



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI E-
COMMERCE PADA CV. BIO COMPUTER BERBASIS WEB**

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Tugas Akhir Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Pembangunan Panca Budi
Medan

SKRIPSI

OLEH

NAMA : AHMAD FAUZI
N. P. M : 1714370283
PROGRAM STUDI : SISTEM KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCABUDI

MEDAN

2021

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI E-COMMERCE PADA CV.
BIO COMPUTER BERBASIS WEB

NAMA : AHMAD FAUZI
N.P.M : 1714370283
FAKULTAS : SAINS & TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI : Sistem Komputer
TANGGAL KELULUSAN : 04 Februari 2022

DIKETAHUI

DEKAN



Hamdani, ST., MT.

KETUA PROGRAM STUDI



Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom

DISETUJUI
KOMISI PEMBIMBING

PEMBIMBING I



Arpan, S.Kom., M.Kom

PEMBIMBING II



Muhammad Syahputra Novelan, S.Kom., M.Kom

Hal : Permohonan Meja Hijau

Medan, 10 Februari 2022
 Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
 Fakultas SAINS & TEKNOLOGI
 UNPAB Medan
 Di -
 Tempat

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AHMAD FAUZI
 Tempat/Tgl. Lahir : Tg. Pura / 6 Agustus 1999
 Nama Orang Tua : ALM.HARUN RASYID
 N. P. M : 1714370283
 Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
 Program Studi : Sistem Komputer
 No. HP : 085156740661
 Alamat : Jl. Jend. Gatot Subroto Gg. Najib Medan

Datang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul **Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pada Cv. Bio Computer Berbasis Web**, Selanjutnya saya menyatakan :

1. Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
2. Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indek prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
3. Telah tercap keterangan bebas pustaka
4. Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
5. Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
6. Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
7. Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
8. Skripsi sudah dijilid lux 2 exemplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 exemplar untuk penguji (bentuk dan warna penjilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangani dosen pembimbing, prodi dan dekan
9. Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
10. Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
11. Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
12. Bersedia melunaskan biaya-biaya uang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan perincian sbb :

1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	1,000,000
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	1,750,000
Total Biaya	: Rp.	2,750,000

Ukuran Toga :

XL

Diketahui/Disetujui oleh :



Hamdani, ST., MT.
 Dekan Fakultas SAINS & TEKNOLOGI

Hormat saya



AHMAD FAUZI
 1714370283

Catatan :

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila ;
 - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
 - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asli) - Mhs.ybs.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Fauzi
NPM : 1714370283
Prodi : Sistem Komputer
Judul Skripsi : Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pada Cv. Bio
Computer Berbasis Web

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Tugas Akhir/Skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya tulis orang lain.
2. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai indeks prestasi (IPK) setelah ujian sidang meja hijau.
3. Memberi izin hak bebas Royalti Non-Eksklusif Kepada UNPAB untuk mendistribusikan, dan mempublikasikan karya skripsinya melalui internet dan media lain bagi kepentingan akademik.

Pernyataan ini saya perbuat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui pernyataan ini tidak benar. Terima kasih.



Medan, 10 Februari 2022

AHMAD FAUZI

1714370283

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di dalam perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, 10 Februari 2022



SEPLUH RIBU RUPIAH
10000
TEL. 20
METERAI
TEMPEL
FB183AJX177874110

AHMAD FAUZI
1714370283



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI AGROTEKNOLOGI	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PETERNAKAN	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI	(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama lengkap	: AHMAD FAUZI
Tgl. Lahir	: Tg. Pura / 06 Agustus 1999
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1714370283
Program Studi	: Sistem Komputer
Spesialisasi	: Keamanan Jaringan Komputer
Kredit yang telah dicapai	: 143 SKS, IPK 3.53
Nomor HP	: 085156740661
Untuk mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut	:

Judul

Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pada Cv. Bio Computer Berbasis Web

Disetujui Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

Yang Tidak Perlu



Rektor I,

(Cahyo Pramono, S.E., M.M.)

Medan, 10 Februari 2022

Pemohon,

(Ahmad Fauzi)

Tanggal :

Disahkan oleh :
Dekan

(Hamdani, ST., MT.)

Tanggal :

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing I :

(Arpan, S.Kom., M.Kom)

Tanggal :

Disetujui oleh:
Ka. Prodi Sistem Komputer

(Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom.)

Tanggal : 15 - Februari - 2022 .

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing II:

(Muhammad Syahputra Novetan, S.Kom., M.Kom)



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
Jl. Jend. Gatot Subroto KM. 4,5 Medan Sunggal, Kota Medan Kode Pos 20122

SURAT BEBAS PUSTAKA
NOMOR: 1198/PERP/BP/2021

Kepala Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi menerangkan bahwa berdasarkan data pengguna perpustakaan atas nama saudara/i:

Nama : AHMAD FAUZI
N.P.M. : 1714370283
Tingkat/Semester : Akhir
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
Jurusan/Prodi : Sistem Komputer

Bahwasannya terhitung sejak tanggal 29 Desember 2021, dinyatakan tidak memiliki tanggungan dan atau pinjaman buku sekaligus tidak lagi terdaftar sebagai anggota Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 29 Desember 2021
Diketahui oleh,
Kepala Perpustakaan


Rahmad Budi Utomo, ST.,M.Kom

No. Dokumen: FM-PERPUS-06-01
Revisi : 01
Tgl. Efektif : 04 Juni 2015



KARTU BEBAS PRAKTIKUM
Nomor. 1517/BL/LAKO/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Ka. Laboratorium Komputer dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : AHMAD FAUZI
N.P.M. : 1714370283
Tingkat/Semester : Akhir
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
Jurusan/Prodi : Sistem Komputer

Benar dan telah menyelesaikan urusan administrasi di Laboratorium Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 15 Januari 2022
Ka. Laboratorium

Melva Sari Panjaitan, S. Kom., M.Kom.



No. Dokumen : FM-LAKO-06-01

Revisi : 01

Tgl. Efektif : 04 Juni 2015

SURAT KETERANGAN PLAGIAT CHECKER

Dengan ini saya Ka.LPMU UNPAB menerangkan bahwa surat ini adalah bukti pengesahan dari LPMU sebagai pengesah proses plagiat checker Tugas Akhir/ Skripsi/Tesis selama masa pandemi *Covid-19* sesuai dengan edaran rektor Nomor : 7594/13/R/2020 Tentang Pemberitahuan Perpanjangan PBM Online.

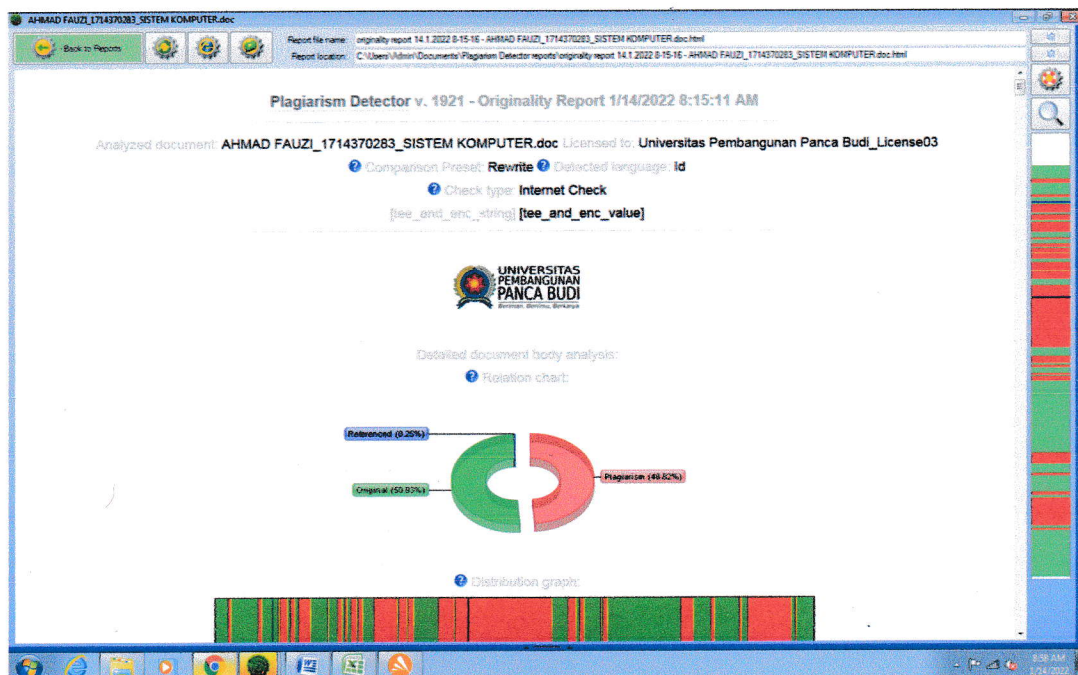
Demikian disampaikan.

NB: Segala penyalahgunaan/pelanggaran atas surat ini akan di proses sesuai ketentuan yang berlaku UNPAB.



Fahri Muhammad Ritonga, BA., MSc

No. Dokumen : PM-UJMA-06-02	Revisi : 00	Tgl Eff : 23 Jan 2019
-----------------------------	-------------	-----------------------





YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

JL. Jend. Gatot Subroto KM 4,5 PO. BOX 1099 Telp. 061-30106057 Fax. (061) 4514808

MEDAN - INDONESIA

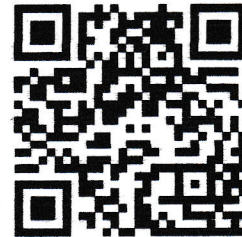
Website : www.pancabudi.ac.id - Email : admin@pancabudi.ac.id

LEMBAR BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : AHMAD FAUZI
NPM : 1714370283
Program Studi : Sistem Komputer
Jenjang Pendidikan : Strata Satu
Dosen Pembimbing : Arpan, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pada Cv. Bio Computer Berbasis Web

Tanggal	Pembahasan Materi	Status	Keterangan
14 Juli 2021	Acc sempro	Disetujui	
03 Desember 2021	Acc Semhas	Disetujui	
04 Januari 2022	Acc Sidang	Disetujui	
08 Februari 2022	Acc jilid	Disetujui	

Medan, 10 Februari 2022
Dosen Pembimbing,



Arpan, S.Kom., M.Kom



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

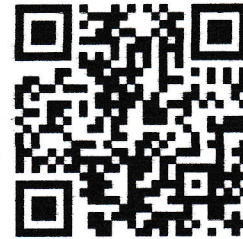
JL. Jend. Gatot Subroto KM 4,5 PO. BOX 1099 Telp. 061-30106057 Fax. (061) 4514808
MEDAN - INDONESIA
Website : www.pancabudi.ac.id - Email : admin@pancabudi.ac.id

LEMBAR BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : AHMAD FAUZI
NPM : 1714370283
Program Studi : Sistem Komputer
Jenjang Pendidikan : Strata Satu
Dosen Pembimbing : Muhammad Syahputra Novelan, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pada Cv. Bio Computer Berbasis Web

Tanggal	Pembahasan Materi	Status	Keterangan
14 Juli 2021	ACC sempro	Disetujui	
03 Desember 2021	ACC seminar hasil	Disetujui	
04 Januari 2022	ACC sidang	Disetujui	
08 Februari 2022	ACC Jilid	Disetujui	

Medan, 10 Februari 2022
Dosen Pembimbing,



Muhammad Syahputra Novelan, S.Kom., M.Kom

ABSTRAK

AHMAD FAUZI

**Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pada Cv. Bio Computer
Berbasis Web
2021**

Promosi merupakan upaya untuk memberitahukan atau menawarkan sesuatu yang mempunyai kelebihan dengan tujuan menarik calon konsumen untuk memiliki, melihat dan menikmatinya. Pada sistem yang sedang berjalan pada CV. Bio Computer, perusahaan belum menggunakan pemasaran produk dengan menggunakan berbasis web, hal tersebut membuat penyebaran informasi produk menjadi tidak efektif karena masyarakat hanya mengetahui informasi produk pada perusahaan dengan brosur dan apabila masyarakat ingin mendapatkan informasi yang lebih akurat, masyarakat harus datang langsung ke Cv. Bio Computer hal ini menjadi tidak efektif. Aplikasi ini menggunakan program Visual Studio Code sebagai *ide* pemrograman dan MySQL sebagai pengolahan *database*. Adapun kelebihan dari terciptanya sebuah aplikasi berbasis web ini adalah membuat konsumen lebih mudah untuk melihat produk-produk computer tanpa harus datang langsung ke Cv. Bio Computer.

Kata kunci : Produk Komputer, Web, Visual Studi Code, MySQL.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan Karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang bertempat di Cv. Bio Computer. Penulis mengangkat tema pada skripsi ini dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pada Cv. Bio Computer Berbasis Web.

Tugas akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Program S1 Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi. Penulis juga menyadari bahwasanya dalam menyelesaikan tugas akhir ini banyak menerima bimbingan dan tak terlepas dari arahan, bantuan, dan petunjuk dari berbagai pihak hingga selesainya tugas akhir ini. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini izinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Teristimewa kepada orang tua saya ibunda Saidun Nisah dan Keluarga yang selalu memberikan dukungan baik material dan non-material
2. Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
3. Bapak Hamdani, S.T, M.T., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
4. Bapak Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
5. Bapak Arpan, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Muhammad Syahputra Novelan, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ilmu pengetahuan, serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh staff dosen Fakultas Sains dan Teknologi Unversitiitas Pembangunan Panca Budi yang selama ini telah banyak memberikan ilmu kepada penulis, terutama dalam menuntut ilmu di kampus ini.
8. Dia yang selalu memberi semangat, repetan dan membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini ini, Sayyidah Nafiza Rafiz Hsb.

Penulis juga menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukkan dari semua pihak demi membangun kesempurnaan Tugas Akhir ini dimasa yang akan datang.

