

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN KUE KERING  
BERBASIS WEBSITE PADA RUMAH KUKIS**

**TUGAS AKHIR**

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya (D3)

**Program Studi Manajemen Informatika**



Oleh

**A. Fidya Putriani Ridwan**

**203034**

**Muhammad Raihan Caesarea H**

**203020**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DIPA MAKASSAR**

**2023**

## **PERNYATAAN**

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

| Nama                               | Nim/Stb | Tanda Tangan |
|------------------------------------|---------|--------------|
| Muhammad Raihan Caesarea Hisbullah | 203020  |              |
| A.Fidya Putriani Ridwan            | 203034  |              |

Demikian pernyataan yang kami buat, dan apa bila di kemudian hari ternyata pernyataan kami ini ditemukan tidak benar, maka kami siap menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang ada.

# **PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN KUE KERING BERBASIS WEBSITE PADA RUMAH KUKIS**

## **TUGAS AKHIR**

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya (D3)

**Program Studi Manajemen Informatika**

**Muhammad Raihan Caesarea Hisbullah 203020**

**A.Fidya Putriani Ridwan 203034**

Telah disetujui untuk dipertahankan

**Pembimbing I**

**Herlinda, ST., MT.**  
NIDN : 0911067502

**Pembimbing II**

**Suci Rahma Dani Rachman, S.Kom., MT.**  
NIDN : 0912048901

## **PENGESAHAN NASKAH TUGAS AKHIR**

### **UJIAN AHLI MADYA (D3)**

Judul : Perancangan Aplikasi Penjualan Kue Kering Berbasis Website  
Pada Rumah Kukis

Mahasiswa 1 : Muhammad Raihan Caesarea Hisbullah

NIM1 : 203020

Mahasiswa2 : A.Fidya Putriani Ridwan

NIM2 : 203034

Tanggal Ujian : -

**Disetujui oleh Tim :**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Herlinda, ST., MT.**  
NIDN : 0911067502

**Suci Rahma Dani Rachman, S.Kom., MT.**  
NIDN : 0912048901

Penguji I,

Penguji II,

**Nama Penguji I**  
NIDN :

**Nama Penguji II**  
NIDN :

**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi Manajemen Informatika**  
**Universitas Dipa Makassar**

**M Syukri Mustafa, S.Si., MMSI.**  
NIDN : 0907107101

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan baik. Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian pendidikan Diploma Tiga (D3) program studi Manajemen Informatika di Universitas Dipa Makassar dengan Judul : “ **Perancangan Aplikasi Penjualan Kue Kering Berbasis Website Pada Rumah Kukis** ”

Selain itu, tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Y. Johny W. Soetikno, SE, MM. selaku Rektor Universitas Dipa Makassar.
2. Bapak Muhammad Syukri Mustafa, S.Si., M.MSI selaku Kaprodi Manajemen Universitas Dipa Makassar.
3. Ibu Herlinda, ST., MT selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan sarannya kepada penulis.
4. Ibu Suci Rahma Dani Rachman, S.Kom., MT selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan sarannya kepada penulis.
5. Seluruh Staf Pengajar maupun Staf Administrasi kampus Universitas Dipa Makassar.

6. Pemilik toko Rumah Kukis yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Kedua Orang tua atas segala do'a, pengertian dan pengorbanan yang senantiasa tulus menyertai penulis selama ini.
8. Seluruh teman dan sahabat yang telah memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil.

Keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis akan selalu menerima segala masukan yang ditujukan untuk penyempurnaan Tugas akhir ini. Akhir kata semoga Allah SWT. membalas segala kebaikan yang penulis telah terima dan mengharapkan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan pengetahuan baik bagi penulis maupun pihak yang membutuhkan. Aamiin

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Makassar, Agustus 2023

Penulis

## **Abstrak**

Perkembangan teknologi komputer merupakan suatu media yang dapat memudahkan manusia dalam mengelola data dan tujuannya adalah untuk memperoleh informasi dengan mudah sehingga dapat diakses dan diperoleh secara akurat. Rumah kukis adalah usaha rumahan yang menjual berbagai jenis kue kering dan beralamat di Perumahan Bukit Baruga Jl. Kayu Agung IV No.7. Dengan sistem pemasaran saat ini, pelanggan tidak mendapatkan informasi yang lebih lengkap seperti jumlah stok yang tersedia dan harga produk sehingga pelanggan harus menanyakan terlebih dahulu ketersediaan stok dan harga produk yang akan dipesan. Adapun proses pencatatan data penjualan yang masih menggunakan buku catatan untuk menyimpan data. Pengembangan sistem penjualan ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi penjualan kue secara online, memberikan informasi detail mengenai jenis dan harga kue yang dijual. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya rancangan aplikasi penjualan, tersedianya informasi harga dan kue yang dijual, dan memudahkan dalam pembuatan laporan bulanan.

**Kata Kunci:** Aplikasi Penjualan, Kue Kering, Informasi, Teknologi

## ***Abstract***

*The development of computer technology is a medium that can make it easier for humans to manage data and the goal is to obtain information easily so that it can be accessed and obtained accurately. Cookie House is a home-based business that sells various types of pastries and is located at Housing Bukit Baruga Jl. Agung Wood IV No.7. With the current marketing system, customers do not get more complete information such as the amount of stock available and product prices, so customers must ask in advance the availability of stock and the price of the product to be ordered. The process of recording sales data still uses a notebook to store data. The development of this sales system uses observation and interview methods. This study aims to design an online cake selling application, providing detailed information about the types and prices of cakes being sold. The results of this study are the creation of a sales application design, the availability of price and cake information sold, and facilitating the preparation of monthly reports.*

**Keywords :** Sales Application, Pastry, Information, Technology

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| HALAMAN PERNYATAAN .....                        | i   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                        | ii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                         | iii |
| KATA PENGANTAR .....                            | iv  |
| ABSTRAK .....                                   | vi  |
| DAFTAR ISI.....                                 | vii |
| DAFTAR TABEL.....                               | ix  |
| DAFTAR GAMBAR .....                             | x   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                         | 1   |
| 1.1    Latar Belakang.....                      | 1   |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                    | 2   |
| 1.3    Batasan Masalah.....                     | 2   |
| 1.4    Tujuan dan Manfaat Penelitian.....       | 3   |
| 1.4.1    Tujuan Penelitian.....                 | 3   |
| 1.4.2    Manfaat Penelitian.....                | 3   |
| 1.5    Sistematika Penulisan .....              | 4   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                    | 6   |
| 2.1    Kerangka Pikir .....                     | 6   |
| 2.2    Kerangka Teori .....                     | 7   |
| 2.2.1    Aplikasi.....                          | 7   |
| 2.2.2    Website .....                          | 7   |
| 2.2.3    Xampp .....                            | 8   |
| 2.2.4    Database .....                         | 8   |
| 2.2.5    Mysql.....                             | 9   |
| 2.2.6    Php.....                               | 9   |
| 2.2.7    Css .....                              | 9   |
| 2.2.9    Visual Studio Code .....               | 10  |
| 2.2.11    PhpMyAdmin.....                       | 11  |
| 2.2.12    Unified Modelling Language (UML)..... | 11  |



|                                    |  |    |
|------------------------------------|--|----|
| 2.3                                | Road map Penelitian/Penelitian Terkait ..... | 17 |
| BAB III METODE PERANCANGAN .....   |  | 19 |
| 3.1                                | Waktu dan Tempat Penelitian.....             | 19 |
| 3.2                                | Metode Pengumpulan Data.....                 | 19 |
| 3.2.1                              | Metode Observasi.....                        | 19 |
| 3.2.2                              | Wawancara .....                              | 19 |
| 3.3                                | Bahan dan Alat Perancangan .....             | 20 |
| 3.4                                | Urutan Kegiatan.....                         | 20 |
| 3.5                                | Jadwal Kegiatan.....                         | 21 |
| BAB IV HASIL DAN PERANCANGAN ..... |  | 23 |
| 4.1                                | Analisis Sistem .....                        | 23 |
| 4.2                                | Perancangan Sistem .....                     | 24 |
| 4.3                                | Implementasi (Hasil Rancangan Program) ..... | 50 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....   |  | 61 |
| 5.1                                | Kesimpulan .....                             | 61 |
| 5.2                                | Saran.....                                   | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA .....               |  | 63 |
| LAMPIRAN.....                      |  | 65 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Use Case</i> Diagram .....               | 12 |
| Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Class</i> Diagram .....                  | 13 |
| Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Activity</i> Diagram .....               | 15 |
| Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Sequence</i> Diagram .....               | 16 |
| Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan .....                                     | 21 |
| Tabel 4.1 Spesifikasi <i>Use Case</i> Diagram Admin .....           | 24 |
| Tabel 4.2 Spesifikasi <i>Use Case</i> Diagram <i>Customer</i> ..... | 24 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....  | 6  |
| Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....                                | 25 |
| Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Admin Login</i> .....                    | 25 |
| Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Mengelola Data Customer</i> .....        | 26 |
| Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Mengelola Data Kue</i> .....             | 27 |
| Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Mengelola Data Transaksi</i> .....       | 28 |
| Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Mencetak Laporan Transaksi</i> .....     | 29 |
| Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Mengelola Kritik dan Saran</i> .....     | 30 |
| Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Ubah Password</i> .....                  | 31 |
| Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram Admin Login</i> .....                    | 32 |
| Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram Admin Kelola Customer</i> .....         | 33 |
| Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram Admin Kelola Produk</i> .....           | 33 |
| Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram Admin Kelola Data Transaksi</i> .....   | 34 |
| Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram Admin Cetak Laporan</i> .....           | 35 |
| Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Admin Kelola Kritik Saran</i> .....     | 35 |
| Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram Admin Ubah Password</i> .....           | 36 |
| Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram Customer Registrasi</i> .....           | 37 |
| Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram Customer Liat Detail Produk</i> .....   | 38 |
| Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram Customer Pesan Kue</i> .....            | 38 |
| Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Customer Melakukan Pembayaran</i> ..... | 39 |
| Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Customer Liat Detail Pesanan</i> .....  | 40 |
| Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Customer Mengubah Password</i> .....    | 40 |
| Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Customer Kritik dan Saran</i> .....     | 41 |
| Gambar 4.23 Halaman Beranda .....                                       | 42 |
| Gambar 4.24 Tampilan Kritik dan Saran .....                             | 42 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.25 Tampilan Halaman Tentang Toko.....                   | 43 |
| Gambar 4.26 Tampilan Halaman Kontak Kamu.....                    | 44 |
| Gambar 4.27 Tampilan <i>Form Login Admin/User</i> .....          | 44 |
| Gambar 4.28 Tampilan Halaman <i>Registrasi</i> .....             | 45 |
| Gambar 4.29 Tampilan Halaman Produk.....                         | 46 |
| Gambar 4.30 Tampilan Halaman Detail Produk.....                  | 46 |
| Gambar 4.31 Tampilan Halaman Keranjang .....                     | 47 |
| Gambar 4.32 Tampilan Halaman Pembayaran .....                    | 48 |
| Gambar 4.33 Tampilan Halaman Detail Pesanan .....                | 48 |
| Gambar 4.34 Tampilan Halaman Ubah <i>Password Customer</i> ..... | 49 |
| Gambar 4.35 Tampilan Halaman <i>Dashboard Admin</i> .....        | 50 |
| Gambar 4.36 Tampilan Halaman Ubah <i>Password Admin</i> .....    | 50 |
| Gambar 4.37 Tampilan Halaman Data <i>Customer</i> .....          | 51 |
| Gambar 4.38 Tampilan Halaman Data Produk .....                   | 51 |
| Gambar 4.39 Tampilan Halaman Data Transaksi .....                | 52 |
| Gambar 4.40 Tampilan Halaman Rincian Pembayaran .....            | 53 |
| Gambar 4.41 Tampilan Halaman Kritik dan Saran.....               | 53 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi komputer merupakan suatu media yang dapat memudahkan manusia dalam mengelola data, dan tujuannya adalah untuk memperoleh informasi dengan mudah sehingga dapat diakses dan diperoleh secara akurat oleh siapa saja setiap saat. Pengelolaan data dan informasi yang baik sangat penting untuk kebutuhan suatu organisasi. Terutama perusahaan yang berhubungan dengan bisnis. Contohnya adalah aplikasi penjualan kue berbasis website. Perkembangan teknologi dibidang penjualan berbasis website tersebut kemudian diterapkan pada Rumah Kukis, Rumah Kukis adalah usaha rumahan yang menjual berbagai jenis kue kering yang beralamat di Perumahan Bukit Baruga jalan Kayu Agung IV no.7.

Menurut hasil wawancara dari pemilik Rumah Kukis, saat ini memasarkan produknya melalui media sosial *Instagram* dan untuk penjualan pemilik Rumah Kukis juga melayani pelanggan yang datang ke rumah secara langsung. Dengan sistem pemasaran yang dilakukan saat ini, pelanggan tidak mendapatkan informasi yang lebih lengkap seperti jumlah stok yang tersedia dan harga produk sehingga pelanggan harus menanyakan terlebih dahulu ketersediaan stok dan harga produk yang akan dipesan. Adapun proses pencatatan data penjualan yang masih menggunakan buku catatan untuk menyimpan data, sehingga

memungkinkan faktor non teknis seperti rusak dan hilangnya buku catatan yang ada.

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh pemilik Rumah Kukis, aplikasi penjualan online berbasis *website* dapat meningkatkan dalam proses penjualan dan pengelolaan, serta mempermudah konsumen dalam menemukan informasi produk yang diinginkan. Dalam proses pencatatan laporan data bulanan sudah menggunakan sistem yang efektif dan akurat.

Oleh karena itu penulis memilih judul ***“Perancangan Aplikasi Penjualan Kue Kering Berbasis Website Pada Rumah Kukis”*** yang diharapkan pada nantinya akan dapat memfasilitasi penjualan serta pengelolaan pencatatan penjualan pada Rumah Kukis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan pada sub bab latar belakang, dalam penelitian ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar pemilik toko dapat menjual dan memasarkan produk kue yang ada dengan menyampaikan informasi secara lengkap kepada calon pelanggan ?
2. Bagaimana cara agar pemilik toko bisa mengelola data penjualan tanpa perlu mencatat secara manual ke dalam buku ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun dalam perancangan aplikasi penjualan kue kering berbasis website penulis membatasi permasalahan, yaitu :

1. Pembuatan laporan yang dibuat yaitu laporan penjualan produk perbulan.
2. Produk yang dijual pada Rumah Kukis berupa aneka jenis kue kering.
3. Pengaturan produk, detail produk (harga produk, gambar produk, deskripsi produk).
4. Pengguna aplikasi hanya terdiri dari dua pengguna yaitu pemilik toko dan pelanggan.
5. Sistem yang dibangun berbasis *website* menggunakan Bahasa pemrograman php dan *database mysql* dengan *web server xampp*.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari perancangan aplikasi penjualan berbasis website yaitu :

1. Memiliki fitur penjualan secara online, pemilik toko dapat menjual produk secara online dengan memberikan informasi yang detail terkait produk yang dijual serta memasarkan produknya.
2. Memiliki fitur kelola penjualan, sehingga memudahkan penjualan dalam mengelola penjualan kue tanpa melakukan pencatatan secara manual.

##### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat terhadap masyarakat diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan referensi bagi peneliti lain.
2. Terhadap penulis memberikan pengalaman bagi penulis dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama bangku perkuliahan dalam pembuatan program *Web*, yang nantinya dapat dijadikan

tolak ukur kemampuan penulis dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

3. Terhadap toko kue “Rumah Kukis” diharapkan aplikasi yang dihasilkan dapat diimplementasikan sehingga membantu dalam peningkatan pelayanan penjualan.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir dibagi dalam beberapa bab sebagai berikut :

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini merupakan kerangka pikir dan kerangka teori.

#### **BAB III          METODE PERANCANGAN**

Bab ini membahas waktu dan tempat perancangan, metode pengumpulan data, bahan dan alat perancangan, urutan kegiatan, dan jadwal kegiatan.

#### **BAB IV          PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini membahas analisis sistem, perancangan sistem dan implementasi ( Hasil Rancangan Program ).



