

**“TRANSFORMASI DIGITAL BAGI USAHA KECIL :  
APLIKASI UMKM BERBASIS WEB DI PONDOK  
PESANTREN SAINS SALMAN ASSALAM CIREBON”**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



**OLEH :**

**MUHAMMAD RIDWAN**

**200511135**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON**

**2024**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

NIM : 200511135

Nama : Muhammad Ridwan

Judul Kerja Praktek : “Transformasi Digital Bagi Usaha Kecil : Aplikasi UMKM Berbasis Web di Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon”

Laporan Kerja Praktek Ini Telah Diperiksa dan Disetujui.

Cirebon, Januari 2024

Pembimbing

**PAHLA WIDHIANI, M.KOM**

**NIDN.0413118803**

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

**HARRY GUNAWAN, M.KOM**

**NIDN.040811830**

## **LEMBAR PENGESAHAN**

Nama : Muhammad Ridwan  
NIM : 200511135  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : “Transformasi Digital Bagi Usaha Kecil : Aplikasi  
UMKM Berbasis Web di Pondok Pesantren Sains Salman  
Assalam Cirebon”

Disetujui dan Disahkan oleh :

Cirebon, Januari 2024

Dosen Penguji

---

**NIDN.**

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

**HARRY GUNAWAN, M.KOM**

**NIDN. 040811830**

## **SURAT PENGESAHAN**

## **KATA PENGANTAR**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik, dan karunia Nya kepada penyusun sehingga penyusun diberi kemudahan dalam melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini memberikan banyak sekali manfaat sebagai bekal masa depan. Melalui kegiatan ini penyusun telah belajar banyak hal terutama dalam berorganisasi, saling memahami, saling bertukar pikiran, dan masih banyak hal lagi yang kami dapatkan. Laporan ini merupakan hasil kegiatan yang telah dilakukan selama melaksanakan kegiatan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon. Tentunya, semua ini dapat terwujud bukan karena diri pribadi, tetapi banyak pihak yang telah membantu dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL), sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Keluarga yang saya cintai terutama kepada orangtua yang telah memberikan dukungan moral dan materi.
2. Ketua Program Studi beserta jajarannya yang telah memberikan semua informasi pelaksanaan
3. kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL).
4. Ibu Pahla Widhiani, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan (PKL). yang telah memberikan bimbingan dan pemantauan hingga penyusunan laporan ini.
5. Bapak Ustadz Ujang Fauzan, S.Kom selaku kepala sekolah dan guru-guru Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon.
6. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Praktik Kerja Lapangan (PKL).
7. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon.

Dalam penyusunan laporan ini, penyusun menyadari masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan maupun penyusunan laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL), sehingga kritik maupun saran yang dapat membangun sangat diperlukan demi kesempurnanya laporan ini. Sehingga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi pihak Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Cirebon, 28 Desember 2023

## DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	1
1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Sistematika penulisan .....	3
BAB II LANDASAN TEORI DAN GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	5
2.1 Landasan Teori .....	5
2.1.1 Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).....	5
2.1.2 Web.....	5
2.1.3 Visual Studio Code .....	6
2.1.4 PHP MyAdmin .....	6
2.1.5 XAMPP.....	6
2.1.6 PHP .....	6
2.2 Sejarah Perusahaan .....	7
2.3 Struktur Organisasi.....	7
2.4 Visi dan Misi .....	7
2.4.1 Visi.....	7
2.4.2 Misi .....	7
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	8
3.1 Analisis Sistem .....	8
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	8
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	8
3.2.2 Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> .....	9
3.3 Perancangan Sistem Yang Ditawarkan .....	9
3.3.1 Unified Modeling Language (UML) .....	10
3.3.2 Perancangan Basis Data.....	12
3.3.3 Relasi Tabel .....	15

BAB IV HASIL KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN .....	17
4.1 Desain User Interface .....	17
4.1.1 Desain Antar Muka Halaman Home.....	17
4.1.2 Desain Antar Muka Login Admin .....	18
4.1.3 Desain Antar Muka Dashboard.....	18
4.1.4 Desain Antar Muka Profile .....	18
4.1.5 Desain Antar Muka Data Kategori .....	18
4.1.6 Desain Antar Muka Data Produk.....	18
4.1.7 Desain Antar Muka Data Penjualan.....	18
4.2 Source Code .....	18
BAB V PENUTUP.....	19
5.1 Kesimpulan.....	19
5.2 Saran .....	19
DAFTAR PUSTAKA .....	20
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	21



