

**KERJA PRAKTEK**  
**di**  
**PT. Karyayudha Tiaratama**  
**Jl. Kavling Perjuangan No. 8B Tambak Sawah**  
**Waru-Sidoarjo**  
**29 Agustus 2021 - 30 November 2021**



**Oleh:**

**Jenny Chandra**

**218116725**

**Marvella Lingadi**

**218116731**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI TERPADU SURABAYA**  
**2021**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, buku dengan judul “Website Integrasi Marketplace iFurnHolic” dapat tersusun dengan baik dan selesai tepat pada waktunya. Diharapkan dengan adanya buku ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Buku ini disusun untuk kelancaran mata kuliah Kerja Praktek.

Penyusunan buku “Website Integrasi Marketplace iFurnHolic” tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penulisan buku ini. Penulisan dalam buku ini masih mempunyai banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Apabila terdapat kesalahan pada buku ini, penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Oleh karena itu, segala macam bentuk kritik dan saran dari pembaca sangat diterima demi penyempurnaan buku. Akhir kata, atas perhatian para pembaca, penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, November 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I     PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Tujuan .....	2
1.3    Masalah dan Keterbatasan Sistem Sekarang .....	2
1.4    Penjadwalan dan Distribusi Kerja.....	3
BAB II    ANALISA .....	5
2.1    Profil .....	5
2.2    Deskripsi Cara Kerja Sistem Lama.....	6
2.3    Deskripsi Sistem Baru .....	7
2.4    Spesifikasi Kebutuhan .....	7
2.4.1    Upload, Update, Delete Product.....	7
2.4.2    Get Order .....	8
2.4.3    Take Order .....	8
2.4.4    Report Transaksi.....	8
2.5    Teori Dasar .....	8
2.5.1    Framework Laravel.....	8
2.5.2    API.....	10
BAB III   DESAIN SISTEM .....	11
3.1    Desain Arsitektural .....	11
3.2    Data Modeling .....	12
3.3    Desain Database.....	14
3.4    Desain Tabel .....	16
3.5    Desain Interface .....	18
3.5.1    Tampilan Halaman Awal.....	18
3.5.2    Tampilan Fitur Pengelolaan Barang .....	21
3.5.3    Tampilan Fitur Pengelolaan Pesanan .....	24
3.5.4    Tampilan Halaman Laporan .....	25
BAB IV    UJI COBA .....	27

4.1	Fitur Upload Produk .....	27
4.2	Fitur Update Produk.....	28
4.3	Fitur Delete Produk.....	28
4.4	Fitur Get Orders .....	29
4.5	Fitur Take Order .....	30
4.6	Fitur Report Transaksi .....	30
BAB V	PENUTUP.....	32
5.1	Kesimpulan .....	32
LAMPIRAN A	.....	A-1
LAMPIRAN B	.....	B-1

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gantt Chart Website Integrasi Marketplace iFurnHolic .....	3
Gambar 2. 1 Model MVC .....	9
Gambar 3. 1 Sitemap Website Integrasi Marketplace iFurnHolic .....	11
Gambar 3. 2 Gambar Context Diagram Sistem .....	13
Gambar 3. 3 DFD Level 0 Sistem .....	14
Gambar 3. 4 Conceptual Data Model Sistem .....	15
Gambar 3. 5 Physical Data Model Sistem .....	16
Gambar 3. 6 Tampilan Halaman Awal Website .....	19
Gambar 3. 7 Tampilan Hapus Barang .....	20
Gambar 3. 8 Tampilan Halaman Pengelolaan Barang .....	21
Gambar 3. 9 Tampilan Detail Marketplace .....	22
Gambar 3. 10 Tampilan Input CSV .....	23
Gambar 3. 11 Tampilan Data Barang yang akan Dimasukkan .....	24
Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Pengelolaan Pesanan .....	25
Gambar 3. 13 Gambar Tampilan Halaman Laporan .....	26

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Struktur Tabel Order .....	17
Tabel 3. 2 Struktur Tabel Detail Order .....	17
Tabel 4. 1 Uji Coba Upload Produk.....	27
Tabel 4. 2 Uji Coba Update Produk .....	28
Tabel 4. 3 Uji Coba Delete Produk .....	29
Tabel 4. 4 Uji Coba Get Orders .....	29
Tabel 4. 5 Uji Coba Take Order .....	30
Tabel 4. 6 Uji Coba Report Transaksi.....	31

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini akan menjelaskan mengenai hal-hal dasar dari pembuatan website integrasi marketplace iFurnHolic. Hal-hal dasar tersebut meliputi latar belakang dan tujuan dari pembuatan website ini. Bab ini juga akan menjelaskan mengenai masalah dan keterbatasan dari sistem sekarang. Selain itu, bab ini juga akan menjelaskan tentang penjadwalan dan distribusi kerja dimana akan terdapat Gantt Chart, yaitu penjadwalan untuk pembuatan website, serta penjelasan penanggung jawab yang terlibat dalam tiap task dan sub-task.

### **1.1 Latar Belakang**

Sebagai sebuah perusahaan besar yang bergerak di bidang manufaktur dan retail perabotan, atau yang sekarang biasa dikenal dengan istilah furniture, PT Karyayudha Tiaratama tentu saja telah mengikuti trend saat ini yaitu dengan mendaftarkan perusahaannya di berbagai toko online. Pada awalnya perusahaan ini hanya bergerak murni di bidang manufaktur untuk keperluan ekspor, namun karena kondisi pasar yang kurang menguntungkan, maka mulailah bergerak di bidang retail lokal dan ekspor produk dihentikan. Dengan menggunakan toko online, maka segmentasi pasar akan menjadi lebih luas dan mencakup hingga seluruh Indonesia. Meskipun demikian, memiliki banyak toko online dapat merepotkan sang pengelola. Kesalahan bisa saja terjadi saat memasukkan atau melakukan perubahan pada barang jualan, atau adanya marketplace yang tertinggal saat melakukan pembaruan stok atau keterangan barang.

iFurnHolic merupakan portal website dalam bidang furniture yang menghubungkan antara produsen dan konsumen secara langsung. Produk dagangan dari iFurnHolic sendiri bervariasi dari produksi lokal hingga produksi dari luar. Brand local furniture produksi Sidoarjo ini tengah mengembangkan platform untuk melakukan pemasaran produk-produknya. Pengelolaan toko-toko online yang banyak sekali tentu saja merepotkan, baik dalam proses penerimaan

pesanan, maupun saat ingin melakukan pembaruan detail, penambahan, dan/ atau penghapusan produk. Oleh karena itu, iFurnHolic menginginkan adanya sebuah website yang digunakan sebagai platform jembatan integrasi untuk mengatur marketplace yang digunakan. Untuk saat ini, website yang dikerjakan akan terhubung dengan sebuah marketplace saja yaitu Tokopedia. Pengurangan stok yang terjadi akibat transaksi akan secara otomatis berkurang pada website. Pengguna juga dapat melihat laporan transaksi dari marketplace yang terhubung.

## **1.2 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan website integrasi marketplace iFurnHolic adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi web yang memudahkan pengelolaan marketplace dengan cara membantu memudahkan dalam proses penambahan, perubahan, atau penghapusan barang.
2. Memudahkan pihak iFurnHolic untuk mendapatkan data pemesanan barang dari marketplace hanya melalui sebuah website.
3. Memudahkan pihak iFurnHolic untuk mendapatkan laporan hasil penjualan (pemasukan) dari marketplace berdasarkan rentang waktu tertentu, serta status dari pesanan tersebut.

## **1.3 Masalah dan Keterbatasan Sistem Sekarang**

Pembuatan website integrasi marketplace iFurnHolic ini tentu saja didasari adanya masalah dan keterbatasan pada sistem yang telah digunakan perusahaan sekarang. Dengan mengetahui masalah yang ada, maka dapat dibuat sebuah solusi yang akan membantu menangani masalah-masalah tersebut. Masalah dan keterbatasan sistem sekarang adalah sebagai berikut:

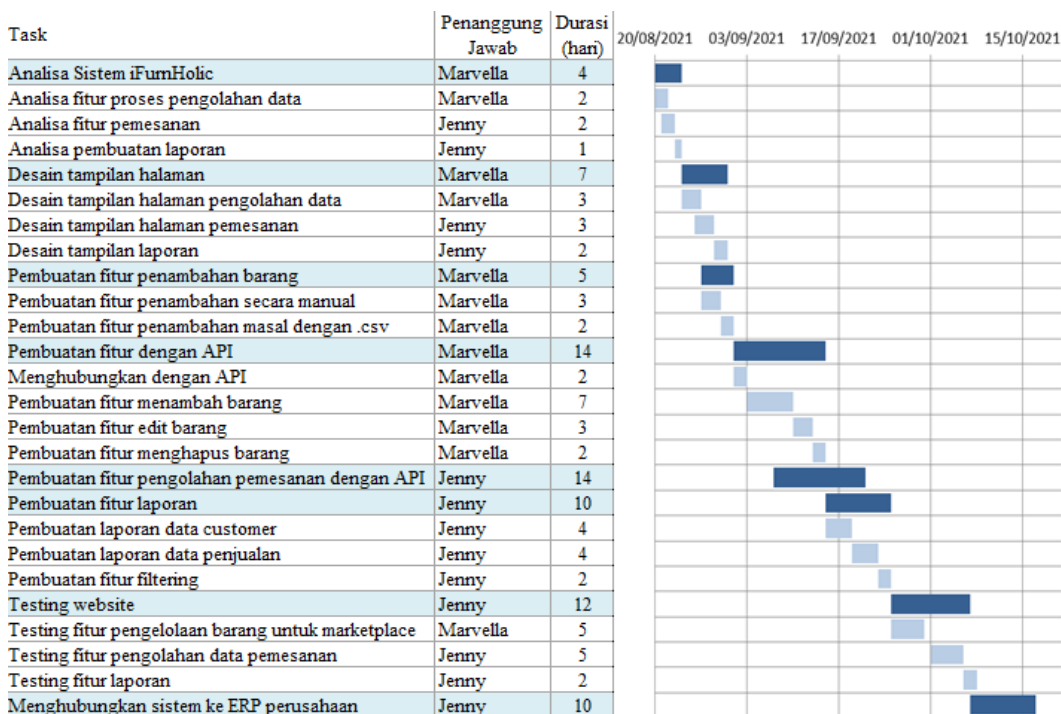
1. Admin melakukan pengontrolan tiap marketplace secara manual, dengan arti, apabila terdapat suatu produk baru dan 3 (tiga) marketplace, maka admin akan menambahkan produk tersebut sebanyak 3 (tiga) kali di marketplace yang berbeda