Medan, Mei 2021

Penulis

Ahmad Fauzi
NPM:1714370283

DAFTAR ISI

HALAMAN

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Pengertian Perancangan	4
2.2 <i>Internet</i>	4
2.3 Aplikasi	5
2.4 <i>Elektronik Commerce</i>	5
2.5 <i>Website</i>	6
2.6 <i>Web Server</i>	7
2.7 <i>Web Browser</i>	8
2.8 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	8
2.9 PHP	9
2.10 MySQL.....	10
2.11 Visual Studio Code	10
2.12 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	12
2.12.1 <i>Use Case Diagram</i>	13
2.12.2 <i>Activity Diagram</i>	15
2.12.3 <i>Sequence Diagram</i>	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Tahapan Penelitian	18
3.2 Metode Pengumpulan Data	20
3.2.1 Studi Lapangan.....	20
3.2.2 Studi Kepustakaan.....	20

3.3	Analisis Sistem Berjalan	21
3.4	Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	21
3.5	Rancangan Sistem	22
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	22
3.5.2	<i>Activity Diagram</i>	23
3.5.3	<i>Sequence Diagram</i>	24
3.6	Perancangan <i>Interface</i>	24
3.6.1	Rancangan Beranda.....	25
3.6.2	Rancangan Tentang Kami	26
3.6.3	Rancangan Semua Produk.....	27
3.6.4	Rancangan Konfirmasi Order	28
3.6.5	Rancangan Laporan Orders.....	29
3.6.6	Rancangan Konsultasi	30
3.6.7	Rancangan <i>Login</i>	31
3.6.8	Rancangan Admin.....	32
3.6.9	Rancangan Kategori Produk	33
3.6.10	Rancangan Produk	34
3.6.11	Rancangan Daftar Orders	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Kebutuhan Spesifikasi Minimum <i>Hardware Dan Software</i>	36
4.1.1	Kebutuhan <i>Hardware</i>	36
4.1.2	Kebutuhan <i>Software</i>	36
4.2	Antarmuka <i>Website</i>	37
4.2.1	Halaman Beranda	37
4.2.2	Tampilan Sistem Login Pelanggan	38
4.2.3	Tampilan Sistem Tentang Kami	39
4.2.4	Tampilan Sistem Kategori	40
4.2.5	Tampilan Sistem Menu Semua Produk.....	41
4.2.6	Tampilan Sistem Detail Produk	42
4.2.7	Tampilan Sistem Data Pesanan	43
4.2.8	Tampilan Sistem Menu Konfirmasi Orders	44
4.2.9	Tampilan Sistem Laporan Orders	45
4.2.10	Tampilan Menu Konsultasi	46
4.2.11	Tampilan Sistem <i>Login</i> Admin	47
4.2.12	Tampilan Sistem Mengolah Data Admin.....	48
4.2.13	Tampilan Sistem Mengolah Data Rekening Bank Perusahaan.....	49
4.2.14	Tampilan Sistem Mengolah Data Kategori.....	50
4.2.15	Tampilan Sistem Mengolah Data Produk	51

4.2.16	Tampilan Sistem Mengolah Data Pesan	52
4.2.17	Tampilan Sistem Data Konfirmasi Pembayaran Konsumen.....	53
4.2.18	Tampilan Sistem Detail Data Keuangan Dan Bonus	54
4.2.19	Tampilan Sistem Mengolah Daftar Konsumen.....	55
4.2.20	Tampilan Sistem Mengolah Data Sub Kategori	56
4.2.21	Tampilan Sistem Mengolah Data Konsultasi.....	57
BAB V PENUTUP.....		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA		
BIOGRAFI PENULIS		
LAMPIRAN - LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Bentuk Simbol <i>Use Case</i>	13
Tabel 2	Bentuk Simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 3	Bentuk Simbol <i>Sequence Diagram</i>	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Simbol <i>Use Case Diagram</i>	13
Gambar 2.2 Bentuk Simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Gambar 2.3 Bentuk Simbol <i>Sequence Diagram</i>	16
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	18
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram E-Commerce</i> Berbasis Web.....	22
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i>	23
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram</i>	24
Gambar 3.5 Rancangan Beranda.....	25
Gambar 3.6 Rancangan Tentang Kami	26
Gambar 3.7 Rancangan Semua Produk.....	27
Gambar 3.8 Rancangan Konfirmasi Orders	28
Gambar 3.9 Rancangan Laporan Orders	29
Gambar 3.10 Rancangan Konsultasi	30
Gambar 3.11 Rancangan <i>Login</i>	31
Gambar 3.12 Rancangan Admin	32
Gambar 3.13 Rancangan Kategori Produk.....	33
Gambar 3.14 Rancangan Produk.....	34
Gambar 3.15 Rancangan Daftar Orders	35
Gambar 4.1 Halaman Beranda	37
Gambar 4.2 Tampilan Sistem <i>Login</i> Pelanggan.....	38
Gambar 4.3 Tampilan Tentang Kami.....	39
Gambar 4.4 Tampilan Sistem Menu Kategori	40
Gambar 4.5 Tampilan Sistem Menu Semua Produk	41
Gambar 4.6 Tampilan Sistem Detail Produk	42
Gambar 4.7 Tampilan Sistem Data Pesanan	43
Gambar 4.8 Tampilan Sistem Menu Konfirmasi Orders	44
Gambar 4.9 Tampilan Sistem Menu Laporan Orders	45
Gambar 4.10 Tampilan Sistem Menu Konsultasi	46
Gambar 4.11 Tampilan Sistem <i>Login</i> Admin	47
Gambar 4.12 Tampilan Sistem Mengolah Data Admin.....	48
Gambar 4.13 Tampilan Sistem Data Rekening Perusahaan.....	49
Gambar 4.14 Tampilan Sistem Mengolah Data Kategori.....	50
Gambar 4.15 Tampilan Sistem Mengolah Data Produk	51
Gambar 4.16 Tampilan Sistem Mengolah Data Pesanan.....	52
Gambar 4.17 Tampilan Sistem Data Konfirmasi Pembayaran Konsumen.....	53
Gambar 4.18 Tampilan Sistem Detail Keuangan Dan Bonus.....	54
Gambar 4.19 Tampilan Sistem Mengolah Daftar Konsumen.....	55

Gambar 4.20 Tampilan Sistem Mengolah Data Sub Kategori.....	56
Gambar 4.21 Tampilan Sistem Mengolah Data Konsultasi.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biografi Penulis

Lampiran 2. Listing Program

Lampiran 3. Permohonan Meja Hijau

Lampiran 4. Plagiat Cheker Gambar Dan Surat

Lampiran 5. Permohonan Judul 6 Ttd

Lampiran 6. From Bimbingan Doping 1 dan Doping 2

Lampiran 7. Surat Bebas Pustaka

Lampiran 8. Surat Bebas Pratikum

Lampiran 9. Surat Riset

Lampiran 10. Balasan Surat Riset

BAB I

PENDAHULUANN

1.1 Latar Belakang

Promosi merupakan upaya untuk memberitahukan atau menawarkan sesuatu yang mempunyai kelebihan dengan tujuan menarik calon konsumen untuk memiliki, melihat dan menikmatinya.

Pada saat ini banyak sekali toko-toko dan perusahaan yang menggunakan Website untuk memperluas pemasaran karena ini merupakan media promosi dengan biaya yang murah, sehingga perusahaan besar maupun kecil mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan bisnisnya.

Analisis ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (RAD)*. Penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407).

Pada sistem yang sedang berjalan pada CV. Bio Computer, perusahaan belum menggunakan pemasaran produk dengan menggunakan berbasis web, hal tersebut membuat penyebaran informasi produk menjadi tidak efektif karena masyarakat hanya mengetahui informasi produk pada perusahaan dengan brosur dan apabila masyarakat ingin mendapatkan informasi yang lebih akurat, masyarakat harus datang langsung ke Cv. Bio Computer hal ini menjadi tidak efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk merancang dan membuat Aplikasi berbasis Web yang dituangkan dalam Tugas Akhir ini dengan judul: “**Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pada Cv. Bio Computer Berbasis Web**”. Adapun kelebihan dari terciptanya sebuah aplikasi berbasis web ini adalah membuat konsumen lebih mudah untuk melihat produk-produk computer tanpa harus datang langsung ke Cv. Bio Computer. Konsumen bisa langsung membeli produk tanpa harus datang langsung ke Cv. Bio Computer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi E-Commerce penjualan produk computer dan *acesories* komputer berbasis web?
2. Bagaimana menerapkan metode *Rapid Application Development* pada perancangan sistem informasi aplikasi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi E-Commerce berbasis web ini hanya menampilkan informasi produk dan *acesories* komputer.
2. Dalam pembuatan aplikasi E-Commerce berbasis web menggunakan *software* Visual Studio Code.
3. Penulis tidak membahas tentang keamanan sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini beberapa tujuan yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Merancang aplikasi E-Commerce berbasis web penjualan produk dan *acesories* komputer di Cv. Bio Computer.
2. Menerapkan metode *Rapid Application Development*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini beberapa manfaat penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Membantu pejualan di Cv. Bio Computer yang selama ini *offline* menjadi *online*.
2. Konsumen bisa langsung membeli produk secara *online* tanpa harus datang langsung ke Cv. Bio Computer.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan

Model perancangan sesungguhnya adalah modal objek yang mendeskripsikan realisasi fisik use case dengan cara berfokus pada bagaimana spesifikasi - spesifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional, bersama dengan batasan - batasan lain yang berhubungan dengan lingkungan implemenatasi, memiliki imbas langsung pada pertimbangan - pertimbangan pada aktivitas-aktivitas yang dilakukan pada tahap implementasi. Tambahannya, model perancangan sesungguhnya secara langsung bertindak sebagai abstraksi implementasi sistem/perangkat lunak dan dengan sendirinya model perancangan suatu saat nanti akan menjadi asupan bagi aktivitas-aktivitas selanjutnya yang kelak akan terdefinisi pada tahap implementasi (Nugraha, 2010).

2.2 Internet

Internet (*Inter-Network*) adalah sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia. Layanan internet meliputi komunikasi langsung (*email, chat*), diskusi (*Usenet News, email, milis*), sumber daya informasi yang terdistribusi (*World Wide Web, Gopher*), *remote login* dan lalu lintas file (*Telnet, FTP*), dan

aneka layanan lainnya. Jaringan yang membentuk internet bekerja berdasarkan suatu set protokol standar yang digunakan untuk menghubungkan jaringan komputer dan mengamati lalu lintas dalam jaringan. Protokol ini mengatur format data yang diijinkan, penanganan kesalahan (*error handling*), lalu lintas pesan, dan standar komunikasi lainnya (Ramadhani, 2013).

Protokol standar pada internet dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) ini memiliki kemampuan untuk bekerja diatas segala jenis komputer, tanpa terpengaruh oleh perbedaan perangkat keras maupun sistem operasi yang digunakan. Sebuah sistem komputer yang terhubung secara langsung ke jaringan memiliki nama domain dan alamat IP (*Internet Protocol*) dalam bentuk numerik dengan format tertentu sebagai pengenal (Ramadhani, 2013).

2.3 Aplikasi Web

Aplikasi web merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi browser untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan computer (Remick, 2011).

2.4 Elektronik Commerce (E-Commerce)

Electronic Commerce merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* (WWW) internet atau proses jual beli atau pertukara produk jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet Suyanto (2003:10).

2.5 Website

Website merupakan suatu kumpulan dari halaman–halaman situs, yang terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di dalam *Internet*. Sebuah halaman pada *web* biasanya berupa suatu dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang selalu bisa diakses melalui HTTP yang merupakan sebuah protokol, yang menyampaikan suatu informasi dari *serverwebsite* untuk ditampilkan kepada para pengguna melalui *webbrowser*. *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang dapat menampilkan informasi *data* teks, *data* gambar diam atau gerak, *data* animasi, suara, *video* dan atau gabungan dari semuanya, baik itu bersifat statis maupun dinamis yang dapat membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana pada masing-masing dihubungkan dengan jaringan–jaringan halaman (*hyperlink*) (Putra, 2015).

Secara garis besar, *website* digolongkan menjadi 3, yaitu:

1. *Website* statis

Website statis adalah *website* yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan meng-*edit* kode yang menjadi struktur dari *website* tersebut.

2. *Website* dinamis

Website dinamis adalah *website* yang secara struktur diperuntukkan untuk *update* sesering mungkin. Biasanya selain menu utama yang bisa diakses oleh *user* pada umumnya, juga disediakan halaman *back-end* untuk meng-

edit konten dari *website*. *Web* berita atau *web* portal adalah *web* dinamis yang terdapat berbagai fasilitas yang kontennya harus *update* sesering mungkin seperti berita, *polling*, dan sebagainya.

3. *Website* interaktif

Website interaktif adalah *website* dimana *user* bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya *website* seperti memiliki *moderator* untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur (Adelheid, 2015)

2.6 *Web Server*

Web server merupakan *software* yang memberikan layanan data yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan *browser web* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman - halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML.

Cara kerja dari *web server* sebenarnya sangat mudah kita pahami. Contoh paling mudah seperti berikut; kita akan membuka sebuah halaman *website*, yang biasanya berupa URL *http://www.wikipedia.org/home.html*. Kita akan mengetikkan URL tersebut di peramban atau *browser* kemudian menekan tombol enter, tanpa kita ketahui proses yang terjadi di belakang layar atau di dalam *browser* itu sendiri, maka akan muncul lah halaman *website* di layar monitor komputer kita. Proses yang akan terjadi pada *browser* adalah *browser* akan membentuk koneksi dengan *web server*, meminta halaman *website* dan menerimanya. *Web server* kemudian mengecek permintaan tersebut apakah tersedia atau tidak.

Apabila tersedia, maka *web server* akan mengirimkan data kepada *browser*. Apabila permintaan tidak ditemukan atau terjadi error maka *web server* akan mengirimkan pesan *error* kepada *browser*. Pembentukan koneksi, permintaan data, penerimaan data dari browser ke *web server* diatur dalam sebuah kode RFC2616. RFC2616 mencantumkan status *web server* dalam bentuk kombinasi tiga angka yang memiliki arti berbeda-beda. Status ini muncul di peramban saat kita mengakses *web server* tertentu (Suhesti, 2014).

2.7 Web Browser

Web browser adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Beberapa jenis browser yang populer saat ini di antaranya: *internet Explorer* yang diproduksi oleh *Microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera* dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple*. Browser (perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen *web* dengan cara diterjemahkan (Arief, 2011).

2.8 Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) ditemukan oleh James Martin pada tahun 1991. Meskipun sudah ada cukup lama, pendekatan *RAD* masih populer di antara mereka yang mencari metode tangkas pengembangan aplikasi untuk mengimbangi pertumbuhan bisnis dan klien. kebutuhan. *Rapid Application*

Development (RAD) menjelaskan metode pengembangan perangkat lunak yang sangat menekankan pembuatan prototipe yang cepat dan pengiriman berulang. Oleh karena itu, model *RAD* merupakan alternatif yang tajam untuk model pengembangan air terjun yang khas, yang sering kali berfokus pada perencanaan dan praktik desain sekuensial. Pertama kali diperkenalkan pada tahun 1991 dalam buku James Martin dengan nama yang sama, pengembangan aplikasi yang cepat telah menjadi salah satu metode pengembangan yang paling populer dan kuat, yang termasuk dalam kategori teknik pengembangan tangkas orang tua.

2.9 PHP

PHP merupakan suatu bahasa pemrograman sisi server yang dapat anda gunakan untuk membuat halaman Web dinamis. Contoh bahasa yang lain adalah *Microsoft Active Server Page (ASP)* dan *Java Server Page (JSP)*. Dalam suatu halaman HTML anda dapat menanamkan kode PHP yang akan dieksekusi setiap kali halaman tersebut dikunjungi. Karena kekayaannya akan fitur yang mempermudah perancangan dan pemrograman Web, PHP memiliki popularitas yang tinggi. Anda dapat mengecek *survey* popularitas yang dilakukan *netcraft* di URL www.php.net/usage.php. PHP adalah kependekan dari *HyperText Preprocessor* (suatu akronim rekursif) yang dibangun oleh RasmusLerdorf pada tahun 1994. Dahulu, pada awal pengembangannya PHP disebut sebagai kependekan dari *Personal Home Page*. PHP merupakan produk *Open Sources* sehingga anda dapat mengakses *source code*, menggunakan dan mengubahnya tanpa harus membayar sepeser pun. (Pratama, 2010).

2.10 MySQL

MySQL adalah suatu sistem manajemen basis data relasional (RDBMS-*Relational Database Management System*) yang mampu bekerja dengan cepat, kokoh, dan mudah digunakan. Contoh RDBMS lain adalah *Oracle*, *Sybase*. Basis data berfungsi untuk menyimpan, menelusuri, menurutkan dan mengambil data secara efisien. *Server* MySQL yang akan membantu melakukan fungsionalitas tersebut. Bahasa yang digunakan oleh MySQL tentu saja adalah *SQL-standar* bahasa basis data relasional di seluruh dunia saat ini.