## **BAB V       KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

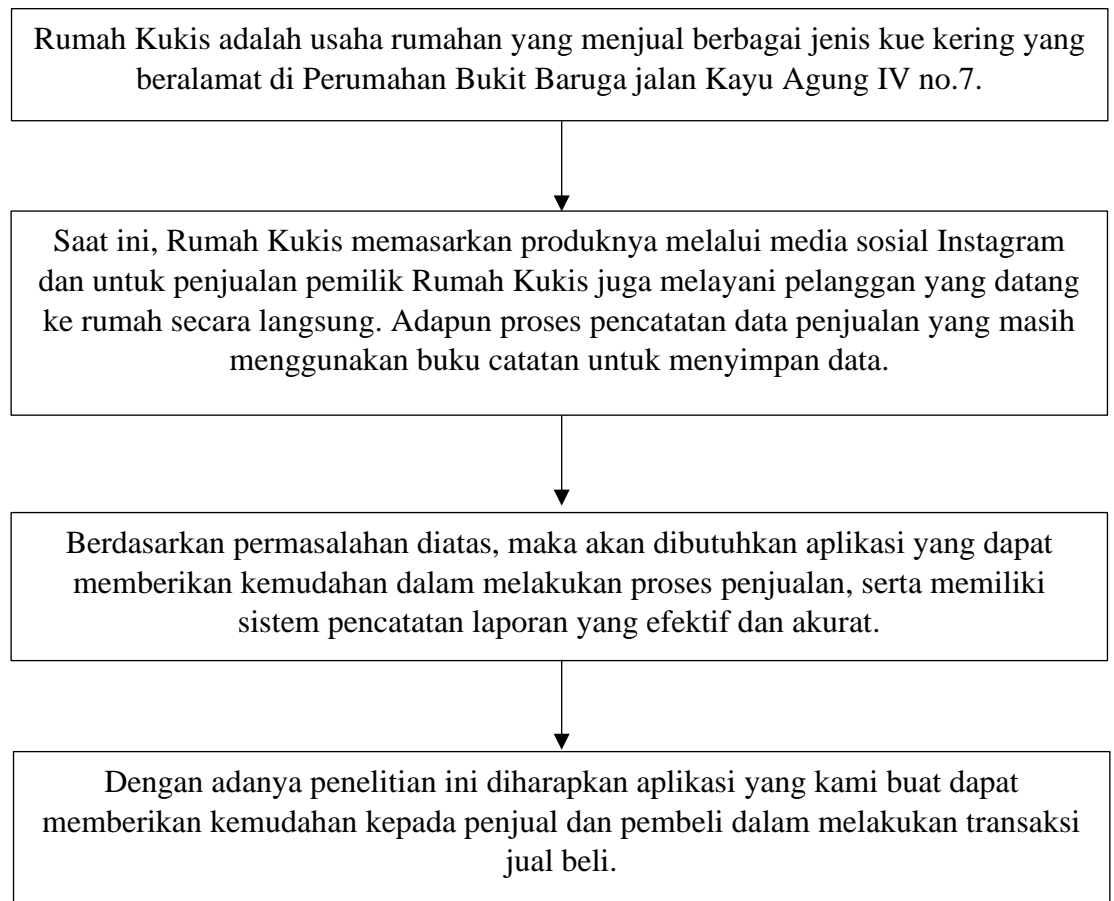
## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kerangka Pikir

Untuk memperjelas kerangka berpikir penulis dalam merancang sistem ini, maka dapat digambarkan pada gambar 2.1

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



## 2.2 Kerangka Teori

### 2.2.1 Aplikasi

Menurut Syani dan Wersstantia (2019:88), aplikasi adalah perangkat lunak yang berisi kode atau perintah yang dapat diubah sesuai kebutuhan.

Indrajani (2018: 3) berpendapat bahwa “aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang diperlukan oleh pengguna komputer untuk menyelesaikan tugas tertentu”.

Dari definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program lengkap pada sistem komputer yang tujuannya untuk menjalankan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan.

### 2.2.2 Website

*Website* adalah kumpulan halaman, menurut Arkhiansyah & Komputer (2018: 58). yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar gerak, animasi, suara, atau kombinasi dari semua jenis informasi statis dan dinamis yang membentuk rangkaian bangunan yang saling terkait, masing-masing terhubung ke jaringan halaman.

Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa web adalah kumpulan halaman yang berisi berbagai informasi yang dapat diakses kapan saja melalui koneksi internet, seperti gambar, suara, teks, dan video interaktif. Selain itu, *web* memiliki fitur yang memungkinkan penggunaan *browser* untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen ke dokumen lainnya, yang dikenal sebagai *hypertext*.

### 2.2.3 *Xampp*

Menurut Iqbal (2019:15), "Xampp merupakan sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia *database* server MySQL dan *support PHP programming*".

Haqi dan Heri (2019) menyatakan bahwa *XAMPP* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak bebas (*free software*) yang mendukung banyak sistem operasi.

Dari pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa *XAMPP* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang dikompilasi dari berbagai program.

### 2.2.4 *Database*

*Database* menurut Abdulloh (2018:103), adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam suatu komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperolehnya.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:43), "Basis data adalah sistem komputarisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan."

Oleh karena itu, dari beberapa pendapat di atas, *database* dianggap sebagai kumpulan informasi yang disimpan.

### 2.2.5 *Mysql*

Menurut Rusli et al. (2019:5), "MySQL adalah sistem yang berguna untuk melakukan proses pengaturan koleksi-koleksi struktur data (*database*) baik yang meliputi proses pembuatan atau proses pengelolaan *database*".

*Enterprise* (2018:2), "MySQL merupakan server yang melayani *database*. Dapat disimpulkan dari dua definisi di atas bahwa MySQL adalah *software* yang mengatur manajemen data pada database seperti pengelolaan atau pembuatan *database* itu sendiri."

### 2.2.6 *Preprocessor Hypertext (Php)*

Abdulloh (2018:127) menyatakan bahwa "PHP merupakan kependekan dari *Preprocessor Hypertext* yang bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip *HTML* dan bekerja di sisi server".

Budi Raharjo (2016:38) menyatakan bahwa "PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web".

Selain itu, Rusli et al. (2019:63) menyatakan bahwa "PHP adalah bahasa pemrograman server dan alat yang ampuh untuk membuat halaman web dinamis.

### 2.2.7 *Cascading Style Sheet (Css)*

Abdulloh (2018:72) menyatakan bahwa "CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah bahasa yang dapat digunakan untuk mendefinisikan

bagaimana 15 suatu bahasa *markup* ditampilkan pada suatu media dimana bahasa *markup* ini salah satunya adalah *HTML*".

Ummy Gusti Salamah (2021), menyatakan bahwa "CSS adalah (*Cascading Style Sheet*) dokumen yang berfungsi mengatur elemen *HTML* dengan berbagai properti yang tersedia sehingga dapat diambil dengan berbagai gaya yang diinginkan.

Berdasarkan definisi tersebut, *Cascading Style Sheets* (Css) adalah bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengontrol dan membangun berbagai bagian web sehingga tampilannya lebih terorganisir dan teratur.

### **2.2.9 Visual Studio Code**

Kode editor sumber *Visual Studio Code* dibuat oleh *Microsoft* untuk *Windows*, *Linux*, dan *macOS*. Ini memiliki fitur seperti *debugging*, kontrol git yang tertanam dan *GitHub*, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, *snippet*, dan *refactoring* kode (Edy Winarno dan Alu Zaki, 2014:102).

Ini sangat dapat disesuaikan, dan pengguna dapat mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan ekstensi untuk menambah fitur tambahan.

Berdasarkan penjelasan di atas, *Visual Studio Code* adalah teks kode editor yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang dapat digunakan pada perangkat *desktop* yang bekerja dengan berbagai operating sistem.

### 2.2.11 *PhpMyAdmin*

"*PHPMyAdmin* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *database*, pengguna (*user*), memodifikasi tabel, maupun mengirim *database* secara cepat dan mudah tanpa harus menggunakan perintah (*command*) SQL," kata Agung Baitul et al. dalam (Erawati, 2019).

Haqi dan Heri (2019) menyatakan bahwa *PhpMyAdmin* adalah perangkat lunak bebas berbasis PHP yang digunakan untuk mengelola administrasi MySQL melalui *World Wide Web* (WWW).

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis membuat kesimpulan bahwa *PhpMyAdmin* adalah perangkat lunak *open source* yang digunakan untuk *MySQL*.

### 2.2.12 *Unified Modelling Language (UML)*

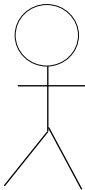



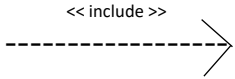
Munawar (2018 : 49) : “UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain”.

Adapun diagram *Unified Modelling Language* (UML) yang digunakan pada penelitian ini *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

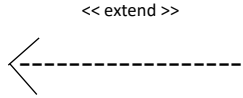

### a. Use Case Diagram

Menurut Munawar (2018:89), *Use case diagram* adalah salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan *actor*. *Use case diagram* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antar *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada use case diagram

| Simbol  | Keterangan   |
|---|--|
| <i>Actor</i><br>       | Merupakan abstraksi dari orang dan <i>sistem</i> yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target <i>sistem</i> .        |
| <i>Use Case</i><br>    | Merupakan abstraksi dari interaksi antara <i>sistem</i> dan <i>actor</i> .   |
| <i>Sistem</i><br>      | Merupakan bagian menspesifikasikan sistem secara terbatas.   |
| <i>Assosiation</i><br> | Merupakan garis antara obyek satu dengan yang lainnya.   |
| <i>Include</i><br>     | Merupakan suatu garis yang memungkinkan satu use case menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lainnya. |




| Simbol   | Keterangan  |
|--|---|
| <i>Extend</i><br>         | Memungkinkan suatu use case secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lainnya.      |
| <i>Generalization</i><br> | Merupakan suatu garis yang berfungsi untuk mewariskan stuktur data dan obyek induk kepada obyek anak yang dituju. |

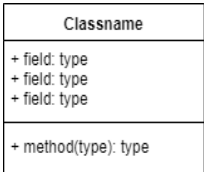

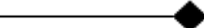
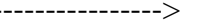
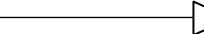
Sumber: Munawar (2018:89)

### **b. Class Diagram**

Menurut Munawar (2018:101), *Class diagram* adalah salah satu jenis *diagram* pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. *Class diagram* menggambarkan atribut, *operation* dan juga *constraint* yang terjadi pada sistem. *Class diagram* banyak digunakan dalam pemodelan sistem OO (*Object Oriented*) karena mereka adalah satu-satunya *diagram* UML yang dapat dipetakan langsung dengan bahasa berorientasi obyek. Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan *class diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol Pada *Class Diagram*

| Simbol  | Keterangan   |
|---|--|
| <i>Association</i><br> | Merupakan <i>class-class</i> yang saling terhubung satu sama lain secara konseptual. |

| Simbol   | Keterangan  |
|--|---|
| <p><i>Class</i></p>             | <p>Merupakan kumpulan obyek yang memiliki <i>attribute</i> dan <i>operation</i> yang sama. <i>Attribute</i>, merupakan <i>property</i> dari sebuah <i>class</i>. <i>Operation</i> merupakan sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah <i>class</i>.</p> |
| <p><i>Aggregation</i></p>       | <p>Merupakan suatu garis yang menangani obyek-obyek dimana salah satunya adalah bagian dari yang lain.</p>  |
| <p><i>Composition</i></p>     | <p>Merupakan sebuah tipe agregasi yang kuat dimana bagian dari obyek tergantung pada keseluruhan obyek.</p>   |
| <p><i>Dependency</i></p>      | <p>Merupakan sebuah garis yang berfungsi menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.</p>   |
| <p><i>Generalization</i></p>  | <p>Merupakan suatu garis yang berfungsi untuk mewariskan stuktur data dan obyek induk kepada obyek anak yang dituju.</p>  |





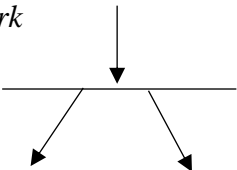
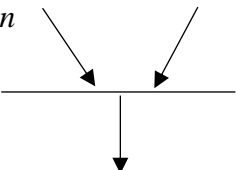


Sumber: Munawar (2018:101)


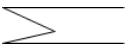
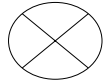
### c. Activity Diagram

Menurut Munawar (2018:127), *Activity diagram* adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi

perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak. Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol pada *Activity Diagram*

| Simbol   | Keterangan  |
|--|---|
| <i>Start</i><br>      | Merupakan titik mulai pada suatu kondisi.   |
| <i>End</i><br>        | Merupakan titik berakhir pada suatu kondisi.  |
| <i>Activity</i><br> | Merupakan gambaran aktivitas yang ada pada sistem.  |
| <i>Decision</i><br> | Merupakan pilihan untuk pengambilan sebuah keputusan.   |
| <i>Fork</i><br>     | Merupakan suatu garis yang berfungsi untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu. |
| <i>Join</i><br>     | Join digunakan untuk menggabungkan kembali activity atau action yang paralel.   |
| <i>Rake</i><br>     | Merupakan gambar yang menunjukkan adanya dekomposisi pada suatu sistem.   |
| <i>Merge</i><br>    | Merupakan gambar yang menunjukkan tanda waktu.  |

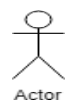
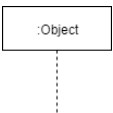
| Simbol   | Keterangan  |
|--|---|
| <i>Partition</i><br>              | Merupakan gambar yang menunjukkan tanda pengiriman. |
| <i>Sub-Indicator Activity</i><br> | Merupakan gambar yang menunjukkan tanda penerimaan. |
| <i>Flow Final</i><br>             | Merupakan tanda yang menunjukkan aliran berakhir.   |

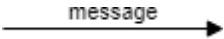



Sumber: Munawar (2018:127)

#### d. Sequence Diagram

Menurut Munawar (2018:138), *Sequence diagram* adalah salah satu jenis *diagram* pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*. Berikut adalah simbol- simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Sequence Diagram*

| Simbol  | Keterangan  |
|---|---|
| <i>Actor</i><br>           | Merupakan abstraksi dari orang dan <i>sistem</i> yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target <i>sistem</i> . |
| <i>Object Lifeline</i><br> | Merupakan obyek entitas yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.                                      |

| Simbol   | Keterangan   |
|--|--|
| <i>Synchronous</i><br>  | Merupakan pesan yang dikirimkan akan ditunggu sebelum diproses dengan urusannya.                             |
| <i>Simple</i><br>       | Merupakan sebuah perpindahan <i>control</i> dari satu <i>participant</i> ke <i>participant</i> yang lainnya. |
| <i>Asynchronous</i><br> | Merupakan pesan yang dikirimkan tidak perlu ditunggu sebelum diproses dengan urusannya.                      |
| <i>Activation</i><br>   | Merupakan sebuah gambaran yang menunjukkan obyek melakukan sebuah aksi.                                      |

Sumber: Munawar (2018:138)

### 2.3 Road map Penelitian/Penelitian Terkait

1. “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN KUE BERBASIS MOBILE PADA TOKO KUE PRIMADONA”; Rojiman Hadisaputra, Nadiyah Agitha, Moh.Ali Albar; Universitas Mataram; Jurnal Teknik Informatika; Volume 2 No.I 2020; ISSN: 2657-0327.

Pada penelitian ini penulis membuat aplikasi pemesanan kue berbasis mobile, dengan menampilkan nama kue saja tanpa mencantumkan harga, gambar dan informasi secara detail.

Dalam penelitian kami menggunakan website dalam memasarkan produk dan menambahkan gambar serta penjelasan secara detail terkait produk kue yang dijual.

2. “PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE TOKO ROTI HASANAH BAKERY RANTAUPARAT BEBRBASIS WEB” ; Putri

Lestari, Muhammad Halmi Dar, Marnis Nasution, Syaiful Zuhri Harahap ;  
Universitas Labuhanbatu ; Volume 1 No.2 2021 ; e-ISSN 2808-4047.

Pada penelitian ini penulis mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai variasi harga roti di toko roti hasanah bakery.

Dalam penelitian kami memiliki fitur untuk memasukkan kritik dan saran terhadap customer.

3. “RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMESANAN KUE BERBASIS WEB” ; Iyus Supriadi, Widodo ; Universitas Sains dan Teknologi Jayapura ; Jurnal Dinamis ; Volume 19 No.1 2022 ; E-ISSN: 2722-0109.

Pada penelitian ini penulis merancang sebuah aplikasi penjualan kue berbasis website untuk memudahkan masyarakat dalam menjual kue secara online.

Dalam penelitian kami memiliki sistem laporan penjualan yang dimana berupa data transaksi bulanan.

## **BAB III**

### **METODE PERANCANGAN**

#### **3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di Rumah Kukis yang beralamat di Perumahan Bukit Baruga Jl. Kayu Agung IV no.7 kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilakukan mulai bulan Juni sampai bulan Agustus 2023.

#### **3.2 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara :

##### **3.2.1 Metode Observasi**

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data melalui proses pencatatan seperti jenis kue, ukuran, dan harga serta masalah-masalah apa yang dihadapi sehingga nantinya akan dijadikan bahan dasar dalam perancangan aplikasi penjualan berbasis *Website*.

##### **3.2.2 Wawancara**

Wawancara dilakukan langsung terhadap *owner* Rumah Kukis tanpa memakai panduan wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan spesifik, namun terfokus pada poin-poin terpenting berdasarkan masalah yang diteliti.

### 3.3 Bahan dan Alat Perancangan

Alat yang digunakan meliputi :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
  - a. 11th Gen Intel(R) Core(TM) i3-1115G4 @ 3.00GHz 3.00 GHz
  - b. SSD 512 GB
  - c. MemoryRAM 4.00 (3,78 usable)
2. Perangkat Lunak (*Software*)
  - a. Microsoft Windows 11 Home Single Language
  - b. Xampp
  - c. Visual Studio Code
  - d. Mozilla Firefox
3. Alat Desain
  - a. *Use Case* Diagram
  - b. *Activity* Diagram
  - c. *Sequence* Diagram

### 3.4 Urutan Kegiatan

#### 1. Pengumpulan Data

Tahap dimana penulis terlebih dahulu melakukan pengumpulan data dan informasi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

#### 2. Analisis Sistem

Langkah ini bertujuan untuk mencari tau atau menganalisa permasalahan yang terjadi kendala selama ini.





| No | Nama Kegiatan | Bulan |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
|----|---------------|-------|---|---|---|------|---|---|---|---------|---|---|---|
|    |               | Juni  |   |   |   | Juli |   |   |   | Agustus |   |   |   |
|    |               | 1     | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 |
| 4  | Implementasi  |       |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |

Keterangan :



**= Sudah Dilakukan**

## **BAB IV**

### **PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

#### **4.1 Analisis Sistem**

Berdasarkan hasil pengamatan yang terjadi saat ini rumah kukis memasarkan produknya melalui jejaring *social instagram* untuk penjualannya sendiri pemilik rumah kukis melayani pelanggan di rumah. Dengan sistem pemasaran seperti ini, pelanggan tentunya tidak mendapatkan informasi yang lebih lengkap seperti ketersediaan produk dan harga.