2. Admin melakukan perubahan dan/ atau penghapusan produk secara manual pada masing-masing marketplace
3. Pengelolaan pesanan dilakukan terpisah untuk tiap marketplace
4. Laporan yang dihasilkan dilakukan secara manual dengan melihat detail customer pada masing-masing marketplace

## 1.4 Penjadwalan dan Distribusi Kerja

Dalam pembuatan website integrasi marketplace iFurnHolic dibutuhkan perencanaan dan pembagian waktu serta tugas yang dikerjakan agar pembuatan website dapat berjalan dengan lancar dan tepat waktu. Untuk membantu memperlancar dalam pembuatan jadwal tersebut, digunakan Gantt Chart. Berikut merupakan Gantt Chart yang dibuat untuk penjadwalan pengerjaan website:



**Gambar 1. 1**  
**Gantt Chart Website Integrasi Marketplace iFurnHolic**

Gantt Chart pada Gambar 1.1 menjelaskan mengenai pembagian aktifitas yang dilakukan dalam pembuatan website integrasi marketplace iFurnHolic ini. Pada Gantt Chart dijelaskan mengenai task dimana masing-masing task memiliki

sub-task yang berfungsi sebagai *milestone*. Masing-masing task dan sub-task juga dilengkapi dengan informasi nama penanggung jawab yang mengerjakan kegiatan tersebut.

## **BAB II**

### **ANALISA**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisa sistem dari pembuatan website ini. Pada bab ini juga akan dijelaskan profil perusahaan, deskripsi cara kerja sistem lama, deskripsi cara kerja sistem baru, analisa kebutuhan, spesifikasi kebutuhan dan software yang digunakan pada pembuatan website ini. Analisa dibuat agar dapat menghasilkan sistem baru yang lebih baik.

#### **2.1 Profil Perusahaan**

PT. Karyayudha Tiaratama didirikan pada tahun 1993 di Surabaya yang bergerak di bidang manufaktur dan retail furniture. PT. Karyayudha Tiaratama pada awalnya didirikan atas ide Pak Edhi Sutikno. Pada awalnya dikenal sebagai ahli di bidang manufaktur furniture yang memproduksi furniture sendiri untuk kebutuhan export. Pada saat PT. Karyayudha Tiaratama pertama kali didirikan hanya ada 100 buruh dan 10 staff kantor yang bekerja.

Dengan berjalannya waktu, terdapat penambahan pegawai sebanyak 40 orang karena makin besarnya cakupan PT. Karyayudha Tiaratama sehingga banyak yang harus dikerjakan. Team di PT. Karyayudha Tiaratama juga bertambah seperti Sales Marketing, Delivery, Inventory, Claim, Creative, IT, Produksi, Finance, dan Accounting. Namun semakin majunya teknologi, pasar tidak lagi seramai biasanya sehingga furniture yang dibuat tidak lagi dipakai untuk kebutuhan export tapi dijual untuk retail lokal. PT. Karyayudha Tiaratama menjalankan semua aktivitas tidak secara digital sampai pada tahun 2017, beberapa aktivitas mulai didigitalkan.

Mulai ada penjualan secara online. PT. Karyayudha Tiaratama melakukan 95% penjualan secara online dan 5% secara offline. Mulai dari pembelian, penjualan, inventory, produksi, claim, dan accounting sudah mulai didigitalkan. PT. Karyayudha Tiaratama juga bekerjasama dengan beberapa supplier barang jadi yang siap jual agar proses produksi tidak terlalu berat. PT. Karyayudha

Tiaratama juga bekerjasama dengan ekspedisi luar untuk mempermudah proses pengiriman.

## **2.2 Deskripsi Cara Kerja Sistem Lama**

PT. Karyayudha Tiaratama merupakan perusahaan yang menjual furniture secara offline dan online. Penjualan kebanyakan masih dilakukan secara manual artinya proses penjualan offline dan online masih dilakukan secara satu per satu. Penjualan offline dilakukan dengan menghubungi kontak perusahaan atau mendatangi perusahaan secara langsung. Penjualan secara online dilakukan dengan mempromosikan produk ke marketplace satu persatu. Beberapa kegiatan dalam perusahaan sudah didigitalkan. Pencatatan stok, keuangan, dan lain-lain dilakukan secara digital.

Perusahaan juga mengupload beberapa produk ke marketplace dan melakukan aktivitas pada masing-masing marketplace. Perusahaan harus memonitor penjualan pada aplikasi marketplace masing-masing yang berbeda. Pembeli yang ingin melakukan pembelian produk akan membeli produk melalui marketplace yang berkaitan. Perusahaan akan mengolah semua transaksi pada masing-masing marketplace.

Perusahaan akan mengatur produk-produk pada masing-masing marketplace. Order yang masuk juga akan diatur pada masing-masing marketplace. Jadi, sistem penjualan pada perusahaan ini masih manual seperti online shop. Perusahaan menjual produk melalui media-media yang tersedia seperti marketplace atau bahkan tatap muka langsung dengan pembeli. Manajemen produk dan order yang terjadi pada setiap marketplace akan dilakukan pada masing-masing marketplace.

Perusahaan akan melakukan manajemen produk dan order satu per satu dalam setiap marketplace. Jika ada 100 produk baru yang diluncurkan dan perusahaan ingin memasarkan ke 3 marketplace, perusahaan akan mengupload produk sebanyak 300 kali. Jika ada order masuk di setiap marketplace, perusahaan harus memeriksa setiap marketplace dan mengolah orderan. Semua kegiatan manajemen produk dan order akan dilakukan satu persatu di setiap marketplace.

## **2.3 Deskripsi Sistem Baru**

Website yang akan dibuat ini memiliki sistem yang memperbarui sistem lama. Perusahaan tidak perlu melakukan kegiatan secara mengulang pada setiap marketplace. Perusahaan hanya perlu melakukan kegiatan pada website ini dan semua kegiatan pada masing-masing marketplace akan dapat dilakukan pada website ini. Dengan adanya website ini perusahaan hanya perlu mengupload produk satu kali dan akan langsung terupload ke semua atau beberapa marketplace yang diinginkan. Perusahaan juga tidak perlu memonitor penjualan pada setiap marketplace yang ada. Perusahaan dapat langsung memonitor semua penjualan dari berbagai marketplace pada website ini. Dengan begini, manajemen produk dan order hanya perlu dilakukan sekali tanpa mengulang.

Perusahaan dapat melihat pemasukan-pemasukan yang terjadi dari berbagai marketplace. Perusahaan bisa mengetahui di marketplace mana keuntungan banyak diraih. Perusahaan juga dapat melihat laporan pemasukan pada durasi tertentu agar perusahaan bisa melihat secara spesifik pemasukan yang terjadi. Dengan hal ini, perusahaan tidak akan repot menganalisa secara manual satu per satu pada setiap marketplace.

Perusahaan juga dapat mengupload produk secara massal pada semua marketplace. Perusahaan dapat mengatur detail-detail produk yang nantinya akan terupload ke marketplace yang diinginkan. Perusahaan dapat memilih pada marketplace apa produk akan diupload. Produk bisa diupload di banyak marketplace atau hanya satu marketplace yang dipilih.

## **2.4 Spesifikasi Kebutuhan**

Pada subbab ini akan dijelaskan beberapa fitur yang dibutuhkan pada sistem iFurnHolic. Semua fitur akan dijelaskan secara rinci dan detail. Berikut fitur-fitur yang dibutuhkan:

### **2.4.1 Upload, Update, Delete Product**

Sistem akan membantu pengguna yaitu seller untuk mengupload produk ke

beberapa atau semua marketplace. Pengguna juga dapat memonitor produk apa saja yang telah diupload. Pengguna dapat mengatur produk-produk yang telah diupload dengan mengubah data atau menghapus produk jika dibutuhkan.

#### **2.4.2Get Order**

Pengguna atau seller dapat melihat semua order yang masuk. Detail order yang masuk akan dirincikan. Seller tidak perlu melihat pada masing-masing marketplace. Semua order dari berbagai marketplace akan ditampilkan.

#### **2.4.3Take Order**

Pengguna atau seller bisa mengambil order yang di request oleh customer pada masing-masing marketplace. Ketika sistem menampilkan semua order yang direquest, pengguna juga tidak perlu memproses order pada masing-masing marketplace. Pengguna hanya perlu mengambil order melalui website iFurnHolic, kemudian order akan terproses pada marketplace yang berkaitan.

#### **2.4.4Report Transaksi**

Semua transaksi yang terjadi pada masing-masing marketplace akan ditampilkan reportnya. Dengan adanya report transaksi, pengguna dapat mengetahui pemasukan dari setiap marketplace tanpa melihat rincian pada masing-masing marketplace. Pengguna juga bisa melihat report dengan filter tanggal dan jenis marketplace agar lebih mudah.

### **2.5 Teori Dasar**

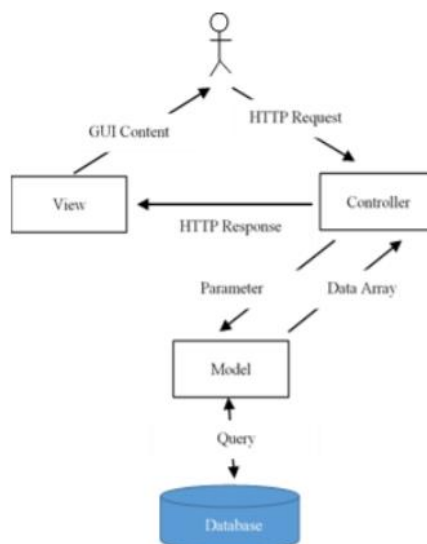
Dalam pembuatan website iFurnHolic dibutuhkan beberapa software untuk membantu pengerjaan. Dalam subbab ini akan dijelaskan software-software yang membantuk perancangan website iFurnHolic.

