

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JAKARTA STI&K**



PENULISAN PENELITIAN / KERJA PRAKTEK

**PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DAGING PADA TOKO
R&R BEEF BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP**

Nama	:	Rafi Andra Pratama
NPM	:	10148059
Program Studi	:	S1 – Sistem Informasi
Dosen Pembimbing	:	Dita Ningtyas, SKom., MMSI

Diajukan untuk Melengkapi Syarat Mencapai Jenjang Diploma III / Setara Diploma III

**JAKARTA
JANUARI 2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Rafi Andra Pratama
NPM : 10418059
Program Studi : Sistem Informasi
Dosen Pembimbing : Dita Ningtyas, S.Kom., MMSI.
Judul Penulisan : Pembuatan Aplikasi Penjualan Daging Pada Toko R&R BEEF Berbasis Website Menggunakan PHP
Tanggal Sidang : 12 Januari 2023
Tanggal Lulus : 12 Januari 2023
Dosen Pengaji : 1. Munich Heindari Ekasari
 2. Dita Ningtiyas
 3. Don

Jakarta, Januari 2023

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing

Ka.Subag.Sidang,

(Dita Ningtyas, SKom., MMSI.)

(Fivtatianti Hendajani,SKom., MM.)

Ketua Program Studi Sistem Informatika

(Dr. Pipit Dewi Arnesia.)

PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rafi Andra Pratama
NPM : 10418059
Judul Penulisan : Pembuatan Aplikasi Penjualan Daging Pada Toko R&R BEEF Berbasis Website Menggunakan PHP
Tanggal Sidang : 12 Januari 2023
Tanggal Lulus : 12 Januari 2023

Menyatakan bahwa penulisan ini adalah karya saya sendiri dan dapat dipublikasi sepenuhnya oleh STMIK Jakarta STI&K. Segala kutipan dalam bentuk apapun telah mengikuti kaidah dan etika yang berlaku. Mengenai isi dan tulisan adalah merupakan tanggung jawab penulis, bukan STMIK Jakarta STI&K.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan dengan penuh kesadaran.

Jakarta, Januari 2023

(Rafi Andra Pratama)

ABSTRAK

Rafi Andra Pratama, 10418059

Pembuatan Aplikasi Penjualan Daging Pada Toko R&R BEEF Berbasis Website Menggunakan PHP

Penulisan Ilmiah, Sistem Informasi, 2023

STMIK Jakarta STI&K <http://www.jak-stik.ac.id>

Kata Kunci : Aplikasi, Toko, Daging, Website

(xiv+ 78 + Lampiran), 2023

Toko R&R BEEF adalah toko daging yang bergerak dalam bidang perdagangan. Saat ini pengelolaan laporan penjualan dan data ketersediaan produk masih secara manual dengan mencatatnya dibuku, hal tersebut dapat menyebabkan penuhnya penyimpanan oleh buku buku, dapat menyebabkan kesalahan dalam menghitung dan juga terlalu memakan waktu. Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan aplikasi penjualan daging berbasis web guna memudahkan pemilik toko dalam pembuatan laporan penjualan dan data ketersediaan produk agar lebih efisien. Untuk mendapatkan data penelitian dilakukan Wawancara dan Observasi secara langsung. Perancangan aplikasi menggunakan perancangan Struktur Navigasi, UML (Unified Modeling Language) dan Rancangan Tampilan Aplikasi. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Penjualan Daging Pada Toko R&R BEEF Berbasis Website Menggunakan PHP berhasil dibuat dan tidak ditemukan kesalahan sintaks.

Daftar Pustaka : 16 (2017 – 2022)

Dosen Pembimbing : Dita Ningtyas., SKom., MMSI

ABSTRACT

Rafi Andra Pratama, 10418059

Making Applications for Selling Meat at R&R BEEF Store Web-based Using PHP

Scientific Writing, Information Systems, 2023

STMIK Jakarta STI&K <http://www.jak-stik.ac.id>

Keywords : Designing Sales Systems, Butcher Shops, Websites

(xiv + 78 + Attachments), 2023

R&R BEEF store is a butcher store engaged in trade. Currently, the management of sales reports and product availability data is still done manually by recording them in the books, this can cause full storage by the books, can cause errors in calculating and is also too time consuming. The purpose of this research is to make a web-based meat sales application to make it easier for shop owners to make sales reports and product availability data to make it more efficient. To obtain research data, direct interviews and observation were carried out. The design of the application uses the design of the Navigation Structure, UML (Unified Modeling Language) and Application Display Design. Based on the results of the trials that have been carried out, it can be concluded that the Meat Sales Application at the Website-Based R&R BEEF Store Using PHP was successfully created and no syntax errors were found.

Bibliography : 16 (2017 – 2022)

Supervisor : Dita Ningtyas., SKom., MMSI

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat serta karunia-Nya, sehingga Penelitian Ilmiah ini dapat diselesaikan. Dalam penyusunan penelitian ini, penulis senantiasa mendapat hambatan, tantangan dan kesulitan. Hal ini disebabkan karena banyak faktor dari keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki.

Penelitian ini berisi tentang **Pembuatan Aplikasi Penjualan Daging Pada Toko R&R BEEF Berbasis Website Menggunakan PHP**. Penelitian ini disusun bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam mencapai jenjang Diploma III/ Setara Diploma III pada Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Penelitian Ilmiah ini tidak terlepas dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis mendapatkan dorongan moril maupun materil, petunjuk, bimbingan, serta dorongan semangat dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar- besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Lussiana ETP, selaku Ketua STMIK Jakarta STI&K.
2. Ibu Dr. Pipit Dewi Arnesia, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Jakarta STI&K.
3. Ibu Dita Ningtyas S.Kom., MMSI., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dan bimbingan dalam proses penyelesaian penulisan ini.
4. Ibu Fivtatiandi Hendajani, S.Kom., MM., Ka Sub.Bagian.Sidang.
5. Kepala dan Wakil Kepala Laboratorium serta seluruh Staff dan Asisten Laboratorium SI yang selalu memberikan semangat, dukungan dan bantuannya selama menyelesaikan penulisan ini.

6. Seluruh Staf Dosen dan Pengajar di lingkungan STMIK Jakarta STI&K yang selama ini telah memberikan penulis bekal ilmu yang begitu bermanfaat.
7. Kedua Orang Tua Bapak Rusdianto dan Ibu Ade Meriana Yusuf yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan ini.
8. Teman – teman kelas 402 angkatan 2018 yang telah memberikan dorongan, bantuan dan serta semangat kepada saya untuk Penulisan ini.
9. Untuk Abillah Octavia, terima kasih sudah selalu menyemangati saya dan tak pernah bosan memberikan dukungan serta perhatian.
10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu terimakasih atas perhatiannya.

Penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan guna menyempurnakan penelitian ini untuk masa yang akan datang.

Akhir kata semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Jakarta, Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
1. PENDAHULUAN.....	1
<i>1.1 Latar Belakang</i>	<i>1</i>
<i>1.2 Masalah dan Batasan Masalah</i>	<i>2</i>
<i>1.3 Tujuan Penelitian.....</i>	<i>2</i>
<i>1.4 Metode Penelitian.....</i>	<i>2</i>
1.4.1 Metode Pengumpulan Data	2
1.4.2 Metode Pengembangan Sistem	3
<i>1.5 Sistematika Penulisan</i>	<i>4</i>
2. LANDASAN TEORI.....	5
<i>2.1 Pengertian Sistem Informasi</i>	<i>5</i>
<i>2.2 Pengertian Manajemen</i>	<i>5</i>
<i>2.3 Pengertian Bisnis</i>	<i>5</i>
<i>2.4 Pengertian Perusahaan.....</i>	<i>6</i>
<i>2.5 Pengertian Website.....</i>	<i>6</i>

2.6 Bahasa Pemrograman.....	7
2.6.1 PHP (Hypertext Preprocessor)	8
2.7 Pengertian Framework	9
2.7.1 Bootstrap	9
2.8 Web Server XAMPP	11
2.8.1 Fungsi XAMPP	11
2.8.2 Fitur-fitur XAMPP	11
2.8.3 Bagian-bagian XAMPP.....	12
2.9 Text Editor (Visual Studio Code).....	14
2.9.1 Sejarah Visual Studio Code.....	14
2.10 Unified Modeling Language (UML)	15
2.10.1 Activity Diagram.....	15
2.10.2 Class Diagram	17
2.10.3 Use Case Diagram.....	18
2.10.4 Sequence Diagram.....	19
2.11 Struktur Navigasi	20
2.11.1 Struktur Navigasi Linear	20
2.11.2 Struktur Navigasi Non-Linear.....	20
2.11.3 Struktur Navigasi Hirarki	21
2.11.4 Struktur Navigasi Campuran.....	21
2.12 Pengertian Black Box Testing	22
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1 Analisis Masalah	23

