

Laporan Pembuatan Aplikasi Manajemen Marketplace PETONA



Oleh

Nazwa Dafa Ramadhan Arifin Putra	20051397023
Mohammad Dzakiyyul Ashfiya' El Arif	20051397031
Gagah Rizky Mulyawan	20051397045

Program Studi Manajemen Informatika

Fakultas Vokasi

Universitas Negeri Surabaya

2022

Deskripsi Aplikasi

PETONA Desktop Application merupakan sebuah aplikasi desktop yang dirancang untuk memperlancar proses manajerial pada website PETONA, melalui aplikasi desktop ini nantinya seluruh gambaran proses yang terjadi pada website PETONA dapat dipantau dengan mudah dan juga semua hasil dari proses-proses yang terjadi dapat digambarkan melalui sebuah laporan yang secara otomatis tersedia pada aplikasi desktop ini nantinya. PETONA Desktop Application juga memungkinkan merekap seluruh feedback masukan dari para pengguna dimana hal ini akan berguna sebagai landasan dalam pengembangan website PETONA kedepannya.

Teknis penggunaan aplikasi

PETONA Desktop Application terdiri dari 3 bagian yaitu :

1. Home

Pada bagian home ini admin dari petona dapat mengakses menu input barang, pemesanan, dan pelanggan :

a. Menu input barang

Pada menu ini admin dapat memasukkan barang apa saja yang nantinya siap untuk diperjual-belikan dengan para user website PETONA nantinya dan juga memasukkan jumlah ketersediaan produk.

b. Menu pemesanan

Pada menu ini admin dapat mengisi form yang ada untuk mengisikan pemesanan apa saja yang telah dilakukan oleh user website PETONA, melalui menu juga nanti akan dihasilkan laporan keuangan yang menunjukkan semua hasil proses bisnis yang terjadi melalui website PETONA ini.

c. Menu pelanggan

Pada menu ini admin dapat melihat pengguna yang telah masuk dan membuat akun pada website PETONA, admin juga dapat memonitor pengguna telah melakukan pembelian apa saja pada marketplace website PETONA.

2. Shop

Pada bagian menu ini akan menampilkan semua produk-produk yang telah muncul pada website marketplace PETONA dan jumlah ketersediaan produk, jika semisal terdapat produk

yang telah habis ketersediaannya maka admin dapat menghilangkan produk tersebut dari marketplace nya, pada menu shop juga semua harga dari produk ditampilkan sehingga jika terdapat human error dimana terjadi salah input harga dapat terdeteksi secepat mungkin, dan pada menu ini juga akan ditampilkan jumlah ketersediaan produk saat itu.

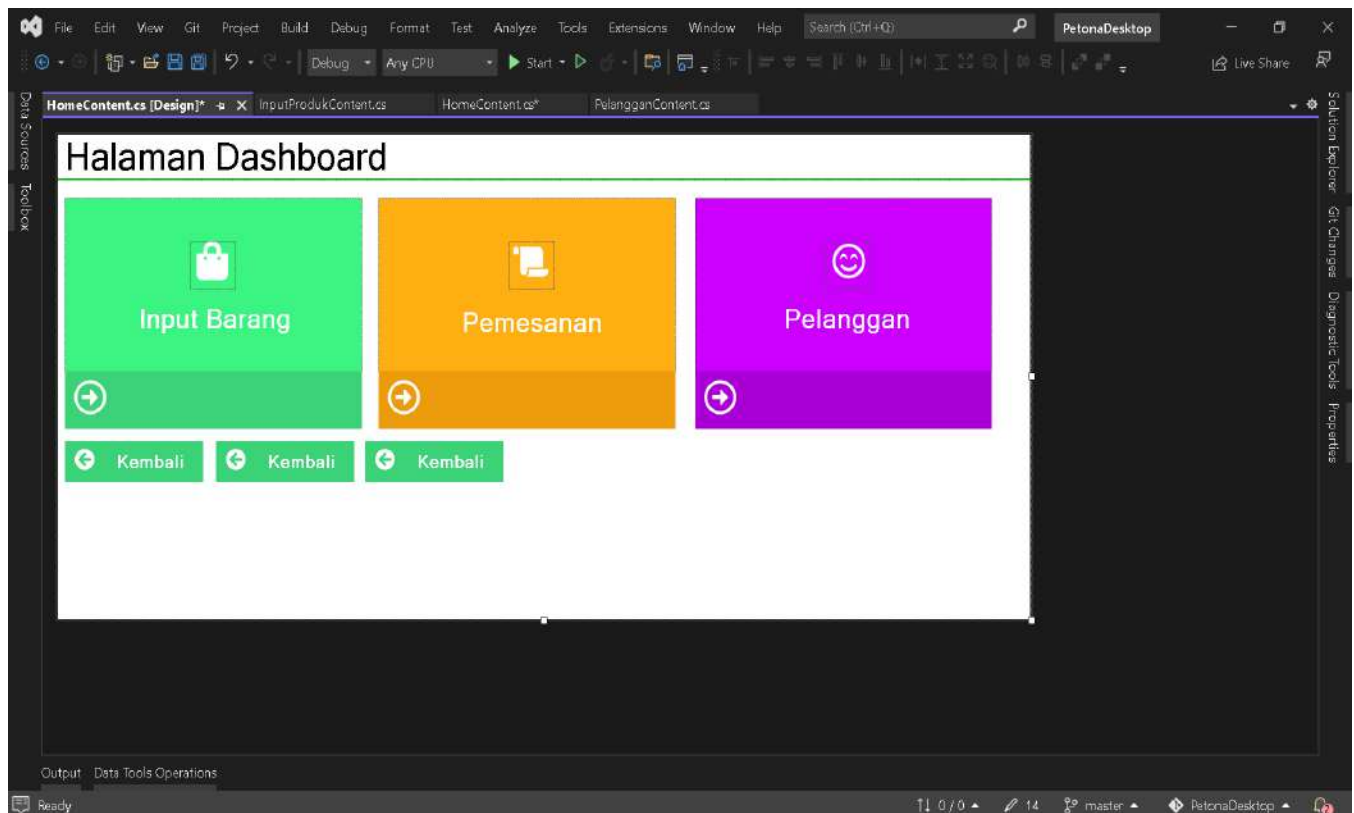
3. Feedback

Pada bagian menu ini akan ditampilkan semua saran dan masukan yang diberikan user website, melalui saran dan masukan pada feedback ini nantinya akan mempermudah dalam proses pengembangan website kedepan.

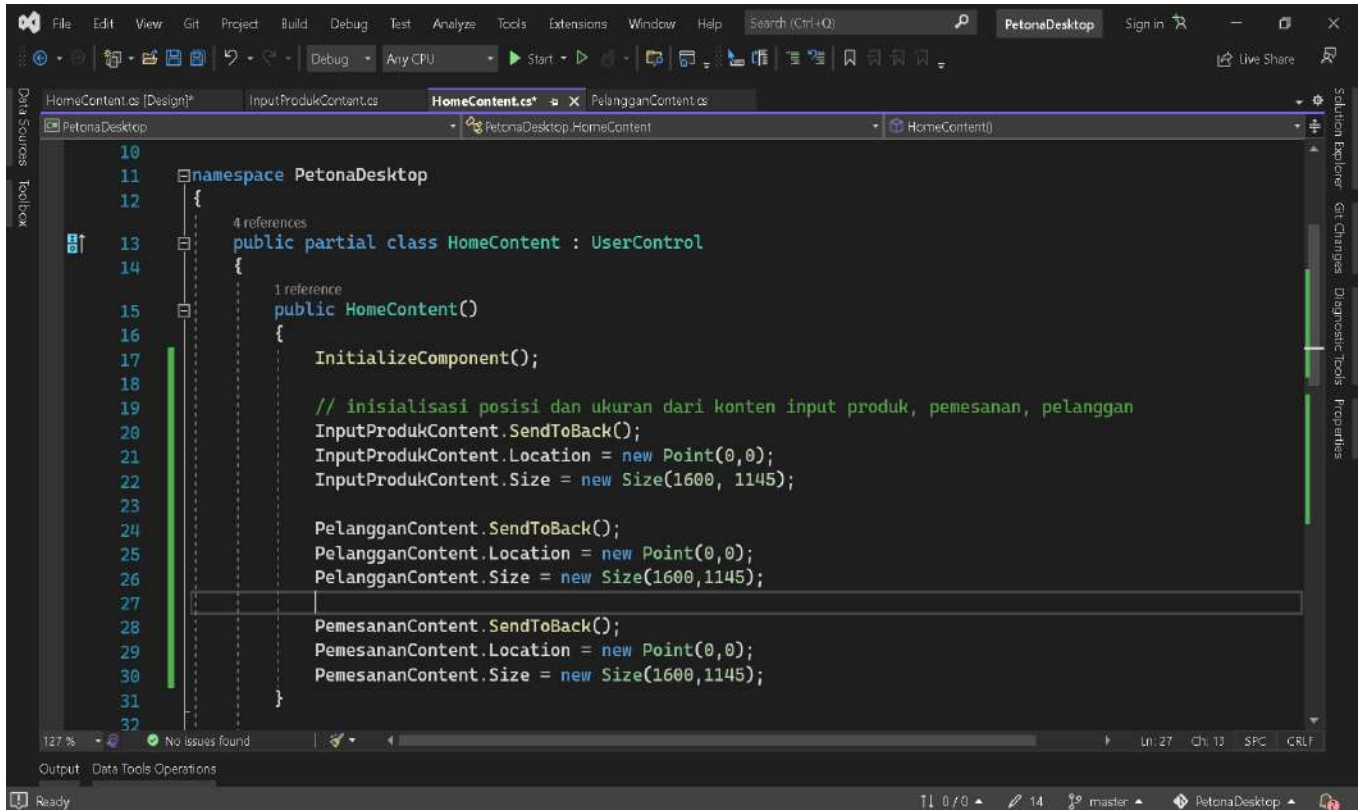
Kontribusi Setiap Anggota

1. Nazwa Dafa Ramadhan Arifin Putra

Membuat halaman home yang berisikan 3 pilihan yaitu Input Barang, Pemesanan, dan Pelanggan