#### **2.5.1Framework Laravel**

Framework laravel adalah sebuah kerangka kerja open source yang

diciptakan oleh Taylor Otwell. Laravel merupakan framework bundle, migrasi dan artisan CLI (Command Line Interface) yang menawarkan seperangkat alat dan arsitektur aplikasi yang menggabungkan banyak fitur terbaik dari kerangka kerja seperti Codeigniter, Yii, ASP.NET MVC, Ruby on Rails, Sinatra dan lain-lain. Laravel memiliki seperangkat fitur yang akan 4 meningkatkan kecepatan pengembangan web dan membantu programmer dalam membuat suatu program yang kompleks. Laravel dirilis dibawah lisensi MIT dengan kode sumber yang sudah disediakan oleh Github, sama seperti framework-framework yang lain, Laravel dibangun dengan konsep MVC (Model-Controller-View), kemudian Laravel dilengkapi juga command line tool yang bernama “Artisan” yang bisa digunakan untuk packaging bundle dan instalasi bundle melalui command prompt.

Menurut (Istiono, Hijrah, & Sutarya, 2016) Model View Controller merupakan suatu konsep yang cukup populer dalam pembangunan aplikasi web, berawal pada bahasa pemrograman Small Talk, MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, user interface, dan bagian yang menjadi kontrol aplikasi.



**Gambar 2. 1**  
**Model MVC**

Dari Gambar 2.1, dapat disimpulkan bahwa Model merupakan struktur

yang bertugas dalam membantu setiap proses yang akan berhubungan dengan database seperti memasukkan data, mengedit data dan menghapus data dalam sebuah database. Sedangkan View merupakan desain tampilan yang ditampilkan sesuai dengan data yang sudah diproses pada model. Sebuah view dapat berupa user interface, tampilan desain tabel ataupun jenis halaman yang menampilkan informasi dari pemrosesan model. Dan Controller berfungsi sebagai pengatur segala data yang diproses pada model untuk ditampilkan pada view, sehingga controller juga merupakan sebuah perantara antara Model dan View

### **2.5.2 API**

API merupakan software interface yang terdiri atas kumpulan instruksi yang disimpan dalam bentuk library dan menjelaskan bagaimana agar suatu software dapat berinteraksi dengan software lain. Penjelasan ini dapat dicontohkan dengan analogi apabila akan dibangun suatu rumah. Dengan menyewa kontraktor yang dapat menangani bagian yang berbeda, pemilik rumah dapat memberikan tugas yang perlu dilakukan oleh kontraktor tanpa harus mengetahui bagaimana cara kontraktor menyelesaikan pekerjaan tersebut. Dari analogi tersebut, rumah merupakan software yang akan dibuat, dan kontraktor merupakan API yang mengerjakan bagian tertentu dari software tersebut tanpa harus diketahui bagaimana prosedur dalam melakukan pekerjaan tersebut. API yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah API Tokopedia. API ini digunakan untuk manajemen online shop penjual.

API Tokopedia akan digunakan untuk mengupload produk ke Tokopedia. API ini juga akan digunakan untuk mengubah atau menghapus produk pada Tokopedia. Sistem juga akan mengambil data order melalui API Tokopedia. Sistem bisa melakukan accept order menggunakan API Tokopedia. API Tokopedia yang digunakan akan memudahkan penjual untuk mengatur barang maupun order tanpa membuka atau mengakses web marketplace tersebut.



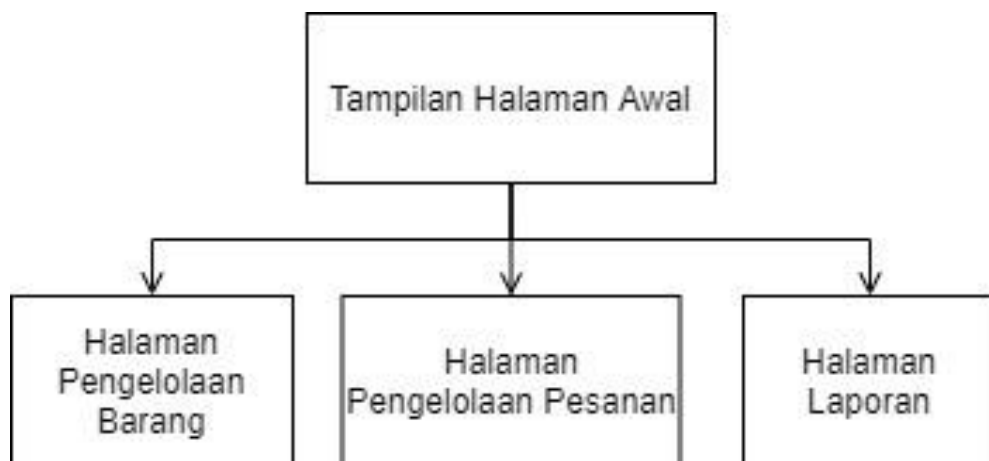
## **BAB III**

### **DESAIN SISTEM**

Desain adalah suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan sebuah sistem. Pembuatan program membutuhkan desain agar pembuatannya dapat menjadi lebih cepat dan efisien. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai desain arsitektural, data modeling, desain *database*, desain tabel, serta interface. Desain ERD, DFD, tampilan tata letak beserta komponennya, serta desain-desain lainnya akan dijelaskan lebih rinci pada bab ini.

#### **3.1 Desain Arsitektural**

Dalam subbab ini akan dijelaskan mengenai desain arsitektural pada sistem website integrasi marketplace iFurnHolic. Desain ini digunakan untuk memudahkan pembuatan sistem dengan adanya pembagian fitur-fitur. Masing-masing modul akan dijelaskan secara lengkap termasuk dengan fungsi-fungsinya.



**Gambar 3. 1**  
**Sitemap Website Integrasi Marketplace iFurnHolic**

Saat pertama kali membuka website, pengguna akan diarahkan pada halaman awal. Halaman awal akan berisi jumlah total pesanan untuk masing-

masing marketplace, serta daftar barang beserta detail barang untuk masing-masing marketplace. Pengguna dapat berpindah halaman menggunakan *navigation bar*. Pengguna dapat menuju halaman pengelolaan barang, halaman pengelolaan pesanan, serta halaman laporan.

Pada halaman pengelolaan barang, pengguna dapat menambahkan barang ke dalam marketplace yang diinginkan. Penambahan barang dapat dilakukan secara manual atau dengan melakukan penambahan massal menggunakan file dengan ekstensi .csv. Data yang dimasukkan kemudian akan ditampilkan pada halaman awal.

Pada halaman pengelolaan pesanan, pengguna dapat melihat semua pesanan dari berbagai marketplace. Data pesanan akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Pengguna dapat mengambil pesanan dan memperbarui status masing-masing pesanan .

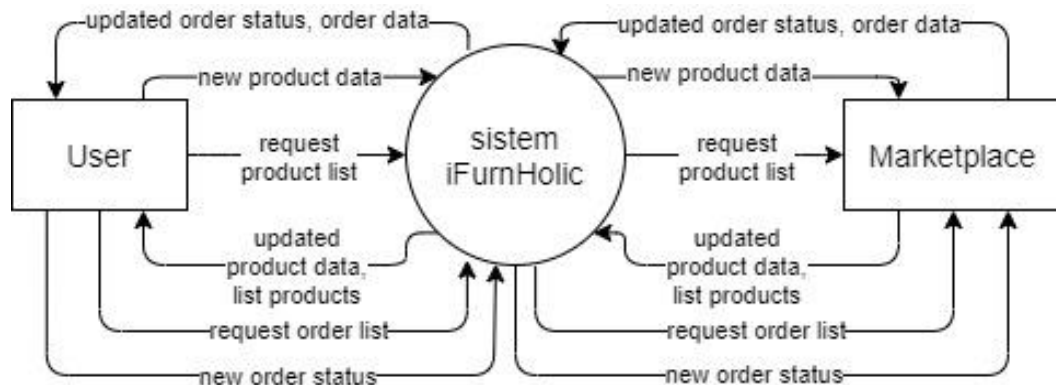
Halaman laporan merupakan halaman yang merekap semua pesanan yang telah diselesaikan. Laporan tersebut akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Pengguna dapat melihat total pesanan dalam jangka waktu tertentu, melihat jumlah barang yang paling banyak dibeli, serta data konsumen yang membeli barang-barang tersebut.

### **3.2 Data Modeling**

Dalam subbab ini akan dijelaskan mengenai proses perancangan arsitektur sistem website integrasi marketplace iFurnHolic. Tujuan pembuatan desain ini adalah untuk mempermudah pekerjaan pembuat aplikasi dalam mengembangkan aplikasi. Desain sistem membantu pembuat aplikasi dalam menggambarkan keseluruhan suatu sistem dalam sebuah diagram agar pembuat aplikasi mengerti sistem penting apa saja yang perlu dibuat dan fitur-fitur apa saja yang perlu difokuskan. Pembuatan desain sistem pada website integrasi marketplace iFurnHolic menggunakan Data Flow Diagram atau yang lebih dikenal dengan singkatan DFD.

DFD untuk website integrasi marketplace iFurnHolic dibagi menjadi dua level yaitu Context Diagram dan DFD Level 0. DFD terdiri dari beberapa

komponen, seperti pengguna/*terminator*, *process*, *data store*, dan *data flow*. DFD ini menjelaskan beberapa fitur penting yang terdapat pada website integrasi marketplace iFurnHolic. Fitur-fitur penting yang digambarkan pada DFD akan dibedakan sesuai tipe pengguna.