3.2 Pemecahan Masalah	23
3.3 Struktur Navigasi	23
3.4 Rancangan Aplikasi	25
3.4.1 Rancangan UML	25
3.4.1.1 Use Case Diagram	26
3.4.1.2 Activity Diagram	27
3.4.1.3 Sequence Diagram	29
3.4.1.4 Class Diagram.....	30
3.4.2 Rancangan Basis Data.....	32
3.4.3 Rancangan Tampilan.....	38
3.4.3.1 Rancangan Tampilan Aplikasi User	38
3.4.3.2 Rancangan Aplikasi Admin	43
3.4.4 Tampilan Aplikasi	49
3.4.4.1 Tampilan Aplikasi User	49
3.4.4.2 Tampilan Aplikasi Admin	56
3.5 Ruang Lingkup Aplikasi	68
3.6 Pengujian Fungsi Aplikasi	69
3.6.1 Pengujian Fungsi Halaman Masuk.....	69
3.6.2 Pengujian Fungsi Pesan Pada Halaman Produk	70
3.6.3 Pengujian Fungsi Pencarian	71
3.6.4 Pengujian Fungsi Halaman Data Pengguna	71
3.6.5 Pengujian Fungsi Halaman Data Produk	71
3.7 Pengujian Portability	72

<i>3.8 Pengujian Kinerja Aplikasi.....</i>	73
4. PENUTUP	75
<i>4.1 Kesimpulan</i>	<i>75</i>
<i>4.2 Saran</i>	<i>75</i>
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	L-1

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo PHP	8
Gambar 2. 2 Logo Bootstrap.....	9
Gambar 2. 3 Logo XAMPP.....	11
Gambar 2. 4 Folder htdocs	12
Gambar 2. 5 Tampilan halaman utama phpMyadmin.....	13
Gambar 2. 6 Tampilan Control Panel XAMPP.....	13
Gambar 2. 7 Logo Visual Studio Code	14
Gambar 2. 8 Struktur Navigasi Linear	20
Gambar 2. 9 Stuktur Navigasi Non-Linear	21
Gambar 2. 10 Struktur Navigasi Hirarki	21
Gambar 2. 11 Struktur Navigasi Campuran.....	22
Gambar 3. 1 Struktur Navigasi User Aplikasi Penjualan Daging	24
Gambar 3. 2 Struktur Navigasi Admin Aplikasi Penjualan Daging	25
Gambar 3. 3 Use Case Diagram Sistem Penjualan Daging	26
Gambar 3. 4 Activity Diagram Sistem Penjualan Daging	27
Gambar 3. 5 Sequence Diagram Sistem Penjualan Daging	29
Gambar 3. 6 Class Diagram Sistem Penjualan Daging.....	30
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan User Halaman Beranda	39
Gambar 3. 8 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Daftar	39
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Masuk	40
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Produk.....	40
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Produk (Pesan).....	41
Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Tentang	42
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Kontak	42
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Edit Profil	43
Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Beranda	43
Gambar 3. 16 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Pengguna ...	44
Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk.....	45

Gambar 3. 18 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Menunggu	46
Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Pesanan Berhasil	47
Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Komponen.....	47
Gambar 3. 21 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kategori Produk .	48
Gambar 3. 22 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kota Pengiriman	49
Gambar 3. 23 Tampilan Aplikasi User Halaman Beranda.....	50
Gambar 3. 24 Tampilan Aplikasi User Halaman Produk	52
Gambar 3. 25 Tampilan Aplikasi User Pemberitahuan Login.....	52
Gambar 3. 26 Tampilan Aplikasi User Halaman Tentang	53
Gambar 3. 27 Tampilan Aplikasi User Halaman Kontak	54
Gambar 3. 28 Tampilan Aplikasi User Halaman Daftar.....	55
Gambar 3. 29 Tampilan Aplikasi User Halaman Daftar (Gagal).....	55
Gambar 3. 30 Tampilan Aplikasi User Halaman Masuk	56
Gambar 3. 31 Tampilan Aplikasi User Halaman Masuk (Gagal)	56
Gambar 3. 32 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Masuk.....	57
Gambar 3. 33 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Masuk (Gagal)	57
Gambar 3. 34 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Beranda	58
Gambar 3. 35 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Pengguna	59
Gambar 3. 36 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Pengguna (Hapus)	60
Gambar 3. 37 Gambar 3. 38 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk ...	61
Gambar 3. 39 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk (Edit)	62
Gambar 3. 40 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk (Tambah).....	62
Gambar 3. 41 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk (Hapus)	63
Gambar 3. 42 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Pesanan Menunggu	63
Gambar 3. 43 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Konfirmasi Pesanan	64
Gambar 3. 44 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Pesanan Berhasil	65
Gambar 3. 45 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Komponen.....	66
Gambar 3. 46 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kategori Produk	66
Gambar 3. 47 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kategori Produk (Tambah) ...	67
Gambar 3. 48 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kota Pengiriman	67
Gambar 3. 49 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kota Pengiriman (Tambah) ..	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Komponen Activity Diagram.....	16
Tabel 2. 2 Komponen Class Diagram	17
Tabel 2. 3 Komponen Use Case Diagram	18
Tabel 2. 4 Komponen Sequence Diagram.....	19
Tabel 3. 1 Struktur Tabel user.....	32
Tabel 3. 2 Struktur Tabel kategori	33
Tabel 3. 3 Struktur Tabel produk	33
Tabel 3. 4 Struktur Tabel pesanan.....	34
Tabel 3. 5 Struktur Tabel kota.....	36
Tabel 3. 6 Struktur Tabel pesanan_berhasil.....	37
Tabel 3. 7 Pengujian Fungsi Halaman Masuk	69
Tabel 3. 8 Pengujian Fungsi Pesan Pada Halaman Produk.....	70
Tabel 3. 9 Pengujian Fungsi Pencarian	71
Tabel 3. 10 Penngujian Fungsi Halaman Data Pengguna	71
Tabel 3. 11 Pengujian Fungsi Halaman Data Produk	71
Tabel 3. 12 Pengujian Portability.....	73
Tabel 3. 13 Perbandingan Pengujian Browser Yang Berbeda	73

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini penggunaan sistem informasi dan teknologi informasi sangat diperlukan. Sistem informasi dan teknologi informasi digunakan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan dapat diakses dengan mudah.^[1]

Sistem informasi tersebut telah diintegrasikan kedalam aktivitas bisnis, seperti akuntansi, manajemen operasi, manajemen sumber daya dan pemasaran. Teknologi informasi dapat membantu semua jenis perusahaan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses bisnis dan pengambilan keputusan manajemen.^[2]

R&R BEEF adalah sebuah perusahaan perseorangan yang bergerak dibidang perdagangan, R&R BEEF adalah toko daging yang berlokasi di Jl. Tanah Ara No.04 RT.02/RW.12 Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. R&R BEEF merupakan salah satu toko daging yang lumayan populer di Pondok Pinang dikarenakan kualitas dagingnya yang bagus dan harganya yang murah, namun hingga saat ini R&R BEEF hanya melakukan penjualan produk secara offline, dan hanya memanfaatkan teknik pemasaran yang dilakukan secara konvensional dan juga untuk pengelolaan data penjualan, data ketersediaan produk masih menggunakan cara manual seperti mencatatnya di buku. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat meluaskan target pemasaran dan juga mengelola semua data penjualan dengan efisien. Maka akan dibuat **Aplikasi Penjualan Daging Toko R&R BEEF Berbasis Web Menggunakan PHP .**

Aplikasi ini dapat diakses kapan pun dan dimana pun asalkan terhubung ke jaringan internet, karena aplikasi ini berbasis website sehingga yang menggunakan handphone, laptop atau komputer dapat langsung mengaksesnya.

1.2 Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah Aplikasi Penjualan Daging Pada Toko R&R BEEF Berbasis Website Menggunakan PHP yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna.

Agar sistem yang dibuat memiliki tujuan yang jelas, maka pada penelitian ini membatasi pembahasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi penjualan daging pada toko R&R BEEF dibuat dengan menggunakan PHP, Bootsrap & MySQL.
2. Aplikasi ini hanya menjual berbagai jenis daging di toko R&R BEEF
3. Penjualan pada aplikasi ini hanya untuk area DKI Jakarta.
4. Aplikasi ini hanya bisa melayani pembelian Online.
5. Metode pembayaran pada aplikasi ini hanya bisa menggunakan BCA,DANA & Cash On Delivery.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat Aplikasi Penjualan Daging Pada Toko R&R BEEF Berbasis Web Menggunakan PHP, untuk memudahkan toko R&R BEEF mengelola data penjualan , membuat laporan penjualan dan meluaskan target pemasaran.

1.4 Metode Penelitian

Aplikasi Penjualan Daging Pada Toko R&R BEEF dibuat dengan menggunakan dua metode yaitu :

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu metode atau cara untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Metode yang digunakan adalah:

1. Studi Pustaka

Dengan mencari informasi dari beberapa buku penunjang serta mengambil informasi dari internet dengan mempelajari referensi yang berhubungan dengan sistem infomasi yang sedang dibahas.

