## 12. Halaman Kelola Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman kelola konfirmasi pembayaran ini admin dapat menghapus data konfirmasi pembayaran.



**Gambar 4.12. Halaman Kelola Konfirmasi Pembayaran**

**Tabel 4.12. Fungsi Halaman Kelola Konfirmasi Pembayaran**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
	Tombol hapus filter	Sebagai tombol untuk menghapus kolom cari no order.	✓
	Kolom cari no order	Sebagai tempat untuk memasukkan data yang ingin dicari.	✓
	Tombol delete	Sebagai tombol untuk menghapus data konfirmasi pembayaran.	✓

### 13. Halaman Kelola Data Order

Pada halaman kelola data order ini admin dapat menghapus dan melihat data order.





#### 4.1.2. Implementasi *Interface* Halaman Pengunjung dan Pembeli

##### 1. Halaman Menu *Login*

Pada halaman ini, pembeli dapat melakukan validasi *login* pada *website* untuk melanjutkan proses pemesanan produk.



**Gambar 4.14. Halaman Menu *Login***

**Tabel 4.14. Fungsi Halaman Menu *Login***

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Username	Kolom <i>username</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>username</i> pembeli.	✓
Password	Kolom <i>password</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>password</i> pembeli.	✓
Login	Tombol <i>login</i>	Sebagai tombol verifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> dari pembeli dan membuka halaman <i>website</i> .	✓

##### 2. Halaman Menu Buat Akun

Pada halaman ini, pengunjung dapat mendaftar jadi member atau pembeli dengan cara buat akun baru pada *website* untuk dapat melanjutkan proses pemesanan produk.

**Gambar 4.15. Halaman Menu Buat Akun**

**Tabel 4.15. Fungsi Halaman Menu Buat Akun**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Nama Lengkap	Kolom nama lengkap	Sebagai tempat untuk memasukkan nama lengkap.	✓
Tgl Lahir	Kolom tgl lahir	Sebagai tempat untuk memasukkan tanggal lahir.	✓
Jenis Kelamin <input checked="" type="radio"/> Pria <input type="radio"/> Wanita	Kolom jenis kelamin	Sebagai tempat untuk memilih jenis kelamin.	✓
No. Telepon	Kolom no telepon	Sebagai tempat untuk memasukkan no telepon.	✓
Alamat	Kolom alamat	Sebagai tempat untuk memasukkan alamat.	✓
Kota	Kolom kota	Sebagai tempat untuk memasukkan kota.	✓
Kode Pos	Kolom kode pos	Sebagai tempat untuk memasukkan kode pos.	✓
Username	Kolom <i>username</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>username</i> pembeli.	✓
Password	Kolom <i>password</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>password</i> baru pembeli.	✓

Confirm Password	Kolom <i>confirm password</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>confirm password</i> baru pembeli.	✓
Daftar Sekarang	Tombol daftar sekarang	Sebagai tombol untuk mendaftar akun baru sebagai member atau pembeli.	✓

### 3. Halaman Menu Utama atau Beranda

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu utama atau beranda pada *website*.



**Gambar 4.16. Halaman Menu Utama atau Beranda**

#### 4. Halaman Menu Semua Produk

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu semua produk pada *website*.



**Gambar 4.17. Halaman Menu Semua Produk**

#### 5. Halaman Menu Produk Promo

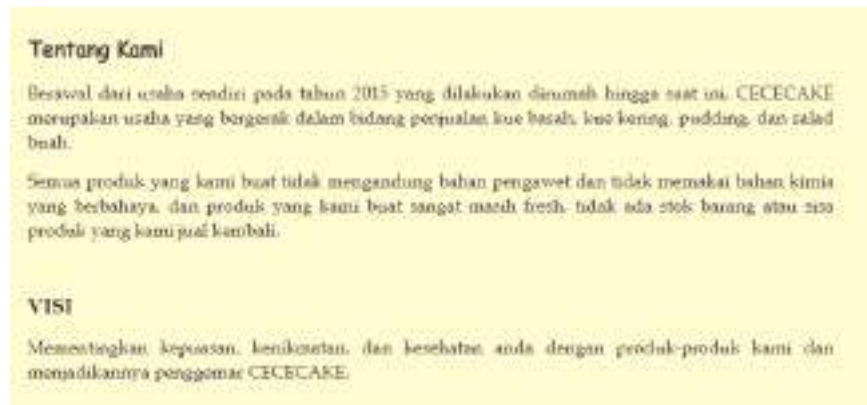
Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu produk promo pada *website*.