MySQL dikembangkan, dipasarkan dan disokong oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB. RDBMS ini berada di bawah bendera GNU GPL sehingga termasuk produk *Open Source* dan sekaligus memiliki lisensi komersial. Apabila menggunakan MySQL sebagai basis data dalam suatu situs Web. Anda tidak perlu membayar, akan tetapi jika ingin membuat produk RDBMS baru dengan basis MySQL dan kemudian mengualnua, anda wajib bertemu mudah dengan lisensi komersial (Pratama, 2010).

2.11 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah editor *source code* yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan MacOS. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, *GIT Control* yang disematkan, penyorotan sintaks, penyelesaian kode cerdas, cuplikan, dan kode *refactoring*. Hal ini juga dapat disesuaikan, sehingga pengguna dapat mengubah tema editor, *shortcut keyboard*, dan preferensi. Visual

Studio Code gratis dan *open source*, meskipun unduhan resmi berada di bawah lisensi *proprietary*.

Kode Visual Studio didasarkan pada *Elektron*, kerangka kerja yang digunakan untuk menyebarkan aplikasi Node.js untuk desktop yang berjalan pada *Blinklayout*. Meskipun menggunakan kerangka *Elektron*, Visual Studio Code tidak menggunakan *Atom* dan menggunakan komponen editor yang sama (diberi kode nama "*Monaco*") yang digunakan dalam Visual Studio Team Services yang sebelumnya disebut Visual Studio Online (Lardinois, 2015) .

2.12 UML (*Unified Modeling Language*)

Hasil pemodelan pada sistem terdokumentasikan dalam bentuk *Unified Modeling Language* (UML). UML adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak.

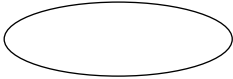
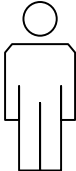
UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. UML saat ini sangat banyak dipergunakan dalam dunia industri yang merupakan standar bahasa pemodelan umum dalam industri perangkat lunak dan pengembangan sistem (Gata, 2013)



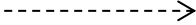
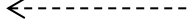
Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

2.12.1 Use case Diagram

Usecase diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Dapat dikatakan *usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *usecase* diagram. Bentuk simbol *usecase* dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Bentuk Simbol *Use Case*

Symbol	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Use case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar - pesan antar unit dengan aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal nama <i>use case</i>.
	<ul style="list-style-type: none"> - Aktor adalah <i>abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran.




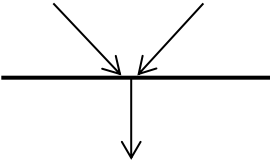
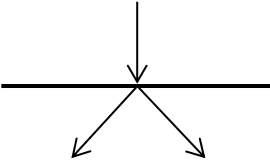
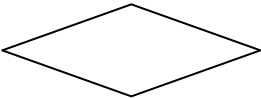
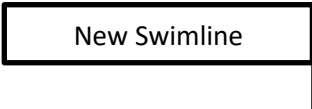
	<ul style="list-style-type: none"> - Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i>, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan aliran data.
	<ul style="list-style-type: none"> - Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
	<ul style="list-style-type: none"> - Include, merupakan di dalam use case lain (required) atau pemanggilan usecase oleh use case lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
	<ul style="list-style-type: none"> - Extend, merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

Sumber : Gata, 2013

2.12.2 Diagram Aktivitas (Activity Diagram)

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram*. Bentuk simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2.

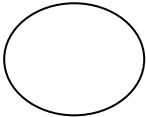
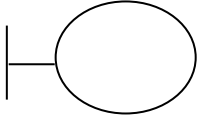
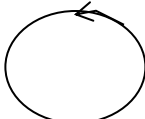
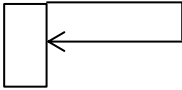
Tabel 2.2 Bentuk Simbol *Activity Diagram*

Symbol	Keterangan
	- <i>Start point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktifitas.
	- <i>End point</i> , akhir aktifitas.
	- <i>Activites</i> , menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis.
	- <i>Join</i> (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
	- <i>Fork</i> (<i>Percabangan</i>), digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	- <i>Decision Points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> , <i>false</i> .
	- <i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.



2.12.3 Diagram Urutan (*Sequence Diagram*)

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Simbol-simbol yang digunakan dalam *sequence diagram*. Bentuk simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Bentuk Simbol *Sequence Diagram*

Symbol	Keterangan
	- <i>Entity Class</i> , merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
	- <i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interface</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan formentry dan <i>form</i> cetak
	- <i>Control class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.
	- <i>Recursive</i> , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.

Tabel 2.3 Bentuk Simbol *Sequence Diagram* (Lanjutan)

	- <i>Activation, activation</i> mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.
	- <i>Lifeline</i> , garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .

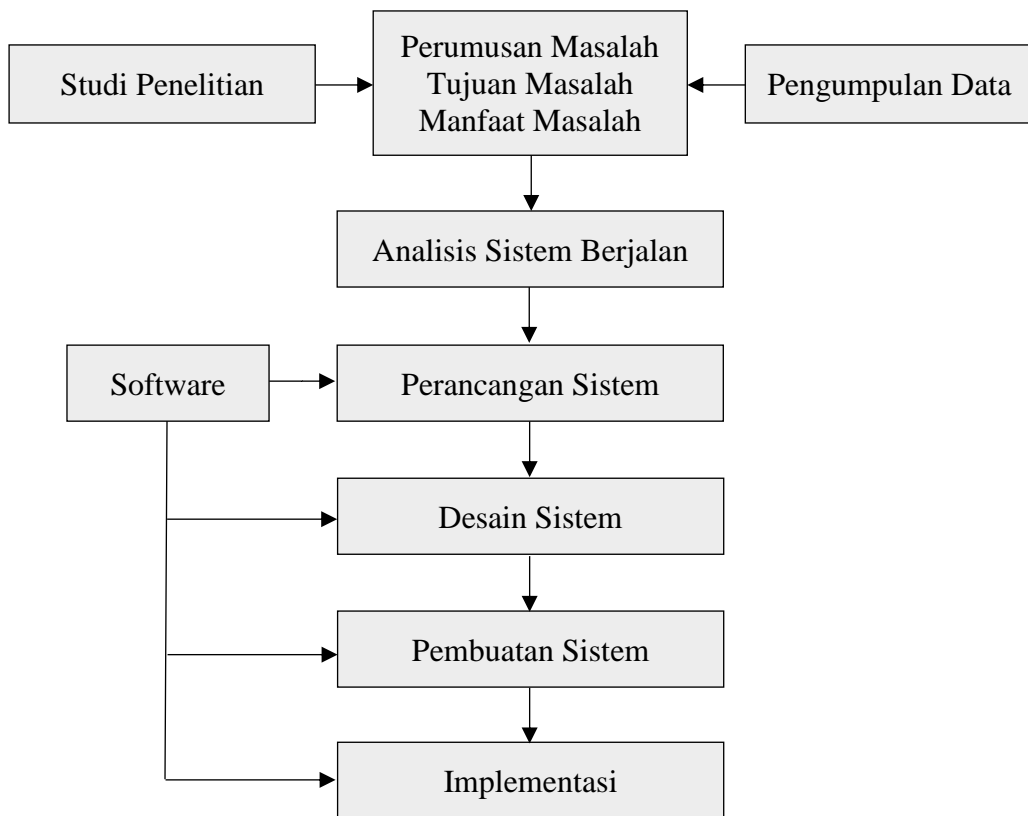
Sumber : Gata, 2013

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* yang dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Berikut merupakan penjelasan mengenai tiap-tiap tahapan dalam penelitian ini:

1. Tahapan pertama yang harus dilakukan adalah mencari perumusan masalah, tujuan masalah dan manfaat masalah penelitian yang akan dibuat.
2. Selanjutnya penulis mencari tempat untuk melakukan penelitian atau studilapangan ke Cv. Bio Computer.
3. Tahapan selanjutnya mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan judul atau program yang akan dibuat oleh penulis.
4. Tahapan yang keempat mempelajari sistem yang berjalan pada Cv. Bio Computer.
5. Setelah mendapatkan data, penulis dapat membuat perancangan sistem yang akan dibuat.
6. Tahapan yang keenam membuat desain sistem program yang akan dibuatoleh penulis.
7. Selanjutnya membuat program yang telah didesain sebelumnya.
8. *Software* untuk mendukung jalannya sistem yang akan dibuat oleh si penulis.
9. Tahapan yang terakhir yaitu melakukan implementasi program pada Cv. Bio Computer.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan tugas akhir ini ini peneliti menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu:

3.2.1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah :

1. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatannya dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi toko komputer tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai komputer dengan lebih akurat.

3.2.2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku panduan pembuatan aplikasi pengolah basis data MySQL dengan PHP, manajemen basis data, dan buku atau jurnal yang membahas tentang konsep pembuatan sistem aplikasi berbasis web.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Sebelumnya sistem yang sedang berjalan di Cv. Bio Computer masih terbilang *out of the date* atau ketinggalan zaman. Selama ini Cv. Bio Computer memasarkan produknya secara manual, yaitu dengan cara menyebarkan brosur produk-produk computer.

3.4 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Untuk menyempurnakan sistem yang lama yang kurang efektif, penulis membuat sistem aplikasi rancangan baru yang berbasis web. Pengaplikasian sistem yang baru ini nantinya akan membuat konsumen lebih mudah untuk melihat produk-produk computer tanpa harus datang langsung ke Cv. Bio Computer. Dengan adanya sistem berbasis web ini diharapkan target pemasaran produk produsen menjadi lebih kuat, tidak hanya untuk wilayah tertentu saja.

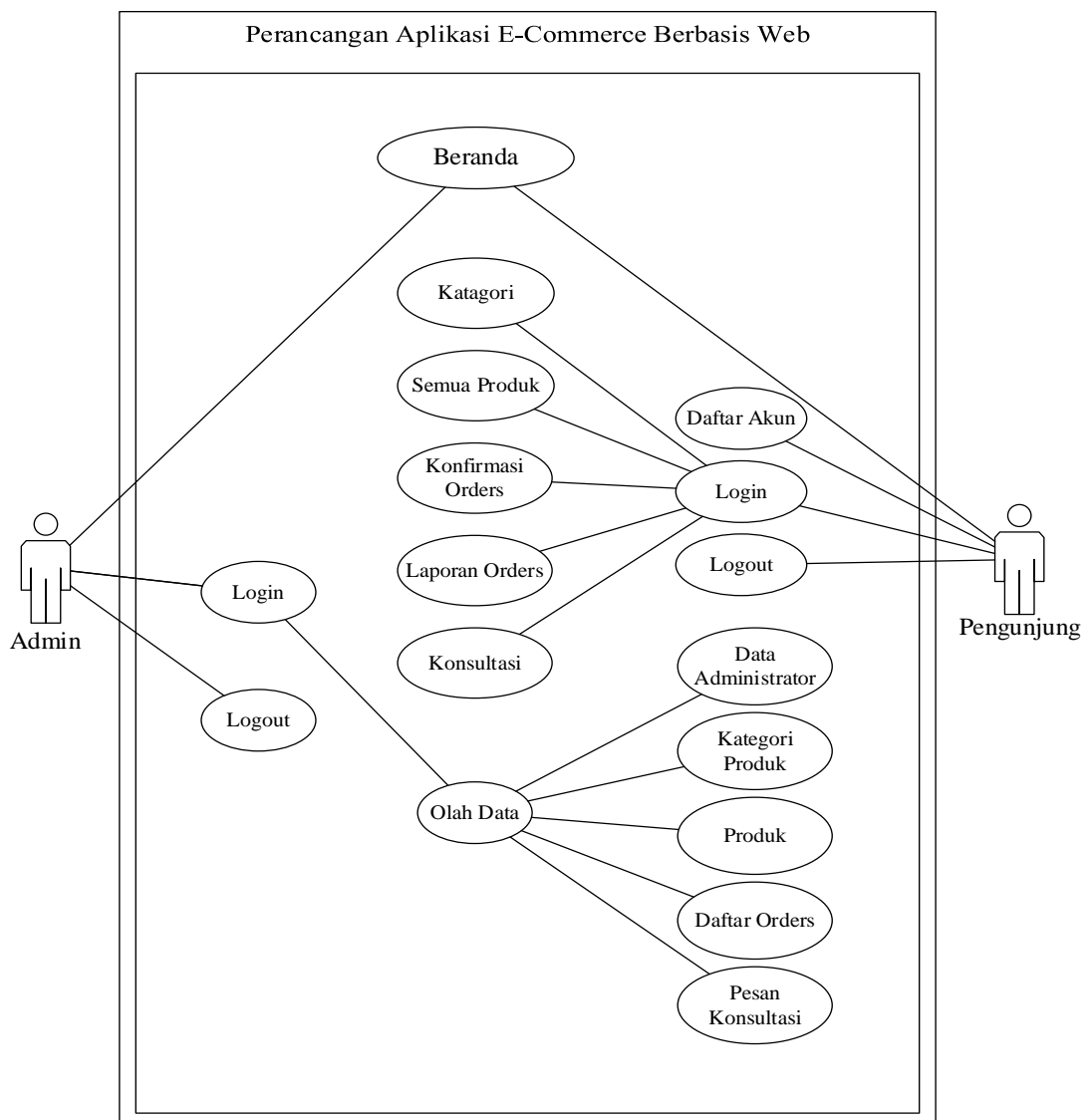
Oleh karena itu dibutuhkan media promosi yang dapat menyajikan informasi, detail barang yang ditawarkan dan promo yang diberikan oleh toko ke konsumen dengan cara lebih mudah yaitu dengan membuat aplikasi e-commerce berbasis web pada Cv. Bio Computer.