Oleh karena itu, pelanggan harus menanyakan tentang ketersediaan produk dan harga sebelum melakukan pemesanan. Hingga saat ini, proses pemesanan pelanggan yang terlibat dalam menghubungi pemilik rumah kukis melalui *WhatsApp*, seperti menanyakan harga kue kepadanya. Bahkan terkait laporan pemesanan pemilik rumah kukis masih menerapkan sistem manual yaitu dengan menggunakan buku catatan sebagai media penyimpanan datanya. Sehingga dalam hal tersebut memungkinkan faktor non teknis seperti data pemesanan yang terhapus sehingga akan menghambat dalam proses penjualan.

Dengan sistem yang berjalan saat ini pemilik rumah kukis membutuhkan suatu sistem pengoperasian yang bisa mengelolah sistemnya, sehingga perlu dilakukan pengembangan sistem *computer* untuk mengantisipasi permasalahan tersebut.

## 4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses perancangan untuk merancang sistem atau memperbaiki sistem yang telah ada sehingga sistem menjadi lebih baik serta dapat mengerjakan pekerjaan secara efektif dan efisien, proses rancangan bisa berupa rancangan *input*, rancangan *output*, rancangan *file*.

### 4.2.1 Use Case Diagram

Use Case Sistem yang diusulkan dari gambar 4.1 dibawah ini terdapat dua aktor yaitu Admin dan *Customer* dimana diagram *Use Case* dibawah menjelaskan fungsi sistem sebagai berikut :

#### 1. Admin

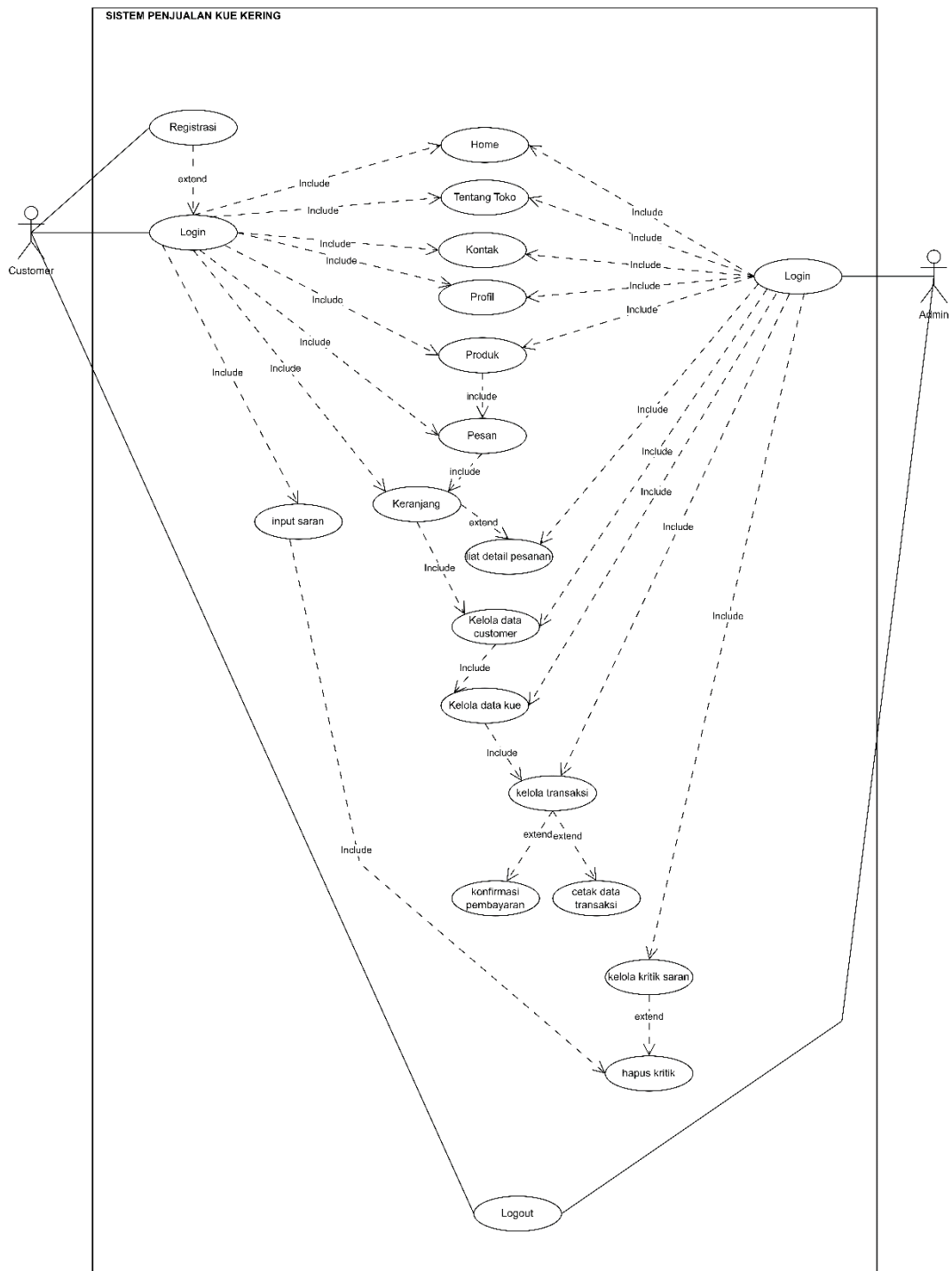
Tabel 4.1 Spesifikasi *Use Case Diagram* Admin

| Aktor | Deskripsi   |
|-------|---|
| Admin | Mengelola Data <i>Customer</i> , Ubah <i>Password</i> |
|       | Mengelola Data Kue (Tambah, Edit, Hapus)              |
|       | Mengelola Data Transaksi , Kritik dan Saran           |

#### 2. Customer

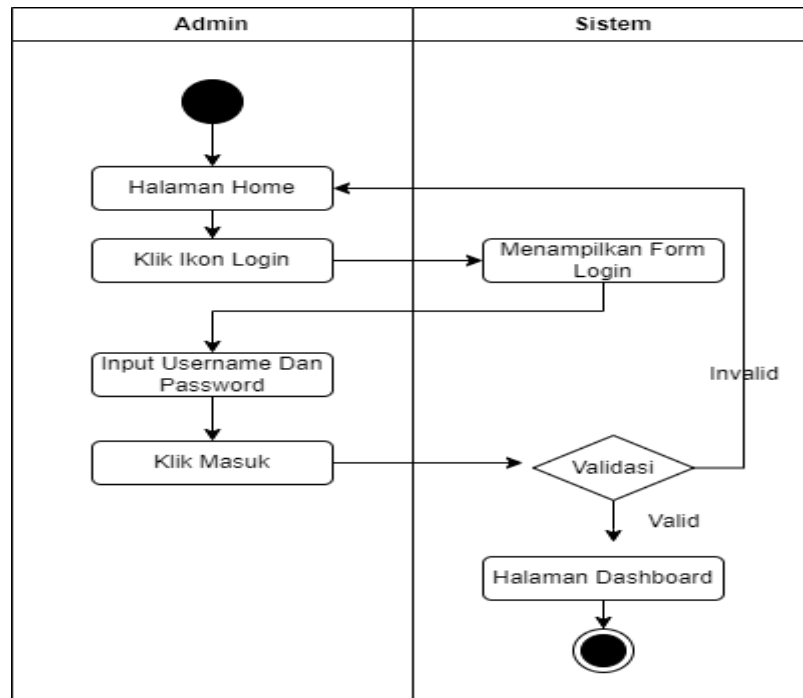
Tabel 4.2 Spesifikasi *Use Case Diagram* Customer

| Aktor           | Deskripsi  |
|-----------------|--|
| <i>Customer</i> | <i>Registrasi, Login</i>   |
|                 | Melihat Detail Produk, Memesan Kue, Melakukan Pembayaran, Melihat Detail Pesanan |
|                 | Mengubah <i>Password</i> dan Memasukkan Kritik Saran                             |



Gambar 4.1 Use Case Diagram

#### 4.2.2 Activity Diagram Login

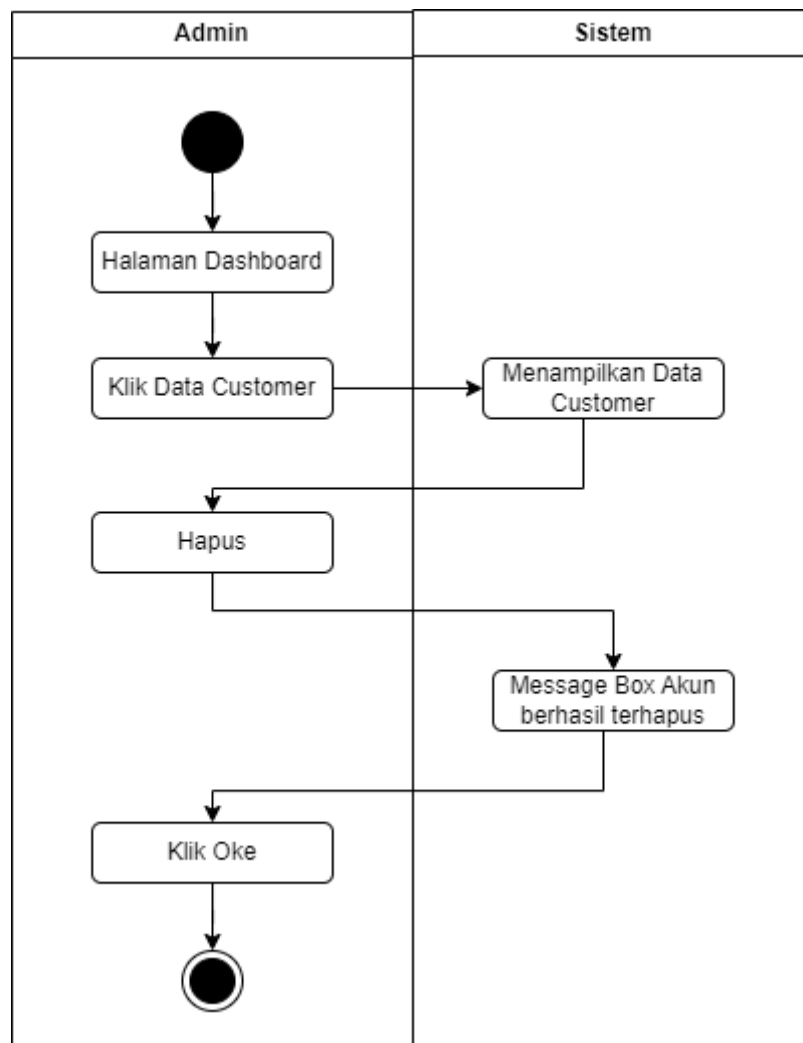


Gambar 4.2 Activity Diagram Login

*Activity diagram* adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak.

Pada gambar 4.2 admin perlu melakukan proses *login* untuk masuk ke sebuah sistem dengan cara menginput *username* dan *password*, setelah itu sistem akan melakukan validasi terhadap *username* dan *password* jika valid maka akan masuk ke halaman *dashboard* sedangkan jika *invalid* maka akan Kembali pada halaman input *username* dan *password*.

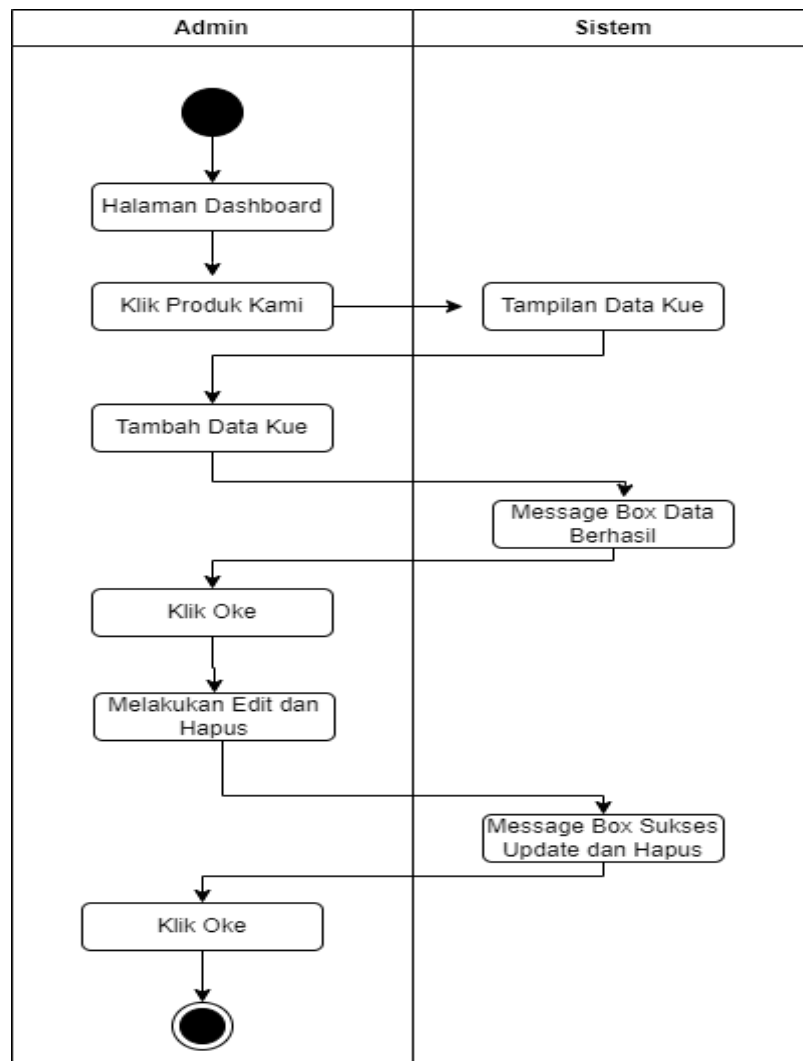
### 4.2.3 Activity Diagram Mengelola Data Customer



Gambar 4.3 Activity Diagram Mengelola Data Customer

*Activity diagram* adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. Pada gambar 4.3 admin mengelola data *customer* dimana admin mengklik data *customer*, setelah itu sistem akan menampilkan daftar *customer*, kemudian admin melakukan proses menghapus akun dengan mengklik *button* hapus setelah itu sistem menampilkan *message box* akun berhasil terhapus.

#### 4.2.4 Activity Diagram Mengelola Data Kue

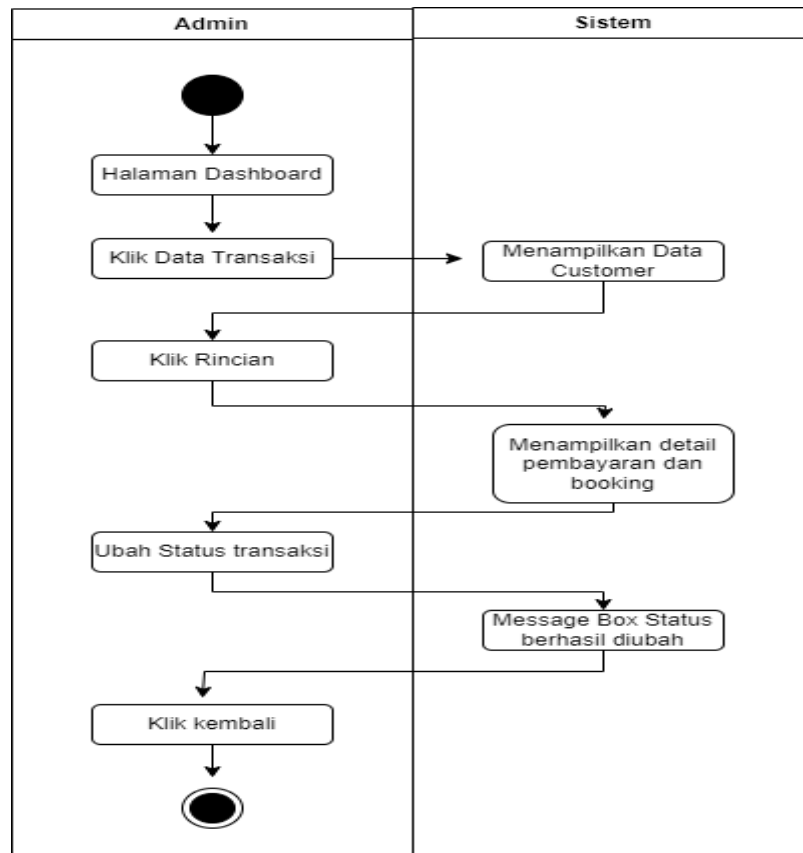


Gambar 4.4 Activity Diagram Mengelola Data Kue

*Activity diagram* adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. Pada gambar 4.4 admin dapat mengelola data kue, admin memulai pada halaman *dashboard* terus mengklik produk kami setelah itu sistem akan menampilkan data-data kue yang ada, admin juga dapat menambahkan produk beserta lengkap dengan fitur edit dan hapus data.