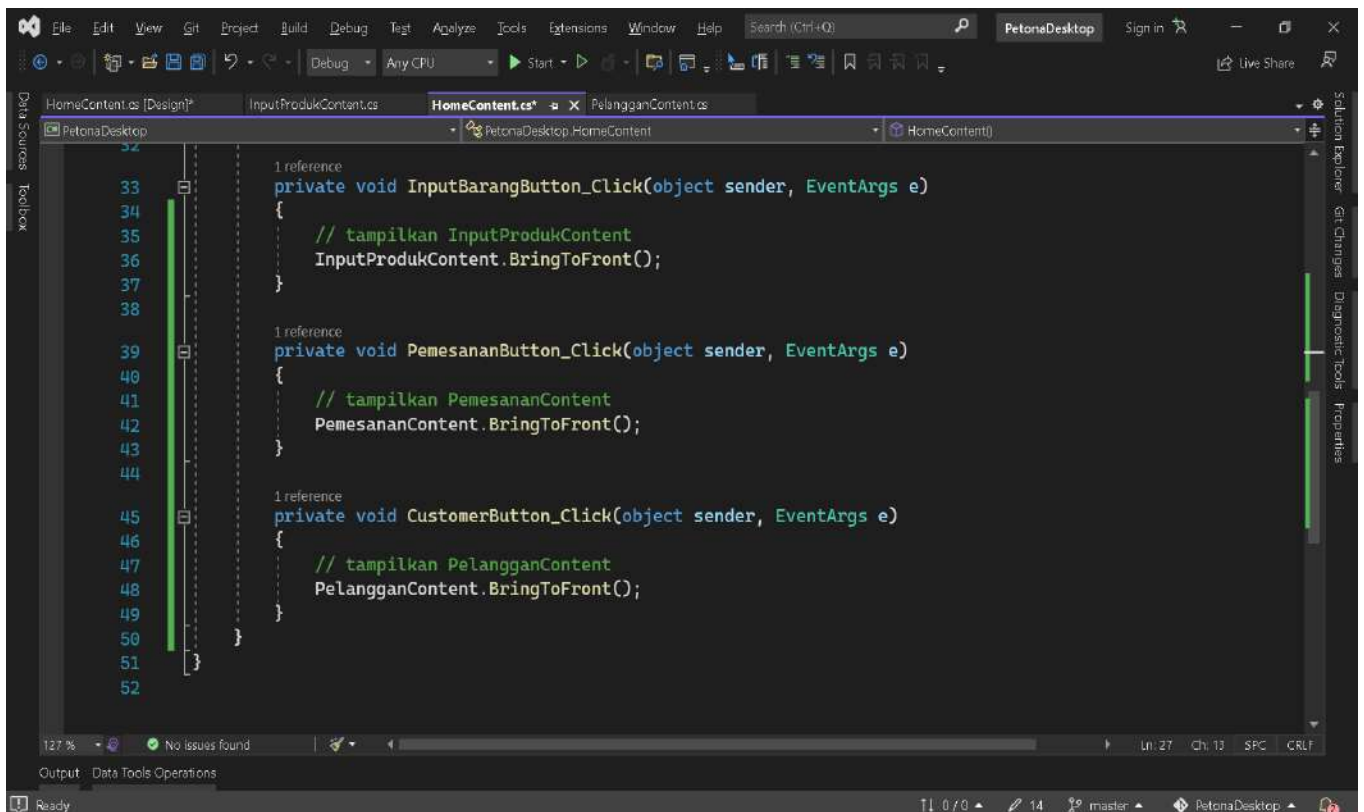


Inisialisasi Posisi dan ukuran konten Input Produk, Pemesanan, dan Pelanggan



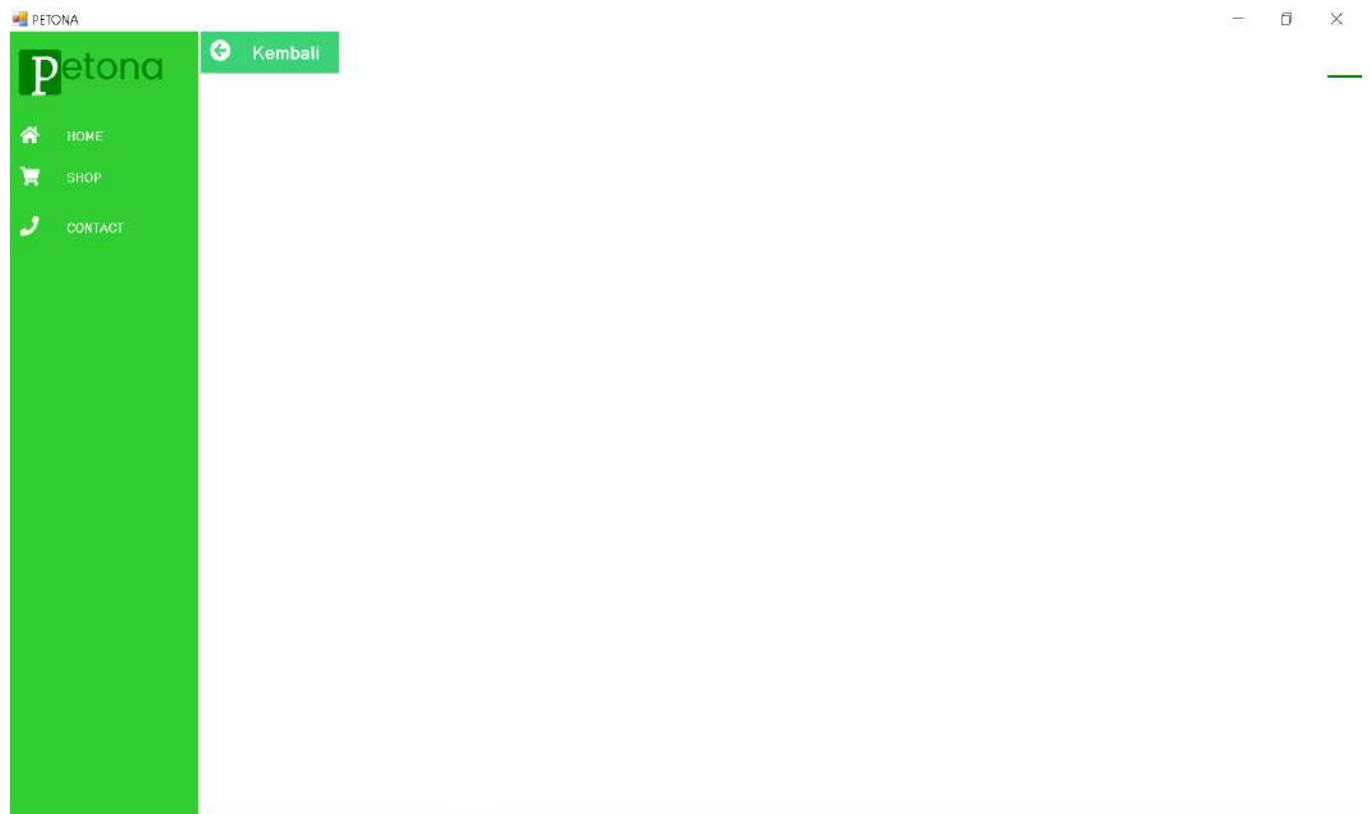
```
10
11 namespace PetonaDesktop
12 {
13     4 references
14     public partial class HomeContent : UserControl
15     {
16         1 reference
17         public HomeContent()
18         {
19             InitializeComponent();
20
21             // inisialisasi posisi dan ukuran dari konten input produk, pemesanan, pelanggan
22             InputProdukContent.SendToBack();
23             InputProdukContent.Location = new Point(0,0);
24             InputProdukContent.Size = new Size(1600, 1145);
25
26             PelangganContent.SendToBack();
27             PelangganContent.Location = new Point(0,0);
28             PelangganContent.Size = new Size(1600,1145);
29
30             PemesananContent.SendToBack();
31             PemesananContent.Location = new Point(0,0);
32             PemesananContent.Size = new Size(1600,1145);
33         }
34     }
35 }
```

Ketika panel Input barang, Pemesanan, atau Pelanggan ditekan maka akan membuka masing-masing tampilan dengan mengakses user control baru



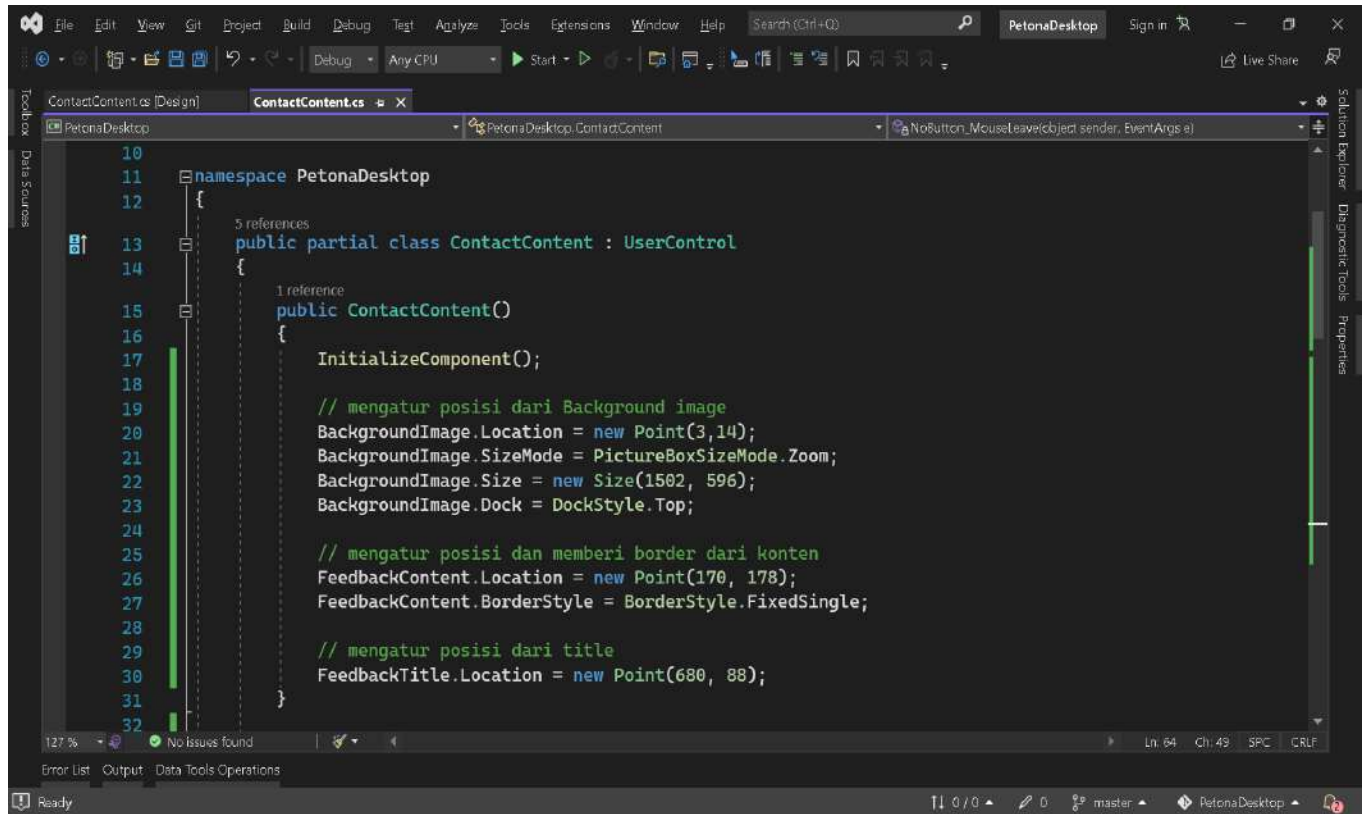
```
33
34
35     1 reference
36     private void InputBarangButton_Click(object sender, EventArgs e)
37     {
38         // tampilkan InputProdukContent
39         InputProdukContent.BringToFront();
40     }
41
42     1 reference
43     private void PemesananButton_Click(object sender, EventArgs e)
44     {
45         // tampilkan PemesananContent
46         PemesananContent.BringToFront();
47     }
48
49     1 reference
50     private void CustomerButton_Click(object sender, EventArgs e)
51     {
52         // tampilkan PelangganContent
53         PelangganContent.BringToFront();
54     }
55 }
```