## **DAFTAR TABEL**

Table 1 Tabel Admin .....	13
Table 2 Tabel Category .....	13
Table 3 Tabel Product .....	14
Table 4 Tabel Penjualan .....	14

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Use Case Diagram.....	10
Gambar 2 Activity Diagram.....	11
Gambar 3 Class Diagram .....	12
Gambar 4 Relasi Antar Tabel.....	16
Gambar 5 Desain Halaman Home.....	17
Gambar 6 Desain Login Admin .....	18

## **DAFTAR LAMPIRAN**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Diera industri digital 4.0 terjadi perkembangan yang sangat pesat pada tren bisnis dan marketing. Sebagian besar aktivitas pemenuhan kebutuhan dilakukan secara digital termasuk dalam memasarkan produk. Banyak peluang dan tantangan yang harus dihadapi oleh pemilik UMKM agar dapat berhasil dalam memasarkan produknya, tidak terkecuali pemilik UMKM harus memiliki skill tambahan serta strategi pemasaran secara digital khususnya UMKM di Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon. Apalagi di negara berkembang seperti Indonesia, UMKM merupakan salah satu tulang punggung perekonomian negara. Di Indonesia sendiri UMKM selalu mengalami peningkatan pertahunnya. Saat ini masih ada sebagian masyarakat yang belum mengetahui UMKM daerah dikarenakan kurangnya akses mendapatkan informasi UMKM di daerah Kabupaten Bantul. Sementara itu UMKM di Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon ini banyak dan beragam. Sehingga dengan adanya aplikasi yang khusus untuk mempromosikan UMKM daerah dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi serta membantu pemilik UMKM dalam mempromosikan UMKMnya. Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon sebagai lembaga pendidikan yang memiliki potensi ekonomi melalui UMKM, perlu menjawab tantangan ini dengan menerapkan inovasi berbasis digital. Keterbatasan akses teknologi, khususnya dalam penggunaan aplikasi berbasis web, menjadi salah satu kendala yang perlu diatasi. (Melati et al., 2022)

### **1.2 Perumusan Masalah**

Permasalahan yang muncul adalah bagaimana mengimplementasikan transformasi digital melalui aplikasi berbasis web

bagi UMKM di Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon, sehingga dapat meningkatkan efisiensi operasional, pemasaran produk, dan kemandirian ekonomi pesantren. Beberapa pertanyaan penelitian yang muncul antara lain:

1. Bagaimana kondisi teknologi dan keterampilan digital di kalangan UMKM pondok pesantren?
2. Apa saja potensi dan peluang yang dapat diakses dengan mengadopsi aplikasi berbasis web pada UMKM pesantren?
3. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan transformasi digital pada UMKM pesantren?

### **1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan**

Waktu Pelaksanaan : 30 Oktober 2023 – 14 Desember 2023  
Tempat Pelaksanaan : Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon  
Alamat Instansi : Jl. Buyut Ngabei No.Ds, Cikalahan, Kec. Dukupuntang, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45652

### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Penelitian tentang Aplikasi UMKM Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung, khususnya :

a) Bagi Penulis

Dengan adanya kegiatan praktik kerja lapangan ini membuat penulis memiliki wawasan yang lebih luas dalam menggali ilmu serta lebih kritis lagi terhadap lingkungan sekitar dan serta dapat memecahkan masalah yang ada sekitar

b) Bagi Universitas Muhammadiyah Cirebon

Sebagai dokumentasi dan pembelajaran untuk angkatan berikutnya sebagai bahan referensi untuk mahasiswa-mahasiswi Universitas Muhammadiyah Cirebon yang nanti nya dapat dikembangkan menjadi

lebih baik.

- c) Bagi Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon

Penulis berharap dengan adanya Praktik Kerja Lapangan(PKL) ini dapat memberikan solusi pada Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon dalam memaksimalkan penggunaan teknologi dalam mempromosikan UMKM.