**Gambar 4.18. Halaman Menu Produk Promo**

#### 6. Halaman Menu Tentang Kami

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu tentang kami pada *website*.



**Gambar 4.19. Halaman Menu Tentang Kami**

#### 7. Halaman Menu Artikel

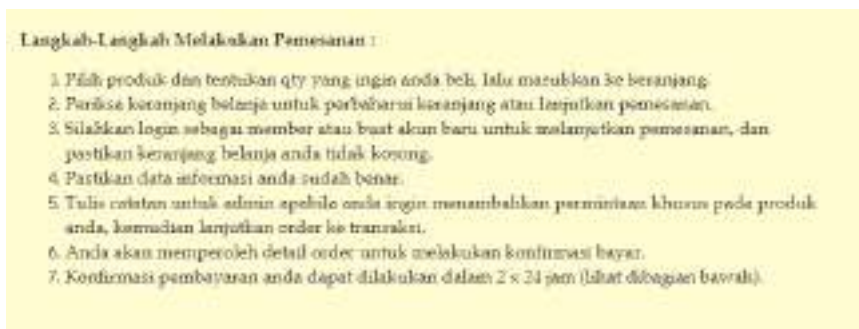
Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu artikel pada *website*.



**Gambar 4.20. Halaman Menu Artikel**

#### 8. Halaman Menu Cara Pemesanan

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu cara pemesanan pada *website*.



**Gambar 4.21. Halaman Menu Cara Pemesanan**

#### 9. Halaman Menu Hubungi Kami

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu hubungi kami pada *website*.



**Gambar 4.22. Halaman Menu Hubungi Kami**

#### 10. Halaman Menu *Testimonial*

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu *testimonial* pada *website*.



**Gambar 4.23. Halaman Menu *Testimonial***

#### 11. Halaman Menu Keranjang Belanja

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu keranjang belanja pada *website*, kemudian dapat menekan tombol periksa untuk perbaharui keranjang yaitu untuk mengedit atau menghapus jumlah qty yang ingin dipesan atau lanjutkan pesananan untuk mengkonfirmasi order dengan cara menekan tombol lanjutkan ke order transaksi untuk dapat melihat detail order.

**Keranjang Belanja**

No.	Thumbnail	Nama	Harga	Diskon	Qty	Status	Total	Harga
1		Sekel Babi	15,000	0%	1	Belanja	15,000	[D]
SUB TOTAL							15,000	

**Periksa Keranjang** **Lanjutkan Pemesanan**

**Konfirmasi Order**

Periksa data produk yang akan anda pesan besar :

No.	Nama	Harga	Diskon	Qty	Status	Total
1	Sekel Babi	15,000	0%	1	Belanja	15,000
SUB TOTAL						15,000

Periksa data order anda sudah benar, karena data ini akan kami gunakan untuk proses pengiriman. Edit akan anda jika data diri anda belum benar.

**Klik disini**

Periksa data diri anda mengenai sistem & ketidaksihan yang berlaku. Bisa di edit.