Tampilan awal dari masing-masing user control

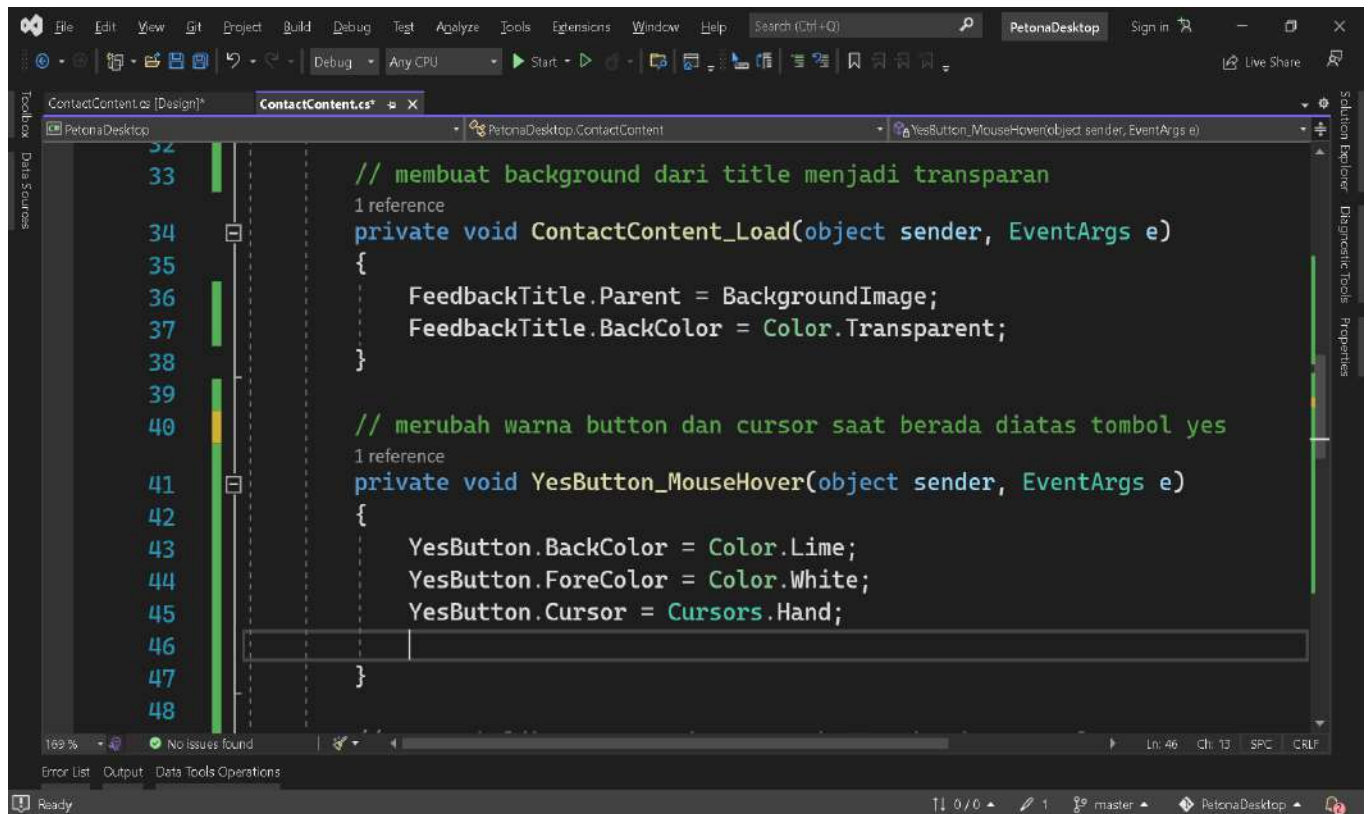


2. Gagah Rizky Mulyawan

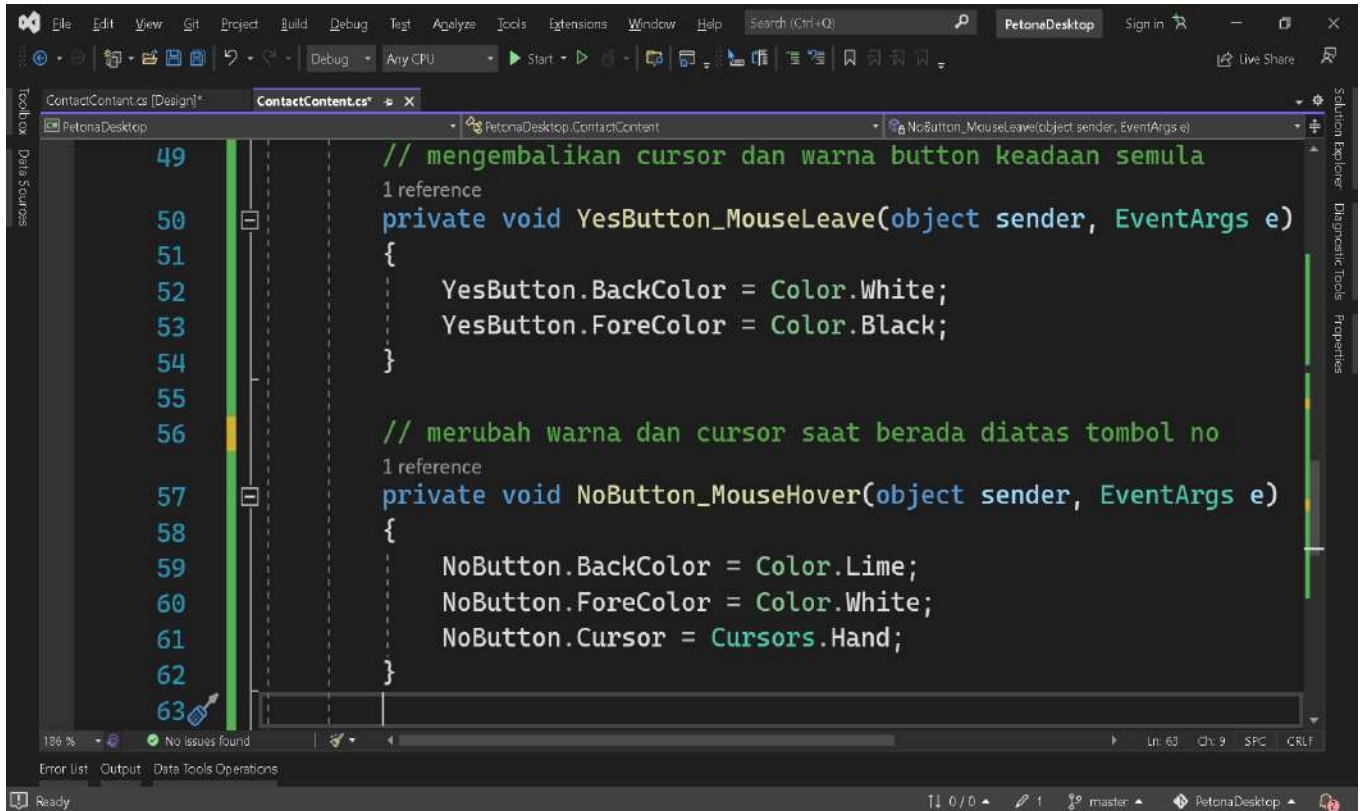
Mengatur posisi dari background image, memberi border dari konten, dan title



Membuat background dari title menjadi transparan dan merubah warna button dan cursor saat berada diatas tombol yes