### **1.5 Sistematika penulisan**

Pembahasan dalam sebuah penelitian harus dilakukan secara terarah berdasarkan sistematika yang teratur. Secara garis besar sistematika penulisan terdiri dari :

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

Membahas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Waktu dan Tempat pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, sistematika Penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI DAN GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Memaparkan teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan sistem di dapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian, hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan baik sejarah perusahaan, visi dan misi, serta tugas dan fungsi dari organisasi yang terdapat di Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Menjelaskan tentang gambaran sistem serta deskripsi dari hasil analisis sistem yang akan dijadikan sebagai petunjuk untuk perancangan pada tahapan berikutnya. Sedangkan perancangan sistem berisi tentang rancangan data, rancangan tampilan dan rancangan alur aplikasi serta komponen-komponen pemodelan sistem yang digunakan.

**BAB IV : HASIL KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

Memaparkan dan menampilkan dari Desain User Interface dan Source Code dari sistem atau aplikasi yang dibuat.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan perancangan sistem, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)**

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki definisi yang berbeda menurut beberapa instansi, Lembaga atau undang-undang. Sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2008 bab 1 pasal 1 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), didefinisikan sebagai berikut :

1. Usaha Mikro ialah usaha produktif yang dimiliki orang perorangan dan/atau sebuah badan usaha perorangan yang telah memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang ini.
2. Usaha Kecil ialah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, dilakukan oleh orang perorangan atau sebuah badan usaha yang tidak memiliki anak perusahaan dan tidak termasuk cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang ini.
3. Usaha Menengah ialah usaha ekonomi produktif yang dilakukan dari suatu badan usaha dengan jumlah kekayaan bersih atau dari hasil penjualan tahunan yang lebih besar dari Usaha Menengah, yang terdiri dari usaha nasional milik negara atau swasta, usaha patungan, dan usaha asing yang melakukan kegiatan ekonomi di Indonesia. (UU No.20, 2008)

##### **2.1.2 Web**

World Wide Web atau yang sering disebut dengan WEB merupakan layanan yang terhubung dengan internet. Web dapat menyediakan



informasi bagi penggunanya yang telah terhubung ke internet. Website tersedia dalam bentuk halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, atau gabungan dari seluruh informasi. (Raghibnuruddin, 2021)

### **2.1.3 Visual Studio Code**

Visual Studio Code merupakan aplikasi kode editor yang ringan tetapi kuat saat berjalan pada desktop yang telah tersedia untuk Windows, macOS, dan Linux. Aplikasi ini memiliki dukungan dari JavaScript, TypeScript, dan Node.js serta memiliki ekosistem ekstensi yang kaya akan Bahasa lain seperti C++, C#, Java, Python, PHP, Go dan runtime seperti .NET dan Unity. (code.visualstudio.com, 2021)

### **2.1.4 PHP MyAdmin**

phpMyAdmin yaitu sebuah perangkat lunak yang disediakan secara gratis yang ditulis dalam PHP, untuk menangani administrasi MySQL melalui Web. Selain itu phpMyAdmin ini mendukung berbagai operasi yang ada di MySQL dan MariaDB. Operasi dalam phpMyAdmin yang sering digunakan meliputi pengelolaan database, tabel, kolom relasi, indeks, penggunaan izin, dan lain lain yang dapat dilakukan melalui antar muka pengguna. (accessed Mar. 28, 2021)

### **2.1.5 XAMPP**

XAMPP merupakan lingkungan pengembangan PHP paling populer. XAMPP merupakan distribusi Apache yang sepenuhnya gratis dan mudah dipasang yang berisi MariaDB, PHP, dan Perl. Paket source pada XAMPP diatur agar mudah dipasang dan digunakan. (accessed Jul. 20, 2022).

### **2.1.6 PHP**

PHP merupakan singkatan dari PHP : Hypertext Preprocessor adalah salah satu Bahasa scripting open source yang banyak digunakan oleh Web Developer untuk pengembangan Web. PHP banyak digunakan

untuk membuat banyak project seperti Grafik Antarmuka (GUI), Website Dinamis, dan lain-lain. (unpas, 2022)

## **2.2 Sejarah Perusahaan**

Pesantren Sains Salman Assalam adalah Lembaga Pendidikan yang mengkolaborasikan sistem Pondok Modern Darussalam Gontor Ponorogo dengan Sains dan Tahfidz Quran serta pembinaan Akhlak dan pembentukan Mental. Dengan Lembaga formal di dalamnya meliputi : SMP-IT & SLTA Sederajat. Dengan Konsep Pondok Modern serta menggabungkan materi Pesantren dengan Ilmu umum dan Kajian kitab Turast ( Kuning ) serta Tafsir Sains juga membimbing santrinya untuk lulus Universitas favorite dengan jalur Beasiswa di dalam atau luar negeri.