3.5 Rancangan Sistem

Rancangan sistem secara global menggunakan bahasa pemodelan UML yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

3.5.1 Use Case Diagram

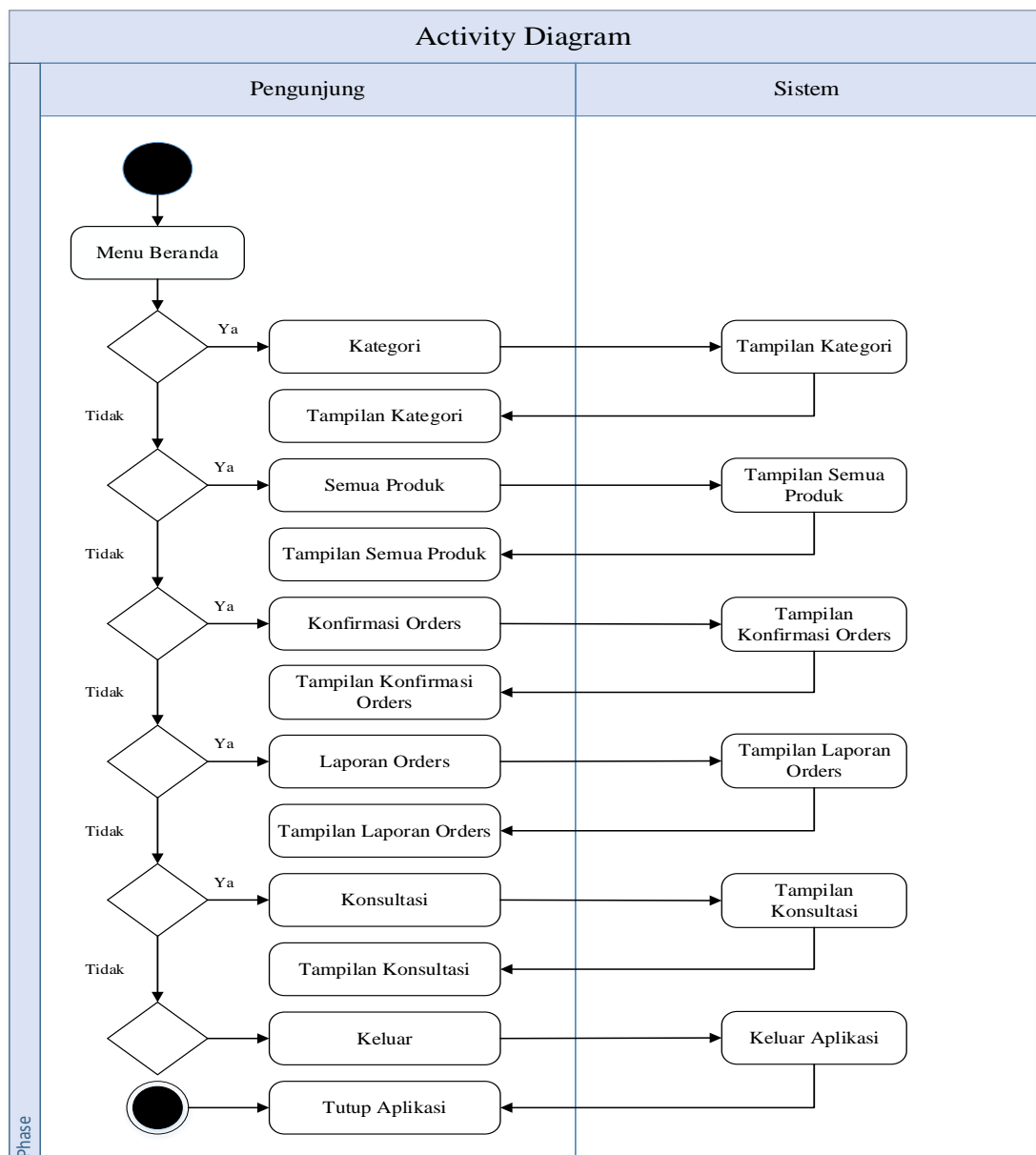
Secara garis besar, bisnis proses sistem yang akan dirancang digambarkan dengan *use case diagram* yang terdapat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Use Case Diagram E-Commerce Berbasis Web

3.5.2 Activity Diagram

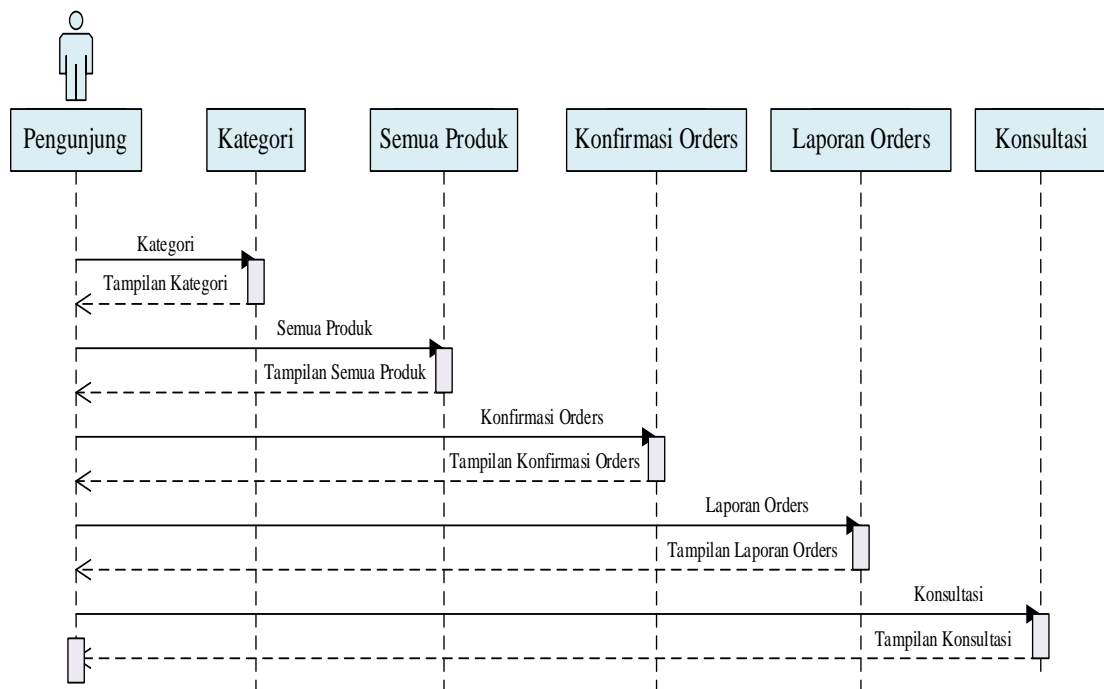
Activity Diagram menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna terhadap sistem tersebut. Diagram ini akan menjelaskan bagaimana proses sistem informasi berinteraksi dengan pengguna. Gambar 3.3 merupakan *Activity Diagram* dari sistem yang dirancang.



Gambar 3.3 *Activity Diagram*

3.5.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan urutan kegiatan yang dilakukan pengunjung dalam menjalankan web *e-commerce*. Gambar 3.4 adalah *sequence diagram* yang digunakan pada penelitian ini.



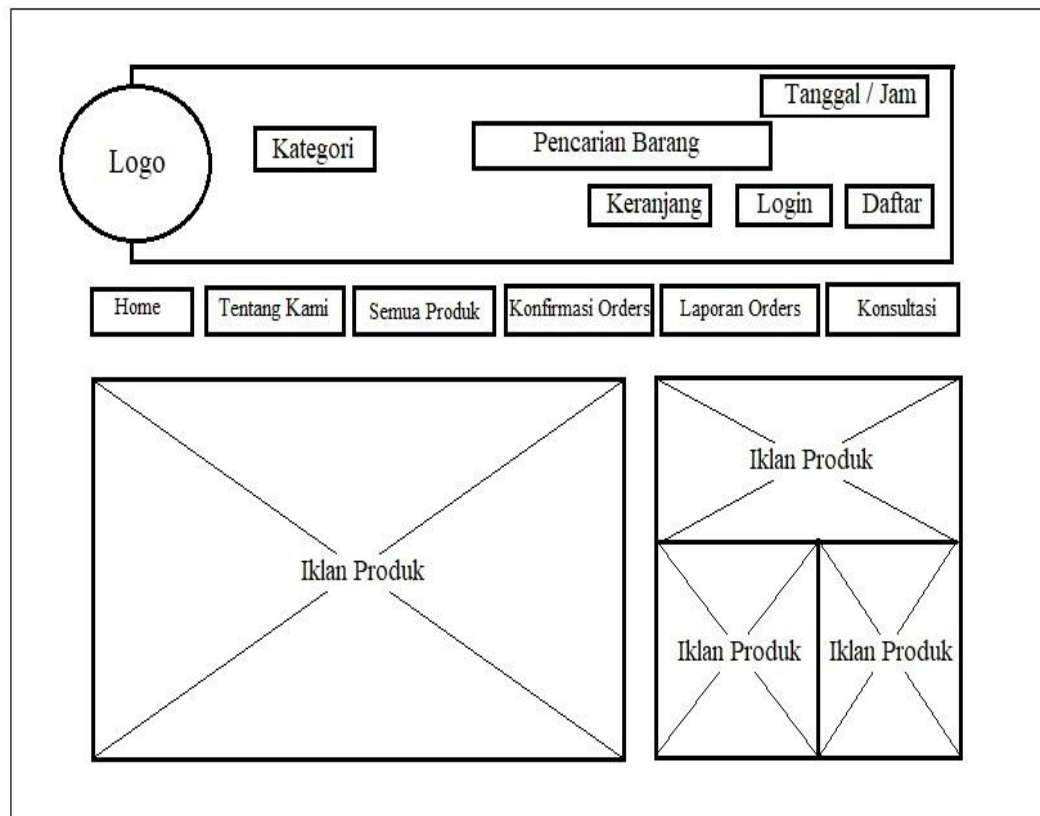
Gambar 3.4 *Sequence Diagram*

3.6 Perancangan Interface

Interface atau yang disebut dengan antarmuka menggambarkan bagaimana bentuk *website* setelah dibangun. Perancangan ini harus dilakukan agar model dan gambaran *website* dapat dibuat dengan mudah. Antarmuka harus dapat dibangun seindah mungkin agar pengguna nyaman dalam menggunakan *website* tersebut.

3.6.1 Rancangan Beranda

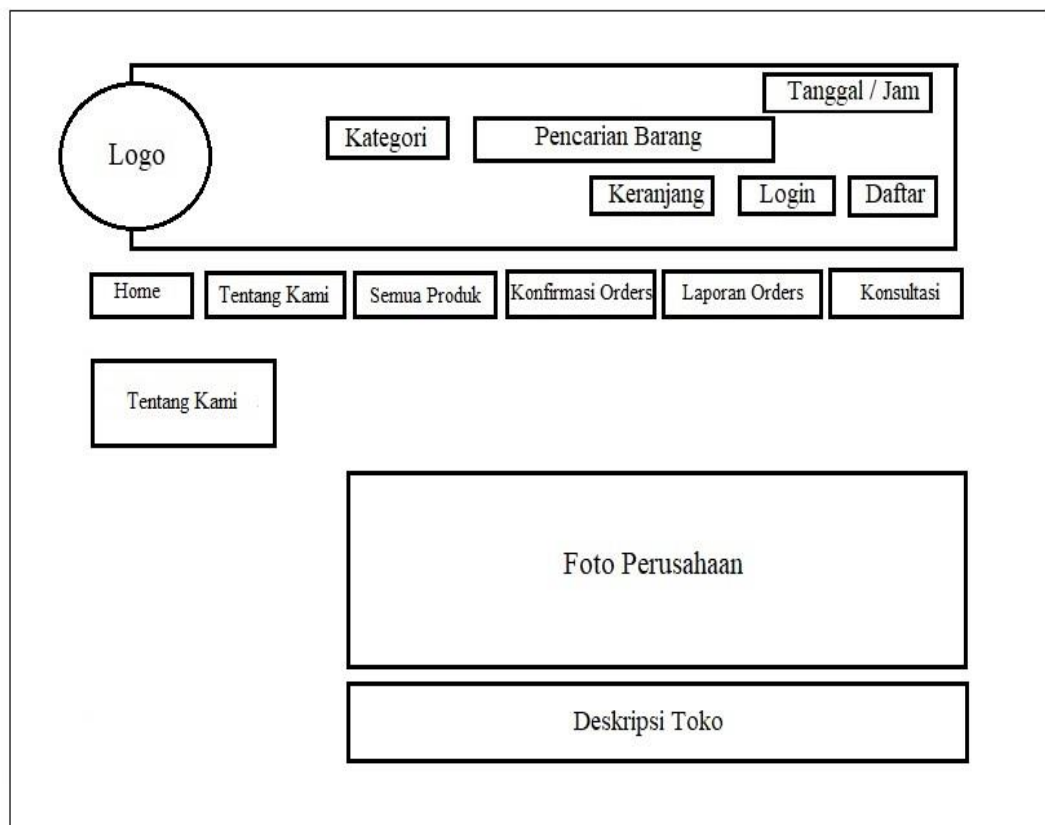
Perancangan beranda merupakan halaman pertama atau *homepage* dalam sistem informasi. Gambar 3.5 merupakan hasil perancangan beranda.



Gambar 3.5 Rancangan Beranda

3.6.2 Rancangan Tentang Kami

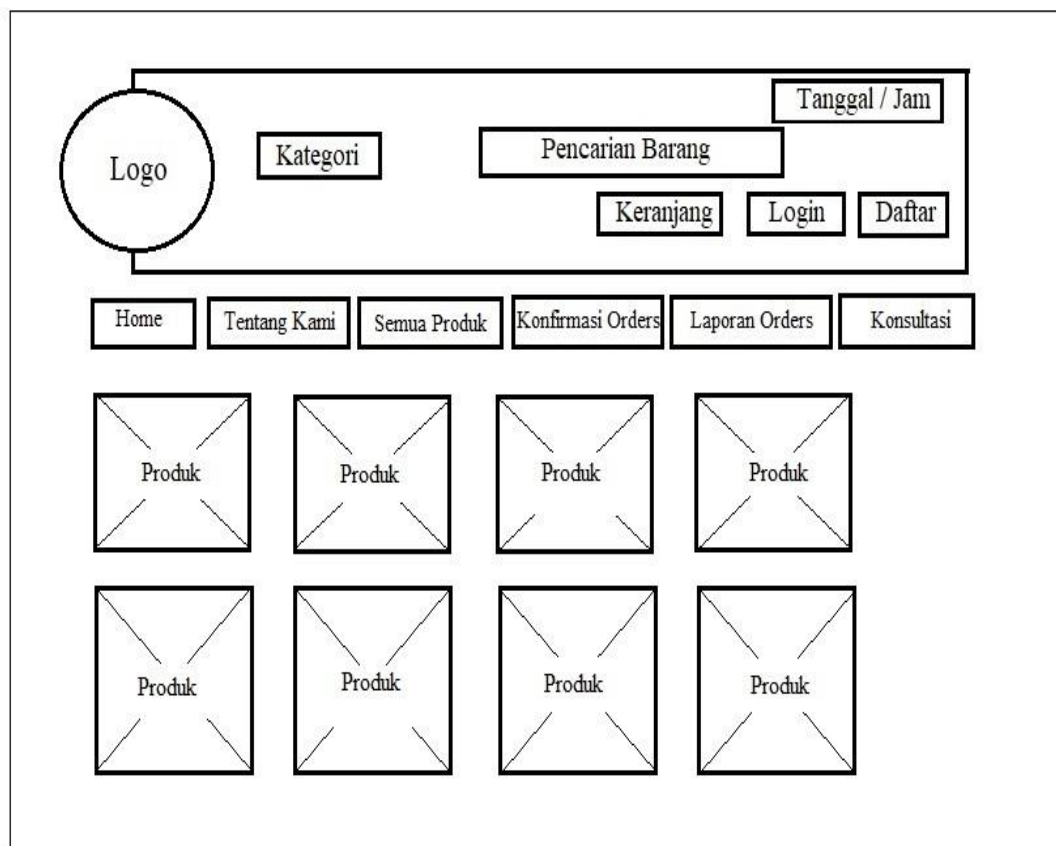
Perancangan tentang kami merupakan halaman yang menampilkan alamat perusahaan, foto dan deskripsi perusahaan. Gambar 3.6 merupakan hasil perancangan beranda.



Gambar 3.6 Rancangan Tentang Kami

3.6.3 Rancangan Semua Produk

Rancangan semua produk merupakan tampilan produk yang dijual di Cv. Bio Computer. Rancangan ini juga menampilkan foto produk untuk mengetahui lebih jelas bentuk produk yang dijual. Gambar 3.7 merupakan hasil rancangan semua produk.