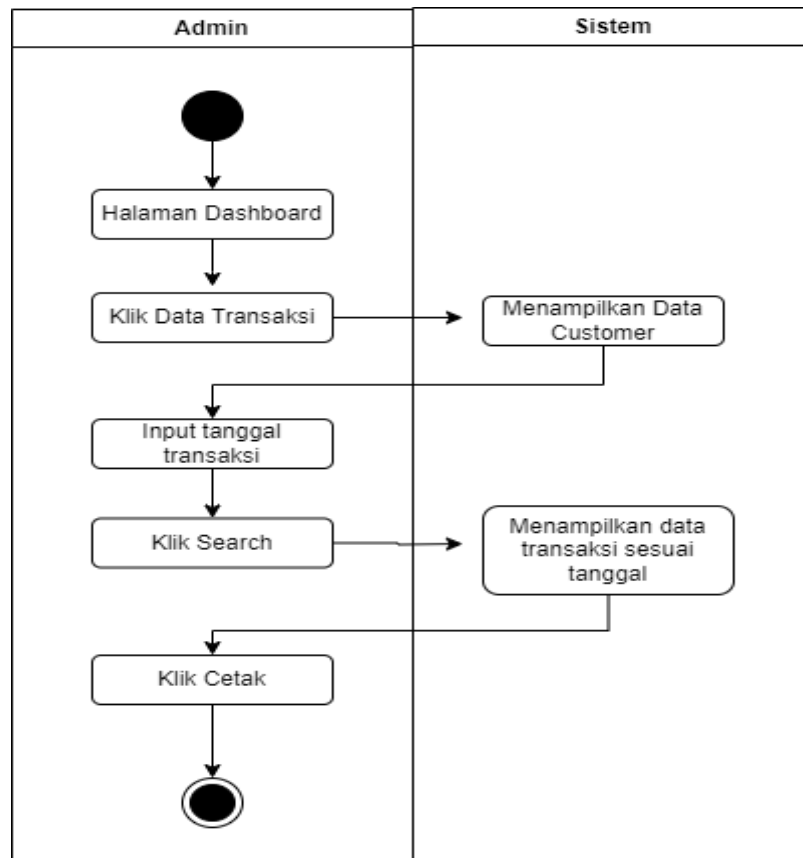
#### 4.2.5 Activity Diagram Mengelola Data Transaksi



Gambar 4.5 Activity Diagram Mengelola Data Transaksi

Pada gambar 4.5 admin melakukan Kelola data transaksi, admin memulai pada halaman dashboard lalu mengklik data transaksi, setelah itu sistem menampilkan data-data transaksi yang ada, admin kemudian membuka rincian transaksi terus sistem menampilkan detail pembayaran dan *booking*. Admin mengubah status transaksi yang ada setelah itu sistem menampilkan *message box* status berhasil di ubah dan admin mengklik *button* kembali.

#### 4.2.6 Activity Diagram Mencetak Laporan Transaksi



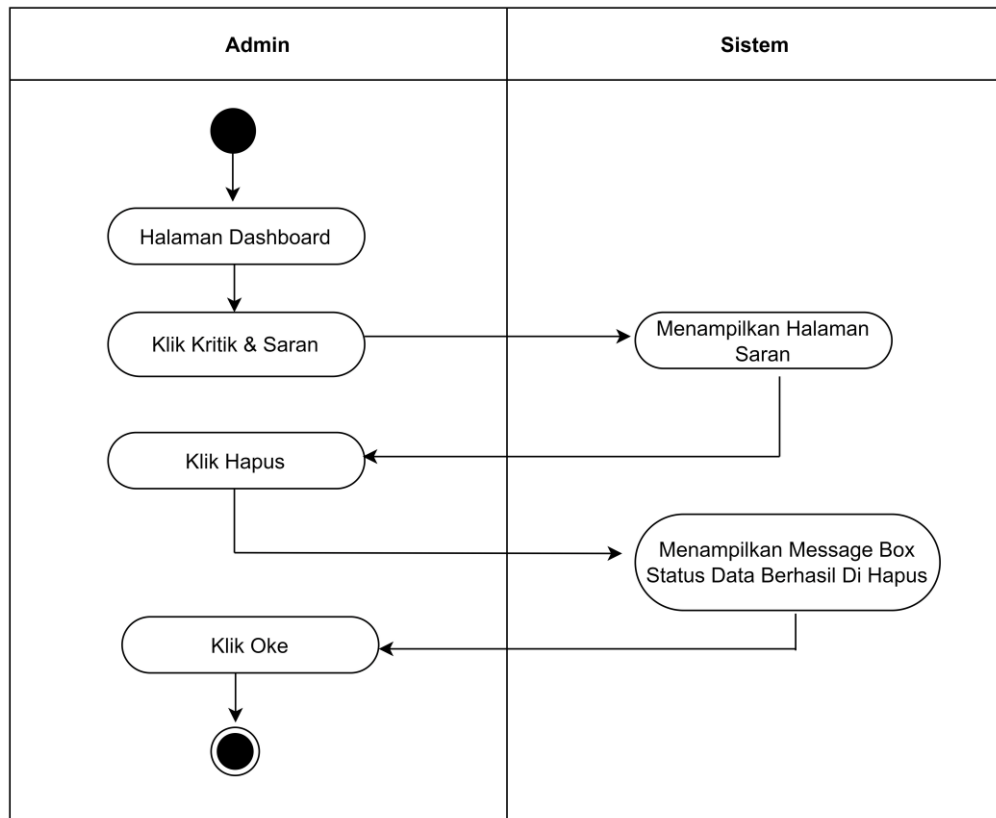
Gambar 4.6 Activity Diagram Mencetak Laporan Transaksi

*Activity diagram* adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak

Pada gambar 4.6 admin mencetak laporan transaksi, admin memulai pada halaman *dashboard* terus mengklik data transaksi kemudian sistem menampilkan data transaksi, setelah itu admin menginput tanggal sesuai

yang diinginkan lalu mengklik *button search* dan sistem kembali menampilkan data transaksi yang sesuai kemudian admin klik *button cetak*.

#### 4.2.7 Activity Diagram Mengelola Kritik Dan Saran



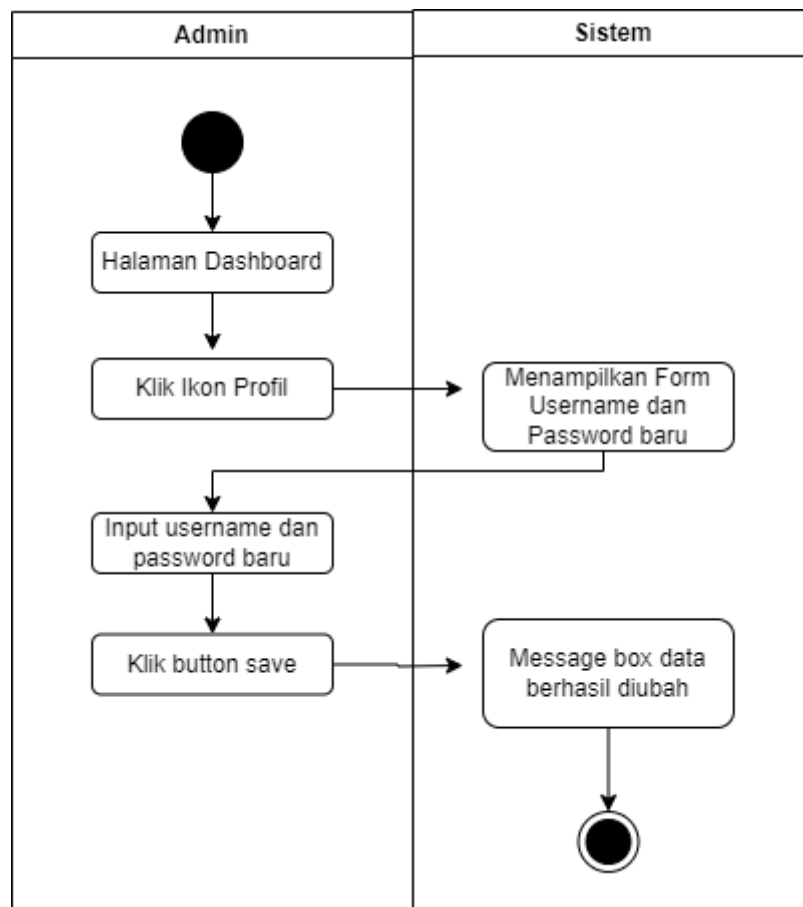
Gambar 4.7 Activity Diagram Mengelola Kritik Saran

*Activity diagram* adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak.

Pada gambar 4.7 admin mengelola kritik dan saran yang masuk pada sistem, admin memulai aktifitas pada halaman *dashboard* lalu mengklik

kritik dan saran, sistem menampilkan halaman yang berisikan saran, admin mengklik *button* hapus. Setelah itu sistem menampilkan *message box* status data berhasil di hapus.

#### 4.2.8 Activity Diagram Ubah Password



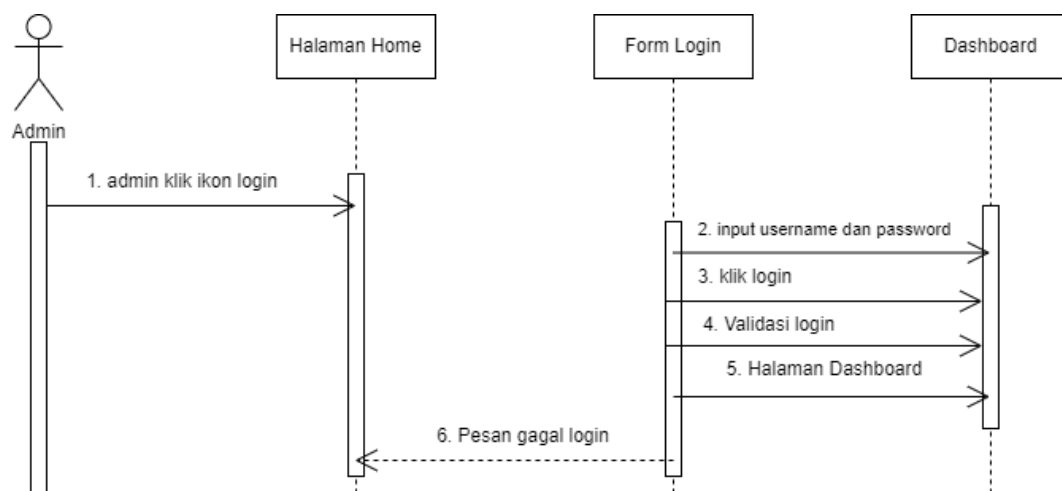
Gambar 4.8 Activity Diagram Ubah Password

Pada gambar 4.8 aktifitas admin dalam mengubah *password*, admin mengklik ikon profil pada halaman dashboard terus sistem menampilkan *form username* dan *password* setelah itu admin menginput *form* tersebut. Admin mengklik *button save* lalu sistem menampilkan *message box*.

#### 4.2.9 Sequence Diagram

Diagram urutan atau *sequence* diagram adalah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menunjukkan interaksi *detail* antar objek dalam suatu sistem. Selain itu *sequence* diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirimkan beserta waktu eksekusinya.

##### 1. Sequence Diagram Login Admin

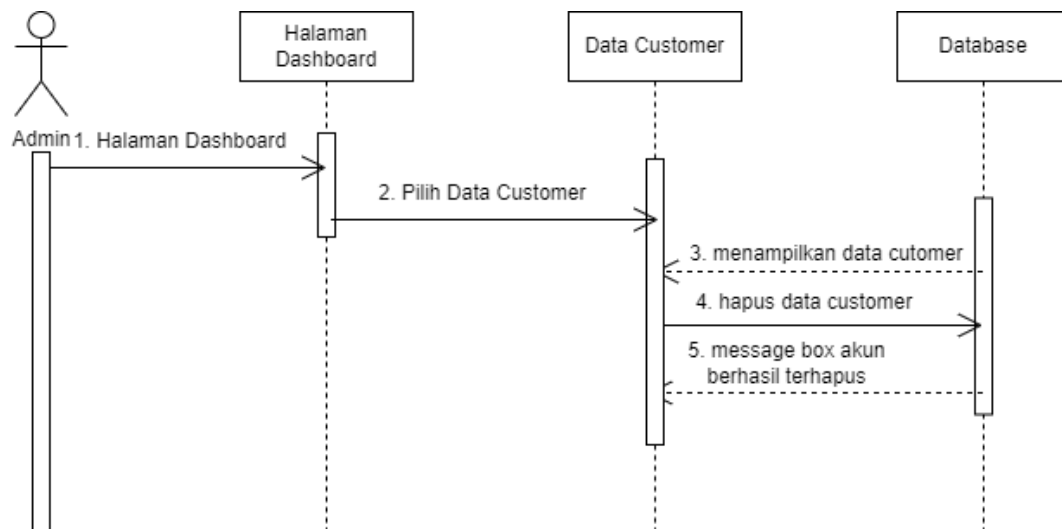


Gambar 4.9 Sequence Diagram Login Admin

*Sequence diagram* adalah salah satu jenis *diagram* pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*.

Keterangan gambar, aktifitas di atas menggambarkan admin saat mengklik ikon *login*, sistem akan meminta untuk input *username* dan *password* terlebih dahulu. Namun apabila proses login gagal maka sistem akan meminta Kembali untuk input *username* dan *password*. Jika proses sukses maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*.

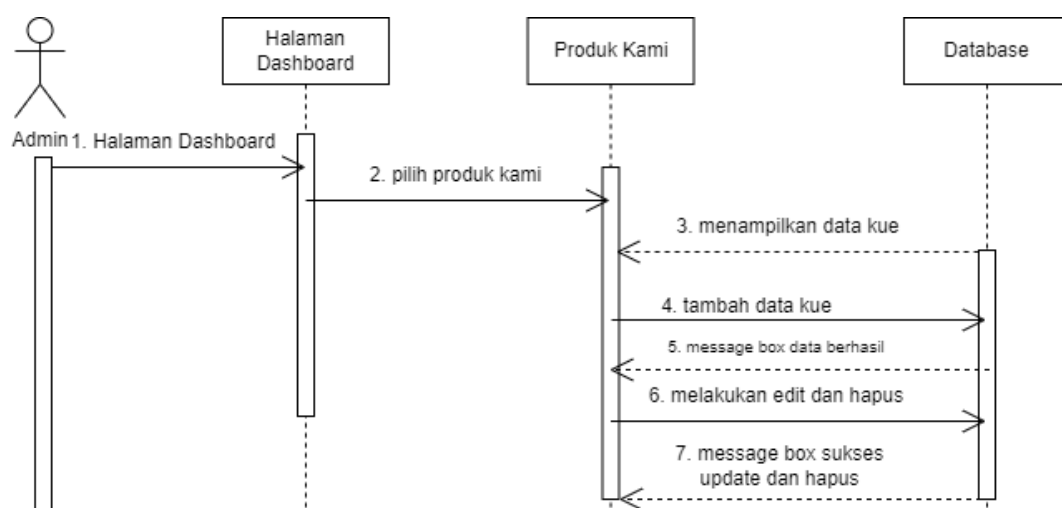
## 2. Sequence Diagram Kelola Customer



Gambar 4.10 Sequence Diagram Kelola Customer

Keterangan gambar aktivitas diatas menggambarkan admin saat memilih data *customer*, sistem akan menampilkan daftar data customer yang ada. Sistem akan menampilkan data customer yang ada di *database*, admin melakukan hapus data *customer* jika hapus data berhasil maka tampil *message box*.

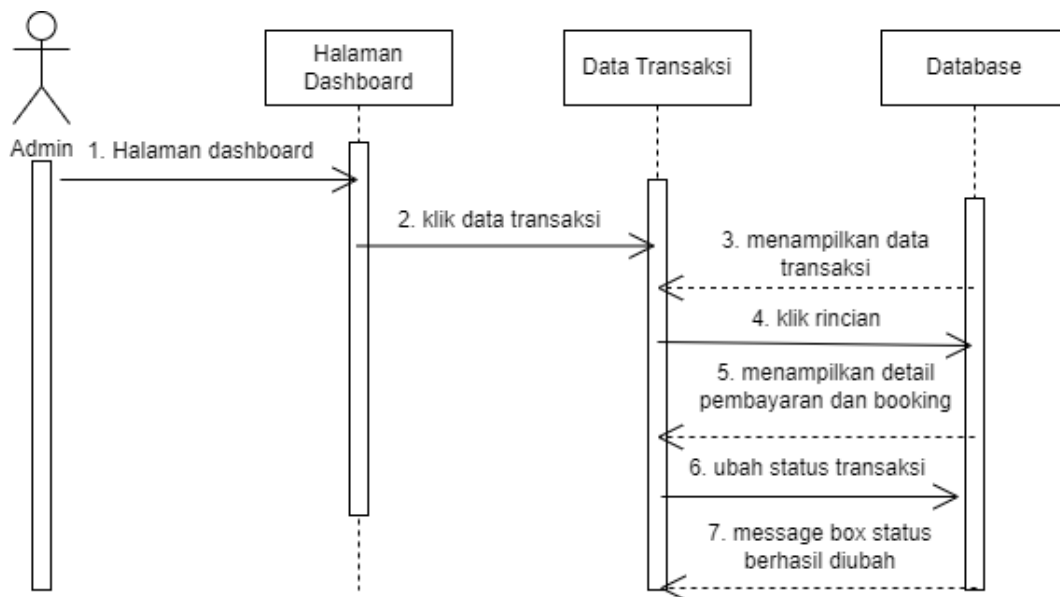
## 3. Sequence Diagram Kelola Produk



Gambar 4.11 Sequence Diagram Kelola Produk

Keterangan gambar aktivitas diatas menggambarkan admin saat memilih produk kami, sistem akan menampilkan data kue yang ada. Admin memilih tambah, edit, hapus data pada halaman produk, jika tambah, edit dan hapus berhasil maka tampil *message box*.