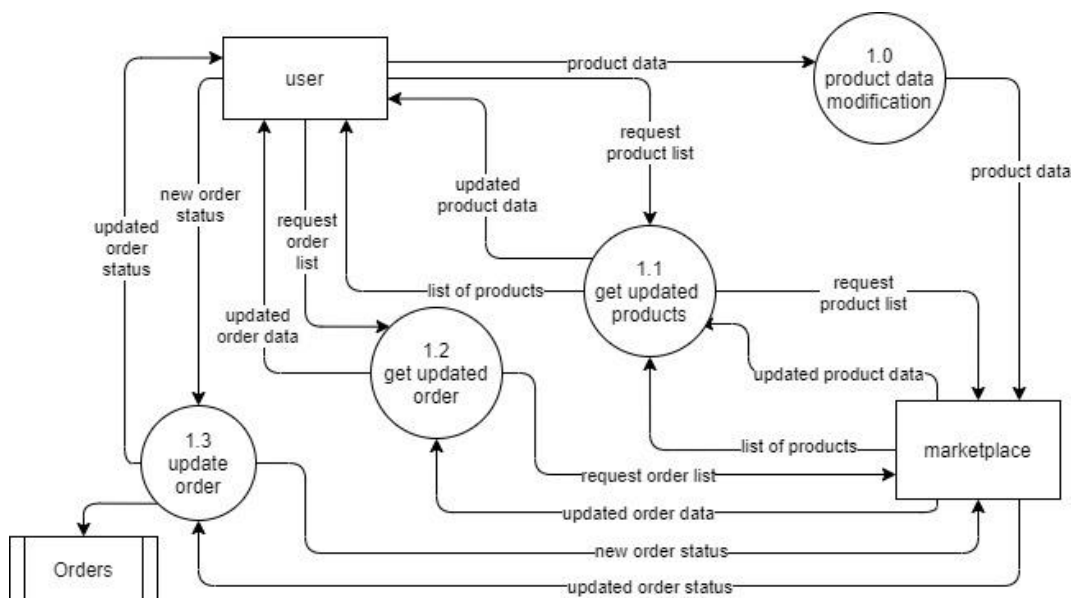


**Gambar 3. 2**  
**Gambar Context Diagram Sistem**

Context diagram adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Pada Gambar 3.2 dapat dilihat terdapat lingkaran di tengah yang merupakan sebuah proses dari website integrasi marketplace iFurnHolic. Proses di tengah tersebut mendapatkan input dan output dari 2 (dua) pengguna yaitu pengguna dan marketplace. Panah yang mengarah masuk merupakan panah yang menunjukkan input, dan yang mengarah keluar merupakan panah yang menunjukkan output. Dengan demikian akan terlihat dengan jelas perpindahan data yang terjadi pada sistem.

Proses pada awalnya diawali dengan melakukan tambah, ubah, atau hapus produk. Pada proses tersebut, data-data yang dimasukkan akan langsung diarahkan ke marketplace menggunakan API. Pengguna akan mendapatkan kembali daftar produk secara lengkap yang dapat dilihat pada halaman utama. Segala perubahan yang terjadi akan terlihat dalam halaman tersebut. Pihak pengguna juga akan mendapatkan data pesanan dari marketplace yang diambil menggunakan API. Dengan demikian pengguna akan dapat melakukan pengolahan terhadap data pesanan yang didapatkan. Website ini ditujukan untuk

digunakan oleh admin perusahaan, maka dari itu admin dapat menggunakan semua fitur yang tersedia serta tidak dibutuhkan pembedaan *role*. Fitur-fitur utama dari website ini adalah mengolah data produk serta mendapatkan data pesanan dari marketplace.



**Gambar 3. 3**  
**DFD Level 0 Sistem**

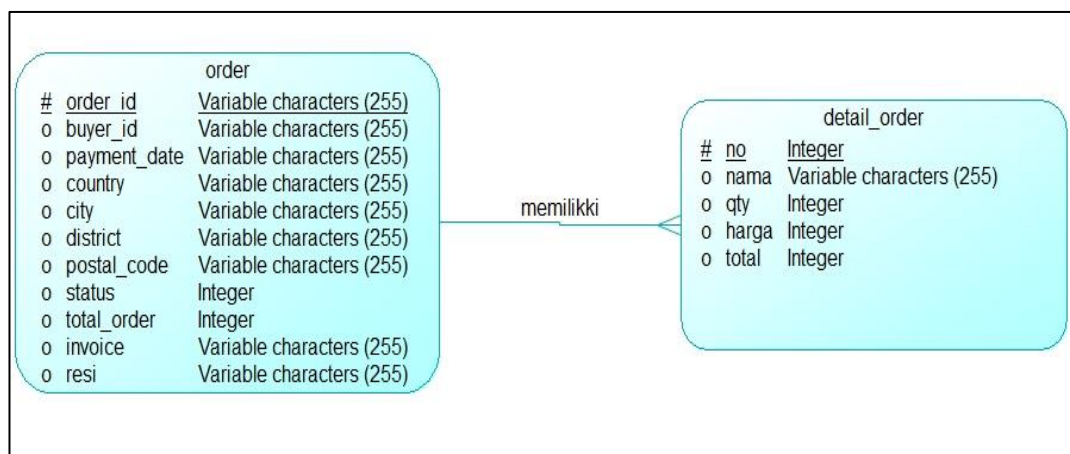
Gambar 3.3 merupakan gambar diagram yang lebih detail mengenai sistem website integrasi marketplace iFurnHolic. Pengguna dapat melakukan perubahan data yaitu menambahkan, mengubah, atau menghapus data. Pengguna juga dapat melihat daftar produk yang ada. Selain itu pengguna dapat mendapatkan data pesanan yang ada. Dari daftar pesanan yang ada, pengguna dapat mengambil pesanan dan melakukan perubahan status pesanan apabila pesanan sudah atau sedang diproses.

### 3.3 Desain Database

Desain *database* adalah proses menghasilkan perincian model data dari suatu database tertentu. Model data tersebut dapat digunakan sebagai pengarah dalam membuat database untuk suatu program yang akan dibuat. Suatu model data bisa terdiri dari beberapa tabel database yang dapat dihubungkan satu dengan

lainnya. Pembuatan desain database pada website integrasi marketplace iFurnHolic menggunakan Entity Relational Diagram atau yang dikenal dengan ERD.

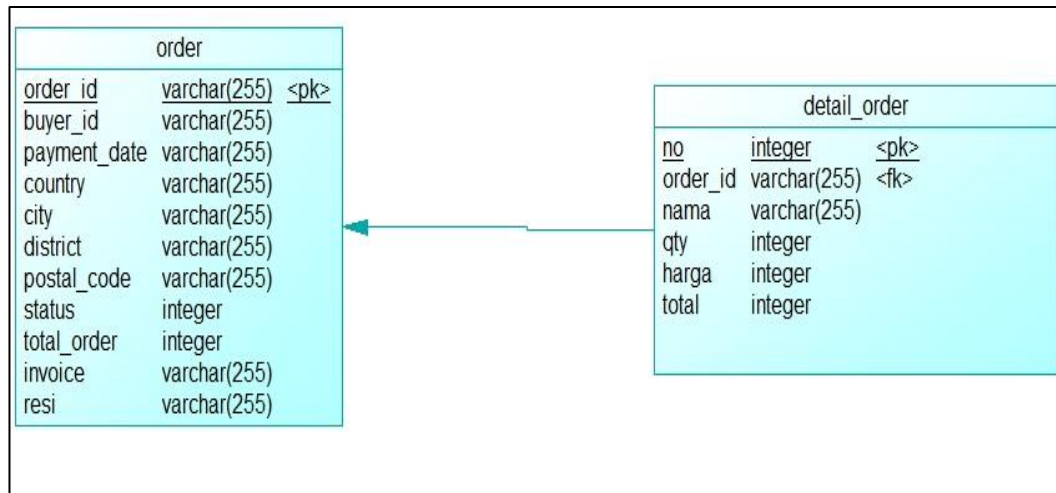
ERD adalah sebuah model untuk menyusun database agar dapat menggambarkan data yang mempunyai relasi dengan database yang akan didesain. Entitas adalah suatu objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai, yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat, dan dapat didefinisikan secara unik atau saling berbeda. Atribut berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Relasi adalah hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Garis merupakan penghubung antar atribut untuk menunjukkan hubungan entitas pada diagram ERD.



**Gambar 3. 4**  
**Conceptual Data Model Sistem**

Conceptual Data Model (CDM) yang ditunjukkan pada Gambar 3.4 merupakan gambar desain database yang digunakan pada website integrasi marketplace iFurnHolic. Pada website ini hanya dibutuhkan 2 (dua) buah tabel untuk penyimpanan data pemesanan beserta detail dari pemesanan tersebut. Relasi antara kedua tabel adalah *one to many* atau yang sering disingkat dengan 1:N yang berarti sebuah order dapat memiliki lebih dari satu detail order. Hal ini dikarenakan dalam sebuah pembelian, seorang konsumen dapat membeli lebih dari 1 (satu) jenis barang. Tabel order terhubung dengan detail order melalui

order\_id yang bersifat sebagai *foreign key*. Setiap tabel yang digunakan diberikan id masing-masing untuk memudahkan penyimpanan serta pengambilan data yang diinginkan.



**Gambar 3. 5**  
**Physical Data Model Sistem**

Gambar 3.5 merupakan gambar Physical Data Model atau yang sering disingkat dengan PDM. PDM merupakan sebuah model skema yang mengimplementasikan CDM atau konsep pertama sebuah database agar siap diimplementasikan menjadi database yang sebenarnya. Hasil dari PDM-lah yang biasanya digunakan pada database yang sesungguhnya.

### 3.4 Desain Tabel

Desain tabel adalah suatu desain yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan database dari suatu program atau aplikasi. Tujuan dari pembuatan desain tabel adalah menunjukkan kepada pembuat aplikasi atribut apa saja yang dimiliki oleh suatu tabel dalam database yang ingin digunakan. Desain tabel dapat dibuat dengan Entity Relationship Diagram untuk dapat menunjukkan hubungan dari suatu tabel dengan tabel lainnya di dalam sebuah database.

Pada website integrasi marketplace iFurnHolic, tabel database tidak digunakan dalam semua modul, melainkan hanya pada fitur pengelolaan pemesanan. Tabel-tabel berikut hanya akan menyimpan data pemesanan. Fitur-

fitur lain yang terdapat pada website tidak akan menggunakan database. Berikut merupakan tabel-tabel yang digunakan dalam website integrasi marketplace iFurnHolic.