## **2.3 Struktur Organisasi**

## **2.4 Visi dan Misi**

### **2.4.1 Visi**

Membentuk saintis muslim yang berakhlak karimah, berpengetahuan lusa, mandiri, mampu menjadi pelopor perubahan sosial, dan perekat umat.

### **2.4.2 Misi**

Keikhlasan, Kesederhanaan, Berdikari, Ukhuwah Islamiyah, Kebebasan.

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Analisis Sistem**

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan Sistem Web UMKM Berbasis Web pada Pondok Pesantren Sains Salman Assalam Cirebon. Pada saat ini pemasaran dan penjualan masih dilakukan secara manual atau ditawarkan pada event tertentu yang diselenggarakan oleh Pondok Pesantren, sehingga kurang luasnya jangkauan dari pemasaran produk tersebut. Pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi bisnis, meningkatkan kehadiran online, dan mencapai pertumbuhan yang berkelanjutan.

#### **3.2 Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan sistem menentukan seluruh kebutuhan yang ada pada sistem secara lengkap, analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan *non-fungsional*.

##### **3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional**

Aplikasi yang dibangun harus mempunyai fungsi utama yang mendukung pemecahan masalah yang ada pada sebuah organisasi/instansi. Fungsi yang dimaksud adalah apa saja yang dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa fungsi utama dalam pembangunan sistem berupa :

1. *User* dapat melihat dan membeli produk
2. Admin dapat mengelola data profile
3. Admin dapat mengelola data kategori
4. Admin dapat mengelola data produk
5. Admin dapat mengelola data penjualan
6. Admin dapat mencetak laporan data penjualan

### 3.2.2 Kebutuhan *Non-Fungsional*

Kebutuhan *Non-Fungsional* adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada property perilaku yang dimiliki oleh sistem, atau suatu fungsi yang menggambarkan kebutuhan yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi atau sistem yang akan dibangun. Untuk menjalankan sistem atau aplikasi ini ada beberapa kebutuhan yang harus dipersiapkan diantaranya yaitu kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak.

#### a. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras atau hardware bertujuan agar aplikasi dapat berjalan dengan baik, spesifikasi yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi yaitu sebagai berikut:

- Komputer dengan minimal RAM 4GB, HDD/SSD 120GB
- Laptop atau Komputer
- Koneksi Internet

#### b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan suatu perangkat lunak yang berkaitan dengan operasional kerja komputer, dan dapat digunakan oleh komputer untuk menjadi pendukung agar sistem dapat berjalan dengan baik, diantaranya adalah sebagai berikut

- Sistem Operasi Windows 10
- WEB Browser
- XAMPP
- Text Editor ( Vs Code, Sublime Text)

### 3.3 Perancangan Sistem Yang Ditawarkan

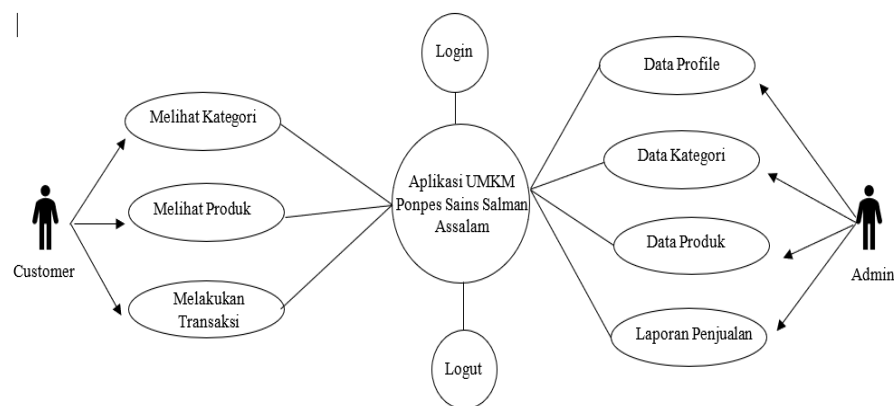
Perancangan sistem dibuat dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, *diagram* yang digunakan antara lain *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan Diagram Konteks

### 3.3.1 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah suatu bahasa visual yang digunakan untuk memodelkan, mendokumentasikan, dan merancang sistem perangkat lunak. UML adalah standar industri yang dikelola oleh Object Management Group (OMG). Tujuan utama UML adalah menyediakan notasi yang konsisten dan standar agar tim pengembang perangkat lunak dapat berkomunikasi secara efektif dan memahami desain sistem.