2. Studi Lapangan

Mendatangi R&R BEEF untuk melakukan pencatatan secara sistematis, melakukan pengambilan gambar serta melakukan pengamatan terhadap beberapa unsur yang berguna bagi penelitian.

1.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem menggunakan System Development Life (SDLC). Berikut tahapan sistem SDLC :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi sistem dan prosedur yang ingin dibuat, dengan menetapkan hasil seperti apa yang diharapkan dari sistem dan prosedur yang ingin dirancang

2. Analisis Masalah

Mempelajari data yang diperoleh dari sistem yang sedang beroperasi, kemudian melakukan analisa sistem secara keseluruhan, serta permasalahan yang terjadi untuk menemukan jawaban apa penyebab yang sebenarnya dari masalah yang terjadi.

3. Perancangan

Perancangan pada aplikasi ini meliputi, Perancangan Navigasi, Perancangan sistem menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan UML (Unified Modeling Language), Perancangan Proses dan Perancangan Tampilan Input dan Output.

4. Pembuatan

Tampilan pada aplikasi ini dibuat menggunakan Bootstrap dalam bahasa pemrograman PHP.

5. Uji Coba

Melakukan uji coba aplikasi menggunakan salah satu teknik Black Box Testing yaitu Boundary value analysis teknik ini berfokus pada pencarian error dari luar atau sisi dalam aplikasi dan uji coba tampilan dan k menggunakan 3 browser berbeda.

6. Implementasi

Mengimplementasikan aplikasi ke Web Server.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematikan Penulisan ini tersusun secara sistematis yang terdiri dari Pendahuluan yang akan membahas mengenai Latar Belakang, Masalah dan Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan. Landasan Teori membahas mengenai hal yang berhubungan dengan teori dan konsep dasar yang digunakan untuk merancang aplikasi tersebut. Pada analisa, Perancangan dan Implementasi berisikan tentang gambaran umum aplikasi, analisa masalah, pemecahan masalah, perancangan database, perancangan input dan output dan uji coba aplikasi. Penutup berisikan mengenai Kesimpulan yang merupakan hasil dari penelitian yang dibuat dan Saran merupakan pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem. Sedangkan informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidak pastina dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan. Sistem Informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.^[3]

2.2 Pengertian Manajemen

Manajemen adalah keseluruhan aktivitas yang berkenan dengan melaksanakan pekerjaan organisasi melalui fungsi-fungsi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan untuk mencapai tujuan organisasi yang sudah ditetapkan dengan bantuan sumber daya organisasi (man, money, material, machine and method) secara efisien dan efektif.^[4]

2.3 Pengertian Bisnis

Bisnis adalah suatu kegiatan usaha yang dilakukan secara terorganisir untuk menghasilkan dan menjual barang/jasa guna memenuhi dan memuaskan kebutuhan dari masyarakat, serta mendapatkan keuntungan atau laba.^[5]

2.4 Pengertian Perusahaan

Perusahaan adalah semua jenis usaha yang berjalan terus-menerus, secara terang-terangan terbuka, yang berbadan hukum atau tidak, baik milik perseorangan atau milik persekutuan dan bertujuan untuk mendapatkan keuntungan, serta yang memperkerjakan buruh dengan membayarkan upah/imbalan dalam bentuk lain.^[6]

2.5 Pengertian Website

Website adalah fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup local maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page sementara link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca lewat browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya.^[7]

Terdapat 3 unsur yang sangat vital pada website. Tanpa adanya semua unsur ini, website anda tidak akan pernah ditemukan dan diakses oleh pengguna di internet. Ketiga unsur yang dimaksud adalah:

1. Domain

Jika website diibaratkan sebagai produk, maka domain adalah merk. Pengguna domain yang menarik akan membuat orang-orang tertarik untuk memasuki suatu website. Dengan pemilihan nama domain yang unik juga membuat orang mudah mengingatnya untuk nantinya dikunjungi kembali.

2. Hosting

Tidak kalah pentingnya dengan domain, hosting memiliki peran untuk menyimpan semua database script gambar, video, teks dan lain sebagainya yang diperlukan untuk membentuk suatu website. Banyak sekali penyedia jasa hosting di Indonesia salah satunya Niagahoster yang menyediakan hosting terbaik untuk kecepatan akses website Anda.

3. Konten

Tanpa adanya konten pada website, maka website bisa dikatakan tidak

memiliki tujuan yang jelas. Konten pada website dapat berupa teks, gambar atau video. Jika dilihat dari konten yang disuguhkan terdapat beberapa macam website. Misalnya saja, sosial media, website berita, website jual beli atau website yang berisi konten yang berdasarkan minat bakat serta hobi.^[8]

2.6 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman atau sering diistilahkan juga dengan bahasa komputer adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantic yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan/diteruskan dan jenis langkah apa secara persis yang akan diambil dalam beberapa situasi.

Fungsi bahasa pemrograman yaitu memerintah komputer untuk mengolah data sesuai dengan alur berpikir yang kita inginkan. Output atau keluaran dari bahasa pemrograman tersebut berupa program/aplikasi. Contohnya adalah program yang digunakan oleh kasir di mal atau swalayan, penggunaan lampu lalu lintas dijalan raya, dll. Bahasa Pemrograman yang kita kenal ada banyak sekali di belahan dunia, tentang ilmu komputer dan teknologi dewasa ini.

Perkembangan mengikuti tingginya inovasi yang dilakukan dalam dunia teknologi. Contoh bahasa pemrograman yang kita kenal antara lain adalah untuk membuat aplikasi, game, antivirus, web dan teknologi lainnya. Bahasa pemrograman komputer yang kita kenal antara lain adalah Java, Visual Basic, C++, C, Cobol, PHP, .Net dan ratusan bahasa lainnya.

Bahasa pemrograman memiliki tingkatan bahasa yang dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu :

1. Bahasa Mesin, yaitu memberikan perintah kepada komputer dengan memakai kode bahasa biner, contohnya 01100101100110.
2. Bahasa Tingkat Rendah, atau dikenal dengan istilah bahasa rakitan (Assembly), yaitu memberikan perintah kepada komputer dengan memakai kode-kode singkat (kode mnemonic), contohnya kode_mesin

- MOV, SUB, CMP, JMP, JGE, JL, LOOP, dsb.
3. Bahasa Tingkat Menengah, yaitu bahasa komputer yang memakai campuran instruksi dalam kata-kata bahasa manusia (lihat contoh Bahasa Tingkat Tinggi dibawah) dan instruksi yang bersifat simbolik, contohnya {, }, ?, <>, &&, //, dsb.
 4. Bahasa tingkat tinggi, yaitu bahasa komputer yang memakai instruksi berasal dari unsur kata-kata bahasa manusia, contohnya begin, end, if, for, while, and, or, dsb. Komputer dapat mengerti bahasa manusia itu diperlukan program compiler atau interpreter. Sebagian besar bahasa pemrograman digolongkan sebagai bahasa tingkat tinggi, hanya bahasa C yang digolongkan sebagai bahasa tingkat menengah dan Assembly yang merupakan bahasa tingkat rendah.

2.6.1 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada server side. Artinya semua sintaks sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja.



Gambar 2. 1 Logo PHP

(Sumber : Aplikasi Kehadiran Dosen Menggunakan PHP OOP)

PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl.^[9]

2.7 Pengertian Framework

Framework adalah kumpulan instruksi-instruksi yang dikumpulkan dalam class dan function-function dengan fungsi masing-masing untuk memudahkan developer dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan syntax program yang sama berulang-ulang serta dapat menghemat waktu.^[10]

2.7.1 Bootstrap

Bootstrap merupakan salah satu framework CSS paling popular dari sekian banyak framework CSS yang ada. Bootstrap memungkinkan desain sebuah web menjadi responsive sehingga dapat dilihat dari berbagai macam device dengan tampilan tetap menarik. Bootsrap juga membuat proses pengaturan desain menjadi lebih cepat karena tidak perlu lagi banyak menulis CSS, bahkan hampir tidak perlu kecuali jika memerlukan pengaturan desain yang berbeda dengan style Bootstrap. Bootstrap telah didukung oleh hamper semua browser baik pada desktop maupun mobile.



Gambar 2. 2 Logo Bootstrap

(Sumber : **7 Materi Pemrograman Web untuk Pemula 4: Bootsrap & MariaDB**)

Pada awalnya, Bootstrap menggunakan jQuery sebagai pendukungnya untuk komponen-komponen yang memerlukan JavaScript. Namun, sekarang, Bootstrap tidak lagi mengharuskan jQuery. Dengan demikian, penggunaan Bootstrap lebih fleksibel untuk digabungkan dengan berbagai library atau framework JavaScript seperti Vue.js atau React.