#### 4. Sequence Diagram Kelola Data Transaksi



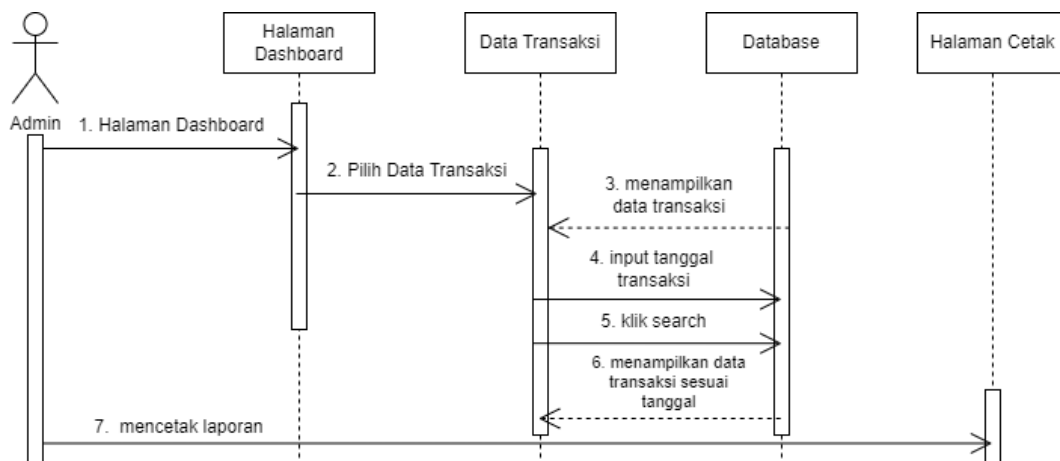
Gambar 4.12 Sequence Diagram Kelola Data Transaksi

*Sequence diagram* adalah salah satu jenis *diagram* pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*.

Keterangan gambar aktivitas di atas menggambarkan admin memilih data transaksi, sistem akan menampilkan data transaksi pada halaman data transaksi, admin memilih rincian dan sistem akan menampilkan detail pembayaran. Admin

melakukan pengubahan status transaksi, jika pengubahan status transaksi berhasil maka tampil *message box*.

### 5. Sequence Diagram Cetak Laporan



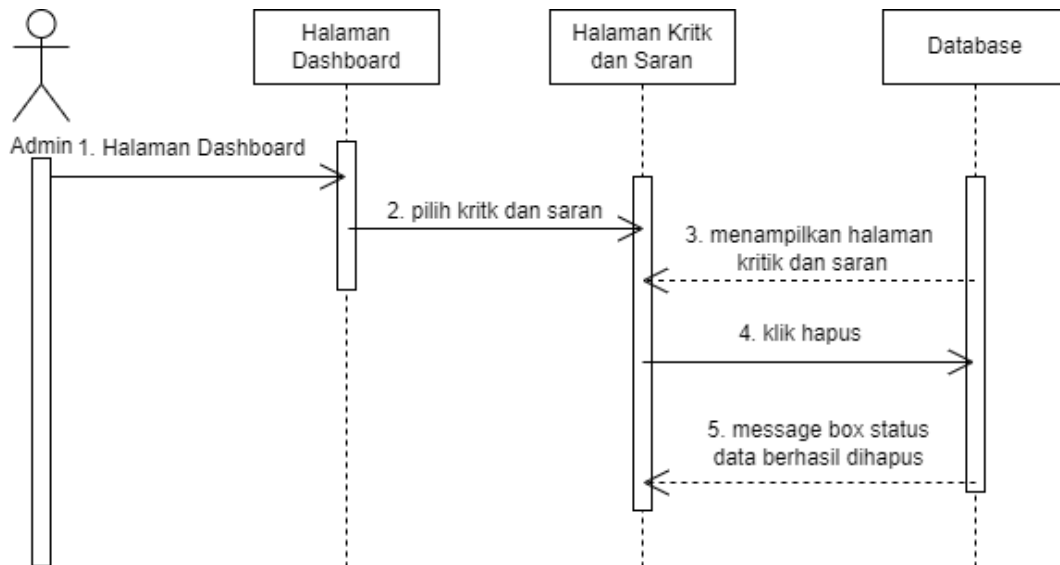
Gambar 4.13 Sequence Diagram Cetak Laporan

*Sequence diagram* adalah salah satu jenis *diagram* pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*.

Keterangan gambar aktifitas diatas menggambarkan saat admin memilih data transaksi lalu sistem menampilkan data-data transaksi. Admin memilih input tanggal transaksi yang diinginkan, sistem akan menampilkan data transaksi sesuai yang dipilih pada saat menginput tanggal. Setelah itu, admin dapat mencetak laporan. Sesuai dengan data tanggal yang telah diinput pada halaman transaksi.



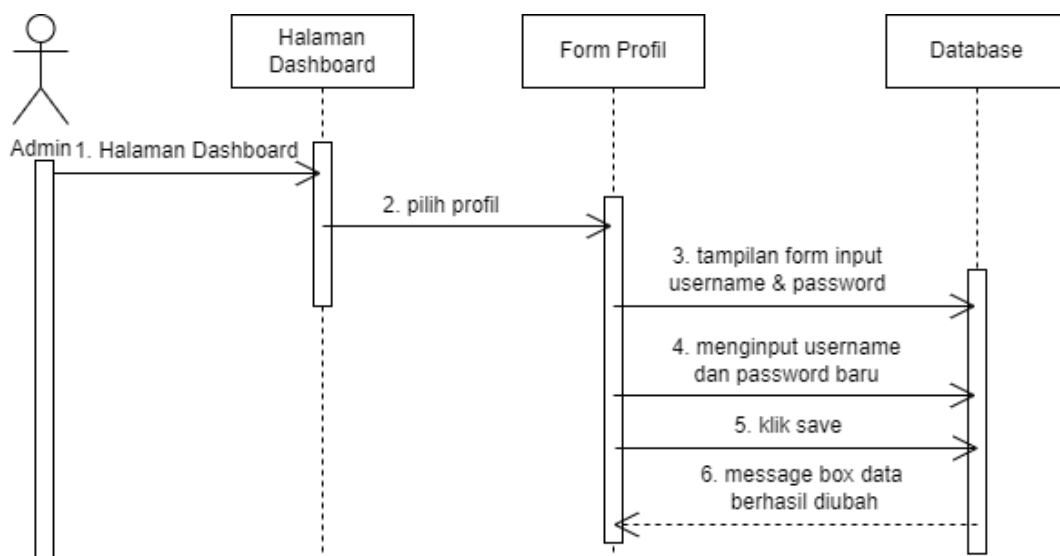
## 6. Sequence Diagram Kelola Kritik dan Saran



Gambar 4.14 Sequence Diagram Kelola Kritik dan Saran

Keterangan gambar aktivitas diatas menggambarkan admin saat memilih kritik dan saran, sistem akan menampilkan data kritik dan saran yang ada pada halaman kritik saran. Admin memilih hapus data kritik dan saran jika hapus data berhasil maka tampil *message box*.

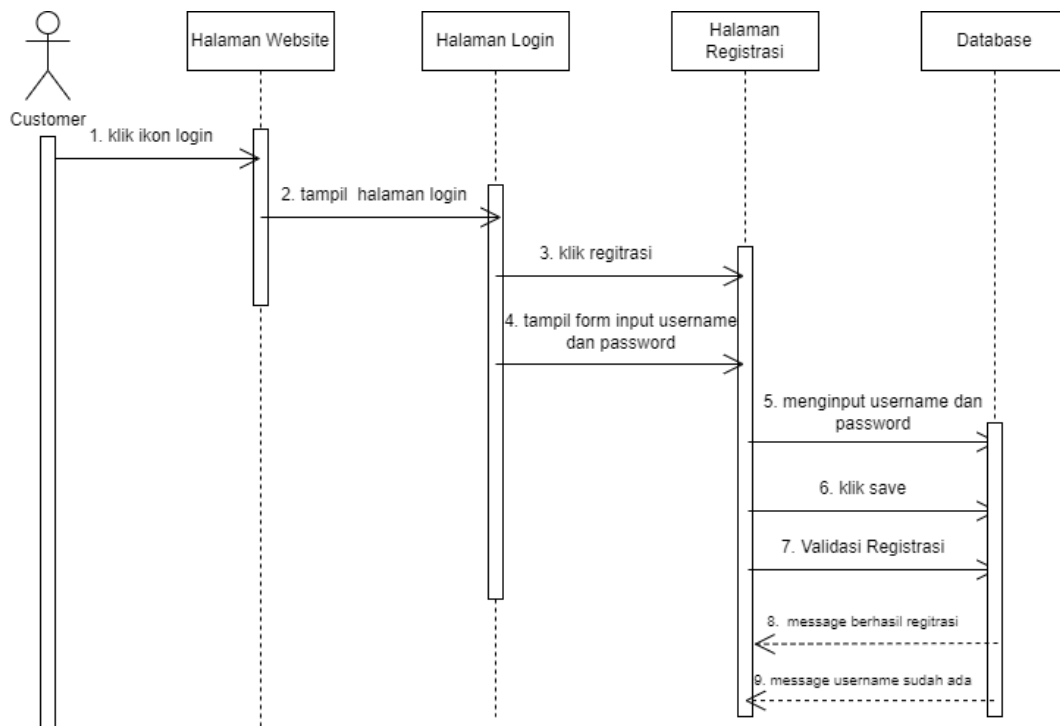
## 7. Sequence Diagram Ubah Password



Gambar 4.15 Sequence Diagram Ubah Password

Keterangan gambar aktivitas di atas menggambarkan saat admin memilih profil lalu sistem menampilkan *form input username* dan *password* baru. Admin mengisi *form* tersebut pada halaman *form profil* lalu mengklik *save*, jika data berhasil diubah maka tampil *message box*.

### 8. Sequence Diagram Registrasi Customer



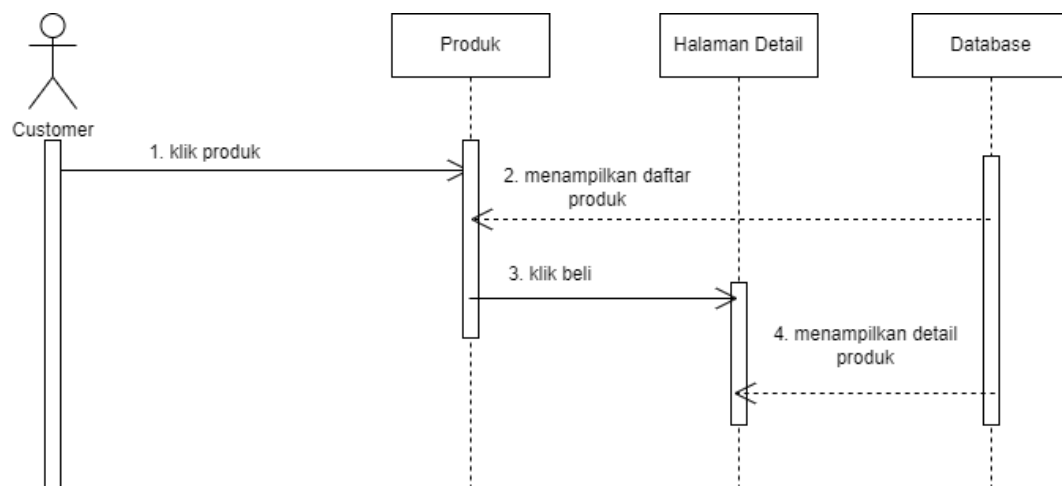
Gambar 4.16 Sequence Diagram Customer Registrasi

*Sequence diagram* adalah salah satu jenis *diagram* pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*.

Keterangan gambar aktifitas diatas menggambarkan saat *customer* memilih registrasi pada halaman login, sistem akan menampilkan *form input username* dan *password*. *Customer* menginput *form* tersebut lalu pilih *save*, jika *username* sudah

tersedia maka sistem akan kembali ke halaman registrasi untuk menginput ulang dan kalau berhasil maka sistem menampilkan *message box* dan tetap halaman registrasi.

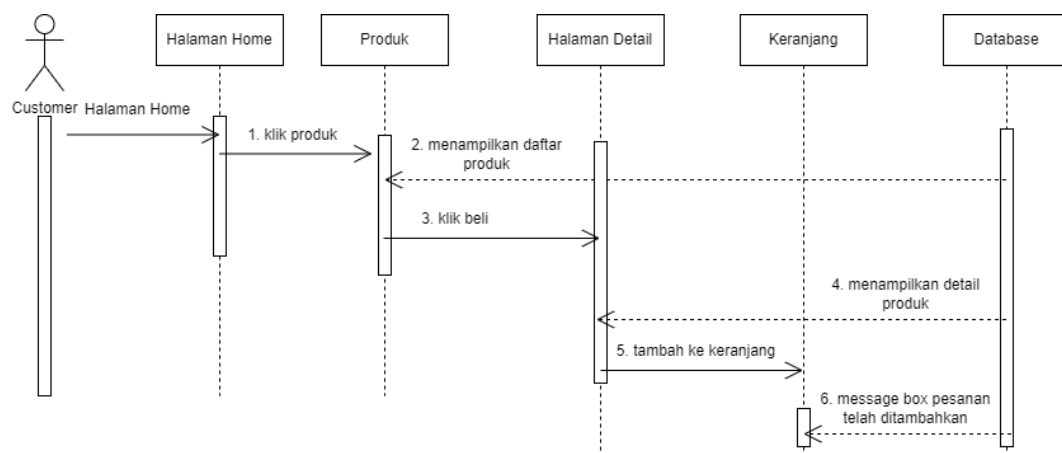
### 9. Sequence Diagram Liat Detail Produk



Gambar 4.17 Sequence Diagram Liat Detail Produk

Keterangan gambar aktifitas diatas menggambarkan saat *customer* memilih produk, sistem akan menampilkan daftar produk pada halaman produk. *Customer* memilih beli dan sistem menampilkan detail produk.

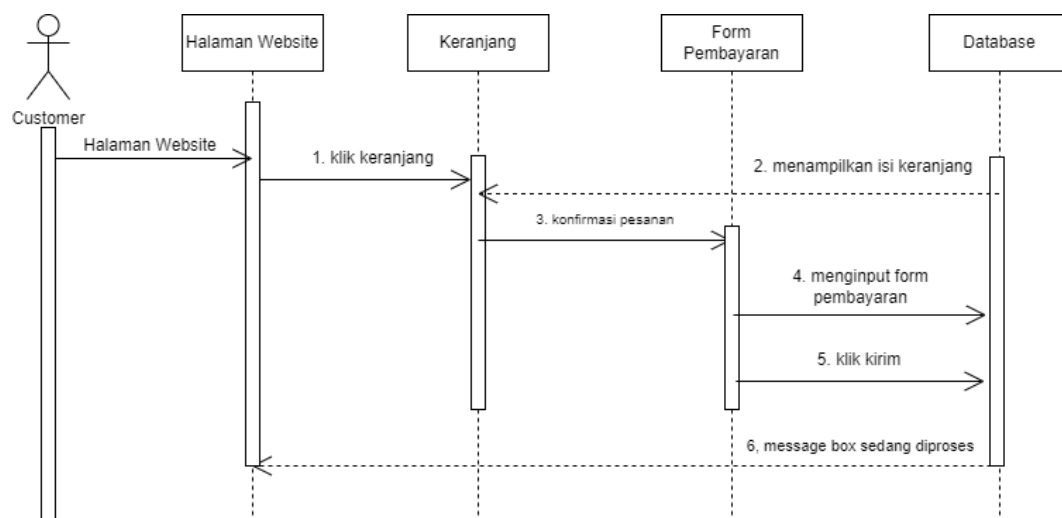
### 10. Sequence Diagram Pesan Kue



Gambar 4.18 Sequence Diagram Pesan Kue

Keterangan gambar aktifitas diatas menggambarkan saat *customer* mengklik produk, sistem menampilkan daftar produk yang ada pada halaman produk. *Customer* mengklik beli lalu sistem menampilkan detail produk yang ingin dibeli, *customer* memilih tambah ke keranjang dan sistem menampilkan message box.

### 11. Sequence Diagram Melakukan Pembayaran

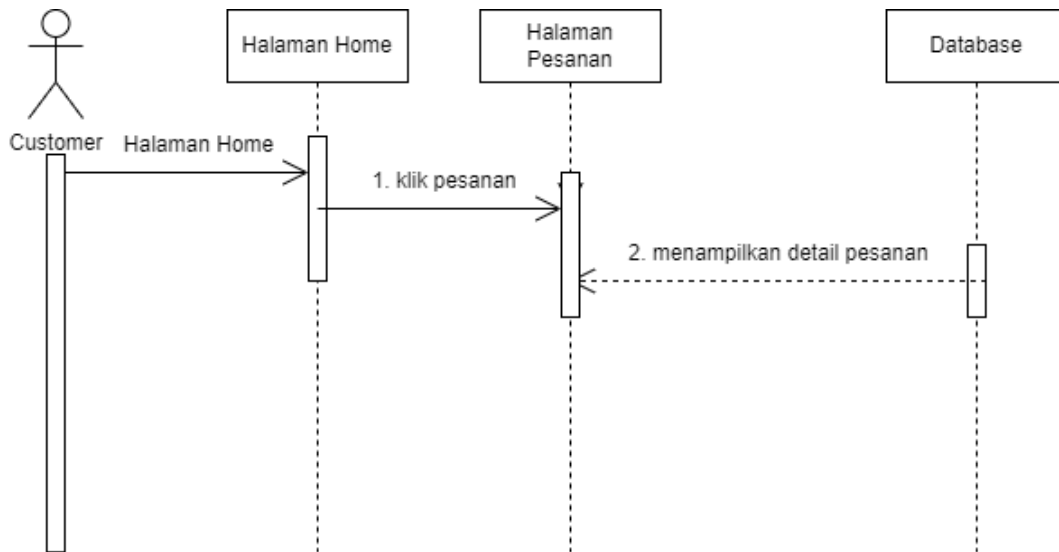


Gambar 4.19 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran

*Sequence diagram* adalah salah satu jenis *diagram* pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*.

Keterangan gambar aktivitas di atas menggambarkan saat *customer* memilih keranjang lalu sistem menampilkan isi keranjang belanja. *Customer* memilih konfirmasi pembayaran, sistem menampilkan *form* pembayaran yang akan diisi oleh customer. *Customer* menginput form tersebut dan klik kirim, kemudian sistem menampilkan *message box* lalu kembali ke halaman *website*.