#### a. Use Case Diagram

Use Case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor-aktor (user atau sistem eksternal) dengan sistem yang akan dibangun. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna atau aktor yang terlibat.

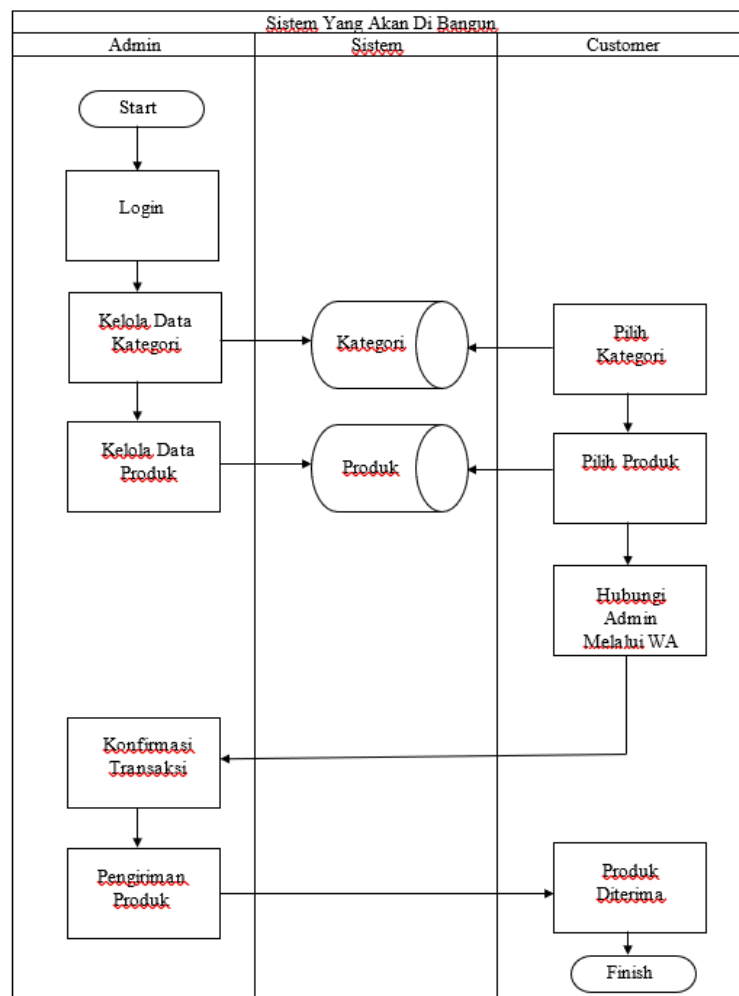


Gambar 1 Use Case Diagram

#### b. Activity Diagram

Diagram Aktivitas (Activity Diagram) dalam Unified Modeling Language (UML) adalah jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau aktivitas yang terjadi dalam suatu proses atau fungsi dalam sistem. Diagram Aktivitas memberikan pandangan yang visual tentang langkah-langkah yang

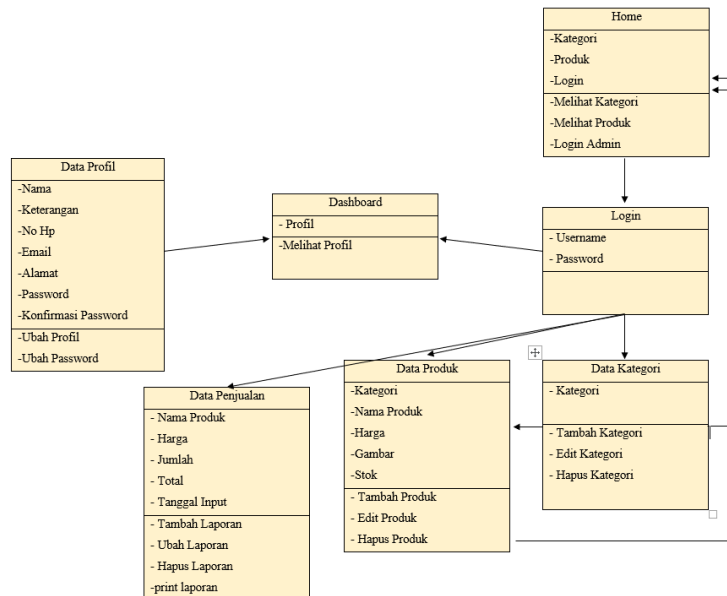
diambil dalam suatu aktivitas atau proses tertentu, serta bagaimana objek atau aktor berinteraksi dalam konteks tersebut.