Daftar untuk admin

**Lanjutkan Order ke: Intan**

**Gambar 4.24. Halaman Menu Keranjang Belanja**

**Tabel 4.16. Fungsi Halaman Menu Keranjang Belanja**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
	Tombol periksa	Sebagai tombol untuk periksa keranjang belanja.	✓
	Kolom <i>qty</i>	Sebagai tempat untuk mengedit jumlah <i>qty</i> produk yang ingin dipesan.	✓
	Tombol delete	Sebagai tombol untuk menghapus produk yang dipesan.	✓
	Tombol perbaharui keranjang	Sebagai tombol untuk memperbaharui keranjang belanja.	✓
	Tombol lanjutkan pemesanan	Sebagai tombol untuk melanjutkan pesanan ke detail order.	✓
	Tombol klik disini	Sebagai tombol untuk mengedit data akun pembeli untuk memastikan data	✓

		alamat sudah benar.	
Catatan untuk admin :	Kolom catatan untuk admin	Sebagai tempat untuk memasukkan catatan yang ingin dikirimkan ke admin.	✓
▶ Lanjutkan Order ke Transaksi	Tombol lanjutkan order ke transaksi	Sebagai tombol untuk melanjutkan order ke transaksi untuk dapat melihat detail order.	✓

## 12. Halaman Menu Daftar Order

Pada halaman ini, pembeli dapat menekan tools lihat pada daftar order untuk dapat masuk ke detail order dan melihat status pesanan.



**Gambar 4.25. Halaman Menu Daftar Order**

**Tabel 4.17. Fungsi Halaman Menu Daftar Order**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
▶ Daftar Order	Tombol daftar order	Sebagai tombol untuk dapat melihat status di daftar order pembeli.	✓
[Lihat]	Tombol lihat	Sebagai tombol untuk dapat melihat detail order pembeli.	✓
▶ Kembali	Tombol kembali	Sebagai tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.	✓
▶ Cetak	Tombol cetak	Sebagai tombol untuk mencetak detail order.	✓

### 13. Halaman Menu Konfirmasi Bayar

Pada halaman ini, pembeli dapat melakukan konfirmasi pembayaran dengan cara mengisi data invoice dan data pengirim untuk dapat dikirim ke admin.

**Gambar 4.26. Halaman Menu Konfirmasi Bayar**

**Tabel 4.18. Fungsi Halaman Menu Konfirmasi Bayar**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Konfirmasi Bayar	Tombol konfirmasi bayar	Sebagai tombol untuk melihat konfirmasi pembayaran.	✓
No. Invoice Order	Kolom no invoice order	Sebagai tempat untuk memasukkan no invoice order.	✓

<b>Bank Tujuan</b> Rekening Tujuan Transfer ▾	Kolom bank tujuan	Sebagai tempat untuk memilih bank tujuan.	✓
<b>Nominal Transfer</b>	Kolom nominal transfer	Sebagai tempat untuk memasukkan nominal transfer yang ingin dibayarkan.	✓
<b>Tanggal Transfer</b>	Kolom tanggal transfer	Sebagai tempat untuk memilih tanggal transfer.	✓
<b>Dikirim dari Bank</b>	Kolom dikirim dari bank	Sebagai tempat untuk memasukkan data dikirim dari bank man.	✓
<b>Dari No rekening</b>	Kolom no rekening	Sebagai tempat untuk memasukkan data dari no rekening mana.	✓
<b>Atas Nama</b>	Kolom atas nama	Sebagai tempat untuk memasukkan data atas nama siapa.	✓
Unggah Bukti Transfer Choose File	Kolom unggah bukti transfer	Sebagai tempat untuk memilih bukti foto transfer yang ingin diunggah.	✓
Kirim data ke admin	Tombol kirim data ke admin	Sebagai tombol untuk mengirim data ke admin.	✓

#### 14. Halaman Menu Edit Akun

Pada halaman ini, pembeli dapat mengedit akun dan mengupdate informasi akunya.