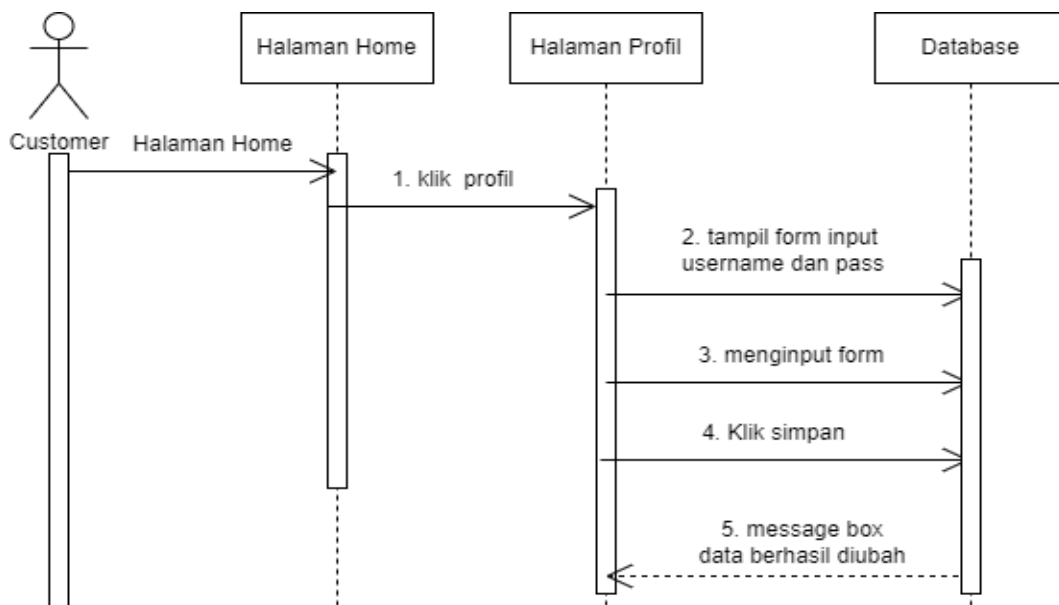
### 12. Sequence Diagram Liat Detail Pesanan



Gambar 4.20 Sequence Diagram Liat Detail Pesanan

Keterangan gambar aktivitas di atas menggambarkan saat *customer* memilih pesanan pada halaman *home*, lalu sistem menampilkan detail pesanan yang ada pada *database*.

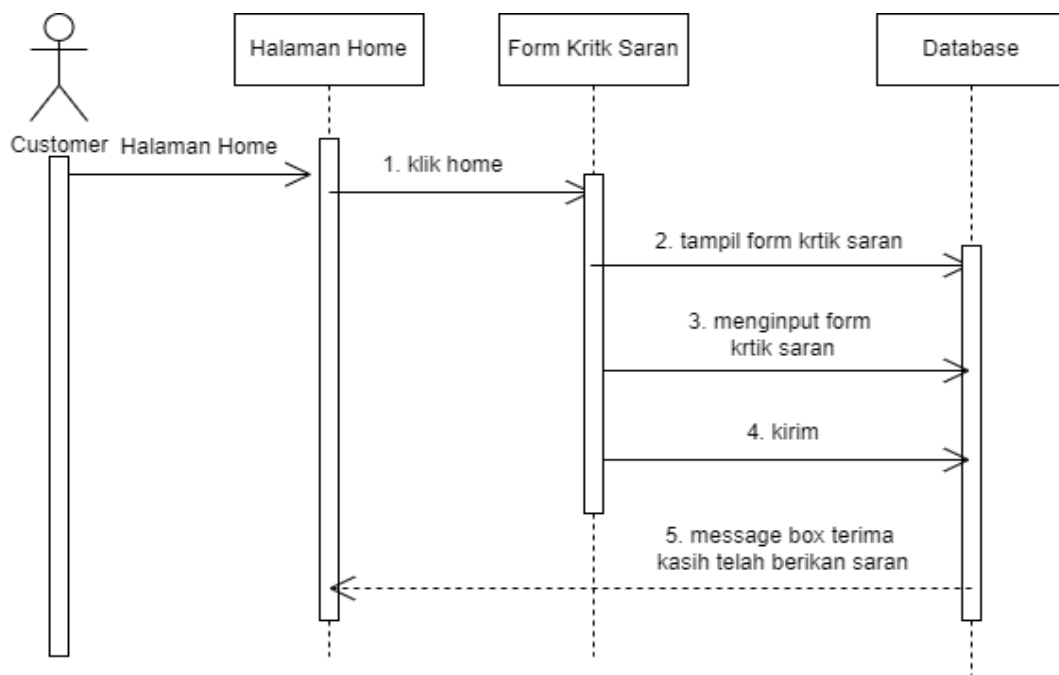
### 13. Sequence Diagram Mengubah Password



Gambar 4.21 Sequence Diagram Mengubah Password

Keterangan gambar aktivitas di atas menggambarkan saat *customer* memilih profil lalu sistem menampilkan *form input username* dan *password* baru. *Customer* mengisi form tersebut pada halaman *form* profil lalu mengklik *save*, jika data berhasil diubah maka tampil *message box*.

#### 14. Sequence Diagram Kirim Kritik Saran



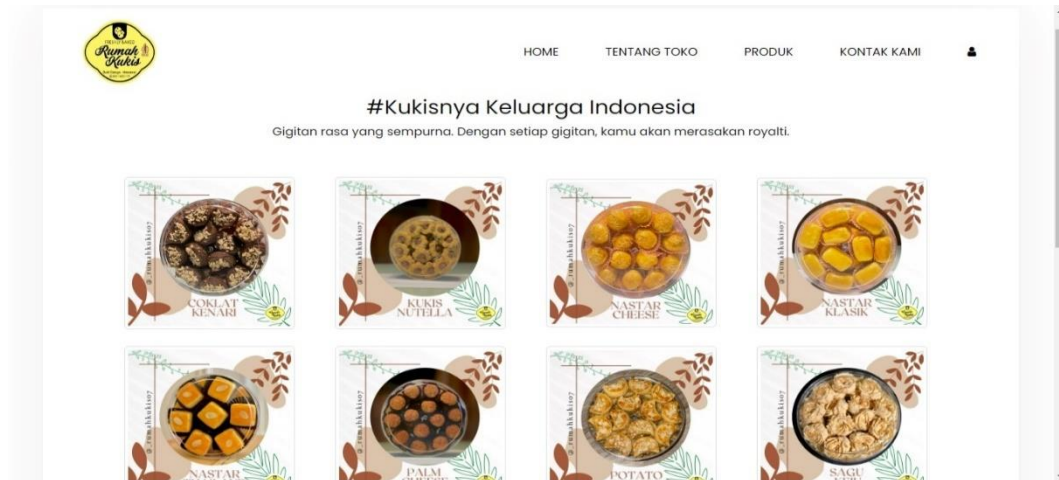
Gambar 4.22 Sequence Diagram Kirim Kritik Saran

*Sequence diagram* adalah salah satu jenis *diagram* pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*.

Keterangan gambar aktivitasi diatas menggambarkan saat customer memilih *home* lalu sistem menampilkan *form* kritik dan saran. *Customer* mengisi *form* tersebut, klik kirim setelah itu tampil *message box*.

## 4.3 Implementasi (Hasil Perancangan)

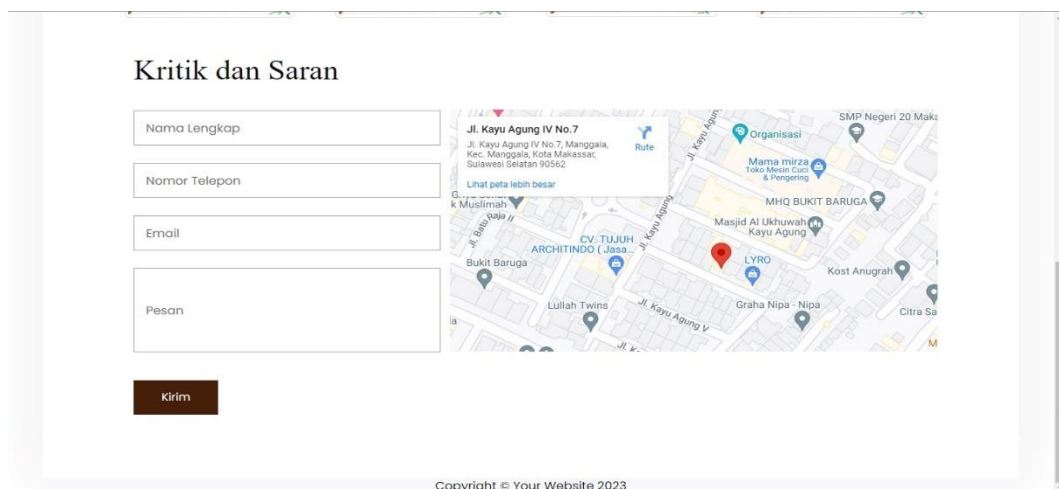
### 4.3.1 Tampilan Halaman Beranda



Gambar 4.23 Halaman Beranda

Gambar diatas adalah tampilan halaman beranda user yang dimana user akan diperlihatkan tentang toko, produk, kontak toko, dan ikon untuk login. Pada tampilan beranda juga menampilkan beberapa foto produk kue yang ada pada toko rumah kukis.

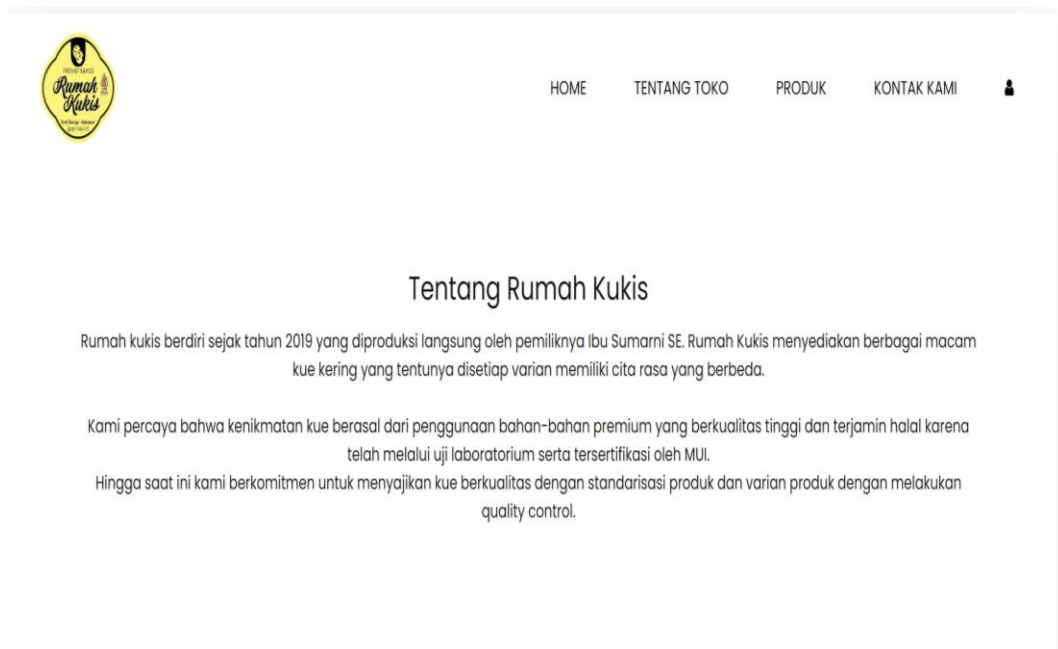
### 4.3.2 Tampilan Kritik dan Saran



Gambar 4.24 Tampilan Kritik dan Saran

Gambar diatas adalah tampilan untuk memasukkan kritik dan saran kepada toko rumah kukis. Yang dimana user mengisi nama, nomor telepon, email, dan pesan atau kesan yang ingin disampaikan tentang toko kue, ulasan yang masuk kemudian diproses oleh admin. Tampilan beranda diatas juga memuat lokasi rumah kukis.

### 4.3.3 Tampilan Halaman Tentang Toko

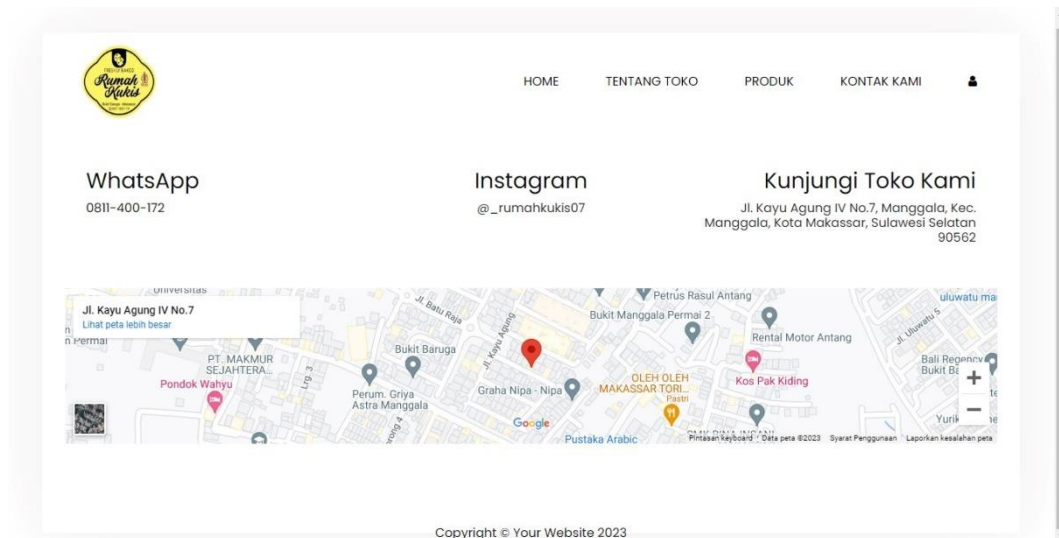


Gambar 4.25 Tampilan Halaman Tentang Toko

Gambar diatas merupakan tampilan tentang toko yang berisikan informasi mengenai toko rumah kukis. Mulai dari kapan didirikannya rumah kukis, nama pemilik toko, dan informasi mengenai proses pembuatan kue yang menggunakan bahan-bahan berkualitas serta telah mempunyai sertifikat halal.



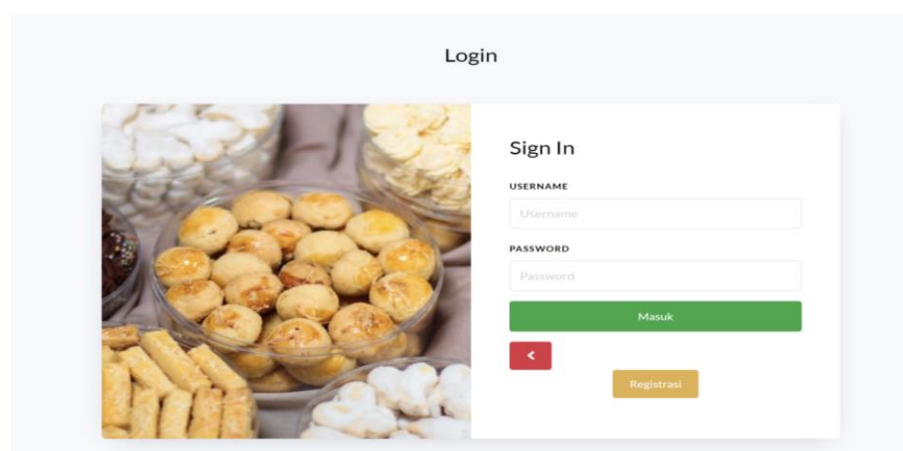
#### 4.3.4 Tampilan Halaman Kontak Kami



Gambar 4.26 Tampilan Halaman Kontak Kami

Gambar diatas adalah tampilan halaman yang berisikan kontak toko yaitu berupa media sosial whatsApp dan instagram toko. Pada halaman ini juga terdapat alamat toko rumah kukis dan juga terdapat lokasi toko berupa peta untuk menunjukkan arah agar lokasi toko mudah untuk didapat.

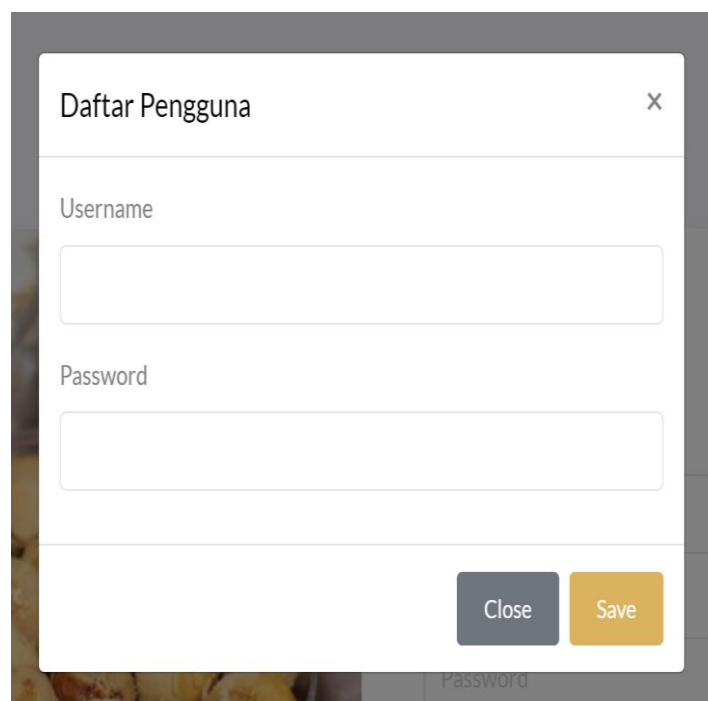
#### 4.3.5 Tampilan Halaman *Login* Admin/User



Gambar 4.27 Tampilan Form Login Admin/User

Gambar diatas adalah tampilan *login* pada *website* rumah kukis. pada halaman tersebut Admin/User diminta untuk memasukkan nama dan *password* yang telah dibuat sebelumnya, kemudian klik button masuk untuk menuju kehalaman selanjutnya. Klik *button* berwarna merah untuk kembali kehalaman sebelumnya. serta klik registrasi jika ingin membuat akun.