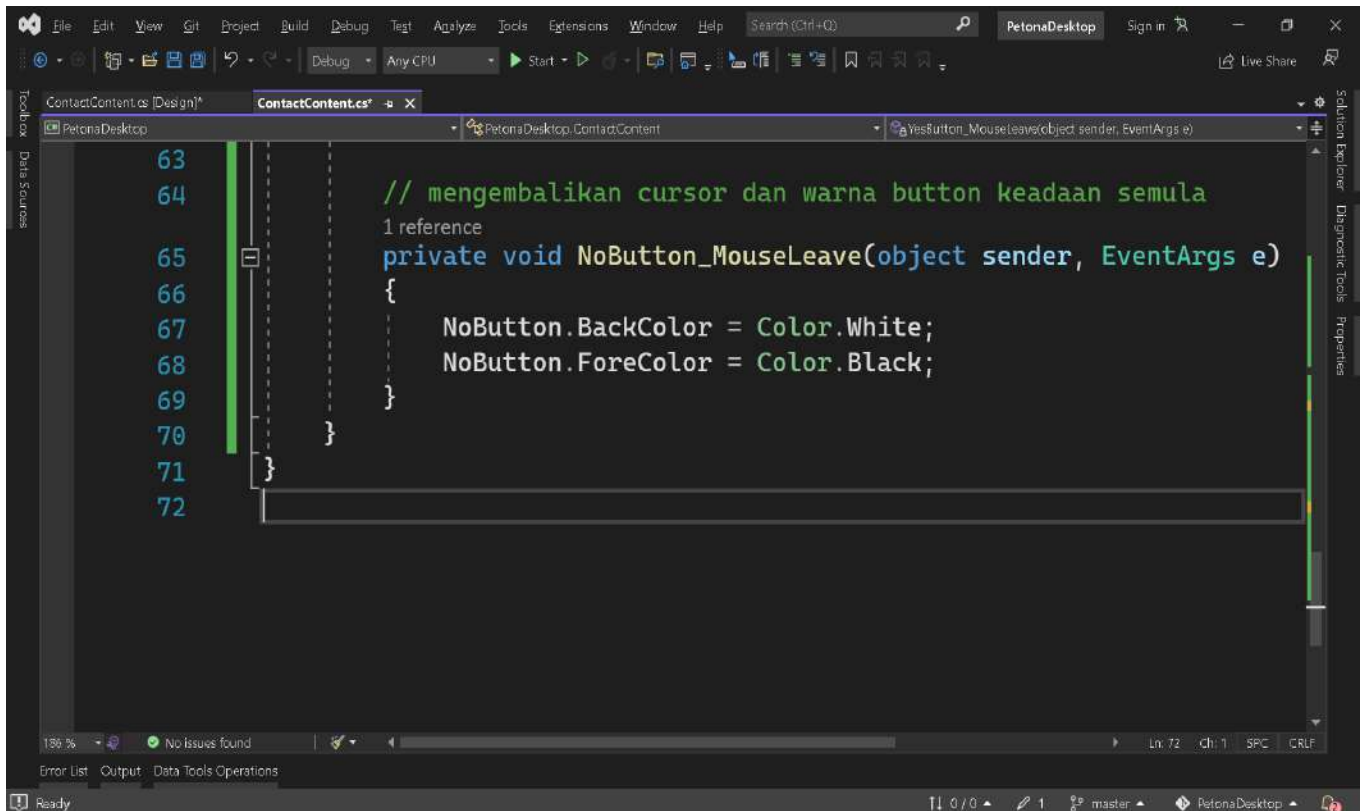
Mengembalikan cursor dan warna button keadaan semula, merubah warna dan cursor saat berada diatas tombol no



This screenshot shows the Visual Studio IDE with the file `ContactContent.cs` open. The code is in C# and defines two event handlers for a button named `NoButton`. The `NoButton_MouseLeave` method is currently selected, showing its implementation which resets the button's background color to white, foreground color to black, and cursor to the default hand cursor. The `YesButton_MouseLeave` method is also visible above it, performing similar resets for the `YesButton`.

```
49 // mengembalikan cursor dan warna button keadaan semula
50 1 reference
51 private void YesButton_MouseLeave(object sender, EventArgs e)
52 {
53     YesButton.BackColor = Color.White;
54     YesButton.ForeColor = Color.Black;
55 }
56 // merubah warna dan cursor saat berada diatas tombol no
57 1 reference
58 private void NoButton_MouseHover(object sender, EventArgs e)
59 {
60     NoButton.BackColor = Color.Lime;
61     NoButton.ForeColor = Color.White;
62     NoButton.Cursor = Cursors.Hand;
63 }
```

Mengembalikan cursor dan warna button keadaan semula



This screenshot shows the Visual Studio IDE with the file `ContactContent.cs` open. The code is in C# and defines two event handlers for a button named `NoButton`. The `NoButton_MouseLeave` method is currently selected, showing its implementation which resets the button's background color to white, foreground color to black, and cursor to the default hand cursor. The `YesButton_MouseLeave` method is also visible above it, performing similar resets for the `YesButton`.

```
63 // mengembalikan cursor dan warna button keadaan semula
64 1 reference
65 private void NoButton_MouseLeave(object sender, EventArgs e)
66 {
67     NoButton.BackColor = Color.White;
68     NoButton.ForeColor = Color.Black;
69 }
70 }
71 }
72 }
```


Hasil dari tampilan feedback

PETONA

Petona

HOME

SHOP

CONTACT

Feedback

Reviews

4,5 ★★★★★

Would you rate as?

Dzakkiyul ashifaa

3 days ago

"Website ini sangat bagus untuk membantu petani di Indonesia"

Isa Iman

3 days ago

"Website ini menyediakan fitur yang sangat lengkap"

Nazwa Dafa

3 days ago

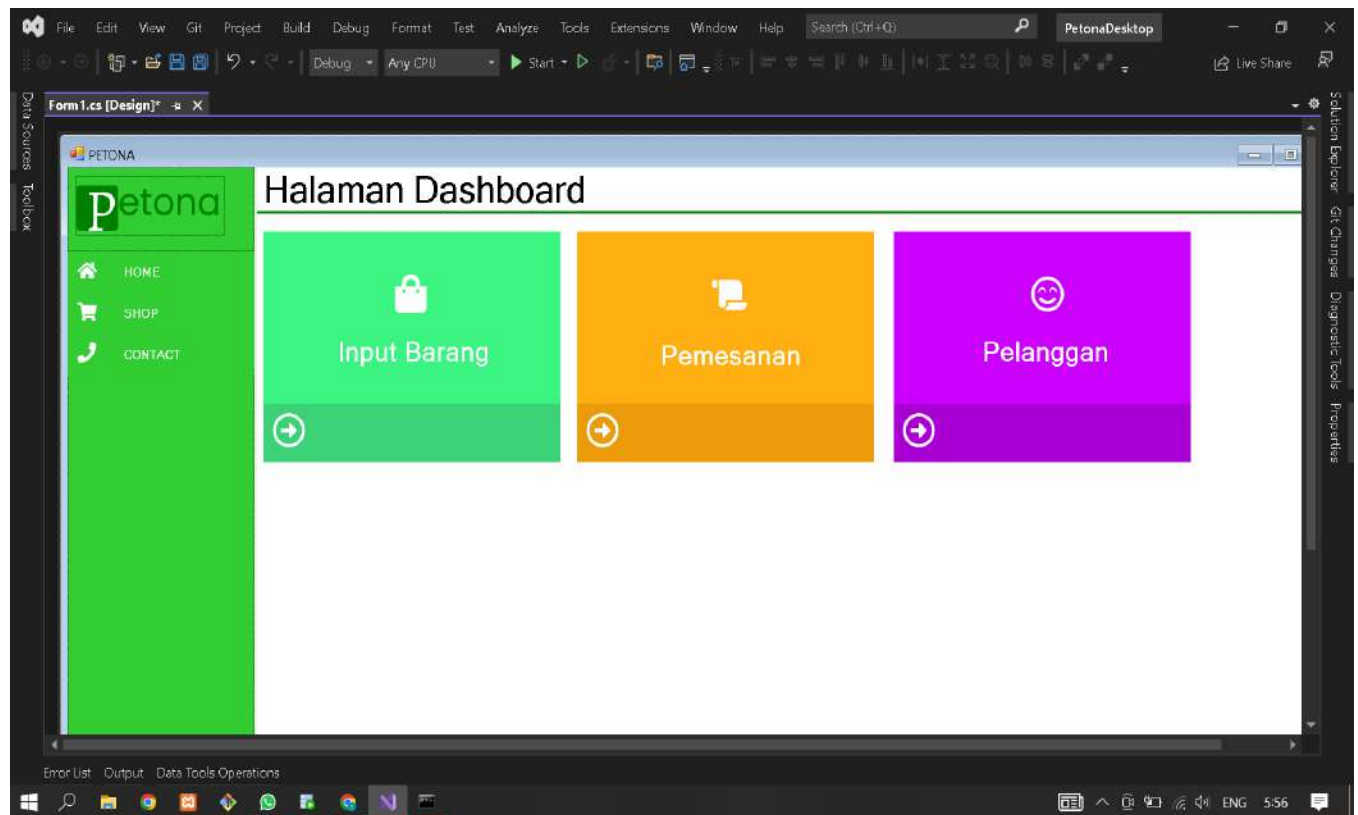
"Website ini mudah dimengerti untuk semua kalangan"