**Gambar 4.27. Halaman Menu Edit Akun**

**Tabel 4.19. Fungsi Halaman Menu Edit Akun**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Edit Akun	Tombol edit akun	Sebagai tombol untuk mengedit data akun pembeli.	✓
Nama Lengkap	Kolom nama lengkap	Sebagai tempat untuk memasukkan nama lengkap.	✓
Tgl Lahir	Kolom tgl lahir	Sebagai tempat untuk memasukkan tgl lahir.	✓
Jenis Kelamin	Kolom jenis kelamin	Sebagai tempat untuk memasukkan jenis kelamin.	✓
No. Telepon	Kolom no telepon	Sebagai tempat untuk memasukkan no telepon.	✓
Kota	Kolom kota	Sebagai tempat untuk memasukkan kota.	✓
Alamat	Kolom alamat	Sebagai tempat untuk memasukkan alamat.	✓

Kode Pos	Kolom kode pos	Sebagai tempat untuk memasukkan kode pos.	✓
Username	Kolom <i>username</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>username</i> pembeli.	✓
Password	Kolom <i>password</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>password</i> pembeli.	✓
Confirm Password	Kolom <i>confirm password</i>	Sebagai tempat untuk memasukkan <i>confirm password</i> pembeli.	✓
Update Informasi Akun	Tombol update informasi akun	Sebagai tombol untuk mengupdate informasi akun pembeli.	✓

#### 15. Halaman Menu Isi *Testimonial*

Pada halaman ini, pembeli dapat memasukkan isi *testimonial* berupa pesan dan kesan, foto kue, serta video yang dikirimkan datanya ke admin, kemudian dapat dibaca oleh pengunjung atau pembeli yang lain di halaman *website*.

**Gambar 4.28. Halaman Menu *Testimonial***

**Tabel 4.20. Fungsi Halaman Menu *Testimonial***

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Nama	Kolom nama	Sebagai tempat untuk memasukkan nama pembeli.	✓
Pesan & Kesan	Kolom pesan dan kesan	Sebagai tempat untuk memasukkan data pesan dan kesan pembeli.	✓
Kirim data	Tombol kirim data	Sebagai tombol untuk mengirim data <i>testimonial</i> pembeli.	✓

16. Halaman Menu *Custom Kue*

Pada halaman ini, pembeli dapat memesan kustom kue dengan cara mengunggah foto kue dan menuliskan keterangan yang dikirimkan kepada admin.

**Gambar 4.29. Halaman Menu *Custom Kue*****Tabel 4.21. Fungsi Halaman Menu *Custom Kue***

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Nama	Kolom nama	Sebagai tempat untuk memasukkan nama pembeli.	✓
Unggah Foto Kue	Kolom unggah foto	Sebagai tempat untuk memasukkan foto kue	✓

	kue		
Keterangan	Kolom keterangan	Sebagai tempat untuk memasukkan keterangan kue yang diinginkan pembeli.	✓
Kirim data	Tombol kirim data	Sebagai tombol untuk mengirim data <i>testimonial</i> pembeli.	✓

### 17. Halaman Menu *Logout*

Pada halaman ini, pembeli dapat keluar dari *website* dengan cara menekan tombol *logout*.



**Gambar 4.30. Halaman Menu *Logout***

**Tabel 4.22. Fungsi Halaman Menu *Logout***

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Logout	Tombol <i>logout</i>	Sebagai tombol untuk keluar dari <i>website</i> pembeli.	✓

### 18. Halaman Menu Kategori Produk

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat menu kategori produk yang dijual pada *website*.





**Gambar 4.31. Halaman Menu Kategori Produk**

**Tabel 4.23. Fungsi Halaman Menu Kategori Produk**

Komponen	Nama	Fungsi	Hasil
Cake Blackforest	Tombol kategori produk	Sebagai tombol untuk masuk ke halaman kategori produk.	✓
Qty (10 x 20 cm) :	Kolom qty	Sebagai tempat untuk memasukkan jumlah qty produk yang ingin dipesan.	✓
MASUKKAN KE KERANJANG	Tombol masukkan ke keranjang	Sebagai tombol untuk memasukkan produk ke keranjang belanja.	✓

#### 19. Halaman *Testimonial*

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat *testimonial* dari pembeli yang lain.



**Gambar 4.32. Halaman *Testimonial***

## 20. Halaman Produk Paling Diminati

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat produk paling diminati.



**Gambar 4.33. Halaman Produk Paling Diminati**

## 21. Halaman Produk Terbaru

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat produk terbaru.