**Tabel 3. 1**  
**Struktur Tabel Order**

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
order_id	Varchar	255	Primary Key, Tidak boleh kosong
buyer_id	Varchar	255	Tidak boleh kosong
payment_date	Varchar	255	Tidak boleh kosong
country	Varchar	255	Tidak boleh kosong
city	Varchar	255	Tidak boleh kosong
district	Varchar	255	Tidak boleh kosong
postal_code	Varchar	255	Tidak boleh kosong
status	Integer	11	Tidak boleh kosong
total_order	Integer	11	Tidak boleh kosong
invoice	Varchar	255	-
resi	Varchar	255	-

Tabel 3.1 merupakan struktur tabel penyimpanan pemesanan atau order. Data yang perlu dimasukkan dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu detail konsumen, rincian pembayaran, dan tentu saja nomor invoice. Detail konsumen akan berisi id dari buyer tersebut, termasuk provinsi, kota/ kabupaten, kecamatan, kelurahan dan kode pos yang merupakan alamat dari pemesan. Bagian berikutnya yaitu rincian pembayaran, meliputi total transfer serta tanggal pemesanan. Selain itu, nomor resi dari pesanan tersebut juga akan dicatat apabila pengiriman telah dilakukan. Nomor resi yang dicatat kemudian akan diinformasikan ke pembeli juga. Tabel ini akan digunakan ketika ingin melakukan proses penyimpanan pesanan.

**Tabel 3. 2**  
**Struktur Tabel Detail Order**

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
no	Integer	11	Auto increment, tidak boleh kosong
order_id	Varchar	255	Foreign key, tidak boleh kosong
nama	Varchar	200	Tidak boleh kosong
qty	Integer	11	Tidak boleh kosong

**Tabel 3.2**  
**(Lanjutan)**

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
harga	Integer	11	Tidak boleh kosong
total	Integer	11	Tidak boleh kosong

Tabel 3.2 merupakan struktur tabel penyimpanan detail order dimana tabel tersebut terhubung dengan tabel penyimpanan order dan dihubungkan dengan order\_id yang bersifat foreign key. Tabel ini akan digunakan sebagai pelengkap dari Tabel 3.1. Tabel ini menyimpan data berupa nama barang, banyak barang yang dibeli, harga satuan dari barang tersebut, dan subtotal dari pembelian barang yang bersangkutan. Dengan adanya tabel detail, maka suatu pemesanan dapat mencakup lebih dari 1 (satu) barang dan akan tercatat lebih jelas untuk subtotal dari masing-masing barang.

### **3.5 Desain Interface**

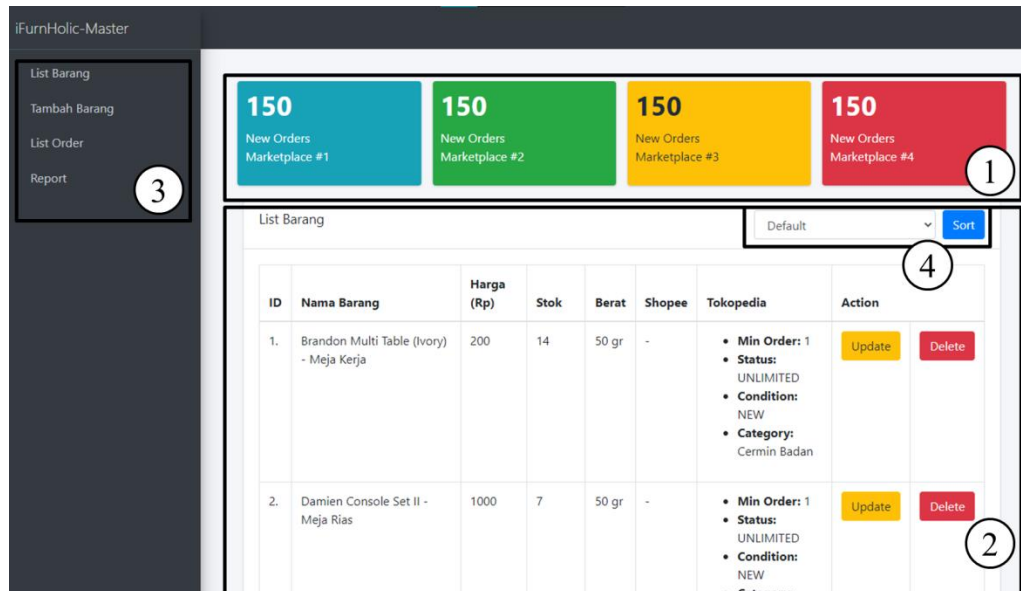
Desain interface adalah pembuatan tampilan dari suatu program atau aplikasi yang akan dibuat. Desain interface dibuat agar pengguna dapat menggunakan suatu program atau aplikasi. Pembuatan tampilan website integrasi marketplace iFurnHolic menggunakan komponen-komponen dari AdminLTE. Pada subbab ini akan dijelaskan dan dirincikan tampilan dari semua halaman pada website integrasi marketplace iFurnHolic.

#### **3.5.1 Tampilan Halaman Awal**

Tampilan halaman awal adalah tampilan yang akan selalu muncul saat pengguna membuka website integrasi marketplace iFurnHolic. Pada website ini, tampilan awalnya berupa jumlah total pesanan untuk masing-masing marketplace, serta daftar barang beserta detail barang untuk masing-masing marketplace. Namun karena untuk saat ini hanya terhubung dengan sebuah marketplace, maka data yang ditampilkan pada halaman ini masih belum terhubung dengan marketplace lain. Daftar barang akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Pada



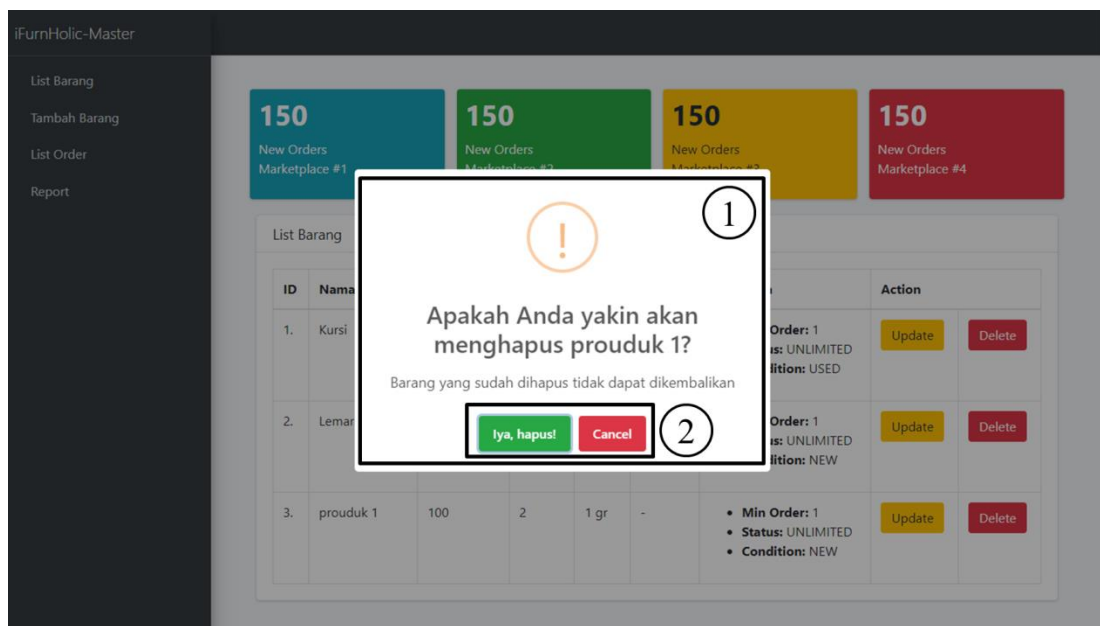
website ini tidak terdapat halaman login ataupun register karena hanya digunakan oleh admin itu sendiri.



**Gambar 3. 6**  
**Tampilan Halaman Awal Sistem**

Pada Gambar 3.6 dapat dilihat bahwa terdapat 4 (empat) bagian utama yaitu navigation bar, jumlah total pesanan, serta tabel data barang. Jumlah total pesanan dapat dilihat pada bagian yang ditandai dengan nomor 1 (satu). Jumlah total pesanan dibedakan untuk masing-masing marketplace. Namun sistem ini masih dalam pengembangan sehingga tidak semua marketplace terhubung, Tabel barang dapat dilihat pada bagian yang ditandai dengan nomor 2 (dua). Data barang akan memiliki detail berupa nama barang, harga, jumlah stok, serta berat barang dalam kilogram atau gram. Masing-masing marketplace akan memiliki detailnya masing-masing. Detail-detail tambahan dari masing-masing marketplace akan ditampilkan dalam bentuk list. Apabila tombol edit ditekan, maka data barang akan diarahkan ke halaman edit yang akan dijelaskan lebih lanjut pada tampilan pengelolaan barang. Pengguna juga dapat menghapus barang pada tabel dengan menekan tombol delete. Pengguna akan mendapatkan konfirmasi ketika sebuah barang dihapus. Konfirmasi berupa pesan *alert* dengan tombol konfirmasi.

Pengguna dapat berpindah-pindah halaman dengan menekan pilihan menu pada bagian kiri halaman. Fitur ini ditunjukkan dengan nomor 3 (tiga) pada Gambar 3.6. Terdapat 4 (empat) pilihan halaman yaitu list barang atau tampilan awal, tambah barang, list order, serta halaman laporan. Pengguna juga dapat mengurutkan data barang berdasarkan nama (A-Z dan Z-A), serta harga dari tertinggi atau terendah. Fitur ini ditunjukkan dengan nomor 4 (empat).