Nama

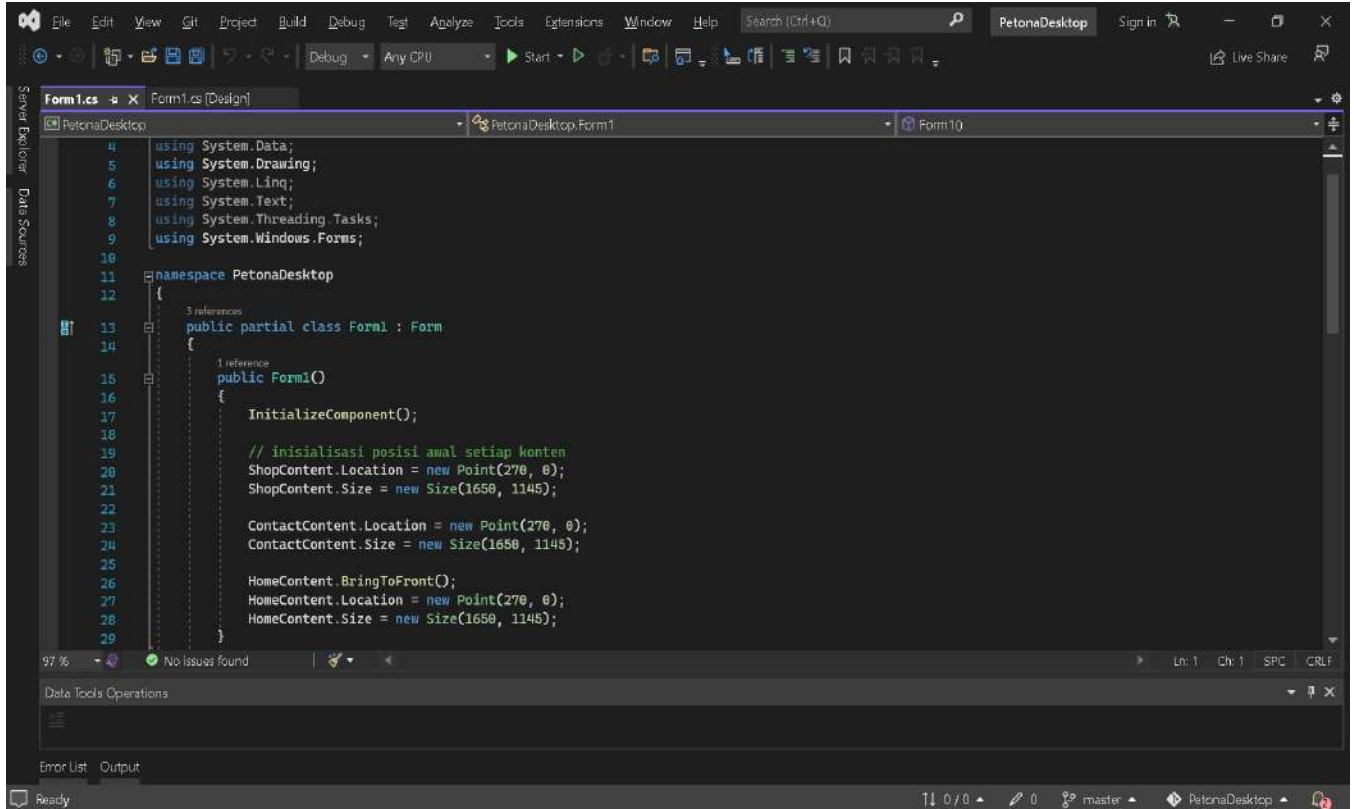
Komentar

3. Mohammad Dzakiyyul Ashfiya' El Arif

Membuat Navbar Panel yang berisikan 1 picturebox dan 3 button untuk Home, Shop, dan Contact

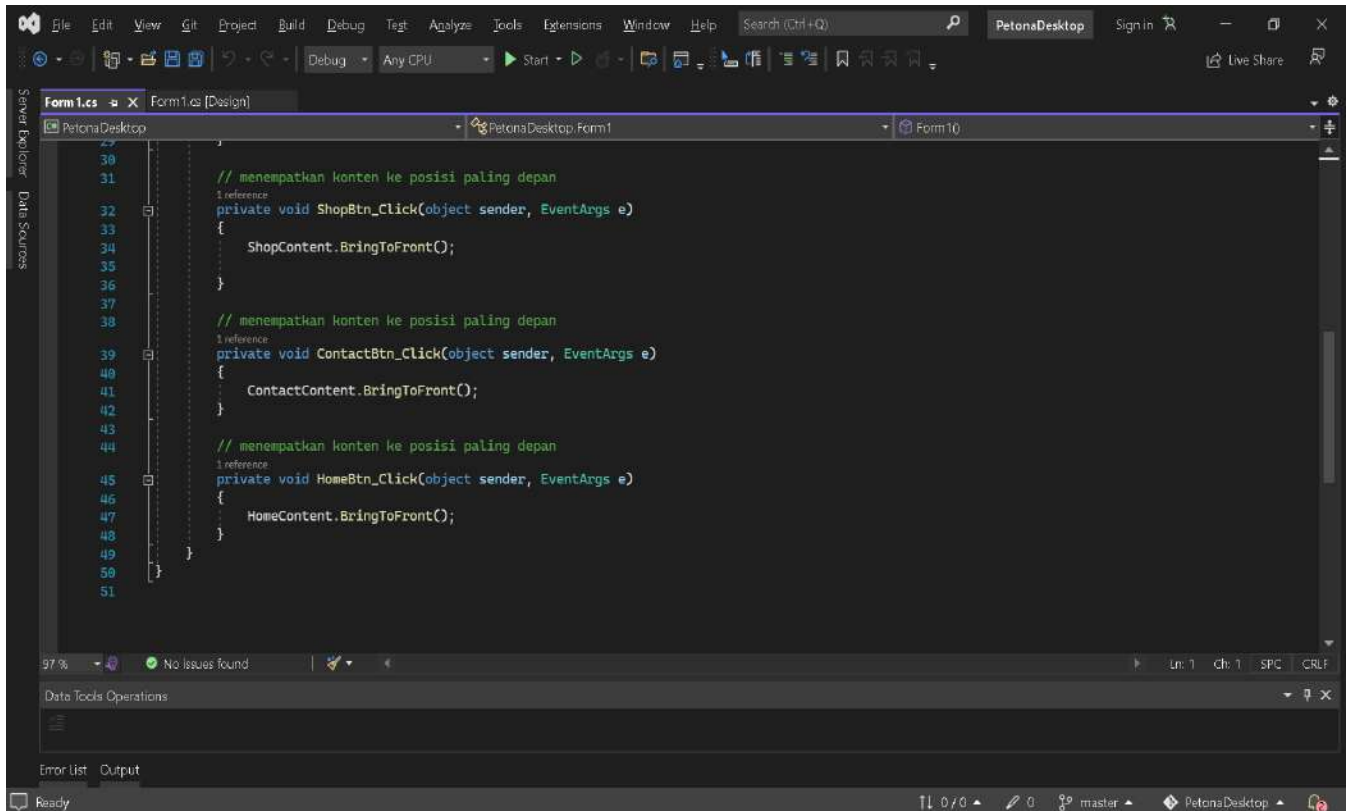


Inisialisasi posisi awal setiap konten agar posisi dan ukuran konten memenuhi tepat disamping navbar panel.



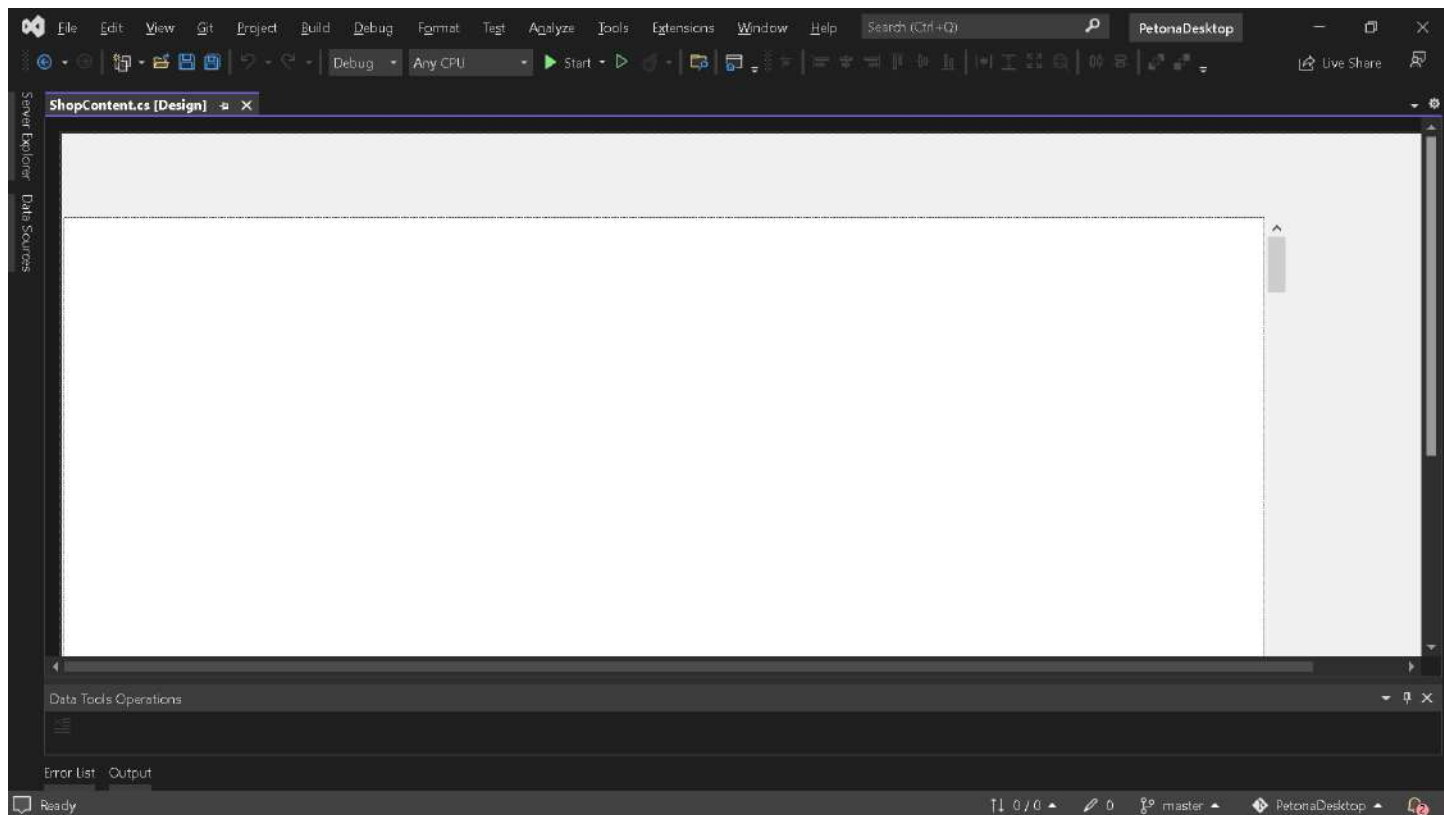
```
4 using System.Data;
5 using System.Drawing;
6 using System.Linq;
7 using System.Text;
8 using System.Threading.Tasks;
9 using System.Windows.Forms;
10
11 namespace PetonaDesktop
12 {
13     public partial class Form1 : Form
14     {
15         public Form1()
16         {
17             InitializeComponent();
18
19             // inisialisasi posisi awal setiap konten
20             ShopContent.Location = new Point(270, 0);
21             ShopContent.Size = new Size(1650, 1145);
22
23             ContactContent.Location = new Point(270, 0);
24             ContactContent.Size = new Size(1650, 1145);
25
26             HomeContent.BringToFront();
27             HomeContent.Location = new Point(270, 0);
28             HomeContent.Size = new Size(1650, 1145);
29         }
30     }
31 }
```

3 tombol klik untuk Home, Shop, dan Contact untuk membuat active content pada halaman sesuai tombol yang diklik