Bootstrap terdapat 2 folder, yaitu css dan js. Adapun penjelasan masing-masing file pada kedua folder tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Folder css

Pada folder css berisi berbagai file css sebagai berikut:

- **bootstrap.css**, berisi seluruh skrip CSS Bootstrap termasuk layout, content, component, dan utilities.
- **bootstrap-grid.css**, hanya berisi skrip CSS untuk keperluan layout saja.
- **bootstrap-reboot.css**, hanya berisi skrip CSS untuk mengubah desain standar HTML.
- **bootstrap-utilities.css**, hanya berisi skrip CSS untuk class-class yang menggantikan property CSS tertentu seperti class **.text-center** untuk menggantikan **text-align: center**.

Masing-masing file diatas terdapat versi dengan tambahan **.rtl** yang digunakan untuk bahasa dengan arah tulisan dari kanan ke kiri seperti tulisan arab. Masing-masing versi tersebut juga memiliki versi dengan tambahan **.min** yang berarti bentuk file yang telah dikompresi sehingga ukurannya lebih kecil dan lebih disarankan untuk digunakan.

2. Folder js

Pada folder js berisi berbagai file javascript sebagai berikut:

- **bootstrap.bundle.js**, berisi skrip JavaScript Bootstrap termasuk popper.js didalamnya.
- **bootstrap.esm.js**, berisi skrip JavaScript Bootstrap yang dapat diimport sebagai modul.
- **bootstrap.js**, berisi skrip JavaScript Bootstrap tidak termasuk popper.js.

Sama seperti file CSS, file JavaScript juga memiliki versi dengan tambahan **.min** yang berarti bentuk file yang telah dikompresi sehingga ukurannya lebih kecil dan lebih disarankan untuk digunakan.^[11]

2.8 Web Server XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstal dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau konfigurasi. XAMPP merupakan salah satu paket installasi Apache, PHP dan MySQL instant yang dapat kita gunakan untuk membantu proses installasi ketiga produk tersebut.



Gambar 2. 3 Logo XAMPP

(Sumber : Memahami Metode Omax dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan)

2.8.1 Fungsi XAMPP

Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari beberapa program antara lain: Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

2.8.2 Fitur-fitur XAMPP

1. Apache

Apache adalah perangkat lunak sumber terbuka yang menjadi alternatif dari server web Netscape. Server HTTP Apache atau Server Web atau WWW Apache merupakan server web yang dapat dijalankan di banyak sistem

operasi yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Apache dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan Apache Software Foundation.

2. MySQL

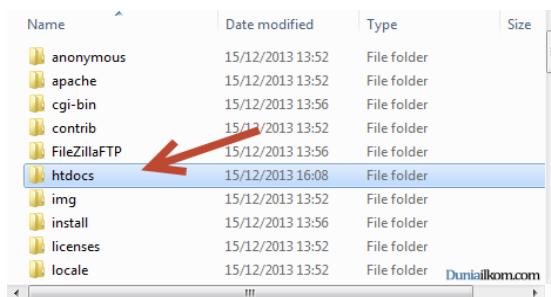
MySQL adalah singkatan dari “My Structured Query Language”. Program ini berjalan sebagai server yang menyediakan multi-user mengakses ke sejumlah database. MySQL umumnya digunakan oleh perangkat lunak bebas yang memerlukan fitur penuh sistem manajemen database, seperti WordPress, phpBB dan perangkat lunak lain yang dibangun pada perangkat lunak LAMP. Ia juga digunakan dalam skala sangat tinggi Word Wide Web, termasuk produk produk Google dan Facebook.

3. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script yang banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah phpBB dan MediaWiki (software dibelakang Wikipedia).

2.8.3 Bagian-bagian XAMPP

1. Htdocs



Name	Date modified	Type
anonymous	15/12/2013 13:52	File folder
apache	15/12/2013 13:52	File folder
cgi-bin	15/12/2013 13:56	File folder
contrib	15/12/2013 13:52	File folder
FileZillaFTP	15/12/2013 13:56	File folder
htdocs	15/12/2013 16:08	File folder
img	15/12/2013 13:52	File folder
install	15/12/2013 13:56	File folder
licenses	15/12/2013 13:52	File folder
locale	15/12/2013 13:52	File folder

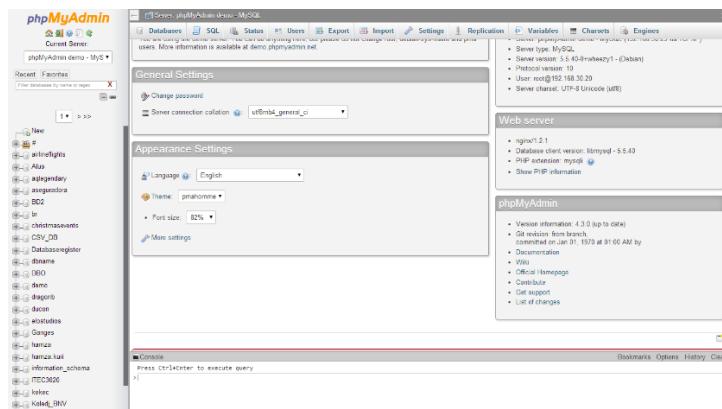
Gambar 2. 4 Folder htdocs

(Sumber : Memahami Metode Omax dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan)

Htdocs adalah sebuah folder yang digunakan sebagai tempat penyimpanan berkas seperti PHP, HTML, dan Script lain yang digunakan dalam sebuah halaman website. Secara kapasitas penyimpanan, XAMPP tergantung dari seberapa besar kapasitas hardisk di laptop atau komputer

anda. Sedangkan bila menggunakan hosting online, maka tergantung pilihan waktu membeli sebuah hosting.

2. phpMyAdmin

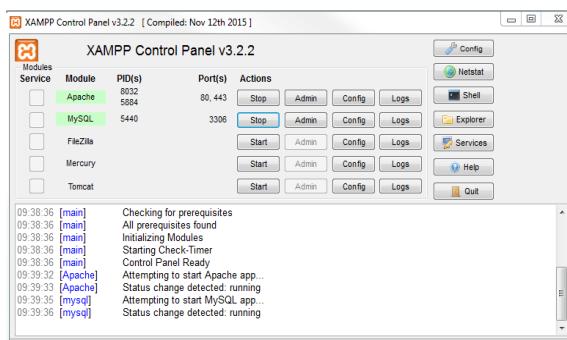


Gambar 2. 5 Tampilan halaman utama phpMyadmin

(Sumber : Memahami Metode Omax dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan)

phpMyAdmin adalah sebuah tempat yang digunakan untuk mengelola database MySQL yang berada di komputer atau laptop. Untuk mengakses phpMyAdmin yakni dengan membuka browser internet (Mozilla atau Chrome) lalu ketikan alamat <http://localhost/phpMyadmin>, maka akan muncul tampilannya.

3. Control Panel



Gambar 2. 6 Tampilan Control Panel XAMPP

(Sumber : Memahami Metode Omax dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan)

Control Panel adalah sebuah layanan untuk mengola XAMPP baik itu mengontrol (start atau stop XAMPP) serta layanan service lainnya.^[12]

2.9 Text Editor (Visual Studio Code)

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah text editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst).



Gambar 2. 7 Logo Visual Studio Code

(Sumber : [Tutorial Visual Studio Code](#))

Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code, diantaranya Intellisense, Git Integration, Debugging, dan Fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor. Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya versi Visual Studio Code. Pembaruan versi Visual Studio Code ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membedakan VS Code dengan teks editor yang lainnya.

Teks editor VS Code juga bersifat open source, yang mana kode sumbernya dapat kalian lihat dan kalian dapat berkontribusi untuk pengembangannya. Hal ini juga yang membuat VS Code menjadi favorit para pengembangan aplikasi, karena para pengembangan aplikasi bisa ikut serta dalam proses pengembangan VS Code ke depannya.

2.9.1 Sejarah Visual Studio Code

Visual Studio Code diumumkan pada 29 April 2015 oleh Microsoft pada konferensi Build 2015. Sebuah bangunan pratinjau dirilis tak lama kemudian. Pada tanggal 18 November 2015, Visual Studio Code dirilis di bawah Lisensi Expat dan kode sumbernya dikirim ke GitHub.^[13]

2.10 Unified Modeling Language (UML)

UML adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan artifacts (bagian dari informasi yang digunakan untuk dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, artifact tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya. Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi object. UML dibuat oleh Grad Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson di bawah bendera Rational Software Corps. UML menyediakan notasi-notasi yang membantu memodelkan sistem dari berbagai prespektif. UML tidak hanya digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, namun hamper dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

UML (Unified Modeling Language) merupakan pengganti dari metode analisis berorientasi objek (OOAD&D / Object Oriented Analysis and Design) yang dimunculkan sekitar akhir tahun 80-an dan awal tahun 90-an. UML merupakan gabungan dari metode Booch, Rumbaugh (OMT) dan Jacobson. Tetapi UML mencakup lebih luas daripada OOAD. Pada pertengahan saat pengembangan UML, dilakukan standarisasi proses dengan OMG (Object Management Group) dengan harapan UML bakal menjadi bahasa standar pemodelan pada masa yang akan datang (yang sekarang sudah banyak dipakai oleh berbagai kalangan).