Gambar 2 Activity Diagram

### c. Class Diagram

Diagram Kelas (Class Diagram) adalah jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan struktur statis dari sistem perangkat lunak. Diagram Kelas memberikan representasi visual tentang kelas-kelas yang ada dalam sistem, atribut-atribut kelas, hubungan antar kelas, dan operasi-operasi yang dapat dilakukan pada kelas tersebut.



Gambar 3 Class Diagram

### 3.3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembuatan basis data. Permasalahan yang dihadapi pada waktu perancangan yaitu bagaimana basis data yang akan dibangun ini dapat memenuhi kebutuhan saat ini dan masa yang akan datang. Untuk itu diperlukan perancangan basis data baik secara fisik maupun secara konseptualnya. Perancangan konseptual akan menunjukkan entity dan relasinya berdasarkan proses yang diinginkan oleh organisasi. Untuk menentukan entity dan relasinya perlu dilakukan analisis data tentang informasi yang ada dalam spesifikasi di masa yang akan datang. Pada tahap ini akan dibahas mengenai struktur tabel dan relasi antar tabel, *Entity-Relationship Diagram (E-R Diagram)*.

#### a) Tabel Admin

Nama Tabel : tb\_admin

Primary Key : admin\_id

Foreign Key :

Panjang Record : 281 Byte

Table 1 Tabel Admin

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Panjang	Keterangan
1	admin_id	Int	11	Id Admin
2	admin_name	Varchar	50	Nama Admin
3	username	Varchar	50	Username
4	password	Varchar	100	Password
5	admin_telp	Varchar	20	No Telepon
6	admin_email	Varchar	50	Alamat Email
7	admin_address	Text		Alamat Rumah
<b>Jumlah</b>			<b>281</b>	

b) Tabel Category

Nama Tabel : tb\_category

*Primary Key* : category\_id

*Foreign Key* :

Panjang Record : 36 Byte

Table 2 Tabel Category

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Panjang	Keterangan
1	category_id	Int	11	Id Category
2	category_name	Varchar	25	Nama Category
<b>Jumlah</b>			<b>36</b>	

c) Tabel Produk

Nama Tabel : tb\_product



*Primary Key* : product\_id

*Foreign Key* : category\_id

Panjang Record : 243 Byte

Table 3 Tabel Product

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Panjang	Keterangan
1	product_id	Int	11	Id Admin
2	category_id	Int	11	Id Category
3	product_name	Varchar	100	Nama Produk
4	product_price	Int	11	Harga Produk
5	product_description	Text		Deskripsi Produk
6	product_image	Varchar	100	Gambar Produk
7	stok	varchar	10	Stok Produk
<b>Jumlah</b>			<b>243</b>	

d) Tabel Penjualan

Nama Tabel : tb\_penjualan

*Primary Key* : id\_penjualan

*Foreign Key* : product\_name

Panjang Record : 153 Byte

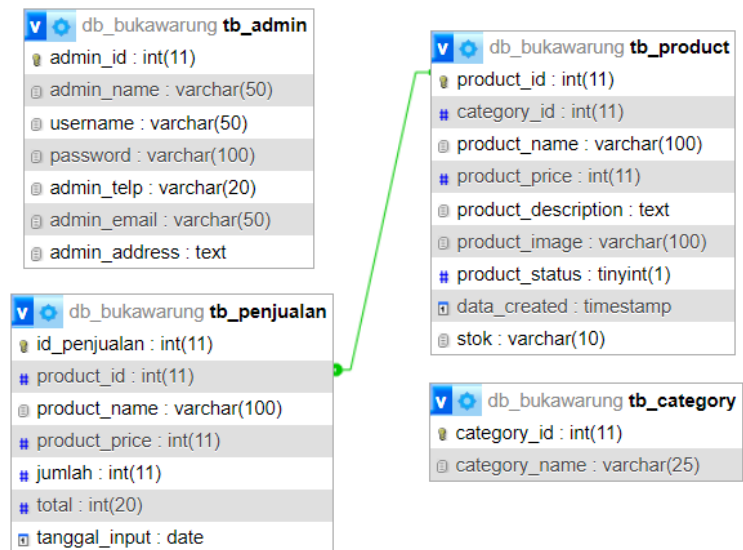
Table 4 Tabel Penjualan

No	Nama <i>Field</i>	Jenis	Panjang	Keterangan
----	-------------------	-------	---------	------------