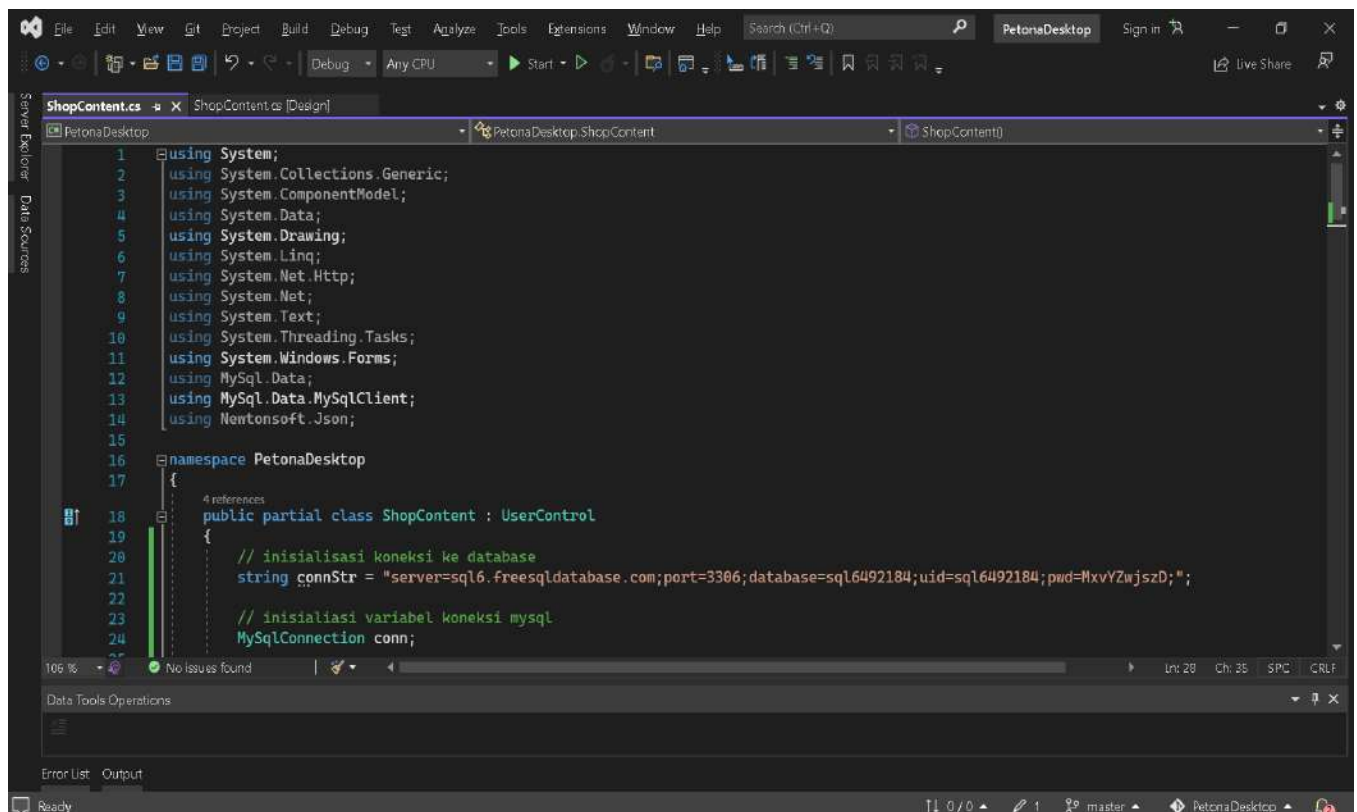


```
30
31 // menempatkan konten ke posisi paling depan
32 private void ShopBtn_Click(object sender, EventArgs e)
33 {
34     ShopContent.BringToFront();
35 }
36
37 // menempatkan konten ke posisi paling depan
38 private void ContactBtn_Click(object sender, EventArgs e)
39 {
40     ContactContent.BringToFront();
41 }
42
43 // menempatkan konten ke posisi paling depan
44 private void HomeBtn_Click(object sender, EventArgs e)
45 {
46     HomeContent.BringToFront();
47 }
48
49
50
51
```

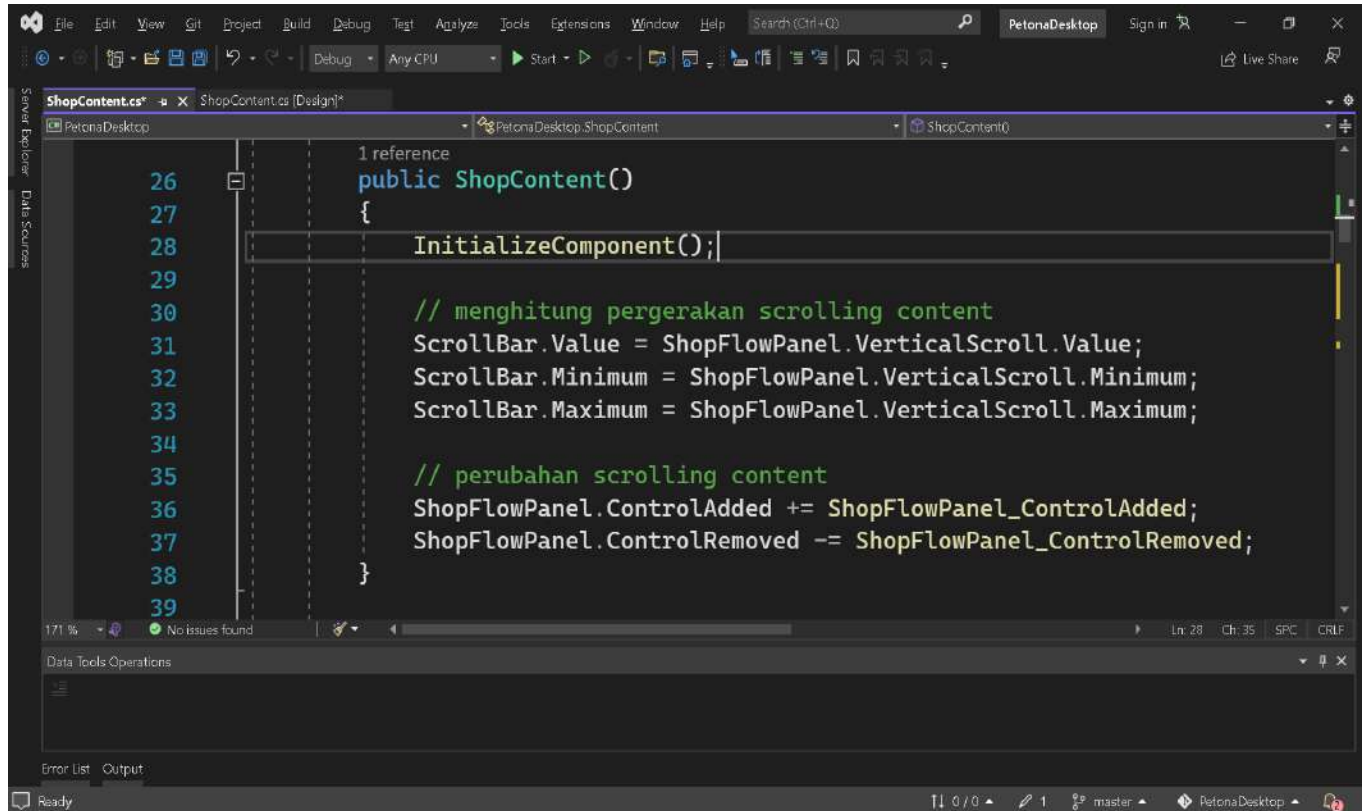
Design halaman Shop dengan membuat User Control(Windows Form) baru yang berisikan 1 Panel dengan nama ShopFlowPanel sebagai tempat dimana produk akan ditampilkan dan 1 Vertical Scroll Bar untuk scrolling produk ketika produk yang dimiliki banyak



Inisialisasi koneksi dan variabel koneksi ke database mysql



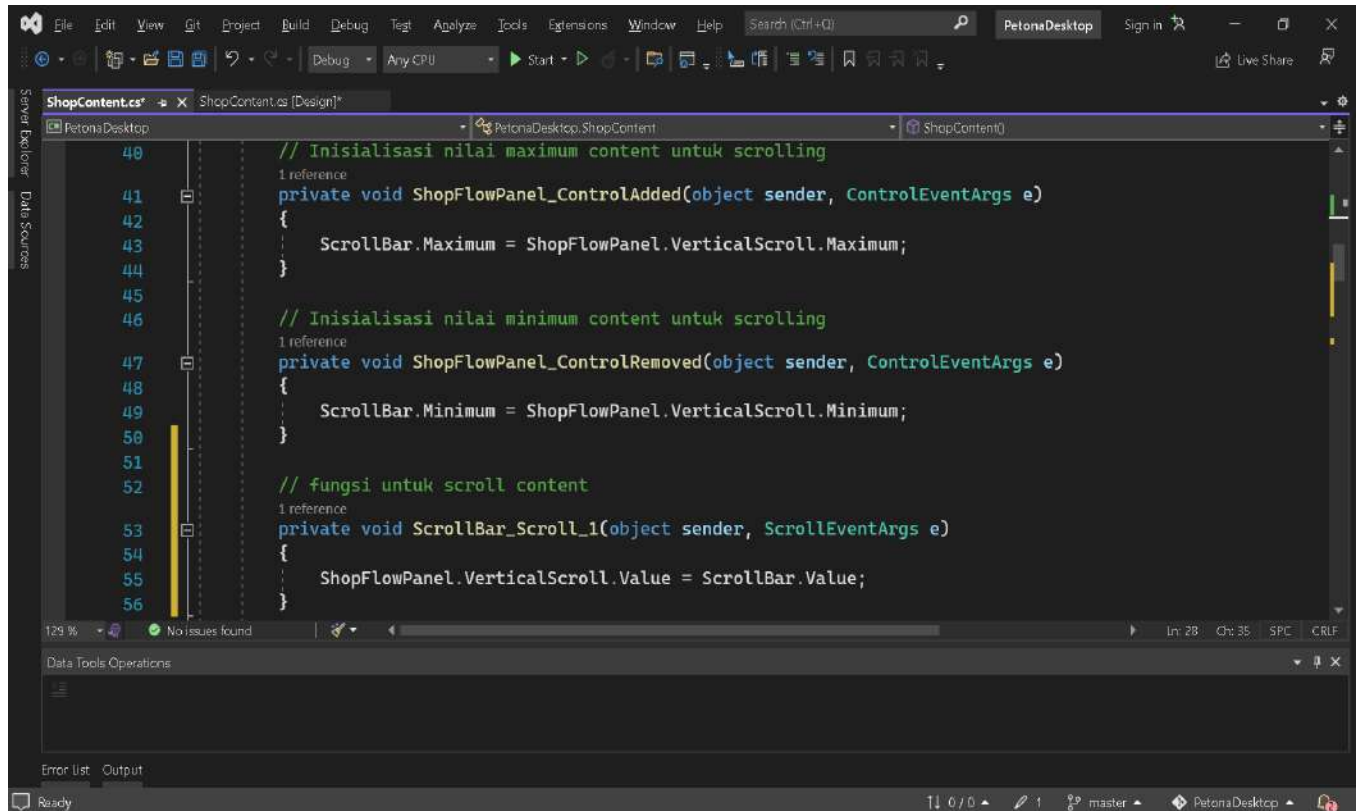
Membuat fungsi untuk scrolling halaman produk dimana value dari scrollbar akan berubah sesuai dengan penambahan control baru pada ShopFlowPanel



```
1 reference
public ShopContent()
{
    InitializeComponent();

    // menghitung pergerakan scrolling content
    ScrollBar.Value = ShopFlowPanel.VerticalScroll.Value;
    ScrollBar.Minimum = ShopFlowPanel.VerticalScroll.Minimum;
    ScrollBar.Maximum = ShopFlowPanel.VerticalScroll.Maximum;

    // perubahan scrolling content
    ShopFlowPanel.ControlAdded += ShopFlowPanel_ControlAdded;
    ShopFlowPanel.ControlRemoved -= ShopFlowPanel_ControlRemoved;
}
```