Jadi, UML dibuat untuk memudahkan para system developer untuk berdiskusi dengan bahasa pemodelan yang mudah dipahami.^[14]

2.10.1 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses pararel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state digunakan khusus, dimana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan

behavior internal sebuah sistem, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur jalur aktivitas dari level atas secara umum. Berikut adalah komponen-komponen yang ada pada Activity Diagram terdapat pada tabel 2.1 :

Tabel 2. 1 Komponen Activity Diagram

(Sumber: **Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase**)

Simbol	Nama	Keterangan
	Initial State	Awal dimulainya suatu aliran kerja pada activity diagram dan pada sebuah activity diagram hanya terdapat satu Intitial State.
	Final State	Bagian akhir dari suatu aliran kerja pada activity diagram dan pada activity diagram bisa memiliki lebih dari satu Final State.
	Activity	Aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan dalam aliran kerja.
	Transition / Association	Untuk menghubungkan aktivitas selanjutnya setelah aktivitas sebelumnya.
	Synchronization Fork	Digunakan untuk memecah aktivitas menjadi aktivitas yang paralel.
	Synchronization Join	Digunakan untuk menggabungkan kembali aktivitas paralel
	Decision	Menggambarkan pilihan kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi, untuk memastikan aliran kerja dapat mengalir ke lebih dari satu jalur.
	Merge	Untuk menggabungkan kembali aliran kerja yang sebelumnya telah dipecah oleh Decision.

	Swimlane	Menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu.
--	----------	---

2.10.2 Class Diagram

Class Diagram adalah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Berikut adalah symbol-simbol yang ada pada diagram class terdapat pada tabel 2.2:

Tabel 2. 2 Komponen Class Diagram

(Sumber: **Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase**)

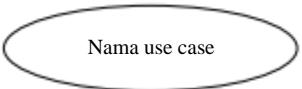
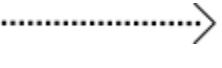
Simbol	Nama	Keterangan
	Kelas / Class	Kelas pada struktur
	Asosiasi / Association	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case berinteraksi dengan aktor.
	Generalisasi / Generalization	Hubungan dimana objek (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (ancestor).
	Ketergantungan / Dependency	Dependency Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	Agregasi / Aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (Whole-part).
	Antar Muka / Interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.

2.10.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan aktor. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai. Berikut adalah komponen yang ada pada diagram Use case terdapat pada tabel 2.3:

Tabel 2. 3 Komponen Use Case Diagram

(Sumber: **Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase**)

Simbol	Nama	Keterangan
 Nama Aktor	Aktor / Actor	Sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi, aktor belum tentu merupakan orang, biasanya menggunakan kata benda diawali prase.
 Nama use case	Use Case	Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor. Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali frase nama use case.
	Generalisasi / Generalization	Hubungan dimana objek (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (ancestor).
 <<include>>	Menggunakan / Include	Relasi use case tambahan kesebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya.
 <<Extend>>	Ekstensi / Ekstend	Relasi use case tambahan kesebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berjalan walaupun tanpa use case tambahan tersebut.
	Asosiasi / Association	Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case berinteraksi dengan aktor.

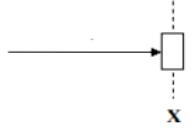
2.10.4 Sequence Diagram

Diagram sequence merupakan salah satu diagram Interaction yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan: message(pesan) apa yang dikirimkan dan kapan pelaksanaannya. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Obyek-obyek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut. Berikut adalah komponen yang ada pada diagram sequence terdapat pada tabel 2.4:

Tabel 2. 4 Komponen Sequence Diagram

(Sumber: **Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase**)

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi, actor belum tentu merupakan orang, biasanya menggunakan kata benda diawali prase.
	Garis hidup / Lifeline	Menyatakan kehidupan suatu objek.
	Waktu aktif	Menyatakan dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang berhubungan dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya
	Pesan tipe create	Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
	Pesan tipe call	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
	Pesan tipe send	Menyatakan bahwa suatu objek yang sudah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan kembalian ke objek tertentu.
	Pesan tipe return	Menyatakan bahwa suatu objek yang sudah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan kembalian ke objek tertentu.
	Pesan tipe call	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek

		lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri.
---	--	---

2.11 Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah urutan alur informasi dari suatu aplikasi multimedia. Dengan menggunakan struktur navigasi yang tepat maka suatu aplikasi multimedia mempunyai suatu pedoman dan arah informasi yang jelas. Dalam pembuatan aplikasi multimedia terdapat empat macam bentuk dasar struktur navigasi yang digunakan, yaitu : Struktur Navigasi Linear, Struktur Navigasi Non Linear, Struktur Navigasi Hierarki, dan Struktur Navigasi Campuran.^[15]

2.11.1 Struktur Navigasi Linear

Struktur navigasi linear hanya memiliki satu rangkaian cerita yang berurut, yang menampilkan satu demi satu tampilan layer secara berurut sesuai dengan urutannya. Pada struktur jenis ini tampilan layer yang ditampilkan adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya, tidak dapat dua halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya, tidak dapat dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya.

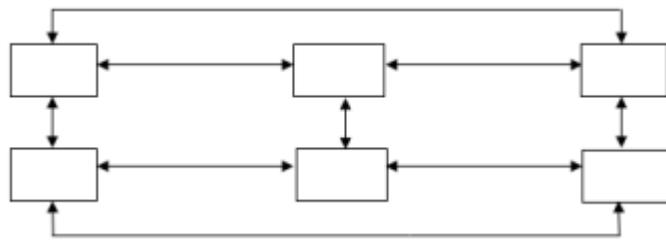


Gambar 2. 8 Struktur Navigasi Linear

(Sumber : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan)

2.11.2 Struktur Navigasi Non-Linear

Struktur navigasi non-linear (tidak terurut) merupakan pengembangan dari struktur navigasi linear, tetapi pada struktur ini diperbolehkan untuk membuat percabangan. Percabangan pada struktur non-linear berbeda dengan percabangan struktur hierarki, karena pada percabangan non-linear ini meskipun banyak percabangan, tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama yaitu tidak ada master page dan slave page.

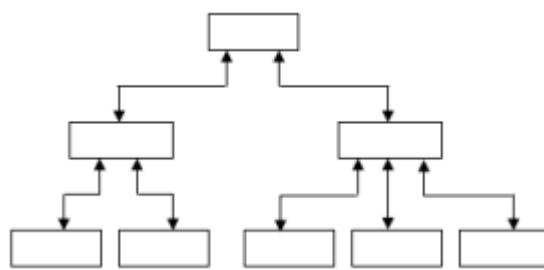


Gambar 2. 9 Stuktur Navigasi Non-Linear

(Sumber : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan)

2.11.3 Struktur Navigasi Hirarki

Struktur navigasi hirarki sering disebut struktur navigasi bercabang, yaitu merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data atau gambar pada layer dengan kriteria tertentu. Tampilan pada menu utama disebut master page (halaman utama satu), halaman tersebut memiliki halaman percabangan yang disebut slave page (halaman pendukung) dan jika dipilih akan menjadi halaman kedua, dan begitu seterusnya.

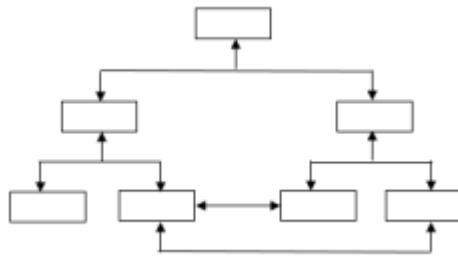


Gambar 2. 10 Struktur Navigasi Hirarki

(Sumber : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan)

2.11.4 Struktur Navigasi Campuran

Struktur navigasi campuran (composite) merupakan gabungan dari struktur sebelumnya dan disebut juga struktur navigasi bebas, yang diartikan jika suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dibuat percabangan. Struktur ini paling banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.



Gambar 2. 11 Struktur Navigasi Campuran

(Sumber : **Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan**)

2.12 Pengertian Black Box Testing

Pengertian dari black box testing adalah sebuah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Sehingga dapat dianalogikan seperti melihat suatu kotak hitam, penguji hanya bisa melihat penampilan luarnya saja tanpa mengetahui apa yang ada dibalik bungkus hitamnya. Sama seperti saat melakukan pengujian black box, melakukan evaluasi hanya dari tampilan luarnya saja tanpa mengetahui apa yang sesungguhnya yang terjadi dalam proses detailnya atau dengan kata lain hanya mengetahui input dan output saja.