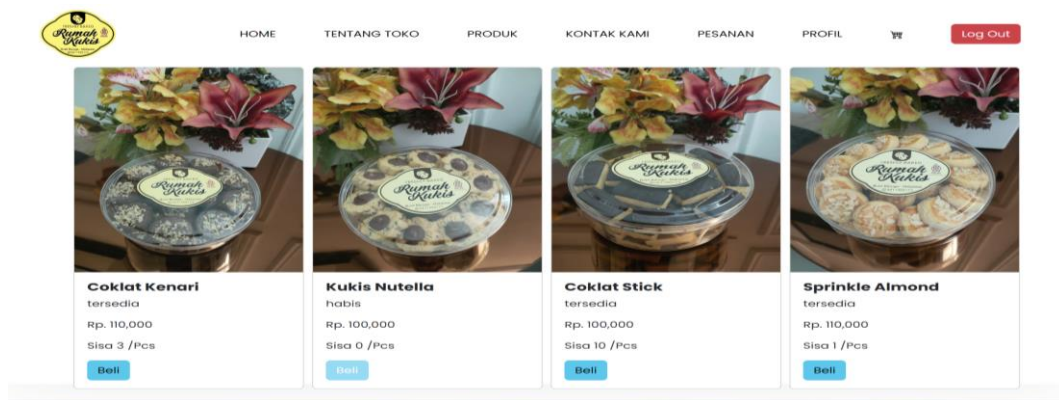
#### 4.3.6 Tampilan Halaman Registrasi



Gambar 4.28 Tampilan Halaman Registrasi

Gambar diatas adalah tampilan untuk membuat akun jika user belum mempunyai akun untuk memesan produk, user diminta untuk memasukkan nama dan *password*. Setelah mengisi *form*, user mengklik *button save*. Jika berhasil maka akan muncul pesan “ Berhasil registrasi”. Sedangkan jika mengklik *button close* maka akan kembali ke halaman *login*.

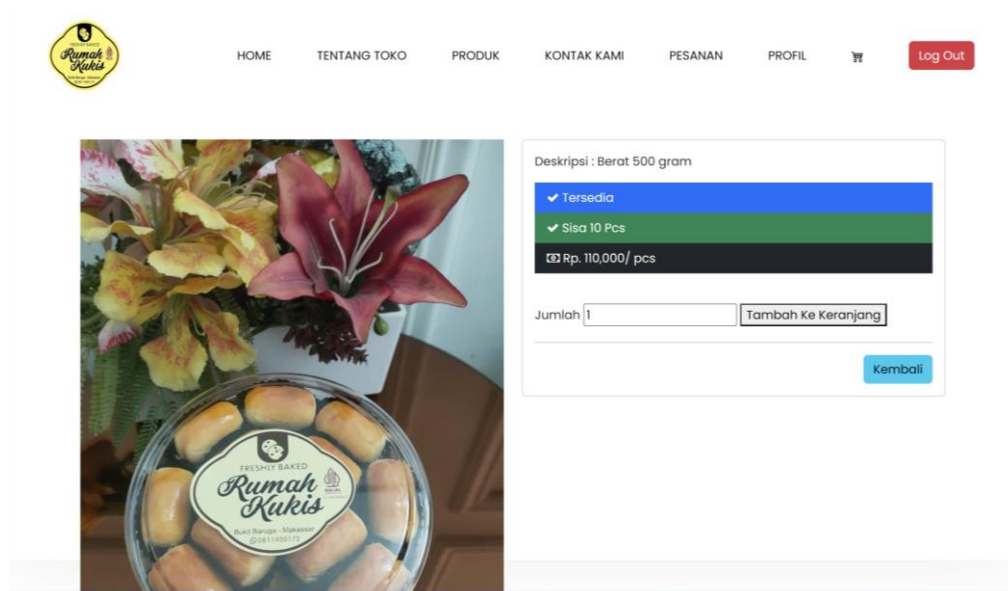
### 4.3.7 Tampilan Halaman Produk



Gambar 4.29 Tampilan Halaman Produk

Gambar diatas adalah tampilan halaman yang akan menampilkan berbagai produk kue yang memuat gambar/foto kue, nama kue, ketersediaan kue, harga kue dan stok kue. klik *button* beli untuk melihat informasi yang lebih lengkap mengenai produk kue yang akan dibeli.

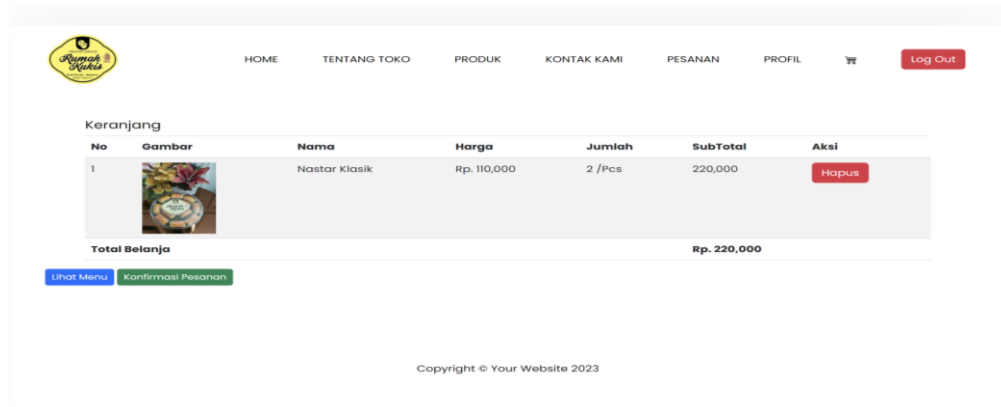
### 4.3.8 Tampilan Halaman Detail Produk



Gambar 4.30 Tampilan Halaman Detail Produk

Gambar diatas merupakan tampilan detail dari produk yang ingin dibeli. Halaman ini menampilkan deskripsi kue yang lebih lengkap. *Customer* dapat menambahkan jumlah kue yang diinginkan selama stok kue yang dibeli masih ada. Setelah itu klik tambah ke keranjang untuk melanjutkan proses pembelian. Jika berhasil, akan muncul pesan “Pesanan berhasil ditambahkan”.

#### 4.3.9 Tampilan Halaman Keranjang



Gambar 4.31 Tampilan Halaman Keranjang

Pada gambar diatas ialah tampilan halaman keranjang yang berisi *rincian* pemesanan seperti subtotal yang akan dibayar. setelah itu, customer mengklik tombol konfirmasi pesanan untuk mengonfirmasi pesanan yang telah ditambahkan ke keranjang. Jika *Customer* ingin menambah pesanan, klik tombol lihat menu, jika ingin menghapus pesanan yang dtambahkan dari keranjang maka klik tombol hapus.

### 4.3.10 Tampilan Halaman Pembayaran

**Pembayaran Dapat Melalui :**  
BRI 483984938 A/N Kue Online

**Total yg Harus di Bayar : Rp. 220,000**

Nama  
Nama Lengkap

Alamat  
Alamat

No Telpn  
No Telpn

Masukkan Bukti Pembayaran :  Tidak ada file yang dipilih

Copyright © Your Website 2023

Gambar 4.32 Tampilan Halaman Pembayaran

Gambar diatas merupakan tampilan halaman pembayaran, pada halaman ini akan ditampilkan total jumlah yang harus dibayar dan *Customer* diminta untuk mengisi *form* data serta mengirimkan bukti pembayaran berupa gambar, setelah mengisi data, customer mengklik tombol kirim. Setelah berhasil maka akan muncul pesan “ sedang diproses”.

### 4.3.11 Tampilan Halaman Detail Pesanan

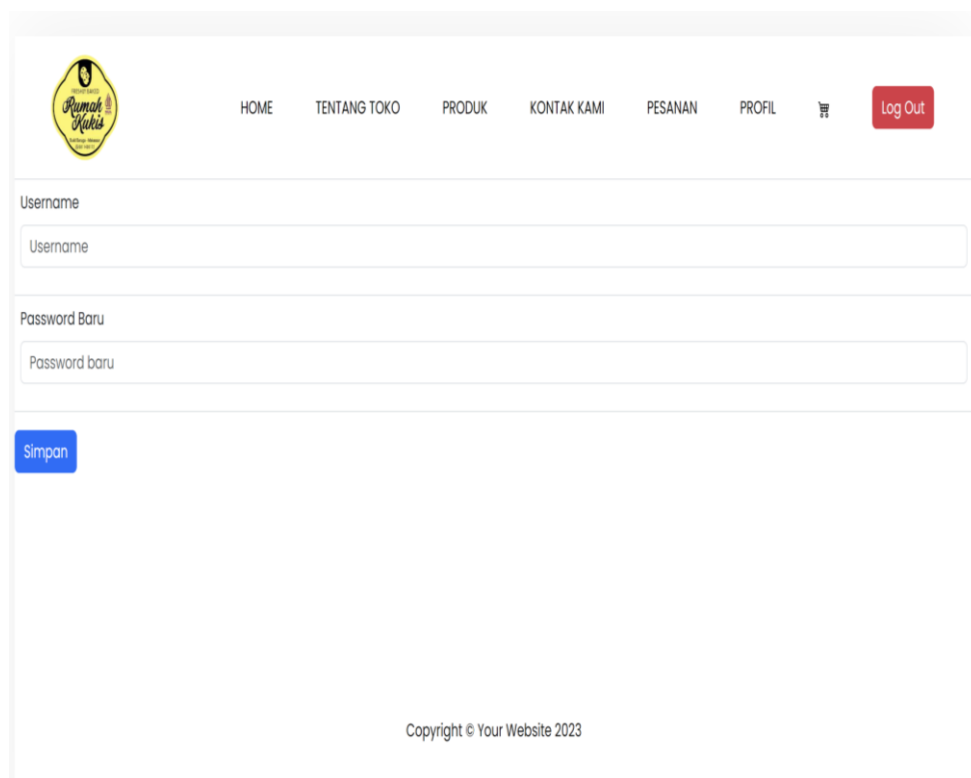
| No | Kode Booking | Nama               | Alamat     | tanggal    | No Telpn | Total Harga | Konfirmasi Pembayaran | Gambar |
|----|--------------|--------------------|------------|------------|----------|-------------|-----------------------|--------|
| 1  | 1692244096   | A. Fidyia Putriani | kayu agung | 2023-08-17 | 81243527 | Rp. 220,000 | sedang di proses      |        |

Copyright © Your Website 2023

Gambar 4.33 Tampilan Halaman Detail Pesanan

Gambar diatas merupakan tampilan halaman detail pesanan, yang berisikan data yang telah diisi sebelumnya. Setelah *customer* mengirimkan bukti transaksi, maka admin akan konfirmasi pembayaran serta mengubah status menjadi pembayaran diterima.

#### 4.3.12 Tampilan Halaman Ubah *Password Customer*



Username

Username

Password Baru

Password baru

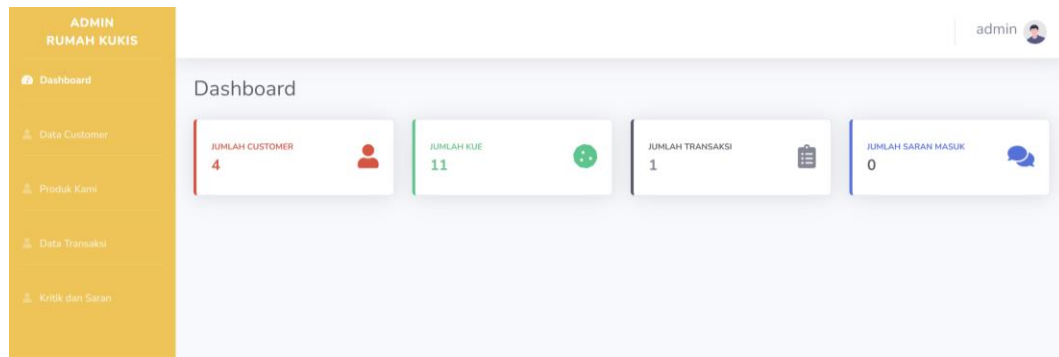
Simpan

Copyright © Your Website 2023

Gambar 4.34 Tampilan Halaman Ubah *Password Customer*

Gambar diatas merupakan tampilan halaman ubah *password* untuk *customer*. Disini *customer* diminta untuk memasukkan *password* baru yang nantinya akan digunakan, lalu mengklik button simpan agar *password* terubah. Setelah mengklik simpan maka akan muncul pesan “ Data Berhasil disimpan ”.

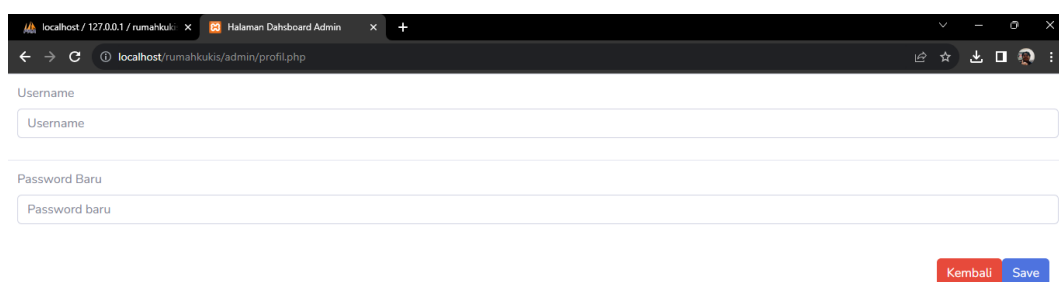
### 4.3.13 Tampilan Halaman *Dashboard* Admin



Gambar 4.35 Tampilan Halaman *Dashboard* Admin

Gambar diatas adalah tampilan halaman *dashboard* admin, yang dimana terdapat tampilan *icon* untuk admin, tampilan *dashboard* menampilkan jumlah customer yang dimana jika *customer login* maka datanya akan tersimpan di admin, jumlah kue adalah jumlah produk yang ada, jumlah transaksi adalah seluruh data transaksi yang dilakukan *customer* dan jumlah saran adalah semua ulasan yang masuk.

### 4.3.14 Tampilan Halaman Ubah *Password* Admin

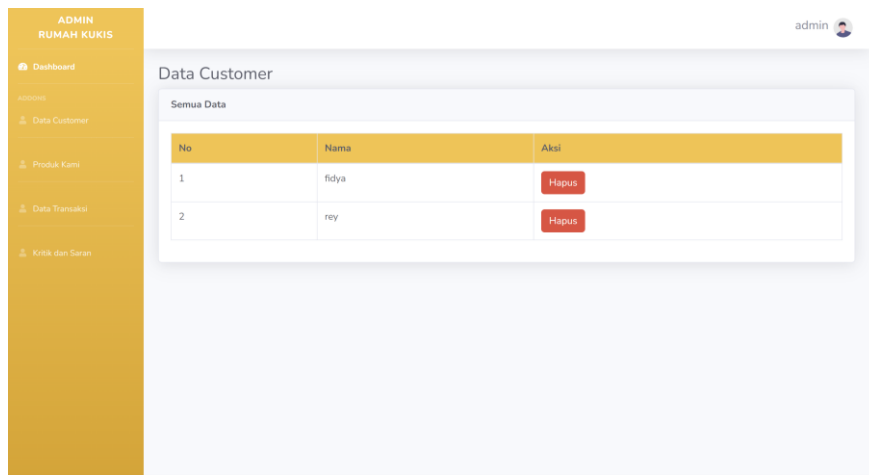


Gambar 4.36 Tampilan Halaman Ubah *Password* Admin

Gambar diatas adalah tampilan halaman ubah *password* untuk admin, admin dapat mengganti *password* dengan memasukkan *username* yang lama dan

*password* baru. Setelah itu klik *button save* agar *password* tersimpan. Setelah mengklik simpan maka akan muncul pesan “ Data Berhasil diubah ”.

#### 4.3.15 Tampilan Halaman Data Customer

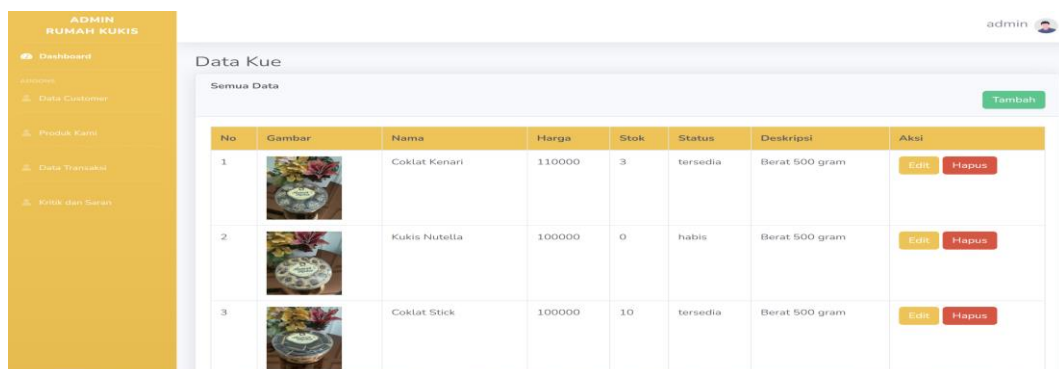





| No | Nama | Aksi  |
|----|------|-------|
| 1  | fidy | Hapus |
| 2  | rey  | Hapus |

Gambar 4.37 Tampilan Halaman Data Customer

Gambar diatas ialah tampilan halaman data *customer*, menampilkan data customer yang sudah *login* ke *website* rumah kukis baik yang telah melakukan transaksi maupun yang tidak melakukan transaksi. Admin juga dapat mengelola data *customer*, jika admin ingin menghapus data klik tombol hapus maka data akan akan terhapus.