Gambar 3.7 Merupakan Hasil Rancangan Semua Produk.

3.6.4 Rancangan Konfirmasi Orders

Rancangan konfirmasi orders merupakan tampilan dimana pengunjung mengirim bukti pembayaran pembelian barang dan menunggu konfirmasi toko. Gambar 3.8 merupakan hasil rancangan konfirmasi orders.

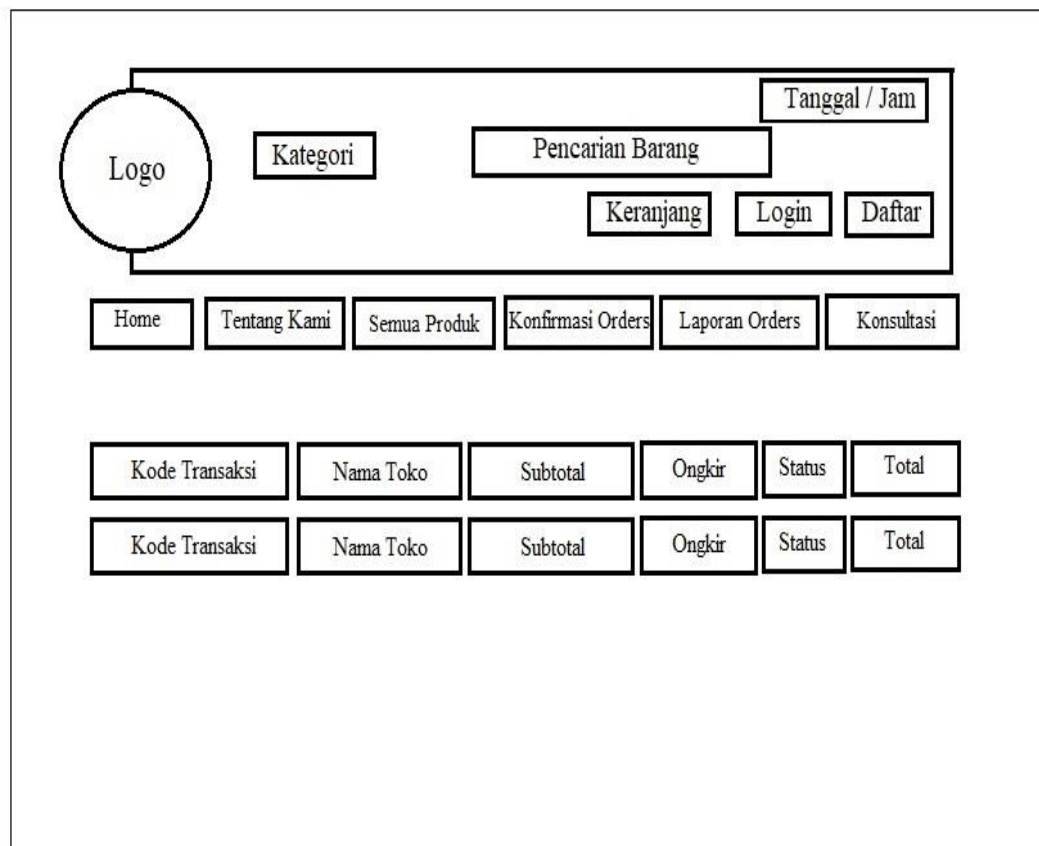
The wireframe shows a web page for order confirmation. At the top, there is a header section containing a circular logo, a 'Kategori' button, a 'Pencarian Barang' search bar, a 'Tanggal / Jam' field, a 'Keranjang' button, a 'Login' button, and a 'Daftar' button. Below the header is a navigation bar with buttons for 'Home', 'Tentang Kami', 'Semua Produk', 'Konfirmasi Orders', 'Laporan Orders', and 'Konsultasi'. The main content area is titled 'Konfirmasi Pesanan' and contains a form with the following elements: a label 'Masukan Nomor Transaksi!', a 'No' field with the value '0000000', and a 'Cek' button.

Gambar 3.8 Rancangan Konfirmasi Orders.

3.6.5 Rancangan Laporan Orders

Rancangan laporan orders merupakan tampilan informasi pembelian konsumen. .

Gambar 3.9 merupakan hasil rancangan laporan orders.



Gambar 3.9 Rancangan Laporan Orders.

3.6.6 Rancangan Konsultasi

Rancangan konsultasi merupakan tampilan bagi pengunjung yang ingin bertanya tentang kerusakan yang dialami terkait dengan computer. Gambar 3.10 merupakan hasil rancangan konsultasi.

The wireframe shows a consultation form layout. At the top, there is a navigation bar containing a circular 'Logo' placeholder, a 'Kategori' dropdown menu, a 'Pencarian Barang' search input field, a 'Tanggal / Jam' input field, and three buttons: 'Keranjang', 'Login', and 'Daftar'. Below this is a secondary navigation bar with buttons for 'Home', 'Tentang Kami', 'Semua Produk', 'Konfirmasi Orders', 'Laporan Orders', and 'Konsultasi'. The main form area includes a 'Tulis Pertanyaan' input field, followed by 'Nama' and 'Email' input fields, a larger 'Tulis Pertanyaan' text area, and a 'Kirim' button. At the bottom, there is a 'Total' input field.

Gambar 3.10 Rancangan Konsultasi.

3.6.7 Rancangan Login

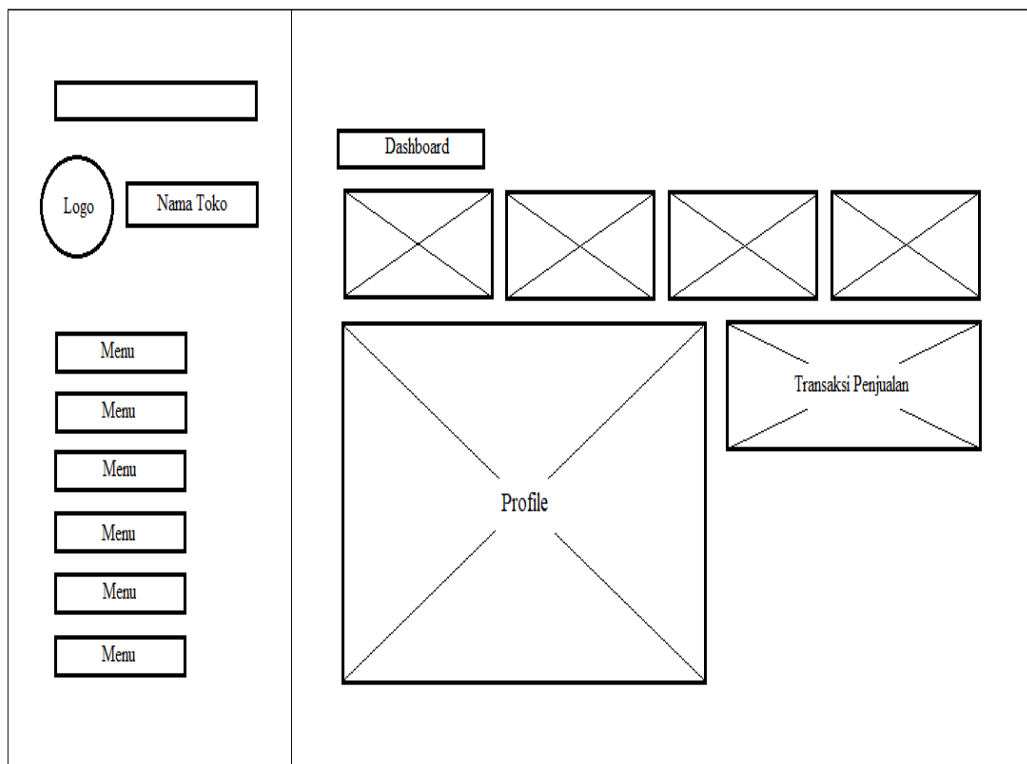
Rancangan login berfungsi untuk memberikan hak akses terbatas dalam melakukan pengelolaan data penjualan produk komputer di Cv. Bio Computer. Gambar 3.11 merupakan hasil rancangan login.

The wireframe shows a login page layout. At the top, there is a header area containing a circular 'Logo' on the left, a 'Kategori' button, a 'Pencarian Barang' search bar, and a 'Tanggal / Jam' display on the right. Below the search bar are three buttons: 'Keranjang', 'Login', and 'Daftar'. A secondary navigation bar below the header contains buttons for 'Home', 'Tentang Kami', 'Semua Produk', 'Konfirmasi Orders', 'Laporan Orders', and 'Konsultasi'. The main content area starts with a 'Login' button. Below it is a 'Keterangan' section. The login form consists of 'Username' and 'Password' input fields, followed by 'Login' and 'Lupa Password' buttons.

Gambar 3.11 Rancangan Login

3.6.8 Rancangan Admin

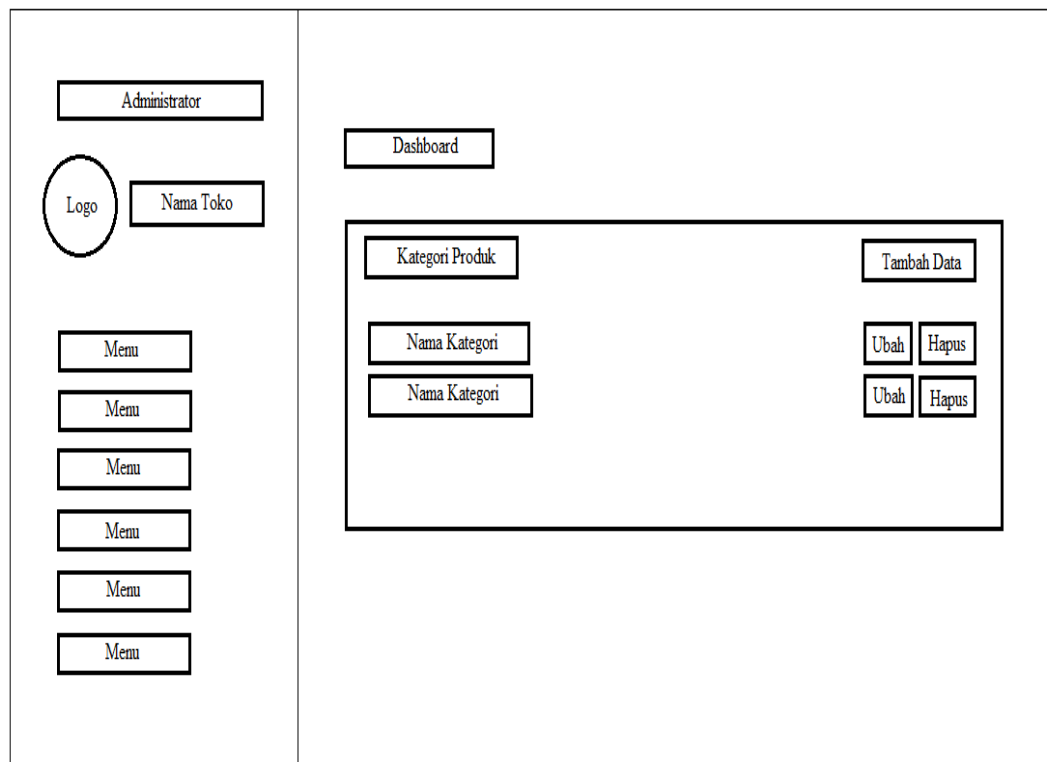
Rancangan admin memiliki beberapa bagian yang berfungsi untuk melihat pengguna yang terdaftar di web penjualan Cv. Bio Computer. Gambar 3.12 adalah hasil rancangan admin.



Gambar 3.12 Rancangan Admin

3.6.9 Rancangan Kategori Produk

Rancangan Kategori Produk berfungsi untuk mempermudah pembeli tanpa harus melihat keseluruhan produk. Gambar 3.13 adalah hasil rancangan kategori produk.



Gambar 3.13 Rancangan Kategori Produk

3.6.10 Rancangan Produk

Rancangan produk merupakan tampilan keseluruhan produk yang ada di Cv. Bio Computer. Gambar 3.14 merupakan hasil rancangan produk.

The image shows a web application interface for product management. It is divided into two main sections: a left sidebar and a main content area.

Left Sidebar:

- Administrator (button)
- Logo (circle)
- Nama Toko (button)
- Menu (button)
- Menu (button)
- Menu (button)
- Menu (button)
- Menu (button)
- Menu (button)

Main Content Area:

- Dashboard (button)
- Tambah Data (button)
- A table with 6 rows and 6 columns:

Nama Produk	Harga Modal	Harga Jual	Stok	Ubah	Hapus
Nama Produk	Harga Modal	Harga Jual	Stok	Ubah	Hapus
Nama Produk	Harga Modal	Harga Jual	Stok	Ubah	Hapus
Nama Produk	Harga Modal	Harga Jual	Stok	Ubah	Hapus
Nama Produk	Harga Modal	Harga Jual	Stok	Ubah	Hapus
Nama Produk	Harga Modal	Harga Jual	Stok	Ubah	Hapus

Gambar 3.14 Rancangan Produk

3.6.11 Rancangan Daftar Orders

Rancangan daftar orders merupakan tampilan informasi pemesanan.

Gambar 3.15 merupakan hasil rancangan daftar order.

Administrator	Dashboard				Tambah Data	
Logo	Nama Toko	Kode Pesananan	Nama Pembeli	Kurir	Status	Total
Menu		Kode Pesananan	Nama Pembeli	Kurir	Status	Total
Menu		Kode Pesananan	Nama Pembeli	Kurir	Status	Total
Menu		Kode Pesananan	Nama Pembeli	Kurir	Status	Total
Menu		Kode Pesananan	Nama Pembeli	Kurir	Status	Total
Menu		Kode Pesananan	Nama Pembeli	Kurir	Status	Total
Menu		Kode Pesananan	Nama Pembeli	Kurir	Status	Total

Gambar 3.15 Rancangan Daftar Orders

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Kebutuhan Spesifikasi Minimum *Hardware* dan *Software*

Dalam menyelesaikan perancangan dan pembuatan aplikasi *e-commerce* pada Cv. Bio Computer berbasis web ini, penulis menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), adapun perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut.