**Gambar 4.34. Halaman Produk Terbaru**

## 22. Halaman Hubungi Kami

Pada halaman ini, pengunjung dan pembeli dapat melihat hubungi kami yang berisi alamat dan kontak toko kue cececake.

**HUBUNGI KAMI**

---

**ALAMAT :**  
Jln. Tangkaha Di No: 04, RT. 03, RW.  
XIV, Kelurahan Pasarang, Kecamatan  
Fahandut, Kota Palangka Raya, Kode Pos  
73111.

**KONTAK :**  
Hp : 0852 4664 4663

**Gambar 4.35. Halaman Hubungi Kami**



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dari skripsi yang telah dibuat dengan judul “Rancang Bangun Penjualan Toko Kue Cececake Berbasis *Web*” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *Website* ini dirancang dengan model bisnis *E-Commerce Bussiness to Consumer* (B2C) yang suatu aktivitas dalam pelayanannya secara langsung kepada konsumen melalui barang atau jasa, atau diistilahkan dengan transaksi pasar. Yang menggunakan layanan pembayaran dengan cara *transfer* antar rekening.
2. Metode pengembangan yang dipakai adalah dengan pemodelan *waterfall* (Ian Sommerville, 2011), yaitu :
  - a. *Requirements Definition*, menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh admin *user* dalam pembuatan penjualan toko kue cececake berbasis *web* ini, guna mencari pilihan dan solusi fitur apa yang akan dirancang. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah menganalisis sistem yang sedang berjalan (sistem lama) dan menganalisis sistem baru, serta analisis pengguna dimana pengguna dalam sistem ini adalah admin, pengunjung dan pembeli. Dimana admin terdapat fitur antara lain : menambah, mengedit dan menghapus beberapa bagian kelola data yaitu : tentang kami, cara pemesanan, hubungi kami, data artikel, data bank, data admin, data member, produk kategori, data

produk, konfirmasi pembayaran, data order, dan mencetak rekap order penjualan. Sedangkan untuk pengunjung terdapat fitur untuk melihat beranda, melihat semua produk, melihat informasi tentang toko, melihat artikel, melihat cara pemesanan, melihat alamat dan kontak toko yang dapat dihubungi, melihat kategori produk, melihat *testimonial*, melihat produk paling diminati, melihat produk terbaru, dan dapat membuat akun baru dengan cara melakukan *registrasi* untuk menjadi member atau pembeli agar bisa melakukan transaksi pemesanan. Dan pembeli atau member terdapat fitur yang sama seperti pengunjung, namun yang membedakannya terdapat beberapa fitur tambahan diantaranya yaitu : fitur *login*, fitur keranjang belanja, fitur daftar order, fitur konfirmasi bayar, fitur edit *account*, dan fitur kelola *testimonial*. Selain itu, pada tahap analisis ini juga dilakukan pembuatan *Flowchart* sistem yang sedang berjalan (sistem lama) dan *Flowchart* sistem baru.

- b. *System and Software Design*, pada tahap ini berguna untuk melakukan pendesainan *interface web* yang akan dibuat, tahap rancangan ini akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap desain ini juga dilakukan pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD), yang meliputi diagram konteks, diagram level 1, diagram level 2, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang terdiri dari 13 tabel yang saling berelasi dan pada tabel disimpan beberapa *record*, yaitu : tabel admin, tabel artikel, tabel bank, tabel cara\_order,

tabel hubungi, tabel kategori, tabel konfirmasi, tabel member, tabel order\_detail, tabel orderan, tabel produk, tabel tentang dan tabel *testimonial*.