**Gambar 3. 7**  
**Tampilan Hapus Barang**

Gambar 3.7 merupakan tampilan apabila tombol hapus pada salah satu barang ditekan. Website akan memunculkan sebuah peringatan seperti yang ditunjukkan pada nomor 1 (satu) pada Gambar 3.7. Apabila pengguna yakin ingin menghapus barang tersebut, maka pengguna dapat menekan tombol “Iya, hapus!” atau tombol yang berwarna hijau. Apabila produk sedang dalam transaksi aktif, maka meskipun pengguna menekan tombol hijau, produk tidak akan terhapus dan akan terdapat notifikasi. Apabila pengguna tidak ingin menghapusnya secara permanen, maka pengguna dapat menekan tombol cancel yang berwarna merah. Tampilan tombol tersebut ditunjukkan pada nomor 2 (dua) pada Gambar 3.7. Pengguna harus berhati-hati saat menghapus barang karena barang yang dihapus

pada website akan secara otomatis terhapus pada marketplace dan tidak dapat dikembalikan lagi.

### 3.5.2 Tampilan Fitur Pengelolaan Barang

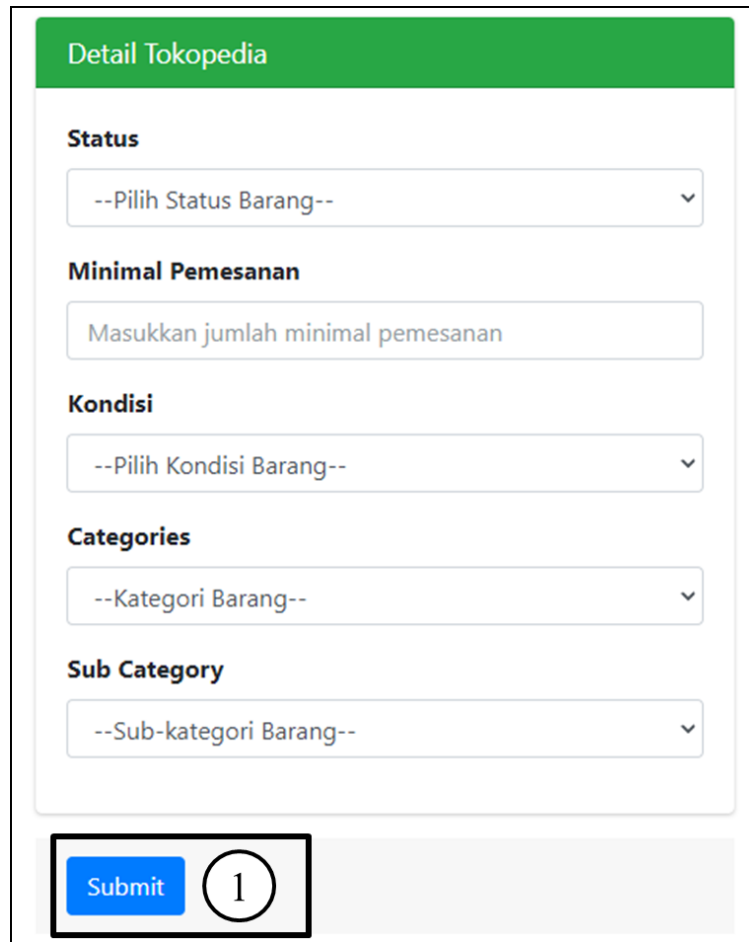
Fitur pengelolaan barang merupakan fitur dimana pengguna dapat melakukan perubahan terhadap data barang. Perubahan yang dapat dilakukan antara lain adalah menambahkan, atau merubah detail barang. Semua penambahan dan perubahan akan ditampung terlebih dahulu sebelum dirubah secara permanen pada marketplace yang dituju.

The screenshot displays the 'iFurnHolic-Master' application interface. On the left is a dark sidebar with navigation links: 'List Barang', 'Tambah Barang', 'List Order', and 'Report'. The main content area shows the 'Tambah Barang' form. At the top of the form, there are two buttons: 'Input Data' and 'Input Excel (.csv)'. A box labeled '2' encompasses these buttons, and a circle labeled '1' is next to the 'Input Excel (.csv)' button. Below these are four input fields: 'Nama Barang' (placeholder: 'Masukkan nama barang'), 'Harga Barang' (placeholder: 'Masukkan harga barang'), 'Stok' (placeholder: 'Masukkan stok'), and 'Berat Barang' (placeholder: 'Masukkan berat barang') which is paired with a 'Satuan Berat' dropdown menu. Below the input fields are two buttons: 'Detail Shopee' (yellow) and 'Detail Tokopedia' (green). At the bottom of the form is a blue 'Submit' button, which is highlighted by a box labeled '3'.

**Gambar 3. 8**  
**Tampilan Halaman Pengelolaan Barang**

Pengguna dapat mengisi data barang yang ingin ditambahkan secara manual pada bagian nomor 1 (satu) dari Gambar 3.8. Jika tidak ingin memasukkan secara manual, pengguna dapat memilih untuk memasukkan dengan menggunakan file bertipe .csv. Untuk menggunakan fitur tersebut, pengguna

dapat memilih pada bagian nomor 2 (dua) pada Gambar 3.8. Data barang yang perlu dimasukkan secara umum antara lain adalah nama barang, harga, stok, serta berat barang dan satuan berat yaitu gram (gr) atau kilogram (Kg). Semua data wajib diisi. Apabila sudah diisi, maka pengguna dapat menekan tombol submit yang ditunjukkan dengan nomor 3 (tiga).



**Gambar 3. 9**  
**Tampilan Detail Marketplace**

Masing-masing marketplace tentu memiliki ketentuan detail barang tersendiri. Maka dari itu tampilan untuk menambahkan detail dari tiap-tiap marketplace dibedakan. Gambar 3.9 merupakan contoh tampilan detail untuk Tokopedia. Pengguna dapat menambahkan detail-detail yang dibutuhkan dengan mengisi kolom-kolom yang ada. Sebagai contohnya untuk marketplace Tokopedia, terdapat tambahan data seperti status barang, jumlah minimal pemesanan, kondisi barang (baru atau sudah terpakai), kategori barang, serta sub-

kategori barang. Setelah selesai mengisi, pengguna dapat menekan tombol submit yang ditunjukkan dengan nomor 1 (satu). Data yang berhasil melewati pengecekan akan ditambahkan kedalam sebuah tabel sementara agar pengguna dapat melakukan perubahan lagi jika diinginkan.

**Gambar 3. 10**  
**Tampilan Input CSV**

Apabila tidak ingin melakukan penambahan barang secara manual dengan mengisi kolom satu per satu, pengguna dapat menambahkan barang secara masal dengan mengunggahnya pada bagian nomor 1 (satu). Format penulisan dalam file .csv akan ditentukan dari awal agar pengolahan datanya tidak membingungkan. Pada website juga telah disediakan kode untuk kategori yang akan digunakan. Setelah mengunggahnya, pengguna dapat menekan tombol submit berwarna biru.

Pengguna hanya dapat menambahkan barang secara masal ke dalam 1 (satu) marketplace. Apabila pengguna ingin menambahkan barang tersebut ke marketplace lainnya, maka pengguna harus melakukan update pada barang yang diinginkan untuk mengisi data tambahan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Data barang yang berhasil diunggah akan masuk ke dalam tabel sementara yang ditunjukkan pada nomor 2 (dua). Format yang digunakan pada tabel sementara sama dengan tampilan tabel pada halaman utama agar tidak

membingungkan pengguna. Data yang terdapat pada tabel sementara belum dimasukkan ke dalam marketplace sehingga pengguna masih dapat melakukan perubahan-perubahan.

Daftar Barang yang akan Ditambahkan							
ID	Nama Barang	Harga (Rp)	Stok	Berat	Shopee	Tokopedia	Action
1.	Meja	100000	100	10 (KG)	--Detail Shopee--	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Min Order: 1</li> <li>• Status: UNLIMITED</li> <li>• Condition: NEW</li> </ul>	<div> <div>Edit</div> <div>Remove</div> <div>1</div> </div>
<div> <div>Submit</div> <div>2</div> </div>							

**Gambar 3. 11**  
**Tampilan Data Barang yang akan Dimasukkan**

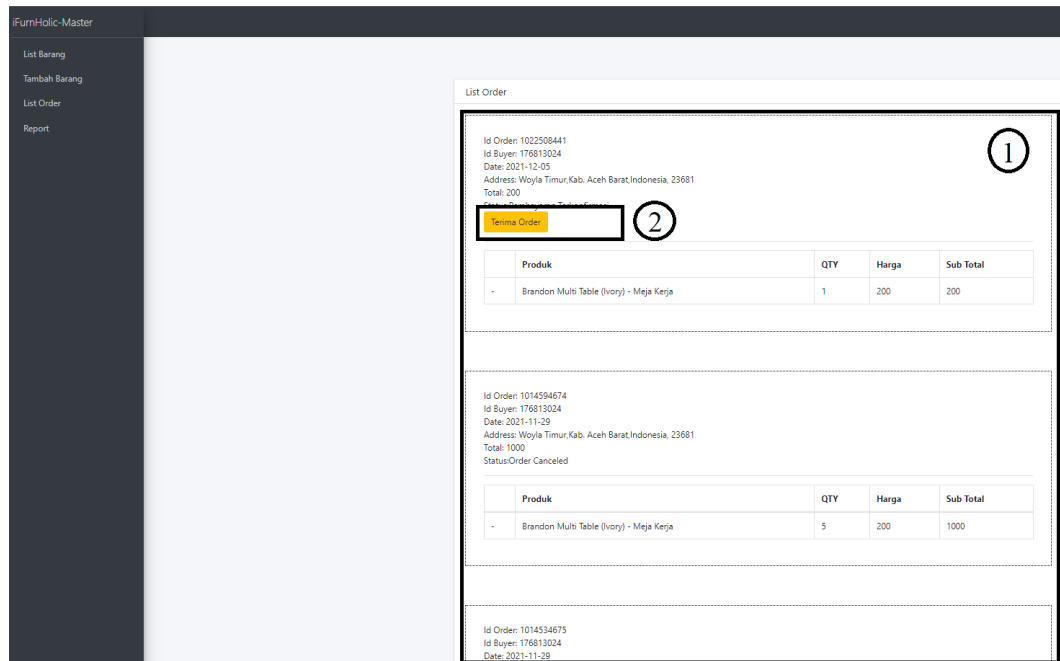
Gambar 3.11 merupakan tabel yang berisi data barang yang akan ditambahkan ke dalam marketplace. Sebelum mengunggahnya ke dalam marketplace, pengguna dapat melakukan perubahan terlebih dahulu dengan menekan tombol edit atau remove yang ditunjukkan dengan nomor 1 (satu). Apabila pengguna menekan tombol edit, maka data akan diarahkan kembali ke dalam form dan pengguna dapat melakukan perubahan. Apabila pengguna menekan tombol remove, maka barang akan dihapus dari tabel sementara.