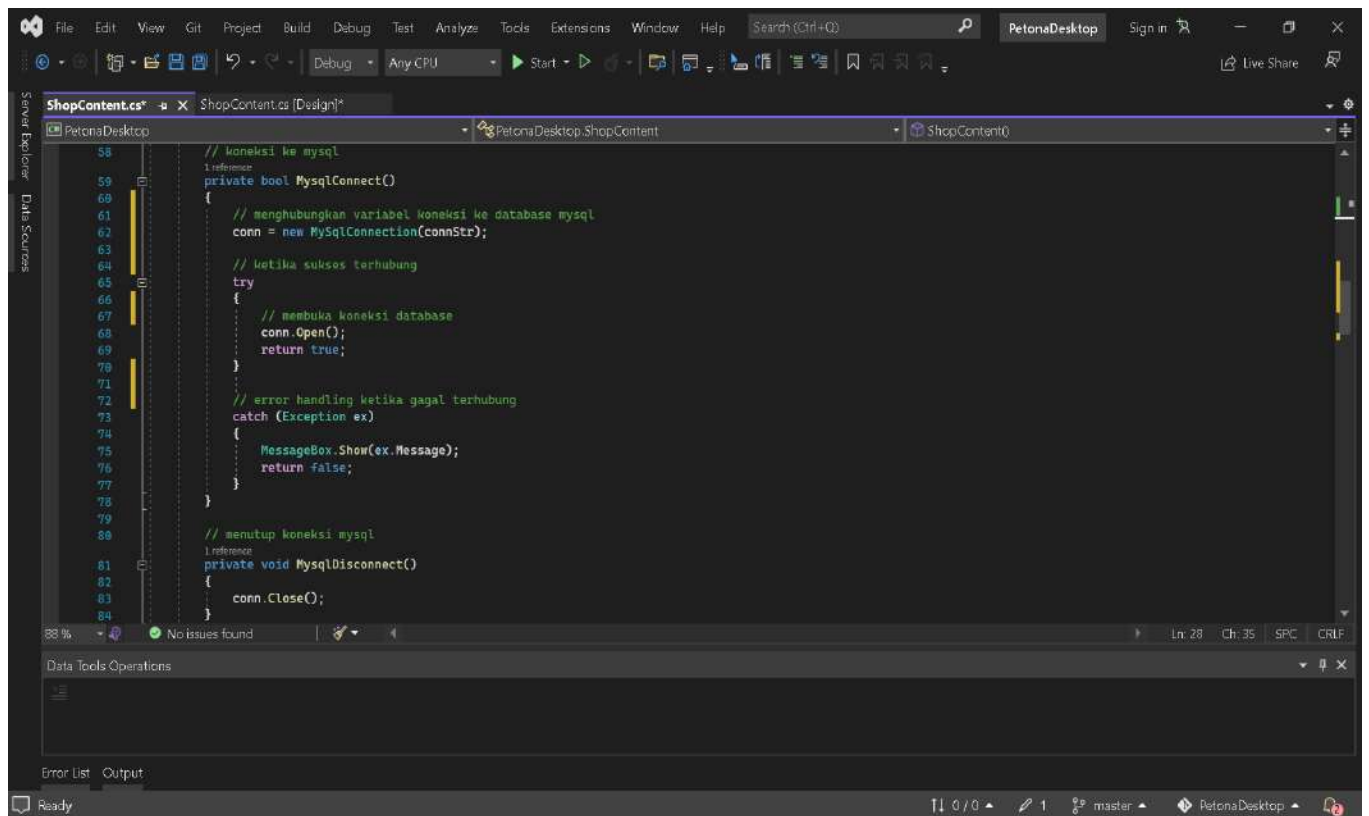


```
// Inisialisasi nilai maximum content untuk scrolling
1 reference
private void ShopFlowPanel_ControlAdded(object sender, ControlEventArgs e)
{
    ScrollBar.Maximum = ShopFlowPanel.VerticalScroll.Maximum;
}

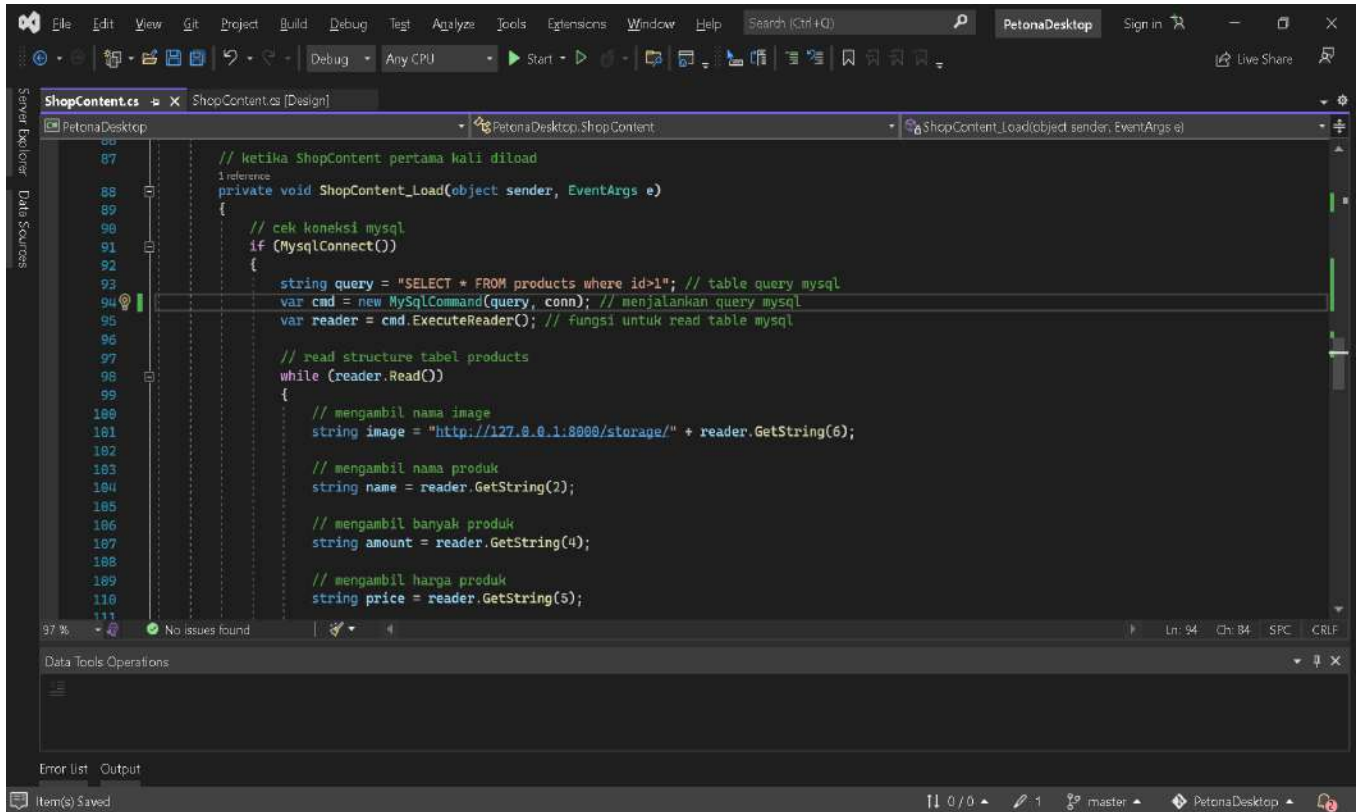
// Inisialisasi nilai minimum content untuk scrolling
1 reference
private void ShopFlowPanel_ControlRemoved(object sender, ControlEventArgs e)
{
    ScrollBar.Minimum = ShopFlowPanel.VerticalScroll.Minimum;
}

// fungsi untuk scroll content
1 reference
private void ScrollBar_Scroll_1(object sender, ScrollEventArgs e)
{
    ShopFlowPanel.VerticalScroll.Value = ScrollBar.Value;
}
```