Metode black box testing merupakan sebuah metode yang hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang di harapkan sehingga mudah digunakan. Estimasi banyaknya jumlah data yang diuji dapat dihitung melalui banyaknya field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi. Dan dengan metode ini dapat diketahui jika fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan belum dapat valid secara sempurna sesuai yang diinginkan.^[16]

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Penelitian ini secara umum terdiri dari analisis masalah, pemecahan masalah, perancangan aplikasi dan testing serta implementasi aplikasi. Secara rinci diuraikan berikut ini :

3.1 Analisis Masalah

Berdasarkan analisa yang dilakukan, dalam proses penjualan di Toko Daging R&R BEEF saat ini sudah berjalan dengan baik namun masih mempunyai kendala dan masalah yang dihadapi di antaranya pengelolaan data penjualan dan data ketersediaan produk masih menggunakan cara manual seperti mencatatnya dibuku dan teknik pemasaran yang dilakukan masih secara konvensional sehingga hanya melakukan penjualan secara offline.

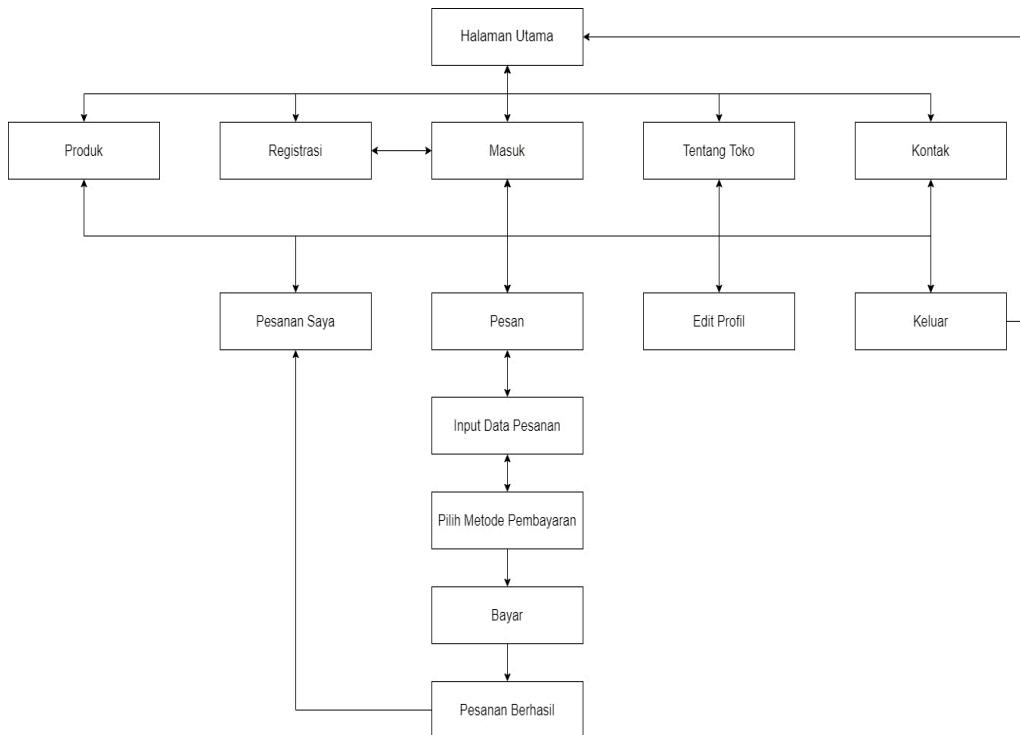
3.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisa masalah diatas, kendala dalam proses penjualan di Toko Daging R&R BEEF berasal dari tidak adanya aplikasi penjualan daging untuk Toko R&R BEEF, maka cara terbaik untuk mengatasinya adalah dengan membuat suatu aplikasi yang dapat mengolah seluruh data penjualan dan data produk dalam Toko Daging R&R BEEF berbasis website.

3.3 Struktur Navigasi

Struktur navigasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah struktur navigasi campuran. Pada tahap ini berisikan gambaran sebuah aplikasi website secara konseptual mengenai informasi apa saja yang ditentukan untuk ditampilkan pada aplikasi tersebut. Struktur navigasi aplikasi ini terbagi menjadi 2, yaitu :

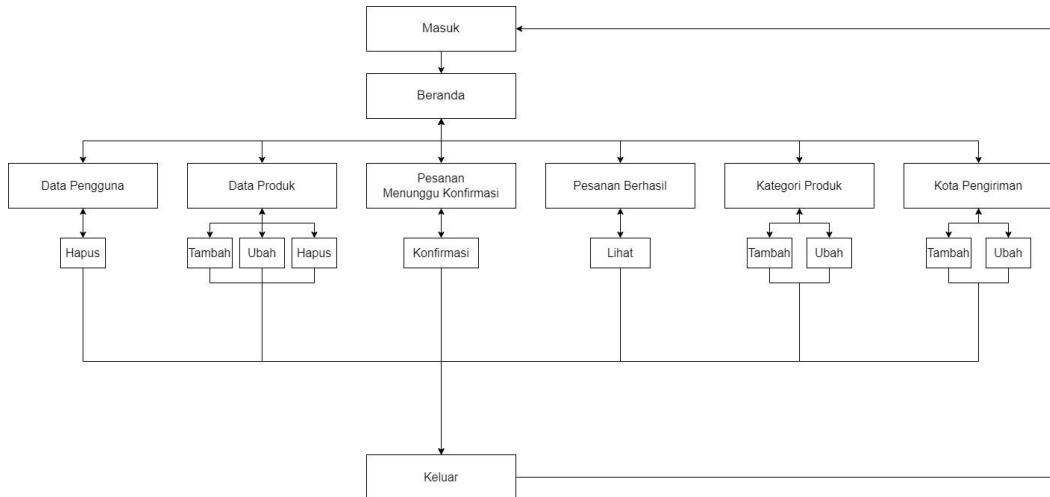
1. Struktur Navigasi User



Gambar 3. 1 Struktur Navigasi User Aplikasi Penjualan Daging

Pada Gambar 3.1 terdapat Struktur Navigasi Aplikasi Penjualan Daging yang dapat digunakan oleh user. Struktur navigasi diatas menjelaskan bahwa setelah membuka aplikasi yang pertama ditampilkan adalah halaman utama, lalu setelah itu user bisa masuk ke halaman produk, tentang toko, kontak tanpa harus masuk terlebih dahulu, user juga bisa melakukan register jika belum memiliki akun dan masuk jika sudah memiliki akun, setelah masuk user bisa memasuki halaman pesanan saya yang berisi riwayat pesanan user tersebut, user bisa mengedit profile, dan juga user bisa memesan suatu produk dengan cara menginput data pesanan , pilih metode pembayaran lalu melakukan pembayaran dan pesanan berhasil. User akan dibawa ke halaman pesanan saya setelah berhasil memesan.

2. Struktur Navigasi Admin



Gambar 3. 2 Struktur Navigasi Admin Aplikasi Penjualan Daging

Pada Gambar 3.2 terdapat Struktur Navigasi Admin Aplikasi Penjualan Daging yang dapat digunakan oleh admin. Sebelum memasuki beranda admin harus masuk terlebih dahulu, ketika admin sudah masuk admin akan masuk ke halaman beranda. Saat sudah diberanda admin dapat mengakses halaman data pengguna, halaman data produk, halaman pesanan menunggu konfirmasi, halaman pesanan berhasil , halaman kategori produk dan juga halaman kota pengiriman.

3.4 Rancangan Aplikasi

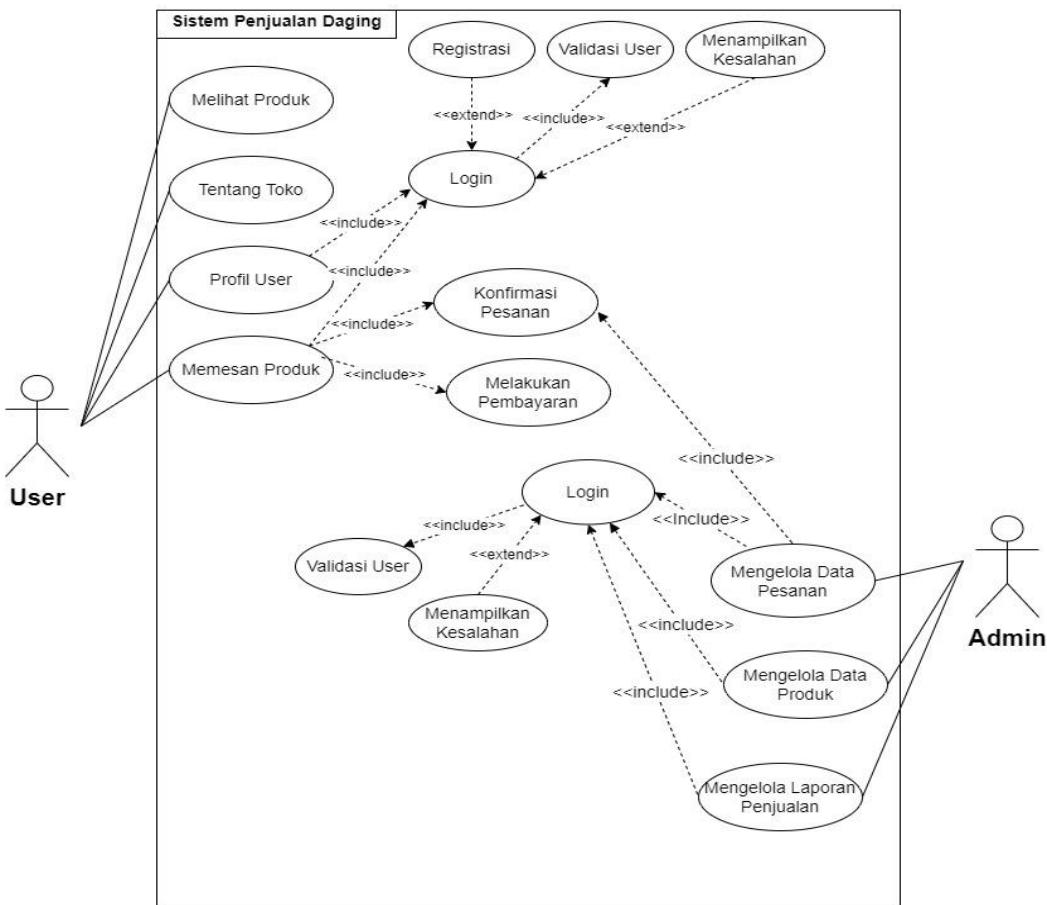
Tahap Perancangan aplikasi terbagi menjadi 3 bagian, yaitu terdiri dari rancangan UML, rancangan basis data, dan rancangan tampilan.