Ketika pengguna merasa data yang akan ditambahkan sudah sesuai, pengguna dapat menekan tombol submit yang ditunjukkan dengan nomor 2 (dua). Setelah tombol submit ditekan maka pengguna akan diarahkan kembali ke halaman awal. Barang-barang yang berhasil ditambahkan akan muncul pada tabel di halaman awal dan secara otomatis ditambahkan ke dalam marketplace yang diinginkan.

### 3.5.3 Tampilan Fitur Pengelolaan Pesanan

Fitur pengelolaan pesanan merupakan fitur yang menyimpan semua data pesanan yang didapatkan oleh perusahaan dari semua marketplace yang terhubung dengan website. Pengguna dapat melihat semua pesanan yang belum diproses pada halaman ini. Pada halaman ini, pengguna juga dapat melakukan pemrosesan

pesanan yang didapatkan. Data yang didapatkan akan ditampilkan dalam bentuk tabel dilengkapi dengan detail-detail pesanan.



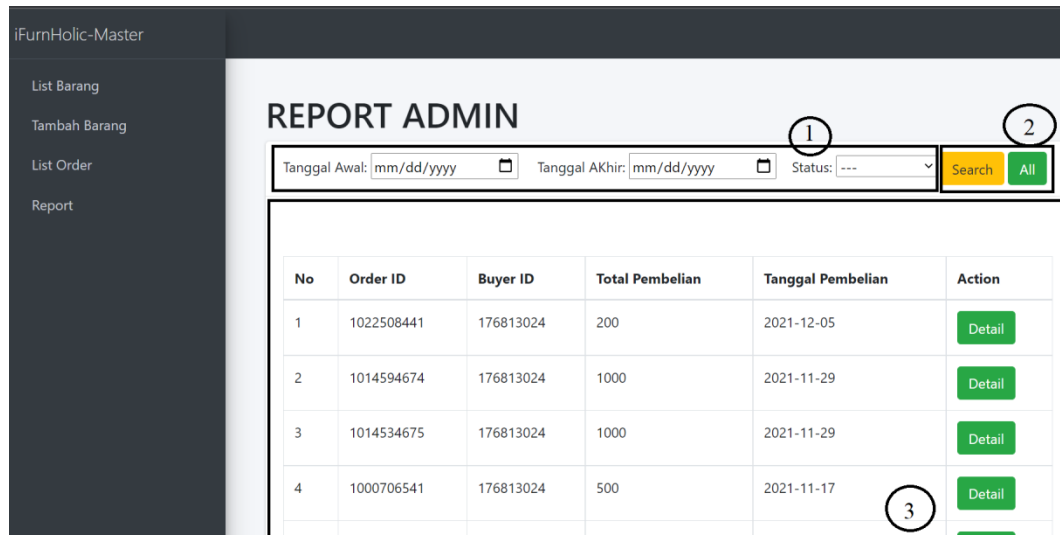
**Gambar 3. 12**  
**Tampilan Halaman Pengelolaan Pesanan**

Gambar 3.12 merupakan gambar tampilan halaman pengelolaan pesanan. Semua pesanan yang didapatkan dari semua marketplace yang terhubung dengan website akan ditampilkan pada tabel seperti yang dapat dilihat pada nomor 1 (satu). Data yang dapat dilihat adalah nama barang, jumlah barang, id pembeli, serta status pesanan tersebut. Pengguna dapat memproses pesanan lebih lanjut dengan menekan tombol yang ditunjukkan dengan nomor 2 (dua). Dengan menekan tombol “Take Order” yang ditunjukkan dengan nomor 2 (dua), maka pengguna melakukan perubahan status pada marketplace tersebut dan dianggap telah melakukan pemrosesan pesanan.

### 3.5.4 Tampilan Halaman Laporan

Halaman laporan merupakan halaman dimana pengguna dapat melihat hasil dari penjualannya. Laporan pada website integrasi marketplace iFurnHolic akan disajikan dalam bentuk tabel. Pengguna dapat melakukan filtering pada tabel

sesuai dengan jangka waktu yang diinginkan, atau sesuai dengan marketplace yang diinginkan.



**Gambar 3. 13**  
**Gambar Tampilan Halaman Laporan**

Gambar 3.13 merupakan gambar tampilan halaman laporan website. Data pesanan yang sudah selesai akan ditampilkan pada tabel seperti yang ditunjukkan dengan nomor 3 (tiga). Pengguna dapat melihat id customer, id dari pesanan tersebut, total pembelian, serta tanggal pembelian. Pengguna juga dapat memilih jangka waktu dengan memilih tanggal awal dan akhir serta memilih status dari pesanan. Fitur ini ditunjukkan dengan nomor 1 (satu) pada Gambar 3.13. Secara *default*, laporan akan menampilkan semua data tanpa filter. Setelah memilih filter, maka pengguna dapat menekan tombol search yang ditandai dengan nomor 2 (dua). Jika pengguna ingin menghilangkan filter, maka pengguna dapat menekan tombol all pada nomor 2(dua).



## BAB IV

### UJI COBA

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai ujicoba yang dilakukan pada sistem yang dibuat untuk kerja praktek. Bab ini akan berfokus pada apa saja yang akan diujicobakan dan hasil yang diharapkan akan didetailkan dari tiap bagian. Dari hasil uji coba nantinya dapat dilihat apakah sistem sudah sesuai atau belum. Hasil dari uji coba juga akan dibuat dalam bentuk tabel untuk mempermudah pengecekan.

#### 4.1 Fitur Upload Produk

Fitur ini bertujuan agar pengguna dapat mengupload produk yang mereka jual hanya cukup satu kali saja. Produk yang mereka upload akan otomatis terupload juga pada setiap marketplace yang diinginkan. Untuk upload produk, pengguna harus mengisi beberapa data seperti nama, harga, stok, dan berat barang. Pengguna juga dapat memasukkan file csv.

**Tabel 4. 1**  
**Uji Coba Upload Produk**

Case	Step	Expected Result	Actual Result
upload product by filling input field	1. go to "tambah barang" tab	masuk ke tabel daftar barang yang ditambahkan	masuk ke tabel daftar barang yang ditambahkan
	2. input product data by filling field		
	3. click "submit" button		
upload product by inserting csv file	1. go to "tambah barang" tab	masuk ke tabel daftar barang yang ditambahkan	masuk ke tabel daftar barang yang ditambahkan
	2. input product data by insert csv file		
	3. click "submit" button		

Uji coba yang akan dilakukan pada dasarnya adalah untuk mencoba berhasil atau tidaknya penguploadan produk pada setiap markerplace. Upload

produk akan dicoba menggunakan pengisian input field secara manual atau dengan csv secara otomatis. Pengguna harus mengisi semua data yang dibutuhkan agar produk berhasil diupload. Setelah semua data yang dimasukan lengkap, maka produk yang baru saja diinputkan akan terupload di marketplace.

## 4.2 Fitur Update Produk

Fitur ini bertujuan agar pengguna dapat mengubah data produk yang mereka upload pada setiap marketplace. Produk yang mereka ubah akan otomatis berubah juga pada setiap marketplace yang diinginkan. Untuk update produk, pengguna hanya dapat mengubah melalui input field. Pengguna dapat melihat data yang sebelumnya lalu mengubahnya.

**Tabel 4. 2**  
**Uji Coba Update Produk**

Case	Step	Expected Result	Actual Result
update product	1. go to "list barang" tab	product updated	product updated
	2. click "update" button		
	3. change product data		

Uji coba yang akan dilakukan pada dasarnya adalah untuk mencoba berhasil atau tidaknya update produk pada setiap markerplace. Update dilakukan dengan menekan tombol “update” pada salah satu item list pada tab list barang. Setelah menekan tombol update, pengguna dapat mengubah data yang ingin diubah. Setelah update, maka data barang pada list barang juga akan terupdate datanya, begitu juga pada marketplace.

## 4.3 Fitur Delete Produk

Fitur ini bertujuan agar pengguna dapat menghapus data produk yang mereka upload pada setiap marketplace. Produk yang mereka hapus akan otomatis terhapus juga pada setiap marketplace yang diinginkan. Untuk delete produk, pengguna dapat langsung menekan tombol delete pada salah salah satu produk.

Produk yang terhapus tidak akan muncul pada marketplace.

**Tabel 4. 3**  
**Uji Coba Delete Produk**

Case	Step	Expected Result	Actual Result
delete product	1. go to "list barang" tab	Alert "Barang berhasil Dihapus"	Alert "Barang berhasil Dihapus"
	2. click "delete" button		
	3. confirm to delete product		

Uji coba yang akan dilakukan pada dasarnya adalah untuk mencoba berhasil atau tidaknya delete produk pada setiap marketplace. Delete dilakukan dengan menekan tombol “delete” pada salah satu item list pada tab list barang. Setelah menekan tombol delete, pengguna dapat menghapus data yang ingin dihapus. Setelah pengguna yakin akan menghapus produk maka akan muncul informasi bahwa produk berhasil dihapus.

#### 4.4 Fitur Get Orders

Fitur ini bertujuan agar pengguna dapat mengambil data orders pada setiap marketplace yang ada. Data orders ini akan selalu terupdate jika ada pesanan baru yang dilakukan oleh pembeli pada setiap marketplace. Pengguna dapat melihat semua data yang masuk. Pengguna juga bisa melihat status dari setiap orders yang ditampilkan.

**Tabel 4. 4**  
**Uji Coba Get Orders**

Case	Step	Expected Result	Actual Result
get orders	1. go to "list order" tab	show all orders	show all orders
	2. see all orders		

Uji coba yang akan dilakukan pada dasarnya adalah untuk mencoba berhasil atau tidaknya pengambilan orders pada setiap marketplace. Get orders

dilakukan dengan menekan tab “list orders”. Pada tab ini, akan ditampilkan semua orders yang dilakukan oleh pembeli pada setiap marketplace. Pengguna akan melihat detail orders pada tab “list orders”. Data orders akan selalu terupdate jika ada order baru yang masuk.