#### 4.3.16 Tampilan Halaman Data Produk



| No | Gambar  | Nama          | Harga  | Stok | Status   | Deskripsi      | Aksi       |
|----|---|---------------|--------|------|----------|----------------|------------|
| 1  |  | Coklat Kenari | 110000 | 3    | tersedia | Berat 500 gram | Edit Hapus |
| 2  |  | Kukis Nutella | 100000 | 0    | habis    | Berat 500 gram | Edit Hapus |
| 3  |  | Coklat Stick  | 100000 | 10   | tersedia | Berat 500 gram | Edit Hapus |

Gambar 4.38 Tampilan Halaman Data Produk



Gambar diatas merupakan tampilan halaman data produk, halaman ini menampilkan semua data produk kue yang telah diunggah oleh admin, yang dimana admin dapat melakukan tambah data dengan mengklik *button* tambah, klik button hapus untuk menghapus data, dan klik button edit untuk mengedit deksripsi produk.

#### 4.3.17 Tampilan Halaman Data Transaksi

The screenshot displays the 'Data Transaksi' page. On the left is a sidebar with navigation links: Dashboard, Data Customer, Produk Kami, Data Transaksi, and Kritik dan Saran. The main content area has a title 'Data Transaksi' and a subtitle 'Semua Data'. Below this is a search bar with two input fields labeled 'hh/bb/tttt' and a 'Search' button. The table below contains the following data:

| No | Kode booking | Nama              | Alamat     | No telpon | Total harga | Tanggal Transaksi | Konfirmasi Pembayaran | Bukti Pembayaran | Aksi    |
|----|--------------|-------------------|------------|-----------|-------------|-------------------|-----------------------|------------------|---------|
| 1  | 1692244096   | A. Fidya Putriani | kayu agung | 81243527  | Rp. 220,000 | 2023-08-17        | sedang di proses      |                  | Rincian |

Gambar 4.39 Tampilan Halaman Data Transaksi

Gambar diatas merupakan tampilan halaman data transaksi pada admin, pada halaman ini admin dapat mencetak laporan transaksi dengan memasukkan tanggal dan mengklik *button seacrh* untuk melihat data, admin juga dapat mengklik button rincian untuk melihat rincian pembayaran *customer*.

### 4.3.18 Tampilan Halaman Rincian Pembayaran

#### Detail Pembayaran

#### Detail booking

Kode Booking : 1692244096

Nama : A. Fidyia Putriani

Alamat : kayu agung

telepon : 81243527

Total Harga : Rp. 220,000

Status : Sedang di proses

[Ubah Status](#)

| No | Nama Kue      | Jumlah |
|----|---------------|--------|
| 1  | Nastar Klasik | 2      |

[Kembali](#)

Gambar 4.40 Tampilan Halaman Rincian Pembayaran

Gambar diatas merupakan tampilan halaman rincian pembayaran, halaman ini menampilkan *detail booking* dari *customer*, admin dapat mengubah status pembayaran customer menjadi pembayaran diterima dengan mengklik button ubah status pilih pembayaran diterima maka status akan berubah.

### 4.3.19 Tampilan Halaman Liat Kritik dan Saran

#### ADMIN RUMAH KUKIS

- Dashboard
- Data Customer
- Produk Kami
- Data Transaksi
- Kritik dan Saran

#### Saran

Semua Data

| No | Nama   | No Telpn  | Email                | Pesan             | aksi                  |
|----|--------|-----------|----------------------|-------------------|-----------------------|
| 1  | raihan | 098266261 | raihan1234@gmail.com | hello runah kukis | <a href="#">Hapus</a> |

Gambar 4.41 Tampilan Halaman Liat Kritik dan Saran

Gambar diatas merupakan tampilan halaman liat kritik dan saran, yang dimana semua ulasan yang masuk akan muncul pada halaman tersebut mulai dari

nama, no.telpon, email dan pesan, admin dapat menghapus data yang masuk dengan mengklik *button* hapus maka data akan terhapus

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka ada beberapa hal yang dapat disimpulkan, sebagai berikut :

1. Website ini dibangun sebagai media informasi dan penjualan agar rumah kukis dapat lebih mudah memasarkan penjualan produk dengan menyampaikan informasi secara lengkap seperti (harga, jumlah stok, dan deskripsi produk).
2. Dengan adanya sistem pengelolaan data penjualan pada Rumah Kukis yang diharapkan dapat memudahkan pemilik toko dalam mengelola penjualan kue tanpa melakukan pencatatan secara manual.

#### **5.2 Saran**

Untuk menunjang pengembangan sistem ini, penulis memberikan saran-saran antara lain:

1. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mngembangkan kearah *mobile application* yang dimana terdapat fitur lain yang lebih menarik seperti (warna, *layout*, fitur) dan lebih memudahkan dalam monitoring penjualan.
2. Bahwa Perancangan aplikasi penjualan kue kering berbasis *website* pada rumah kukis dirasa perlu tenaga yang memang betul-betul menguasai aplikasi

sehingga pemilik toko dapat menggunakan aplikasi sesuai dengan perintah yang akurat dan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R., 2018. *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ahmad, R. F., & Hasti, N. (2018). “Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web”. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 8(1), 67-72.  
<http://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/view/911>
- Arkhiansyah, Yuni.Komputer.2018.*Aplikasi Perhitungan Key Performance Indicators (Kpi) Jurusan Berbasis Website Pada Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya. Bandar Lampung*. Jurnal Informatika, 18(1), 56–62.  
<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalInformatika/article/view/1090>
- Bay Haqi, M. K., & Setiawan Satria Heri, S.E, M. T. . (2019). *Aplikasi Absensi Dosen dengan Java dan Smartphone sebagai Barcode Reader*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, Jakarta.
- Budi Raharjo. (2016). *Modul Pemrograman Web : HTML, PHP dan MySQL (Edisi Ketiga)*. Modula. Bandung.
- Enterprise Jubilee, 2018. *HTML PHP dan MySQL untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Erawati, W. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall*. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3(1), 1-8.  
<http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib/article/view/987>
- Haqi, Bay, dan Heri Satria Setiawan. 2019. *Aplikasi Absensi Dosen dengan Java dan Smartphone sebagai Barcode Reader*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Indrajani, 2018. *Database Systems All In One Theory, Practice, And Case Study*. Jakarta : PT Alex Media Komputindo.
- Iqbal, M. (2019). *5 Jam Belajar PHP MySQL dengan Dreamweaver CS3*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Lestari, P., Dar, M. H., Nasution, M., & Harahap, S. Z. (2021). *Pemamfaatan Sistem Informasi Penjualan Online Toko Roti Hasanah Bakery Rantauprapat Berbasis Web*. IKA BINA EN PABOLO: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 1(2),83-88.  
<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/ikabinaenpabolo/article/view/1374>
- M. Ummy Gusti Salamah, S.ST, *Tutorial Cascading Style Sheets (CSS)*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Munawar.2018.*Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Languag)*.Informatika Bandung:Bandung.
- Naufal, M. M. A., Hernawati, E., & Qanaâ, M. (2019). “Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes And Cookies”. *eProceedings of Applied.Science*. 5(1).  
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/8557>

- Rahayu, T., & Wibisono, M. B. (2020). "Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Kandidat Calon Kepala Desa Dengan Metode Fanp Berbasis Web". *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 22(3), 350-356. <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/view/1134>
- Rusli, Ahmar, A. S., & Rahman, A. (2019). *Pemrograman Website dengan PHPMySQL untuk Pemula*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Saputra, R. H., Albar, M. A., & Agitha, N. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kue Berbasis Mobile Pada Toko Kue Primadona*. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, Dan Aplikasinya (JTIKA)*, 2(1), 50-56. <http://jtika.if.unram.ac.id/index.php/JTIKA/article/view/78>
- Setiawan, A. H., & Wijanarko, R. (2021). "Sistem Informasi Penjualan Roti Berbasis Web (Studi Kasus di CV Mams Bakery)". *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 52. <https://scholar.archive.org/work/hltkzupvvnamlpggkoh4jygom/access/wa>  
<yback/https://www.publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/JINRPL/article/download/4036/pdf>
- Sukanto, Rosa A., dan M. Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Widodo, W., & Supriadi, I. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pemesanan Kue Berbasis Web (Studi Kasus: Toko Aneka Kue Irene Jayapura)*. *DINAMIS*, 19(1), 35-40. <http://ojs.ustj.ac.id/dinamis/article/view/1099>
- Winarno, Edy dan Ali Zaki. 2014. *Pemrograman Web Berbasis HTML5, PHP, & JavaScript*. Bandung: PT Elex Media Komputindo.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Sertifikat Halal Rumah Kukis



REPUBLIK INDONESIA  
(REPUBLIC OF INDONESIA)

جمهورية إندونيسيا

SERTIFIKAT HALAL  
(HALAL CERTIFICATE)

شهادة الحلال

Nomor Sertifikat  
Certificate Number

ID73110001683881222

رقم الشهادة

Berdasarkan keputusan komite fatwa produk halal nomor :  
Based on the decree to stipulating halal products of fatwa committee :  
استنادا على قرار مجلس العلماء الإندونيسي عن تحديد الحلال للمنتجات :  
KF-SD-202304007011 Tanggal 4 April 2023

|  |   |              |
|--|---|--------------|
| Jenis Produk<br>Type of Product          | Produk bakeri   | نوع المنتج   |
| Nama Produk<br>Name of Product           | -Terlampir / As Attached-   | اسم المنتج   |
| Nama Pelaku Usaha<br>Name of Company     | SUMARNI,SE  | اسم الشركة   |
| Alamat Pelaku Usaha<br>Company's Address | JL. KAYU AGUNG NO.7, RT/RW -, ANTANG,<br>MANGGALA, KOTA MAKASSAR, SULAWESI<br>SELATAN, -, INDONESIA | عنوان الشركة |

Diterbitkan di Jakarta pada  
Issued in Jakarta on

4 April 2023

أصدرت الشهادة بجاكرتا في

telah memenuhi ketentuan perundang-undangan  
Has complied with the provision of laws and regulations  
قد استوفت أحكام التشريع

KEPALA  
BADAN PENYELENGGARA JAMINAN PRODUK HALAL  
HEAD OF HALAL PRODUCT ASSURANCE BODY

رئيس وكالة ضمان المنتجات الحلال



Muhammad Aqil Irham

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik, BSSN







REPUBLIK INDONESIA  
(REPUBLIC OF INDONESIA)  
جمهورية إندونيسيا

LAMPIRAN SERTIFIKAT HALAL  
(THE ATTACHMENT OF HALAL CERTIFICATE)

## مرفقة لشهادة الحلال

|   |   |              |
|---|---|--------------|
| Nomor Sertifikat<br><i>Certificate Number</i> | ID73110001683881222   | رقم الشهادة  |
| Nama Pelaku Usaha<br><i>Name of Company</i>   | SUMARNI,SE  | اسم الشركة   |
| Jenis Produk<br><i>Type of Product</i>        | Produk bakeri   | نوع المنتج   |
| Alamat Pabrik<br><i>Factory's Address</i>     | Rumah Kukis<br>Jl. Kayu Agung IV No. 7 Makassar 90234<br>Sulawesi Selatan | عنوان المصنع |

Daftar Produk / Product Name

| No | Nama Produk / Product Name |
|----|----------------------------|
| 11 | Puding Regal               |

Hal: 2 / Total Produk: 11

Diterbitkan di Jakarta pada  
*Issued in Jakarta on*

4 April 2023

أصدرت الشهادة بجاكرتا في

KEPALA  
BADAN PENYELENGGARA JAMINAN PRODUK HALAL  
*HEAD OF HALAL PRODUCT ASSURANCE BODY*  
رئيس وكالة ضمان المنتجات الحلال



Muhammad Aqil Irham

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik, BSSN





REPUBLIK INDONESIA  
(REPUBLIC OF INDONESIA)

جمهورية إندونيسيا

LAMPIRAN SERTIFIKAT HALAL  
(THE ATTACHMENT OF HALAL CERTIFICATE)

## مرفقة لشهادة الحلال

Nomor Sertifikat  
Certificate Number

ID73110001683881222

رقم الشهادة

Nama Pelaku Usaha  
Name of Company

SUMARNI,SE

اسم الشركة

Jenis Produk  
Type of Product

Produk bakeri

نوع المنتج

Alamat Pabrik  
Factory's Address

Rumah Kukis  
Jl. Kayu Agung IV No. 7 Makassar 90234  
Sulawesi Selatan

عنوان المصنع

Daftar Produk / Product Name

| No | Nama Produk / Product Name |
|----|----------------------------|
| 1  | Nastar Thailand            |
| 2  | Nastar Klasik              |
| 3  | Nastar Cheese              |
| 4  | Palm Cheese                |
| 5  | Sagu Keju                  |
| 6  | Coklat Mente               |
| 7  | Kastangel                  |
| 8  | Photato Kenari             |
| 9  | Coklat Stick               |
| 10 | Kukis Nutella              |

Hal: 1 / Total Produk: 11

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik, BSN





REPUBLIK INDONESIA  
(REPUBLIC OF INDONESIA)  
جمهورية إندونيسيا

LAMPIRAN SERTIFIKAT HALAL  
(THE ATTACHMENT OF HALAL CERTIFICATE)

## مرفقة لشهادة الحلال

Nomor Sertifikat ID73110001683881222 رقم الشهادة  
Certificate Number

Nama Pelaku Usaha SUMARNI,SE اسم الشركة  
Name of Company  
Jenis Produk Produk bakeri نوع المنتج  
Type of Product

Daftar Gerai / Outlet

| No | Nama Gerai / Outlet |
|----|---------------------|
| 1  | Rumah Kukis         |

Hal: 1 / Total Outlet: 1

Diterbitkan di Jakarta pada 4 April 2023  
Issued in Jakarta on

أصدرت الشهادة بجاكرتا في

KEPALA  
BADAN PENYELENGGARA JAMINAN PRODUK HALAL  
HEAD OF HALAL PRODUCT ASSURANCE BODY  
رئيس وكالة ضمان المنتجات الحلال



Muhammad Aqil Irham

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik, BSN



## Lampiran 2 Daftar Harga Kue Rumah Kukis

Price List 64 mg

### Price List :

| VARIANT         | 500GR | 1KG   |
|-----------------|-------|-------|
| Nastar Thailand | 125 k | 250 k |
| Nastar Klasik   | 110 k | 220 k |
| Nastar Cheese   | 100 k | 200 k |
| Palm Cheese     | 100 k | 200 k |
| Sago Cheese     | 100 k | 200 k |
| Coklat Mente    | 110 k | 220 k |
| Kastangel       | 120 k | 240 k |
| Potato Kenari   | 110 k | 220 k |
| Kukis Almond    | 110 k | 220 k |
| Putri Salju     | 100 k | 200 k |
| Coklat Stick    | 100 k | 200 k |
| Kukis Nutella   | 120 k | 240 k |
| Kukis Sultana   | 100 k | 200 k |

Order Now

+ 62 811 400 172

## Lampiran 3 Produk Kue



## Lampiran 4 Coding

```

1  <?php
2  // memanggil file koneksi.php
3  include 'koneksi.php';
4
5  // memanggil file header.php
6  include 'header.php';
7
8  ?>
9
10
11 <div class="container">
12   <div class="row">
13     <div class="col-12 text-center">
14       <h3 style="text-align:center"> #Kukisnya Keluarga Indonesia </h3>
15       <h6 style="text-align:center" > Gigitan rasa yang sempurna. Dengan setiap gigitan, kamu akan merasakan royalti. </h6>
16       <br/>
17       <div class="mt-2">
18         <h3 style="text-align:center"> Informasi Terbaru </h3>
19         
20       </div>
21     </div>
22   </div>
23 </div>
24 </div>
25

```

```

1  <?php
2  // memanggil file header.php
3  include 'header.php';
4  ?>
5
6  <!-- tentang toko -->
7  <section class="about_section layout_padding ">
8    <div class="container  ">
9      <div class="row">
10        <div class="col-md-15">
11          <div class="detail-box">
12            <!-- <div class="heading_container"> -->
13            <h3 style="text-align:center"> Tentang Rumah Kukis </h3>
14          </div>
15          <p style="font-family: Roboto"><center>
16            Rumah kukis berdiri sejak tahun 2019 yang diproduksi langsung oleh pemiliknya Ibu Sumarni SE.

```

```
1 <!-- Sidebar -->
2 <ul class="navbar-nav bg-warning sidebar sidebar-dark accordion" id="accordionSidebar">
3
4 <!-- Sidebar - Brand -->
5 <a class="sidebar-brand d-flex align-items-center justify-content-center" href="index.php">
6   <div class="sidebar-brand-icon rotate-n-15">
7     </div>
8   <div class="sidebar-brand-text mx-3"> Admin <br/> Rumah Kukis </div>
9 </a>
10
11 <!-- Divider -->
12 <hr class="sidebar-divider my-0">
13
14 <!-- Nav Item - Dashboard -->
15 <li class="nav-item active">
16   <a class="nav-link" href="index.php">
17     <i class="fas fa-fw fa-tachometer-alt"></i>
18     <span>Dashboard</span></a>
19 </li>
20
```