4.1.1 Kebutuhan *Hardware*

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan meliputi dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *e-commerce* pada Cv. Bio Computer berbasis web adalah:

1. *Processor* : Intel ® Core i3
2. *Memory* : 4 GB DDR3
3. *Harddisk* : 500 GB
4. *Display* : 14.0 HD LED LCD

4.1.2 Kebutuhan *Software*

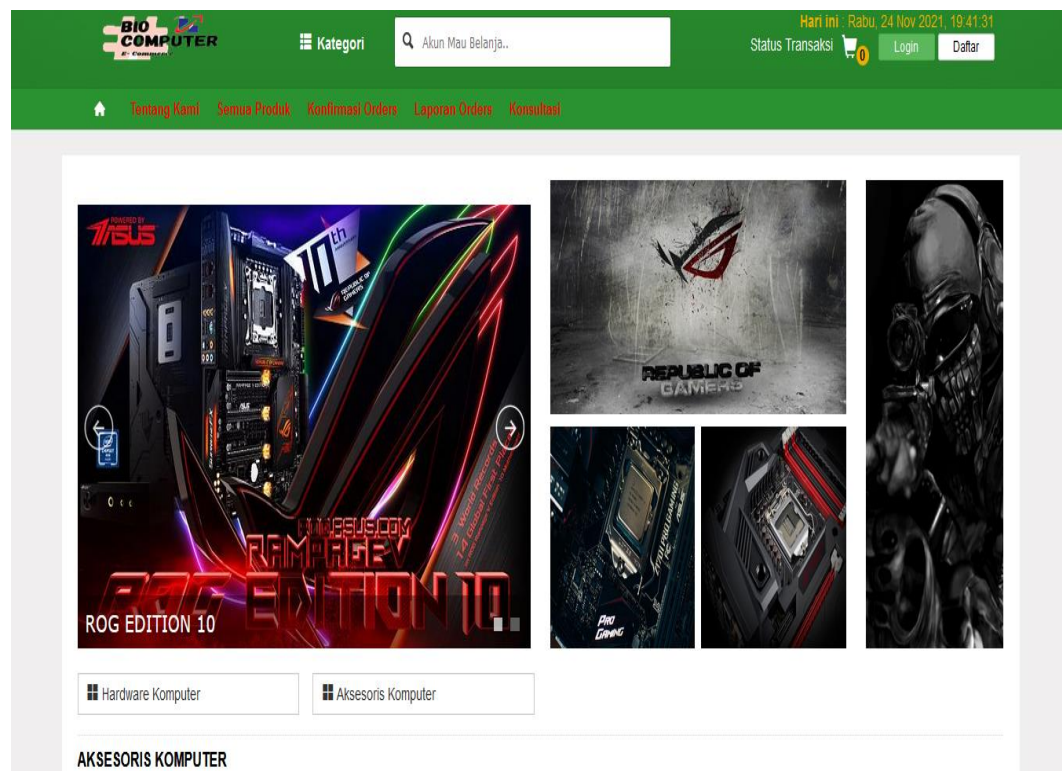
Dalam hal ini, perangkat lunak yang digunakan penulis dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *e-commerce* pada Cv. Bio Computer berbasis web adalah Visual Studio Code sebagai *Ide* Pemrograman dan MySQL sebagai *Database*.

4.2 Antarmuka Website

Sistem ini memiliki beberapa antarmuka pendukung dalam melaksanakan sistemnya. Ada beberapa tampilan yang dibuat pada sistem informasi ini.

4.2.1 Halaman Beranda

Halaman beranda ditujukan kepada pengguna umum yang akan membeli produk komputer di Cv. Bio Computer. Halaman ini menampilkan produk-produk komputer yang dijual di Cv. Bio Computer. Halaman ini terdiri dari beberapa menu lainnya yang mengarahkan pengguna untuk melihat isi dari menu-menu yang terdapat pada sistem informasi tersebut. Gambar 4.1 merupakan hasil tampilan beranda.



Gambar 4.1 Halaman Beranda

Di halaman beranda, user dapat melakukan pemesanan barang dengan melihat stok yang ada di menu semua produk. Stok yang habis tidak dapat dipesan. Halaman beranda adalah halaman yang khusus digunakan oleh pengguna atau pembeli.

4.2.2 Tampilan Sistem Login Pelanggan

Serangkaian detail proses login pelanggan diterangkan dalam langkah-langkah state yang dimulai dari memasukkan email, memasukkan password, jika profil valid maka sistem akan mengaktifkan menu pelanggan, sedangkan jika tidak valid, maka tampilkan pesan kesalahan yang ditunjukkan pada gambar 4.2.

The screenshot shows the login interface for BIO COMPUTER. The header is green and includes the company logo, a search bar with the text 'Akun Mau Belanja..', and the current date and time: 'Hari ini : Rabu, 24 Nov 2021, 19:45:40'. There are also buttons for 'Status Transaksi', 'Login', and 'Daftar'. The main content area is titled 'LOGIN USERS' and contains a light blue instruction box: 'Masukkan username dan password pada form berikut untuk login...'. Below this are two input fields: 'Username' with the placeholder 'Masukkan Username' and 'Password' with the placeholder 'Masukkan Password'. A blue 'Login' button and a 'Lupa Password?' link are positioned below the password field. At the bottom, there is a link for 'Daftar Disini' (Register Here) and a 'Login Reseller' link.

Gambar 4.2 Tampilan Sistem Login Pelanggan.

4.2.3 Tampilan Sistem Tentang Kami

Menu tentang kami ditujukan kepada pengguna agar lebih mengetahui secara spesifik detail tentang toko. Gambar 4.3 merupakan hasil tampilan sistem tentang kami.

The screenshot displays the 'Tentang Kami' page of the BIO COMPUTER website. The header is green and contains the logo, a search bar with the text 'Akun Mau Belanja..', and the date 'Hari ini : Kamis, 13 Jan 2022, 20:39:41'. Below the header is a navigation menu with links: 'Tentang Kami', 'Semua Produk', 'Konfirmasi Orders', 'Laporan Orders', and 'Konsultasi'. The main content area is divided into two columns. The left column features the title 'Tentang Kami', a small icon, and the text 'By CV. Bio Computer' and '07 Apr 2014, 13:10:57 WIB'. The right column contains social media sharing options (Facebook, Twitter, LinkedIn, Print, Email) and a 'STATISTIK KUNJUNGAN' section. The statistics table is as follows:

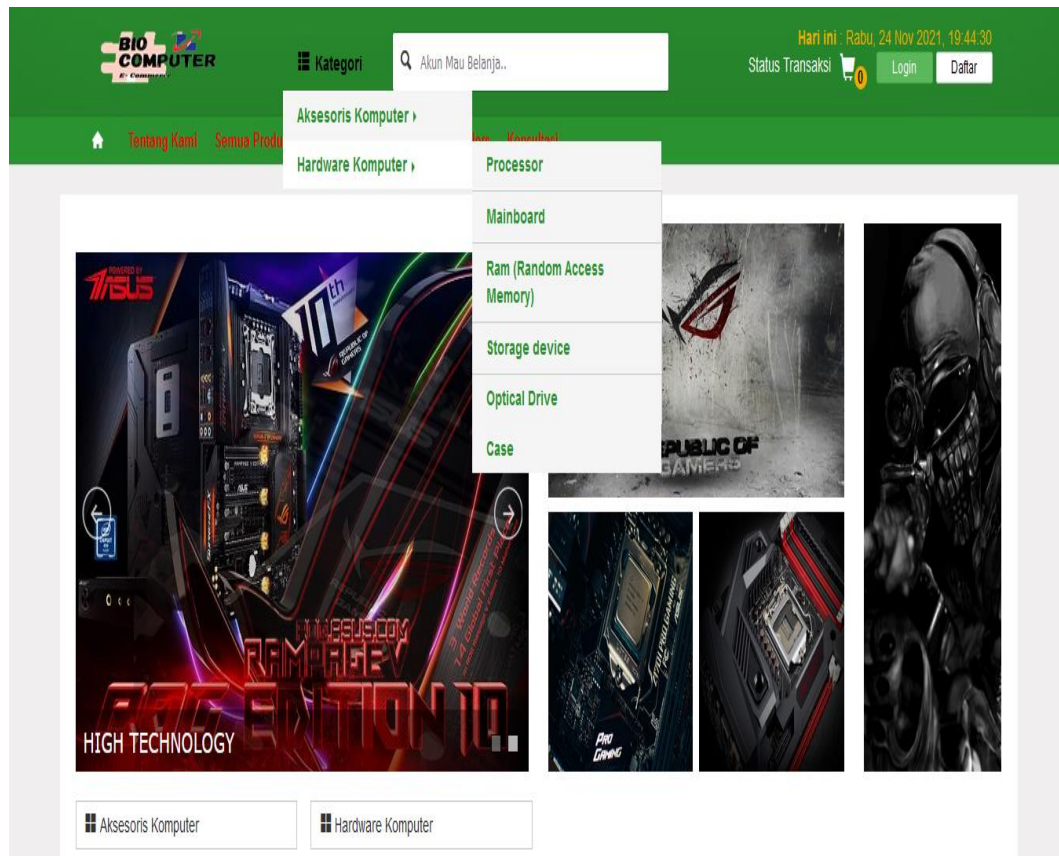
STATISTIK KUNJUNGAN	
User Online	1
Today Visitor	9
Hits hari ini	13
Total Hits	15100
Total pengunjung	1466

At the bottom of the page, there is a watermark that says 'Activate Windows Go to Settings to activate Windows.'

Gambar 4.3 Tampilan Sistem Tentang Kami.

4.2.4 Tampilan Sistem Kategori

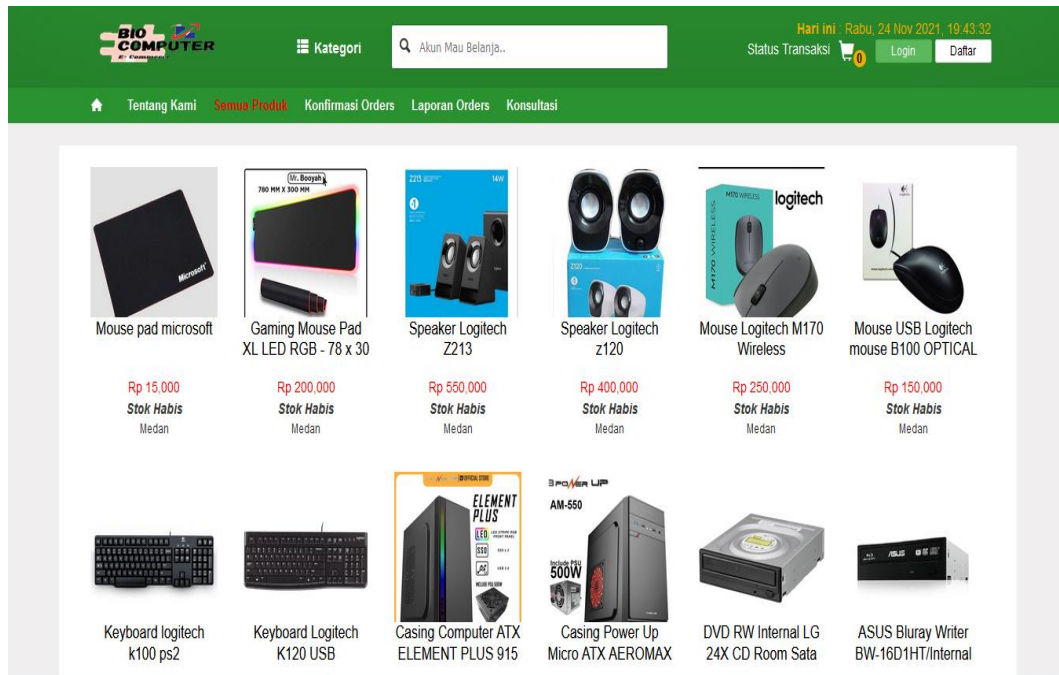
Menu kategori ditujukan kepada pengguna agar lebih mudah melihat barang secara spesifik. Gambar 4.4 merupakan hasil tampilan menu kategori.



Gambar 4.4 Tampilan Sistem Menu Kategori.

4.2.5 Tampilan Sistem Menu Semua Produk

Pada menu ini pengguna akan melihat keseluruhan produk yang di jual di Cv. Bio Computer. Gambar 4.5 merupakan hasil tampilan menu semua produk.



Gambar 4.5 Tampilan Sistem Menu Semua Produk

4.2.6 Tampilan Sistem Detail Produk

Pada menu ini pengguna akan melihat detail produk yang di jual di Cv. Bio Computer. Gambar 4.6 merupakan hasil tampilan sistem detail produk.

The screenshot displays the product detail page for a 'Gaming Mouse Pad XL LED RGB - 78 x 30 cm'. The page layout includes a green header with the 'BIO COMPUTER' logo, navigation links, and a search bar. The main content area features a product image on the left, a price tag of 'Rp 200,000', and a 'Coba Nego Pelapak' button. Below the price, technical specifications are listed: 'Berat: 500 Gram', 'Kategori: Aksesoris Komputer', and 'Tersedia: 5 stok barang'. A 'Jumlah Beli' input field is set to '1'. A yellow banner highlights a 'Jaminan 100% Aman' (100% Safe Guarantee) with a return policy. A prominent green 'Beli Sekarang' (Buy Now) button is centered. At the bottom, there are three small buttons: 'Apakah Stok Masih ada?', 'Saya Pesan Sekarang yal', and 'Chat dengan Pelapak'. On the right side, a 'TENTANG PELAPAK' (About Seller) section identifies the seller as 'CV. Bio Computer' from 'Medan' with a phone number '085270149981'. Below this, a 'Semua Produk' (All Products) section shows 'Lihat Profile', 'Jumlah Pelanggan: 1', 'Pesanan Diterima: 0', and 'Bergabung: 19 Nov 2021'. Shipping logos for 'POS INDONESIA', 'JNE EXPRESS ACROSS NATIONS', and 'TIKI' are displayed. An 'Activate Windows' watermark is visible in the bottom right corner.

Gambar 4.6 Tampilan Sistem Menu Semua Produk

4.2.7 Tampilan Sistem Data Pesanan

Menu ini berfungsi untuk melihat data pesanan pembelian barang pengguna.

Gambar 4.7 merupakan hasil tampilan sistem data pesanan.

The screenshot displays the 'BERIKUT DATA PESANAN ANDA' (Your Order Details) page. At the top, there is a green navigation bar with the 'BIO COMPUTER' logo, a search bar, and user account options. The main content area is divided into several sections:

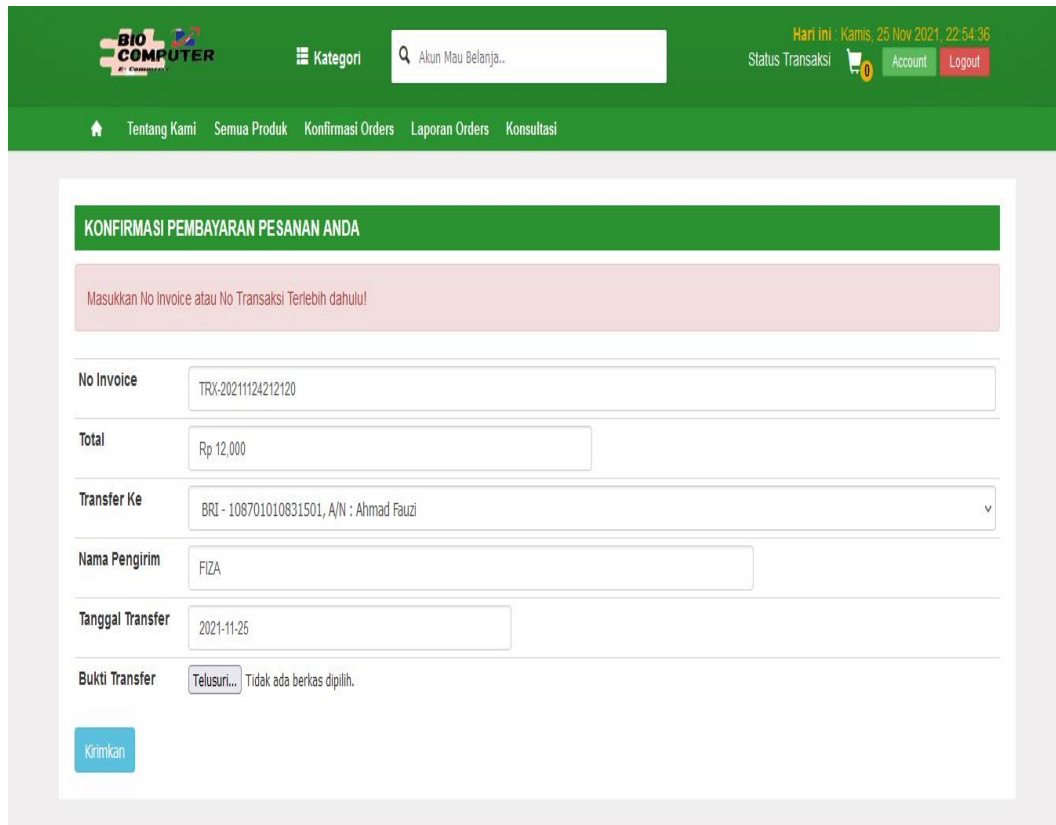
- Order Summary:** Shows 1 item: 'Gaming Mouse Pad XL LED RGB - 78 x 30 cm' with a quantity of 2, a price of Rp 200,000, and a weight of 1000 Gram. The total price is Rp 400,000.
- Shipping Options:** Includes 'Pilih Kurir' (Select Courier) with radio buttons for JNE, POS, TIKI, and COD (Cash on delivery).
- Sender Information:** 'Pengirim: CV. Bio Computer' and 'Alamat: Jl. Gatot Subroto Gg. Najib, Medan, Sumatera Utara'.
- Receiver Information:** 'Penerima: Sayyidah Nafiza Rafiz Hasibuan' and 'Alamat: Jl. Pahlawan No.31, Medan, Sumatera Utara'.
- Logos:** Logos for 'POS INDONESIA' and 'TIKI' are displayed at the bottom right.