Menghubungkan, membuka dan menutup koneksi ke database MySQL

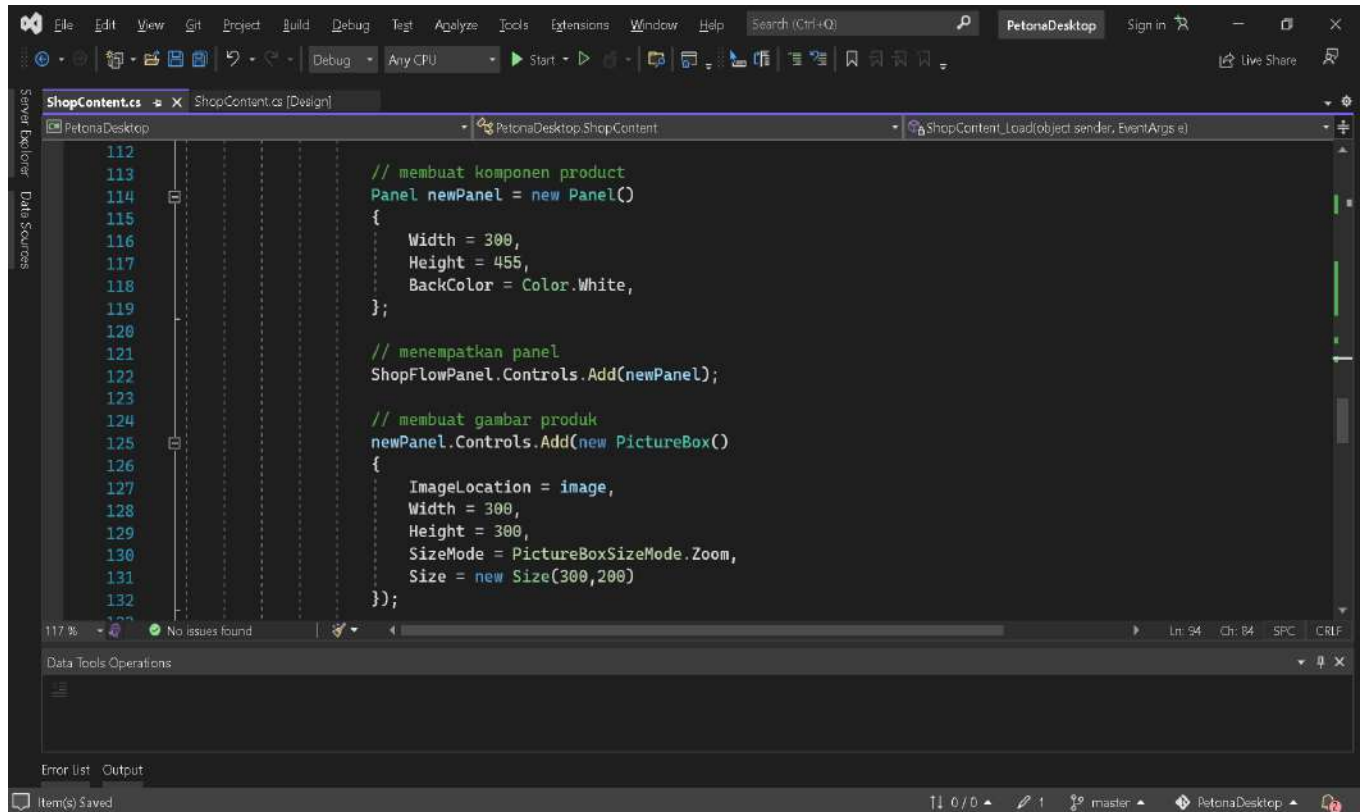


Ketika halaman Shop pertama kali di load dan koneksi ke database sukses maka variabel reader akan membaca structure tabel pada database untuk diambil data nama image, nama produk, banyak produk, dan harga produk. Lalu hasil reader tadi akan disimpan ke dalam masing-masing variable . Untuk nama image diambil dari api yang sudah diaktifkan dengan url <http://127.0.0.1:8000/storage/> ditambah dengan nama image yang ada di dalam database.

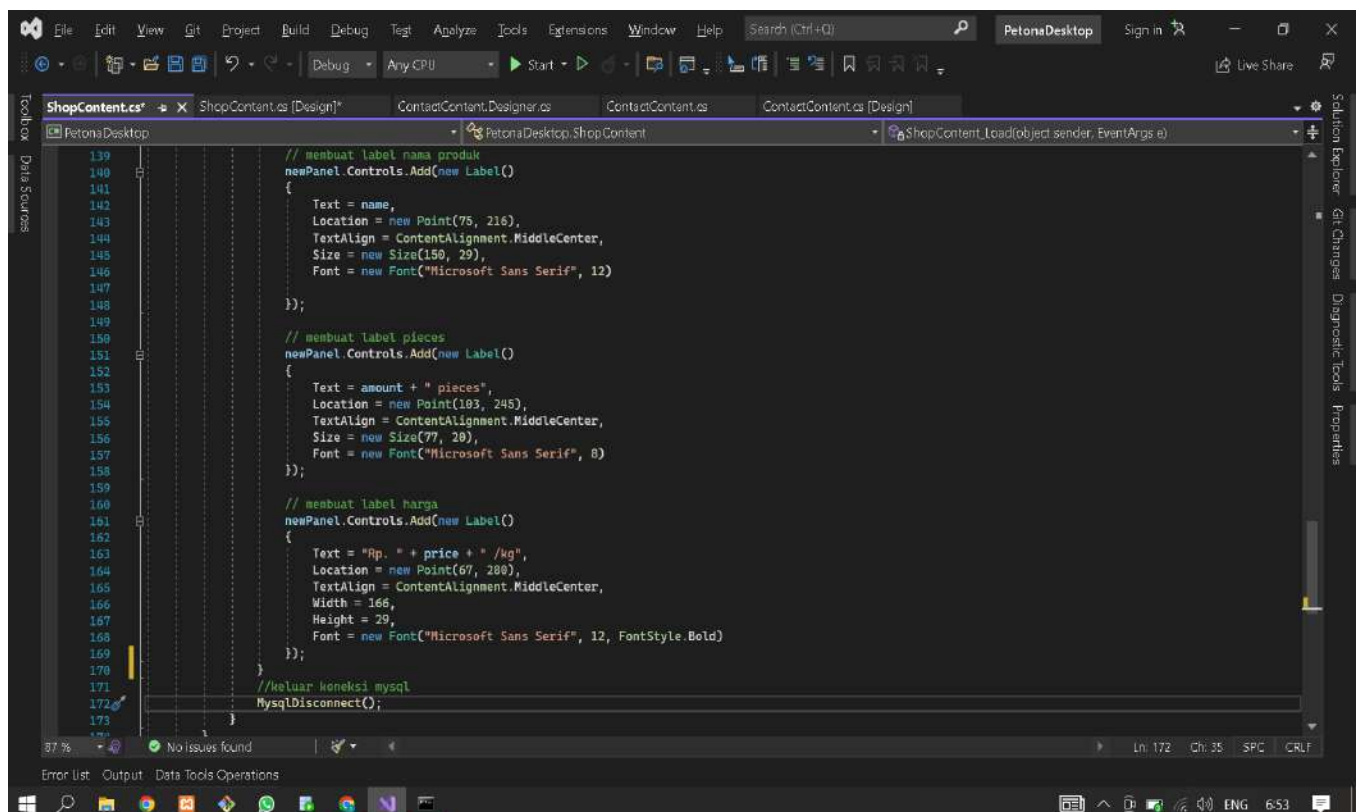


```
87 // ketika ShopContent pertama kali diload
88 1 reference
89 private void ShopContent_Load(object sender, EventArgs e)
90 {
91     // cek koneksi mysql.
92     if (MysqlConnect())
93     {
94         string query = "SELECT * FROM products where id>1"; // table query mysql
95         var cmd = new MySqlCommand(query, conn); // menjalankan query mysql
96         var reader = cmd.ExecuteReader(); // fungsi untuk read table mysql
97
98         // read structure tabel products
99         while (reader.Read())
100         {
101             // mengambil nama image
102             string image = "http://127.0.0.1:8000/storage/" + reader.GetString(6);
103
104             // mengambil nama produk
105             string name = reader.GetString(2);
106
107             // mengambil banyak produk
108             string amount = reader.GetString(4);
109
110             // mengambil harga produk
111             string price = reader.GetString(5);
112         }
113     }
114 }
```


Membuat komponen produk dengan panel yang berisikan 1 picturebox untuk gambar produk dan 3 label untuk nama, banyak produk, dan harga produk. Lalu menutup koneksi ke database dengan fungsi MySqlConnection()



```
112
113 // membuat komponen product
114 Panel newPanel = new Panel()
115 {
116     Width = 300,
117     Height = 455,
118     BackColor = Color.White,
119 };
120
121 // menempatkan panel
122 ShopFlowPanel.Controls.Add(newPanel);
123
124 // membuat gambar produk
125 newPanel.Controls.Add(new PictureBox()
126 {
127     ImageLocation = image,
128     Width = 300,
129     Height = 300,
130     SizeMode = PictureBoxSizeMode.Zoom,
131     Size = new Size(300,200)
132 });
```



```
139 // membuat label nama produk
140 newPanel.Controls.Add(new Label()
141 {
142     Text = name,
143     Location = new Point(75, 216),
144     TextAlign = ContentAlignment.MiddleCenter,
145     Size = new Size(150, 29),
146     Font = new Font("Microsoft Sans Serif", 12)
147 });
148
149 // membuat label pieces
150 newPanel.Controls.Add(new Label()
151 {
152     Text = amount + " pieces",
153     Location = new Point(103, 245),
154     TextAlign = ContentAlignment.MiddleCenter,
155     Size = new Size(77, 20),
156     Font = new Font("Microsoft Sans Serif", 8)
157 });
158
159 // membuat label harga
160 newPanel.Controls.Add(new Label()
161 {
162     Text = "Rp. " + price + " /kg",
163     Location = new Point(67, 280),
164     TextAlign = ContentAlignment.MiddleCenter,
165     Width = 166,
166     Height = 29,
167     Font = new Font("Microsoft Sans Serif", 12, FontStyle.Bold)
168 });
169
170
171 //keluar koneksi mysql
172 MySqlConnection();
173
```

Hasil dari Halaman Shop

PETONA



HOME

SHOP

CONTACT

Tampilkan Semua Produk

 <p>Apel 50 pieces Rp. 10000</p>	 <p>Pisang 20 pieces Rp. 15000</p>	 <p>Buah Naga 10 pieces Rp. 5000 /kg</p>	 <p>Anggur 12 pieces Rp. 16000</p>	 <p>Lemon 8 pieces Rp. 25000</p>
 <p>Leci 5 pieces Rp. 35000</p>	 <p>Mangga 34 pieces Rp. 14000</p>	 <p>Melon 30 pieces Rp. 24000</p>	 <p>Jeruk 16 pieces Rp. 7000 /kg</p>	 <p>Pepaya 10 pieces Rp. 6000 /kg</p>