3.4.1 Rancangan UML

Rancangan UML berfungsi untuk memeriksa masukan, proses, keluaran dari suatu aplikasi untuk memenuhi kebutuhan yang diharapkan oleh pihak terkait. Perancangan UML pada aplikasi ini menggunakan *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Use Case Diagram*.

3.4.1.1 Use Case Diagram

Pada aplikasi jika dijelaskan menggunakan *Use Case Diagram* maka seperti berikut :

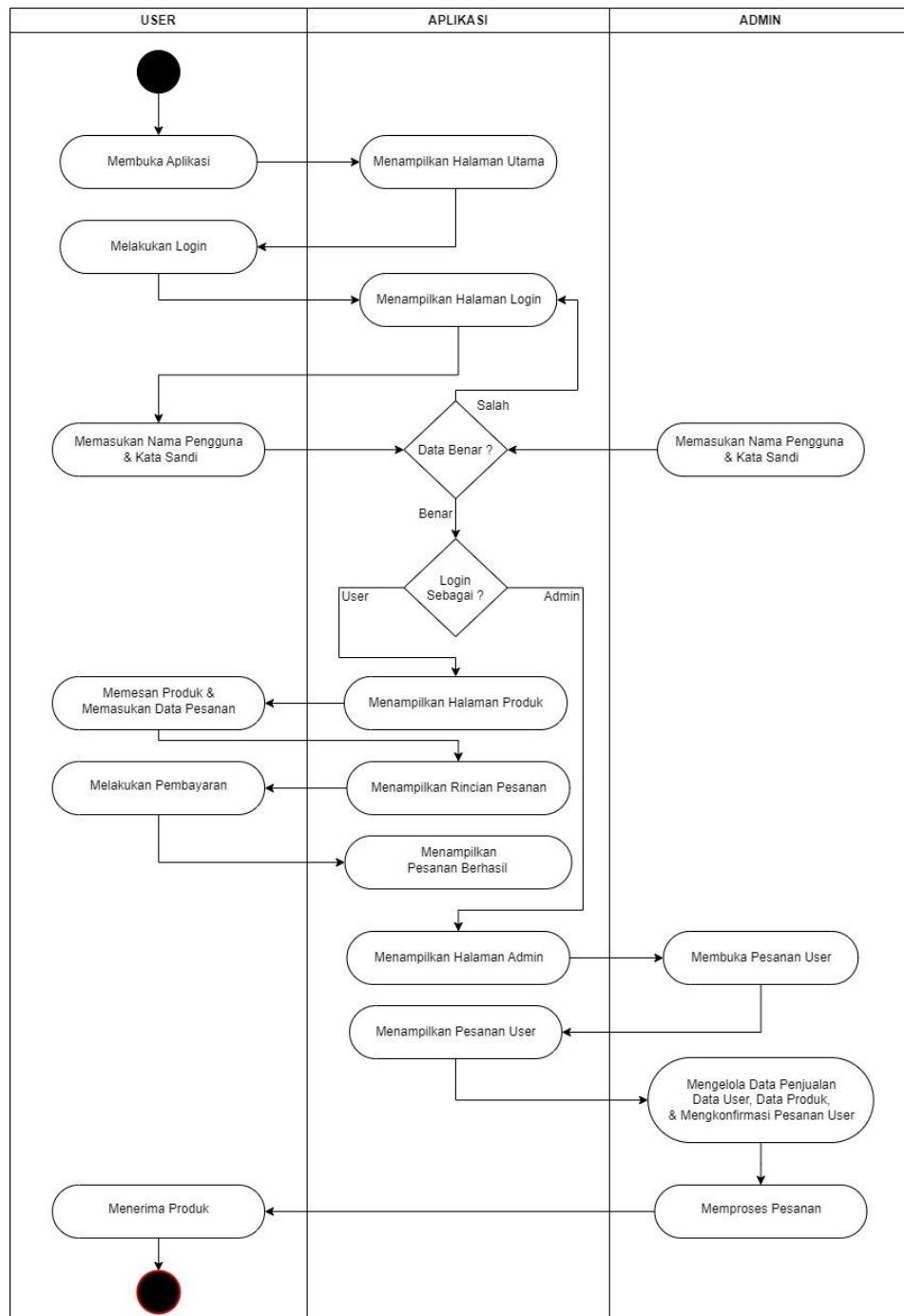


Gambar 3. 3 Use Case Diagram Sistem Penjualan Daging

Pada Gambar 3.3 terdapat terdapat 2 aktor yaitu User dan Admin. Aktor User dapat melihat produk, melihat tentang toko, mengelola profil user, dan memesan produk. Jika User ingin mengelola profil user dan memesan produk maka user harus melakukan login terlebih dahulu, pada saat memesan produk User harus mengkonfirmasi pesanan nya terlebih dahulu apakah sudah benar atau belum, lalu User harus melakukan pembayaran agar pesanannya segera di proses. Sedangkan Aktor Admin dapat mengelola data pesanan, mengelola data produk, dan mengelola laporan penjualan. Untuk melakukan itu semua admin diharuskan login terlebih dahulu.

3.4.1.2 Activity Diagram

Pada Aplikasi Sistem Penjualan Daging jika dijelaskan menggunakan Activity Diagram maka sebagai berikut :



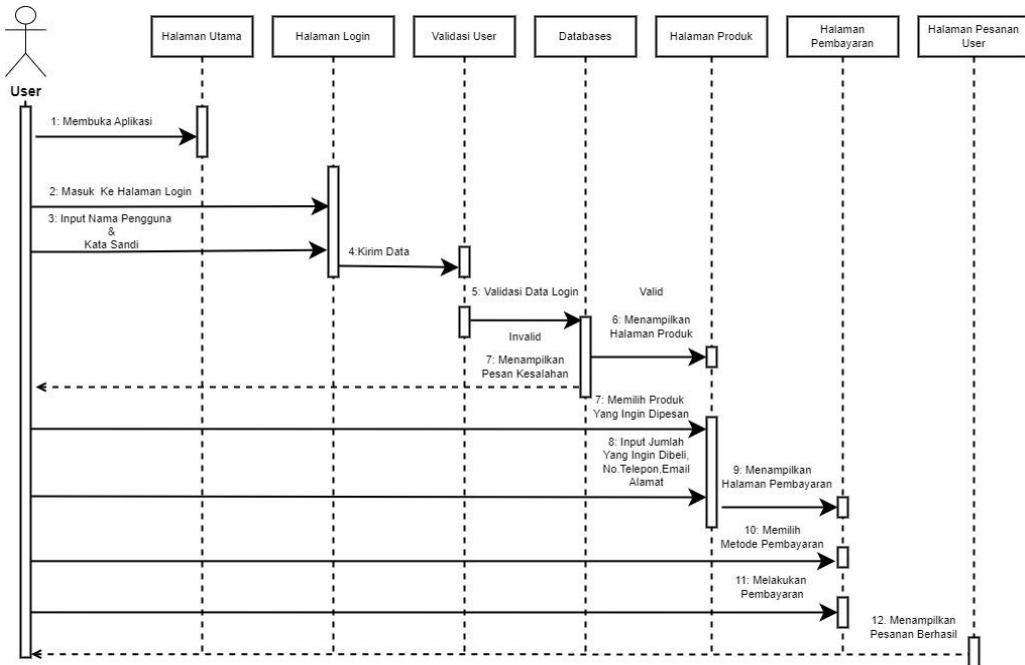
Gambar 3. 4 Activity Diagram Sistem Penjualan Daging

Pada Gambar 3.4 Terdapat 3 Swimline yaitu User, Aplikasi, dan Admin.