At the bottom of the page, there is a watermark for 'Activate Windows' and a prompt to 'Go to Settings to activate Windows.'

Gambar 4.7 Tampilan Sistem Data Pesanan.

4.2.8 Tampilan Sistem Menu Konfirmasi Orders

Menu ini berfungsi sebagai tempat pengiriman bukti pembayaran pembelian barang. Gambar 4.8 merupakan hasil tampilan menu konfirmasi orders.



The screenshot shows a web application interface for order confirmation. The header is green and contains the 'BIO COMPUTER' logo, a search bar with the text 'Akin Mau Belanja..', and the date 'Hari ini: Kamis, 25 Nov 2021, 22:54:36'. Below the header is a navigation menu with links: 'Tentang Kami', 'Semua Produk', 'Konfirmasi Orders', 'Laporan Orders', and 'Konsultasi'. The main content area is titled 'KONFIRMASI PEMBAYARAN PESANAN ANDA' and contains a form with the following fields:

- No Invoice:** TRV-20211124212120
- Total:** Rp 12,000
- Transfer Ke:** BRI - 108701010831501, A/N : Ahmad Fauzi
- Nama Pengirim:** FIZA
- Tanggal Transfer:** 2021-11-25
- Bukti Transfer:** Telusuri... Tidak ada berkas dipilih.

A blue 'Kirimkan' button is located at the bottom left of the form.

Gambar 4.8 Tampilan Sistem Menu Konfirmasi Orders.

4.2.9 Tampilan Sistem Laporan Orders

Menu ini berfungsi untuk melihat data pesanan pembelian barang pengguna.

Gambar 4.9 merupakan hasil tampilan menu laporan orders.

The screenshot displays the 'Laporan Orders' (Orders Report) page. At the top, there is a green header with the 'BIO COMPUTER' logo, a search bar, and user information including the date 'Hari ini: Rabu, 24 Nov 2021, 21:12:09' and buttons for 'Status Transaksi', 'Account', and 'Logout'. Below the header is a navigation menu with 'Laporan Orders' highlighted. The main content area is titled 'LAPORAN DATA PESANAN ANDA' and features a search input field. Below the search field is a table with the following data:

No	Kode Transaksi	Nama Lapak	Subtotal	Ongkir	Status	Total + Ongkir	
1	TRX-20211124205457	CV. Bio Computer	Rp 700.000	COD - Rp 50	Proses	Rp 700.050	Konfirmasi

Below the table, it indicates 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and provides 'Previous', '1', and 'Next' navigation buttons.

Gambar 4.9 Tampilan Sistem Menu Laporan Orders.

4.2.10 Tampilan Menu Konsultasi

Menu ini bertujuan untuk mempermudah pengunjung yang ingin bertanya tentang kerusakan yang dialami terkait dengan computer. Gambar 4.10 merupakan hasil tampilan menu konsultasi.

The screenshot displays the 'Konsultasi' (Consultation) menu on the BIO COMPUTER website. The page has a green header with the company logo, navigation links, and a search bar. The main content area contains a consultation form with fields for name, email, and a question. A 'Kirimkan Pertanyaan' button is located below the question field. To the right, there is a 'Loading...' indicator and a section for social media links. At the bottom, a list of questions is shown, with the first one from user 'sayyidah' dated 24 Nov 2021.

TULISKAN PERTANYAAN ANDA PADA FORM DIBAWAH INI

Nama Anda * sayyidah

E-mail * sayyidahnafiza27@gmail.com

Pertanyaan * Tulislah Pertanyaan Anda..

Kirimkan Pertanyaan

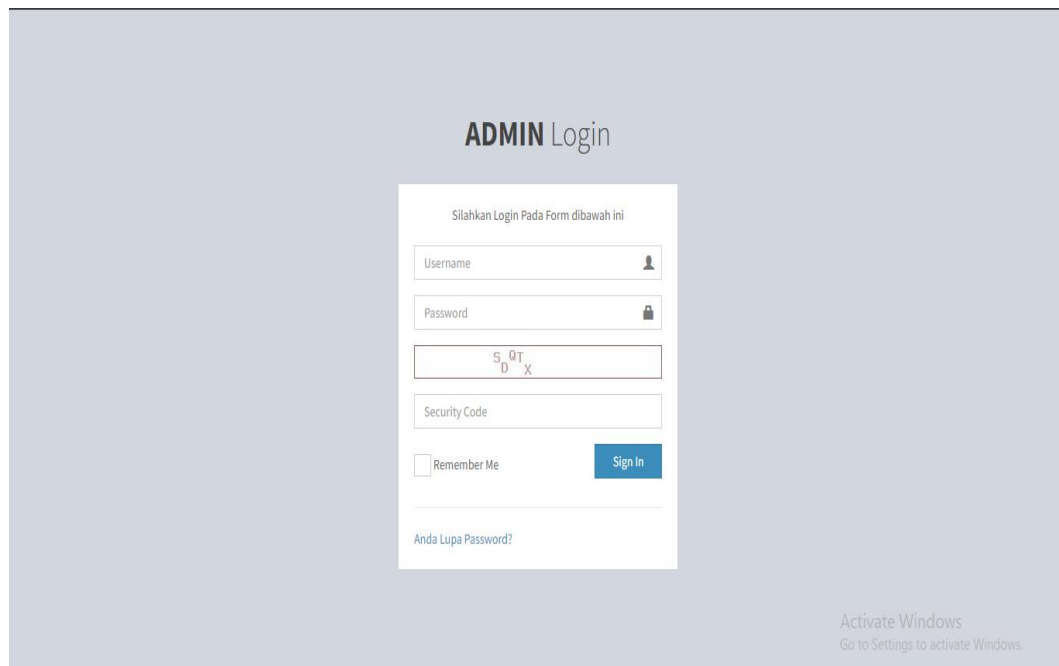
TOTAL ADA 2 PERTANYAAN

sayyidah 24 Nov 2021, 19:59:27 WIB
Saya ingin bertanya, komputer saya di rumah hidup tapi kenapa layarnya tidak tampil apa-apa? mohon bantuannya

Gambar 4.10 Tampilan Sistem Menu Konsultasi.

4.2.11 Tampilan Sistem *Login Admin*

Serangkaian detail proses *login admin* diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang dimulai dari memasukkan *username*, memasukkan *password*, jika profil *valid* maka sistem akan mengaktifkan menu *administrator*, sedangkan jika tidak *valid*, maka tampilkan pesan kesalahan yang ditunjukkan pada gambar 4.11.



The image shows a login form titled "ADMIN Login" on a light gray background. The form is centered and contains the following elements:

- A heading "ADMIN Login" in bold black text.
- A sub-heading "Silahkan Login Pada Form dibawah ini" in a smaller font.
- A "Username" input field with a user icon on the right.
- A "Password" input field with a lock icon on the right.
- A "Security Code" input field with a grid of characters (S, 0, T, D, X) above it.
- A "Remember Me" checkbox.
- A blue "Sign In" button.
- A link "Anda Lupa Password?" below the form.

In the bottom right corner of the background, there is a watermark that says "Activate Windows Go to Settings to activate Windows."

Gambar 4.11 Tampilan Sistem Login Admin.

4.2.12 Tampilan Sistem Mengolah Data Admin

Serangkaian detail proses mengolah data administrator diterangkan dalam langkah-langkah state yang ditunjukkan pada gambar 4.12.

CV. Bio Computer
Online

MENU PELAKSANA

- Dashboard
- Referensi <
- Transaksi <
- Laporan <
- Edit Profile**
- Logout

Dashboard Control panel

Edit Data Profile

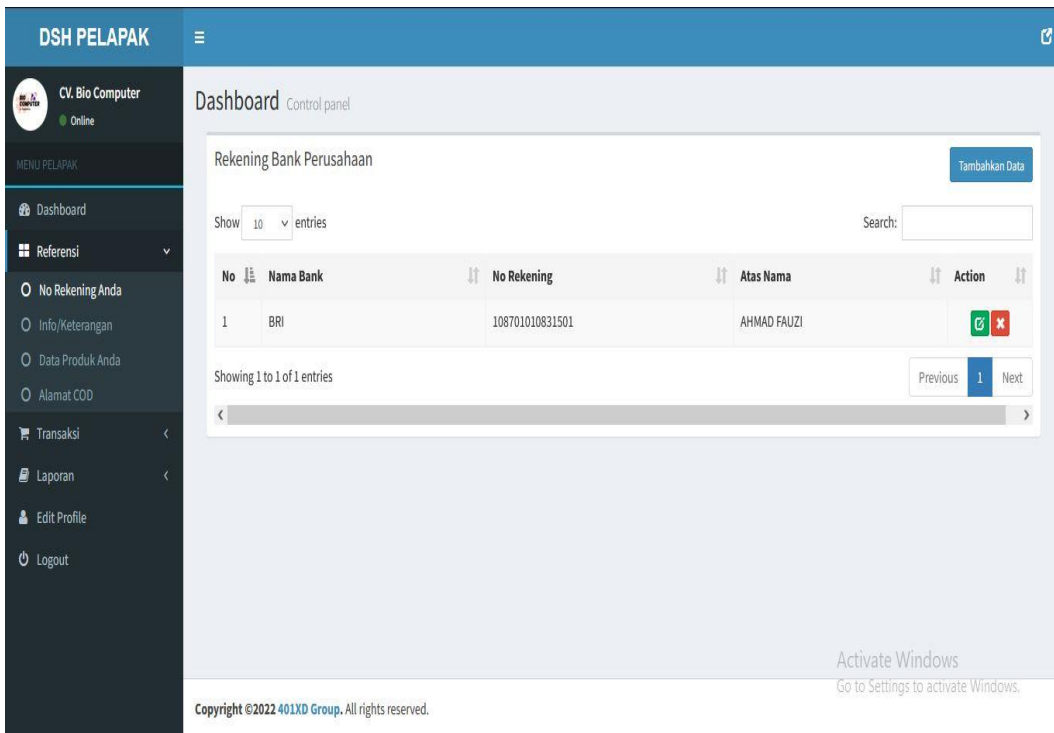
Username	admin
Password	
Nama Reseller	CV. Bio Computer
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> Laki-laki <input type="radio"/> Perempuan
Provinsi	Sumatera Utara
Kota	Medan
Alamat Lengkap	Jl. Gatot Subroto Gg. Najib
No Hp	085270149981
Alamat Email	Biocom.gatsu@gmail.com
Kode Pos	20116
Keterangan	Toko Online Terbaik Di Kota Medan Dan Amanah
Referral	

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.12. Tampilan Sistem Mengolah Data Admin.

4.2.13 Tampilan Sistem Mengolah Data Rekening Bank Perusahaan

Serangkaian detail proses mengolah data rekening bank perusahaan diterangkan dalam langkah-langkah state yang ditunjukkan pada gambar 4.13



The screenshot displays a web application interface for 'DSH PELAPAK'. The user is logged in as 'CV. Bio Computer' and is viewing the 'Dashboard' (Control panel). The main content area is titled 'Rekening Bank Perusahaan' and features a table with the following data:

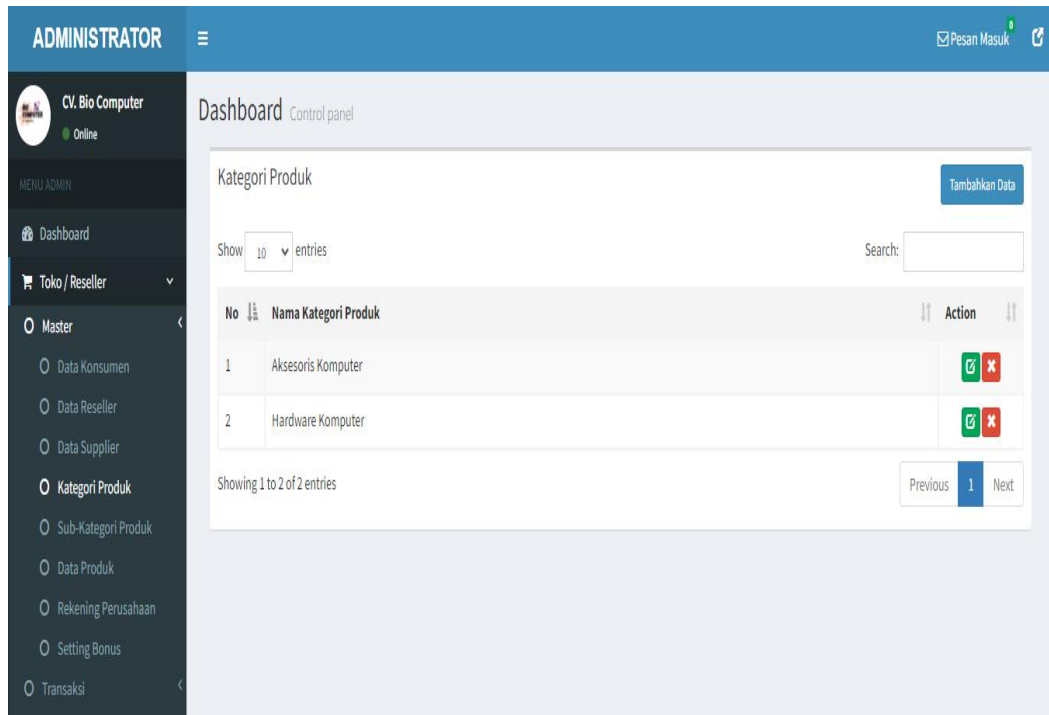
No	Nama Bank	No Rekening	Atas Nama	Action
1	BRI	108701010831501	AHMAD FAUZI	Edit Delete

Additional interface elements include a 'Tambahkan Data' button, a search bar, and pagination controls showing 'Showing 1 to 1 of 1 entries'. The footer contains copyright information for '2022 401XD Group' and a Windows activation notice.