1	id_penjualan	Int	11	Id Penjualan
2	product_name	varchar	100	Nama Produk
3	product_price	Int	11	Harga Produk
4	jumlah	Int	11	Jumlah Produk
5	total	Int	20	Total Harga
6	tanggal_input	date		Tanggal Input Laporan
<b>Jumlah</b>			<b>153</b>	

### 3.3.3 Relasi Tabel

Relasi tabel dalam konteks basis data merujuk pada hubungan antara dua tabel atau lebih dalam sebuah basis data relasional. Basis data relasional adalah tipe basis data yang menggunakan konsep tabel untuk menyimpan dan mengorganisir data. Setiap tabel dalam basis data relasional memiliki nama unik dan terdiri dari baris dan kolom. Relasi tabel direpresentasikan oleh kunci utama (*Primary Key*) dan kunci asing (*Foreign Key*). Kunci Utama Setiap tabel dalam basis data relasional memiliki satu atau beberapa kolom yang diidentifikasi sebagai kunci utama. Kunci utama adalah nilai unik yang membedakan setiap baris dalam tabel. Kunci asing adalah kolom atau sekelompok kolom dalam sebuah tabel yang merujuk ke kunci utama tabel lain. Ini menciptakan hubungan antar tabel.



Gambar 4 Relasi Antar Tabel

## BAB IV

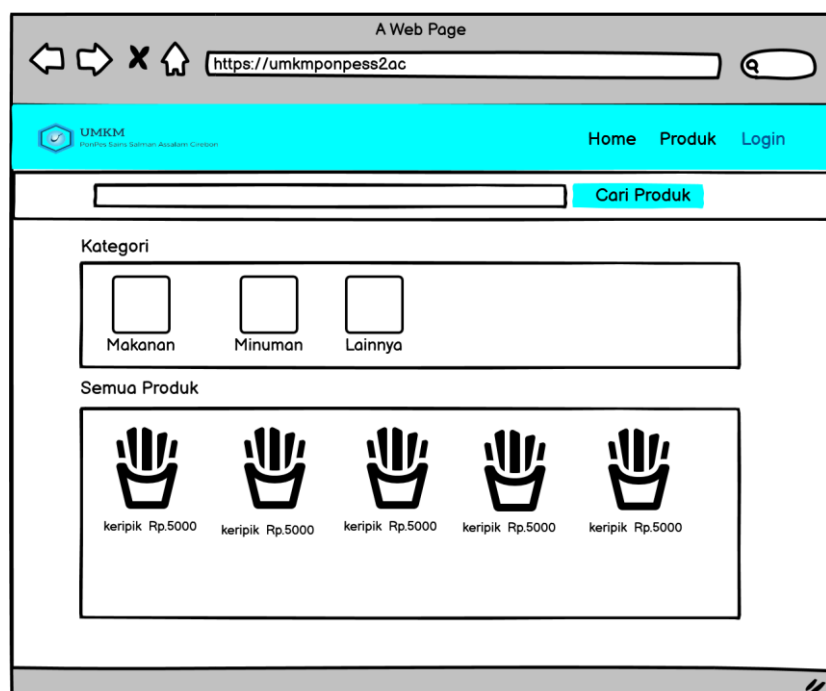
### HASIL KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

#### 4.1 Desain User Interface

Desain Antarmuka Pengguna (User Interface Design) adalah proses merancang tampilan dan interaksi antara pengguna dengan sebuah produk atau sistem. Ini mencakup segala aspek visual dan fungsional dari antarmuka yang bertujuan memberikan pengalaman pengguna yang efisien, efektif, dan memuaskan. Desain antarmuka pengguna melibatkan perhatian terhadap elemen-elemen seperti tata letak, warna, grafik, teks, serta navigasi dan respons interaktif.