- c. *Implementation and Unit Testing*, penulisan program *website* ini dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan XAMPP sebagai perangkat untuk pembuatan *databasenya*. Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya. Metode *testing* yang digunakan pada pembuatan *website* ini adalah metode pengujian perangkat lunak (*blackbox*), dimana implementasi *interfacenya* adalah halaman admin, halaman pengunjung dan halaman pembeli. Dari hasil pengujian *website* yang dikembangkan menggunakan *blackbox* testing menunjukkan bahwa *website* mampu menampilkan *dashboard* admin, pengunjung dan pembeli yang terdapat informasi tentang toko, cara pemesanan, alamat dan kontak toko, data artikel, data bank, data admin, data member, produk kategori, data produk, konfirmasi pembayaran, data order, *login* admin dan pembeli, dan buat akun baru pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa program telah berjalan dengan baik sesuai dengan hasil yang diharapkan.
- d. *Integration and System Testing*, setelah didesain dan dilakukan penulisan program, *website* yang telah dibuat akan diimplementasikan. *Website* yang dibuat akan dilakukan pengujian

terlebih dahulu, jika ada kesalahan maka akan kembali ke metodologi sebelumnya yaitu pembuatan kode program.

- e. *Operation and Maintenance*, mengoperasikan program dilingkungannya, sesuai dengan kebutuhan *user* dan melakukan *maintenance* atau pemeliharaan. Biasanya merupakan fase siklus yang paling lama (walaupun tidak seharusnya). Pemeliharaan mencakup koreksi dan berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit *website* dan pengembangan pelayanan *website*. Dalam merancang dan membangun penjualan toko kue Ceccake berbasis *web* untuk tahapan *Maintenance* (pemeliharaan) tidak dilakukan.

## 5.2. Saran

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

1. Membuat layanan pembayaran *Cash On Delivery* (COD).
2. Menambahkan *Google Maps* untuk menentukan lokasi layanan pengantaran *Cash On Delivery* (COD), sehingga dapat ditentukan biaya pengantarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Victor Nicolas Nore, 2013. *“Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web (Studi Kasus di CV. Richness Development Bandung)”*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama. Bandung. (25 Oktober 2018)
- Muh Mudrikul Falaq, 2014. *“Rancang Bangun Sistem E-Commerce Cake and Bakery pada CV. Al-Rusdak”*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta. (24 Oktober 2018)
- Yasha. “Pengertian Website : Panduan Lengkap Soal Website”.  
<https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-website/> (Tanggal Akses : 10 Oktober 2018, Pukul : 21.10 WIB)
- <https://idwebhost.com/blog/pengertian-website-secara-lengkap/> (Tanggal Akses : 10 Oktober 2018, Pukul : 21.40 WIB)
- Azzam, Muhammad. “Kenali Pengertian Website Beserta Manfaat dan Jenis-Jenis Website”. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-website/> (Tanggal Akses : 10 Oktober 2018, Pukul : 22.30 WIB)
- <https://www.progresstech.co.id/blog/pengertian-e-commerce/> (Tanggal Akses : 07 Desember 2018, Pukul : 12.45 WIB)
- <http://www.unpas.ac.id/pengertian-e-commerce/> (Tanggal Akses : 07 Desember 2018, Pukul : 13.02 WIB)
- <http://www.pengertianku.net/2016/06/pengertian-e-commerce-secara-umum-dan-manfaatnya.html> (Tanggal Akses : 07 Desember 2018, Pukul 13.50 WIB)
- <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-e-commerce.html> (Tanggal Akses : 10 Desember 2018, Pukul : 13.43 WIB)
- <http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/08/e-commerce-definisi-jenis-tujuan.html> (Tanggal Akses : 10 Desember 2018, Pukul : 14.07 WIB)
- <https://www.dosenpendidikan.com/pengertian-komponen-dan-fungsi-xampp-lengkap-dengan-penjelasan/> (Tanggal Akses : 29 Januari 2019, Pukul : 20.57 WIB)

<https://www.jurnalponsel.com/pengertian-xampp/> (Tanggal Akses : 30 Januari 2019, Pukul : 11.23 WIB)

<https://www.nesabamedia.com/pengertian-php-dan-fungsinya/> (Tanggal Akses : 29 Januari 2019, Pukul : 21.28 WIB)

<https://www.mastekno.com/id/pengertian-php-dan-kegunaannya/> (Tanggal Akses : 29 Januari 2019, Pukul : 22.32 WIB)