Gambar 4.13. Tampilan Sistem Mengolah Data Rekening Bank Perusahaan.

4.2.14 Tampilan Sistem Mengolah Data Kategori

Serangkaian detail proses mengolah data Kategori diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar 4.14.



The screenshot displays an administrator dashboard for 'CV. Bio Computer'. The main content area is titled 'Dashboard Control panel' and features a 'Kategori Produk' section. This section includes a 'Tambahkan Data' button, a 'Show 10 entries' dropdown, and a search field. Below these elements is a table with the following data:

No	Nama Kategori Produk	Action
1	Aksesoris Komputer	 
2	Hardware Komputer	 

At the bottom of the table, it indicates 'Showing 1 to 2 of 2 entries' and provides navigation buttons for 'Previous', '1', and 'Next'.

Gambar 4.14 Tampilan Sistem Mengolah Data Kategori.

4.2.15 Tampilan Sistem Mengolah Data Produk

Serangkaian detail proses mengolah data produk diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar 4.15.

CV. Bio Computer
Online

MENU PELAPAK

- Dashboard
- Referensi
- No Rekening Anda
- Info/Keterangan
- Data Produk Anda
- Alamat COD
- Transaksi
- Laporan
- Edit Profile
- Logout

Dashboard Control panel

Data Stok Produk anda Tambahkan Data

Show 10 entries Search:

No	Nama Produk	Harga Modal	Harga Jual	Stok	Satuan	Berat (Gram)	Diskon (Rp)	Action
1	Mouse pad microsoft	Rp 2,500	Rp 5,000	5		300	0	
2	Gaming Mouse Pad XL LED RGB - 78 x 30 cm	Rp 150,000	Rp 200,000	4		500	0	
3	Speaker Logitech Z213	Rp 400,000	Rp 550,000	4		600	0	
4	Speaker Logitech z120	Rp 300,000	Rp 400,000	5		500	0	
5	Mouse Logitech M170 Wireless	Rp 175,000	Rp 250,000	0		300	0	
6	Mouse USB Logitech mouse B100 OPTICAL	Rp 100,000	Rp 150,000	0		300	0	
7	Keyboard logitech k100 ps2	Rp 150,000	Rp 200,000	4		500	0	
8	Keyboard Logitech K120 USB STANDART	Rp 200,000	Rp 250,000	5		500	0	
9	Casing Computer ATX ELEMENT PLUS 915 LED STRIPE RGB USB 3.0 + PSU 500W 6 PIN PCI-E	Rp 650,000	Rp 700,000	4		1500	0	
10	Casing Power Up Micro ATX AEROMAX With PSU 500w	Rp 300,000	Rp 350,000	4		1500	0	

Showing 1 to 10 of 22 entries

Previous 1 2 3 Next

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.15 Tampilan Sistem Mengolah Data Produk

4.2.16 Tampilan Sistem Mengolah Data Pesanan

Serangkaian detail proses mengolah data pesanan diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar 4.16.

CV. Bio Computer
Online

MENU PELAPAK

- Dashboard
- Referensi
- Transaksi
- Pembelian Ke Pusat
- Penjualan ke Konsumen
- Pembayaran Konsumen
- Laporan
- Edit Profile
- Logout

Dashboard Control panel

Data Transaksi Penjualan / Orderan Konsumen Tambah Penjualan

Show 10 entries Search:

No	Kode Transaksi	Nama Konsumen	Kurir	Status	Total + Ongkir	
1	TRX-20211124215040	muhammad ilham bayu	JNE - CTC	Konfirmasi	Rp 12,000	Detail Star Copy Delete
2	TRX-20211124212120	Sayyidah Nafiza Rafiz Hasibuan	JNE - CTC	Pending	Rp 12,000	Detail Star Copy Delete
3	TRX-20211124205457	Sayyidah Nafiza Rafiz Hasibuan	COD - Cash on delivery	Proses	Rp 700,050	Detail Star Copy Delete
4	TRX-20211124201525	Devi Yulianti	COD - Cash on delivery	Proses	Rp 200,050	Detail Star Copy Delete

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Copyright ©2021 401XD Group. All rights reserved.

Gambar 4.16 Tampilan Sistem Mengolah Data Pesanan.

4.2.17 Tampilan Sistem Data Konfirmasi Pembayaran Konsumen

Serangkaian detail proses mengolah data konfirmasi pembayaran konsumen diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar 4.17.

The screenshot displays a web application interface for 'DSH PELAPAK'. The user is logged in as 'CV. Bio Computer' and is online. The main content area is titled 'Dashboard Control panel' and shows 'Data Konfirmasi Pembayaran Konsumen'. The data is presented in a table with the following columns: No, Kode Transaksi, Total Tagihan, Total Transfer, Ke Rekening, Nama Pengirim, Tanggal Transfer, Bukti Transfer, and Status Transaksi. A single entry is visible with the following details:

No	Kode Transaksi	Total Tagihan	Total Transfer	Ke Rekening	Nama Pengirim	Tanggal Transfer	Bukti Transfer	Status Transaksi
1	TRX-20220113205255	Rp 410,000	Rp 400,000	BRI	Fiza	13 Jan 2022	Download File	Konfirmasi

The interface also includes a search bar, a 'Show 10 entries' dropdown, and pagination controls showing 'Showing 1 to 1 of 1 entries' with 'Previous', '1', and 'Next' buttons. The footer contains copyright information: 'Copyright ©2022 401XD Group. All rights reserved.' and a Windows activation notice.

Gambar 4.17 Tampilan Sistem Data Konfirmasi Pembayaran Konsumen.

4.2.18 Tampilan Sistem Detail Data Keuangan Dan Bonus

Serangkaian detail proses mengolah data keuangan dan bonus diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar 4.18.

The screenshot displays the 'DSH PELAPAK' dashboard for 'CV. Bio Computer'. The user is logged in as 'Online'. The main content area is titled 'Detail Data Keuangan dan Bonus Reward' and features two tabs: 'Data Keuangan dan Referral' (selected) and 'Data Penjualan dan Bonus Reward'. The financial summary shows:

- Belanja ke Perusahaan : Rp 0
- Penjualan Produk Perusahaan : Rp 0 (0 Produk)
- Modal Produk Perusahaan : Rp 0
- Penjualan Produk Pribadi : Rp 0
- Modal Produk Pribadi : Rp 0
- Keuntungan : Rp 0

Below this is a green bar labeled 'Data Reseller Referral Anda :'. At the bottom, a table header is visible with columns: 'No', 'Nama Toko / Reseller', 'Penjualan Produk Perusahaan', and 'Bonus Anda 5%'. The table body is currently empty. A watermark 'Activate Windows' is present in the bottom right corner.

Gambar 4.18 Tampilan Sistem Data Keuangan Dan Bonus.

4.2.19 Tampilan Sistem Mengolah Daftar Konsumen

Serangkaian detail proses mengolah daftar konsumen diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar 4.19.

The screenshot displays an administrator interface for 'CV. Bio Computer'. The main section is titled 'Dashboard Control panel' and 'Daftar Semua Konsumen'. It features a table with the following data:

No	Nama Lengkap	Alamat Email	No Telpon	Jenis Kelamin	Waktu Daftar	Action
1	ahmad fauzi	ahmadz.fauzi06@gmail.com	08234567124	Laki-laki	22 Des 2021	[Detail] [Edit] [Delete]
2	Devi Yulianti	deviyulianti589@gmail.com	085362517953	Perempuan	24 Nov 2021	[Detail] [Edit] [Delete]
3	Sayyidah Nafiza Rafiz Hasibuan	sayyidanafiza27@gmail.com	085156781234	Perempuan	24 Nov 2021	[Detail] [Edit] [Delete]

The interface also includes a sidebar menu with options like 'Dashboard', 'Toko / Reseller', 'Master', 'Transaksi', 'Report', and various 'Modul' (Modules). A search bar and pagination controls are visible at the bottom of the table area.

Gambar 4.19 Tampilan Sistem Data Keuangan Dan Bonus.

4.2.20 Tampilan Sistem Mengolah Data Sub Kategori

Serangkaian detail proses mengolah sub kategori diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar 4.20.

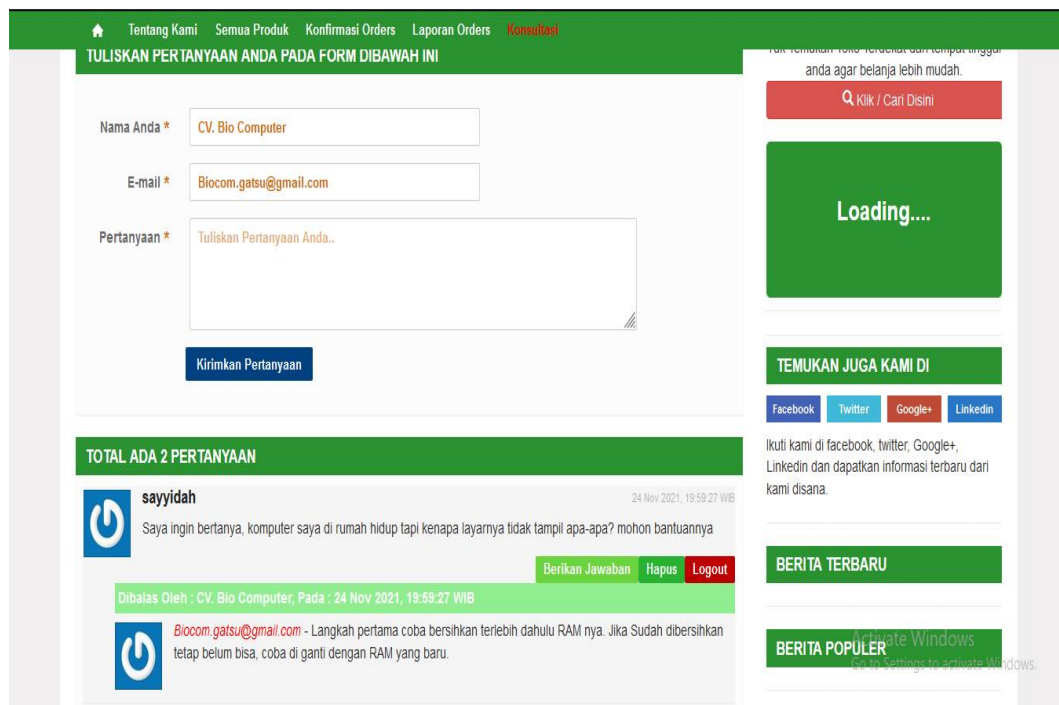
The screenshot displays the 'Sub Kategori Produk' section of an administrator dashboard. The interface includes a sidebar menu on the left with options like 'Dashboard', 'Toko / Reseller', and 'Master'. The main content area shows a table with the following data:

No	Nama Kategori	Nama Sub Kategori Produk	Action
1	Aksesoris Komputer	Mouse Pad	[Edit] [Delete]
2	Aksesoris Komputer	Speaker	[Edit] [Delete]
3	Aksesoris Komputer	Mouse	[Edit] [Delete]
4	Aksesoris Komputer	Keyboard	[Edit] [Delete]
5	Hardware Komputer	Case	[Edit] [Delete]
6	Hardware Komputer	Optical Drive	[Edit] [Delete]
7	Hardware Komputer	Storage device	[Edit] [Delete]
8	Hardware Komputer	Ram (Random Access Memory)	[Edit] [Delete]
9	Hardware Komputer	Mainboard	[Edit] [Delete]

Gambar 4.20 Tampilan Sistem Mengolah Data Sub Kategori.

4.2.21 Tampilan Sistem Mengolah Data Konsultasi

Serangkaian detail proses mengolah data konsultasi diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar 4.21.



Gambar 4.21 Tampilan Sistem Mengolah Data Konsultasi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian sistem informasi yang dibangun memberikan beberapa kesimpulan yang dapat dipaparkan, antara lain:

1. Dengan dirancangnya sistem E-Commerce berbasis web ini mempermudah konsumen untuk melihat produk apa saja yang ada di toko tanpa harus datang langsung ketoko.
2. Bagi produsen sendiri dengan adanya sistem ini mempermudah untuk mempromosikan produk-produk apa saja yang dijual sehingga dapat memberikan informasi secara mudah dan nyaman bagi konsumen. Dan mengurangi biaya untuk pembuatan brosur iklan yang selama ini berjalan di toko.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan sistem informasi yang penulis lakukan, ada beberapa saran yang ingin penulis kemukakan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Di harapkan dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap sistem ini. Sehingga nantinya system dapat memenuhi kebutuhan perusahaan.

2. Sistem yang telah di buat masih memerlukan perbaikan karena masih memiliki banyak kelemahan – kelemahan dalam memenuhi kebutuhan, baik kebutuhan untuk admin maupun kebutuhan untuk pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- Bin Ladjamudin. (2013). Analisis Dan Desain Sistem Informasi. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Kaswidjanti, W. (2014). Implementasi *Fuzzy Inference System* Metode Tsukamoto Pada Pengambilan Keputusan Pemberian Kredit Pemilikan Rumah. *Telematika*. <https://doi.org/10.31315/Telematika.V10i2.281>
- Harahap, R. R., Wahyuni, S., & Putri, D. R. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENILAIAN KESEHATAN TANAH PADA TANAMAN JAGUNG DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING BERBASIS DESKTOP. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 4(3), 268-275.
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language) *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*.
- Indrawan, M. I., Alamsyah, B., Fatmawati, I., Indira, S. S., Nita, S., Siregar, M., ... & Tarigan, A. S. P. (2019, March). UNPAB Lecturer Assessment and Performance Model based on Indonesia Science and Technology Index. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012268). IOP Publishing.
- Omara, S., Honggowibowo, A. S., & Wintolo, H. (2012). Perbandingan Metode *Fuzzy* Tsukamoto Dan Mamdani Untuk Merekomendasi Nilai Simpanan Tabungan Berdasarkan Saldo Rata-Rata Harian Pada Koperasi Jasa Keuangan Syariah (Studi Kasus Di Bmt Bina Ihsanul Fikri). *Compiler*. <https://doi.org/10.28989/Compiler.V1i1.10>
- Purnomo, F. A., Pratisto, E. H., Fahrukan, F. S., & Hazmi, M. 'Adli Z. (2017). Evaluasi Media Ajar AR Halo Kids Pada Anak Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Indonesian Journal Of Applied Informatics*. <https://doi.org/10.20961/Ijai.V2i1.15262>
- Putri, R. E. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Matematika Berbasis ICT pada SDN 14 Kecamatan Lubuk Begalung Padang. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 91-99.
- Rosida, S. (2021). Pelatihan Keterampilan Public Speaking Dalam Konten Edukatif Melalui Aplikasi Tiktok Pada Remaja Fam (Forum Anak Medan). *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 3(2), 234-244.
- Suprayitno, U. I. W. (2012). Pembangunan Sistem Stok Barang Dan Penjualan Pada Toko Sero Elektronik. *Journal Speed*.
- Urva, G. Dan H. F. S. (2016). Sistem Informasi Akademik Amik Ibrahimy Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Informatika*.
- Yuhandri, & Winiarti, R. (2014). Pembuatan Sistem Pakar Berbasis Web Untuk

Mendiagnosa Penyakit anak. *Jurnal Komtekinfo Fakultas Ilmu Komputer.*