##### 4.1.1 Desain Antar Muka Halaman Home

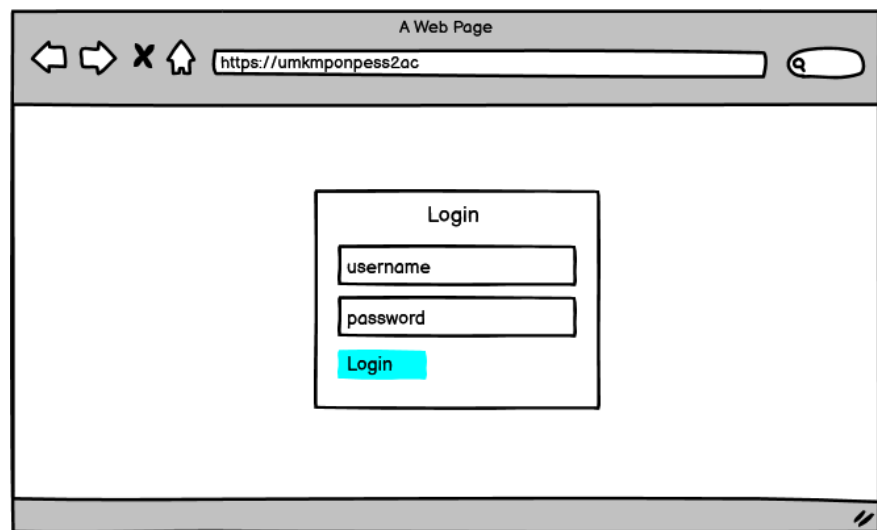
Halaman *Home* terdiri dari menu kategori, produk dan login untuk admin adalah halaman awal yang akan muncul setelah website dibuka, disini *customer* bisa melihat produk yang ditawarkan dan melakukan transaksi yang sudah disediakan oleh penjual dan untuk admin bisa melakukan login untuk mengelola produk.



Gambar 5 Desain Halaman Home

#### **4.1.2 Desain Antar Muka Login Admin**

Halaman login adalah halaman dimana admin dapat memasukan username dan password yang sudah dibuat melalui database yang tentu customer tidak punya akses untuk login. Setelah login berhasil maka admin akan diarahkan kehalaman dashboard.



The diagram illustrates a web browser interface for an admin login page. The browser window has a title bar that says "A Web Page". Below the title bar is the address bar, which contains the URL "https://umkmporess2ac". The main content area of the browser displays a login form. The form is a rectangular box with a title "Login" at the top. Inside the form, there are two input fields: the first is labeled "username" and the second is labeled "password". Below these two fields is a blue button with the text "Login" in white. The entire browser window is enclosed in a gray border.

Gambar 6 Desain Login Admin

#### **4.1.3 Desain Antar Muka Dashboard**

#### **4.1.4 Desain Antar Muka Profile**

#### **4.1.5 Desain Antar Muka Data Kategori**

#### **4.1.6 Desain Antar Muka Data Produk**

#### **4.1.7 Desain Antar Muka Data Penjualan**

### **4.2 Source Code**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

#### **5.2 Saran**

## DAFTAR PUSTAKA

- Melati, B. R., Terapan, F. I., Telkom, U., Sari, S. K., Terapan, F. I., Telkom, U., Hernawati, E., Terapan, F. I., & Telkom, U. (2022). *Aplikasi Berbasis Web Untuk UMKM di Kabupaten Bantul ( Modul Pemilik UMKM )*. 8(5), 580–584.
- “UU No. 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah [JDIH BPK RI].” <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/39653/uuno-20-tahun-2008> (accessed Aug. 08, 2022).
- “pengertian WEB.” <http://raghibnuruddin217.blogspot.com/> (accessed Mar. 28, 2021).
- “Documentation for Visual Studio Code.” <https://code.visualstudio.com/docs> (accessed Mar. 28, 2021).
- “phpMyAdmin.” <https://www.phpmyadmin.net/> (accessed Mar. 28, 2021).
- unpas. (2022, juni 14). *APA ITU PHP ?, PENGERTIAN, SEJARAH, DAN BAGAIMANA CARA KERJANYA*. Retrieved from if.unpas.ac.id: <https://if.unpas.ac.id/berita/apa-itu-php-pengertian-sejarah-dan-bagaimana-cara-kerjanya/>

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**