#### 4.5 Fitur Take Order

Fitur ini bertujuan agar pengguna dapat mengambil order yang masuk pada setiap marketplace. Jika pengguna mengambil order, maka order harus segera diproses. Setelah pengguna mengambil order, pengguna tetap dapat memantau status dari orders yang ada. Ketika pengguna mengambil order yang masuk maka secara otomatis, status order juga akan berubah di marketplace yang berkaitan.

**Tabel 4. 5**  
**Uji Coba Take Order**

Case	Step	Expected Result	Actual Result
take orders	1. go to "list orders" tab	order status changed	order status changed
	2. click "take order" button		
	3. confirm to take order		

Uji coba yang akan dilakukan pada dasarnya adalah untuk mencoba berhasil atau tidaknya pengambilan order untuk diproses dari setiap marketplace. Pengguna akan pergi ke tab “list orders”. Setiap order yang baru saja masuk dan belum pernah diproses akan memunculkan tombol “take order”. Jika pengguna menekan tombol ini maka order akan mulai diproses dan status pada marketplace yang berkaitan juga akan berubah. Pengguna akan diminta mengonfirmasi perubahan status order yang hendak dilakukan agar bisa lebih dipastikan.

#### 4.6 Fitur Report Transaksi

Fitur ini bertujuan agar pengguna dapat melihat semua transaksi yang terjadi pada setiap marketplace. Pengguna dapat memberikan filter berupa durasi

atau status dari transaksi agar lebih mudah melihat transaksi yang terjadi. Data transaksi akan selalu terupdate jika ada transaksi yang masuk. List transaksi akan menampilkan data transaksi secara lengkap.

**Tabel 4. 6**  
**Uji Coba Report Transaksi**

Case	Step	Expected Result	Actual Result
see all transaction	1. go to "report" tab	show all transaction	show all transaction
	2. see all transaction		
see transaction with duration	1. go to "report" tab	show all transaction	show all transaction
	2. input duration filter		
	3. click "search" button		
see transaction with status	1. go to "report" tab	show all transaction	show all transaction
	2. input status filter		
	3. click "search" button		
see detail transaction	1. go to "report" tab	show detail transaction	show detail transaction
	2. click one of transaction list		

Uji coba yang akan dilakukan pada dasarnya adalah untuk mencoba berhasil atau tidaknya menampilkan semua transaksi yang terjadi pada setiap marketplace. Pengguna akan pergi ke tab “report”. Pada tab report, pengguna dapat melihat semua transaksi yang terjadi. Pengguna dapat melihat transaksi secara spesifik berdasarkan waktu atau marketplace yang diinginkan. Untuk memberikan filter, pengguna akan terlebih dulu memilih filter kemudian menekan tombol “search” untuk menampilkan transaksi dengan filter tertentu.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan serta saran dari website yang telah dikerjakan. Kesimpulan serta saran didasarkan atas pengalaman dan proses pengerjaan website integrasi marketplace iFurnHolic selama ini. Kesimpulan dan saran dibuat agar dapat membantu pihak lain yang ingin mengembangkan sistem yang telah dibuat.

#### **5.1 Kesimpulan**

Pada subbab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari website integrasi marketplace iFurnHolic. Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan pengalaman dalam pembuatan website ini. Berikut merupakan kesimpulan-kesimpulan yang didapatkan:

1. Website integrasi marketplace iFurnHolic dapat menambahkan produk, melakukan pembaruan data produk, serta menghapus produk yang ada. Website integrasi marketplace iFurnHolic memungkinkan pengguna untuk melakukan manipulasi data produk dan secara langsung terhubung dengan marketplace. Marketplace yang digunakan untuk saat ini adalah Tokopedia.
2. Website integrasi marketplace iFurnHolic memungkinkan pengguna untuk melakukan penambahan produk secara masal ke sebuah marketplace. Hal ini dapat dilakukan dengan mengunggah sebuah file .csv dimana telah diisi data sesuai dengan kolom-kolom yang diminta oleh pihak marketplace.
3. Website integrasi marketplace iFurnHolic dapat mengambil pesanan dari marketplace yang terhubung. Dengan demikian pengguna dapat mengolah pesanan yang didapatkan dan merubah status pesanan pada marketplace yang terhubung. Data pesanan pada marketplace akan secara otomatis berubah saat terjadi perubahan pada website.
4. Website integrasi marketplace iFurnHolic dapat melihat semua transaksi sebagai bentuk laporan. Pada fitur laporan pengguna dapat memberikan

filter berupa durasi atau nama marketplace agar lebih mudah melihat transaksi yang ada.

## **5.2 Saran**

Pada subbab ini akan dijelaskan tentang saran pengembangan dari website integrasi marketplace iFurnHolic. Saran ini dituliskan agar pihak lain dapat mengembangkan sistem yang dibuat. Berikut merupakan saran-saran yang didapatkan:

1. Data-data yang berhubungan dengan API seperti Client ID, Client Secret, Shop ID, dan lainnya dapat diisikan melalui form agar memudahkan pengguna untuk mendaftarkan toko.
2. Proses menambahkan produk secara masal dapat dibuat dengan cara lain selain mengunggah file .csv.
3. Diberikan fitur untuk meneruskan pesanan ke pihak pengiriman.

**LAMPIRAN A**  
**DAFTAR KEHADIRAN DAN NILAI**  
**KERJA PRAKTEK**



**Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya**

Jalan Ngagel Jaya Tengah 73 – 77, Surabaya 60284 , Indonesia  
Telp. (031) 5027920 Fax. (031) 5041509

**KEHADIRAN KERJA PRAKTEK (KP)****Semester Gasal / Genap \*) Tahun Ajaran 2021/ 2022**

Nama Mahasiswa : Jenny Chandra \_\_\_\_\_  
NRP Mahasiswa : 218116725 \_\_\_\_\_  
Alamat : Perum Puri Surya Jaya Taman Athena H2 No. 8, Gedangan \_\_\_\_\_  
Telp / HP : 081216796234 \_\_\_\_\_  
Periode Kerja Praktek : 23/08/2021 \_\_\_\_\_ (dd/mm/yyyy) sampai 30/11/2021 \_\_\_\_\_ (dd/mm/yyyy)

**Data Perusahaan Tempat Kerja Praktek**

Nama Perusahaan : PT. Karyayudha Tiaratama \_\_\_\_\_  
Alamat Perusahaan : Jl. Kavling Perjuangan No. 8B Tambak Sawah, Waru-Sidoarjo \_\_\_\_\_  
Contact Person : Deddy \_\_\_\_\_  
Telp / HP : 08563372278 \_\_\_\_\_

**Catatan khusus (Persyaratan tambahan dari pihak perusahaan):**

\*) Coret yang tidak perlu

**Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya**

Jalan Ngagel Jaya Tengah 73 – 77, Surabaya 60284 , Indonesia

Telp. (031) 5027920 Fax. (031) 5041509

**KEHADIRAN KERJA PRAKTEK (KP)****Semester Gasal / ~~Genap~~ \*) Tahun Ajaran 2021/ 2022**

Nama Mahasiswa : Marvella Lingadi \_\_\_\_\_

NRP Mahasiswa : 218116731 \_\_\_\_\_

Alamat : Jl. Prapen Indah Blok H-3, Surabaya \_\_\_\_\_

Telp / HP : 082132124275 \_\_\_\_\_

Periode Kerja Praktek : 23/08/2021 \_\_\_\_\_ (dd/mm/yyyy) sampai 30/11/2021 \_\_\_\_\_ (dd/mm/yyyy)

**Data Perusahaan Tempat Kerja Praktek**

Nama Perusahaan : PT. Karyayudha Tiaratama \_\_\_\_\_

Alamat Perusahaan : Jl. Kavling Perjuangan No. 8B Tambak Sawah, Waru-Sidoarjo \_\_\_\_\_

Contact Person : Deddy \_\_\_\_\_

Telp / HP : 08563372278 \_\_\_\_\_






**Catatan khusus (Persyaratan tambahan dari pihak perusahaan):**

\*) Coret yang tidak perlu

**Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya**

Jalan Ngagel Jaya Tengah 73 – 77, Surabaya 60284 , Indonesia  
Telp. (031) 5027920 Fax. (031) 5041509

**LAMPIRAN KEHADIRAN KERJA PRAKTEK**  
**Semester Gasal / Genap \*) Tahun Ajaran 2021 / 2022**

No	Tanggal	Laporan kerja yang dihasilkan	Tanda tangan dan stempel petugas	Catatan petugas
	Pukul			
1	17 September 2021	Tampilan website, pembahasan koneksi ke API Tokopedia		
	09.30 WIB			
2	30 September 2021	Pembetulan tampilan website, progress upload produk ke marketplace		
	09.30 WIB			
3	29 Oktober 2021	Menghubungkan website dengan akun toko di Tokopedia milik iFurnHolic		
	11.30 WIB			
4	12 November 2021	Progress pengambilan order, menampilkan laporan, serta pembetulan bug minor		
	10.00 WIB			
5	20 November 2021	Pembetulan kekurangan minor (tampilan tabel order, insert produk, serta menampilkan kategori)		
	12.00 WIB			
Catatan Dosen Pembimbing:				Tanda Tangan Dosen Pembimbing  (_____)

\*) Coret yang tidak perlu

**LAMPIRAN B**  
**FORM PENGESAHAN**

**KERJA PRAKTEK**  
**di**  
**PT. Karyayudha Tiaratama**  
**Jl. Kavling Perjuangan No. 8B Tambak Sawah**  
**Waru-Sidoarjo**  
**23 Agustus 2021 s/d 30 November 2021**

**Menyetujui**

**Partner**

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

**(Deddy)**

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi**

**Dosen Pembimbing**

**(Dr. Yosi Kristian, S.Kom. M.Kom.)**

**(Yuliana M. P., S.Kom., M.Kom.)**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI TERPADU SURABAYA**  
**2021**