Pertama user membuka aplikasi, lalu aplikasi akan menampilkan halaman utama, lalu user mengklik login, aplikasi menampilkan halaman login, user memasukan nama pengguna dan password, aplikasi melakukan pengecekan data benar atau tidak dan login sebagai user atau admin jika login sebagai user aplikasi akan menampilkan halaman produk , jika login sebagai admin maka aplikasi akan menampilkan halaman admin dan jika salah maka akan kembali ke halaman login, saat aplikasi menampilkan halaman produk user memilih produk yang ingin dipesan dan memasukan data pesanan (nomor telepon, jumlah produk yang dibeli, email dan alamat), lalu aplikasi menampilkan rincian pesanan, setelah itu user akan melakukan pembayaran , aplikasi akan menampilkan pesanan telah berhasil, setelah itu admin melakukan login memasukan nama penguna & kata sandi, aplikasi menampilkan halaman admin , admin membuka pesanan user, aplikasi menampilkan pesanan user , admin mengkonfirmasi pesanan user dan memproses pesanan , setelah admin memproses pesanan, user akan menerima produk pesanannya dan selesai.

3.4.1.3 Sequence Diagram

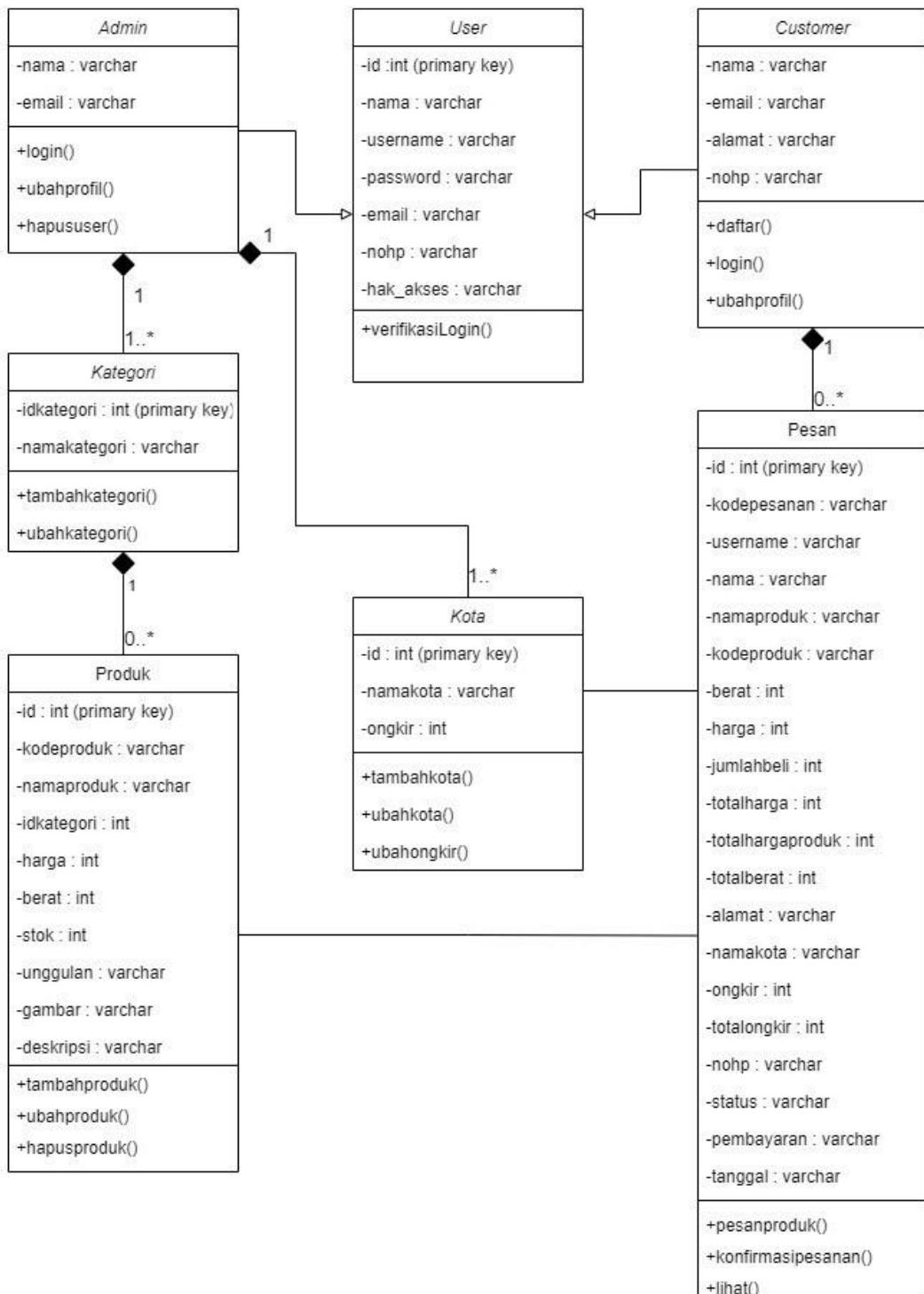
Sequence Diagram pada aplikasi Sistem Penjualan Daging dijelaskan seperti dibawah ini :



Gambar 3. 5 Sequence Diagram Sistem Penjualan Daging

Pada Gambar 3.5 terdapat User sebagai Aktor. User membuka aplikasi lalu masuk ke halaman login, User melakukan login dengan menginput nama pengguna dan katasandi, data login dikirim dan dilakukan validasi , jika data valid maka akan menampilkan halaman produk, jika data invalid akan menampilkan kesalahan di halaman login, setelah login user memilih produk yang ingin dipesan, user menginput jumlah yang ingin dibeli dan nomor telepon, email dan alamat, setelah itu aplikasi menampilkan halaman pembayaran, user memilih metode pembayaran lalu melakukan pembayaran dan aplikasi akan menampilkan pesanan berhasil.

3.4.1.4 Class Diagram



Gambar 3. 6 Class Diagram Sistem Penjualan Daging

Pada gambar 3.6 terdiri dari 7 class yaitu user, admin, customer, pesan,

kategori, kota, dan produk. Tabel class pada gambar 3.6 menjelaskan interaksi kegiatan dari class terhadap sistem. Penjelasan pada gambar 3.6 bisa dilihat sebagai berikut :

1. User

Pada class user terdiri dari 7 atribut yang bersifat private yaitu id, nama, username, password, email, nohp, dan hak akses. Terdapat 1 fungsi pada class user yaitu verifikasiLogin() digunakan untuk memverifikasi apakah user melakukan login dengan benar atau salah dan membedakan apakah user login sebagai customer atau sebagai admin.

2. Admin

Class admin adalah sub class atau turunan dari class user. Pada class admin terdiri dari 2 atribut yang bersifat private yaitu nama dan email. Fungsi yang terdapat pada class admin yaitu login(), ubahprofil(), dan hapususer().

3. Kategori

Class kategori adalah komposisi dari class admin, pada class kategori terdiri dari 2 atribut yang bersifat private yaitu idkategori dan namakategori. Fungsi yang terdapat pada class kategori adalah tambahkategori() dan ubahkategori().

4. Produk

Class produk adalah komposisi dari class kategori, pada class produk terdiri dari 10 atribut yang bersifat private yaitu id, kodeproduk, namaproduk, idkategori, harga, berat, stok, unggulan, gambar, dan deskripsi. Fungsi yang terdapat pada class produk adalah tambahproduk(), ubahproduk(), dan hapusproduk().

5. Kota

Class kota adalah komposisi dari class admin, pada class kota terdiri dari 3 atribut yang bersifat private yaitu id, namakota, dan ongkir. Fungsi yang terdapat pada class produk adalah tambahkota(), ubahkota(), dan ubahongkir () .

6. Customer

Class customer adalah sub class atau turunan dari class user. Pada class customer terdiri dari 4 atribut yang bersifat private yaitu nama, email, alamat dan nohp. Fungsi yang terdapat pada class admin yaitu daftar(), login(), dan ubahprofil().

7. Pesan

Class pesan adalah komposisi dari class customer. Pada class pesan terdiri dari 20 atribut yang bersifat private yaitu id, kodepesan, username, nama, namaproduk, kodeproduk, berat, harga, jumlahbeli, totalharga, totalhargaproduct, totalberat, alamat, namakota, ongkir, totalongkir, nohp, status, pembayaran, dan tanggal. Fungsi yang terdapat pada class pesan yaitu pesanproduk(), konfirmasipesanan(), dan lihat().

3.4.2 Rancangan Basis Data

Rancangan basis data diperlukan dalam merancang sebuah aplikasi sehingga pengelolaan data dapat lebih mudah dan cepat. Terdapat satu basis data untuk membangun aplikasi ini, yaitu basis data tokodaging, didalam basis data tokodaging terdapat 6 buah tabel, berikut tabel tabel yang terdapat didalam basis data tokodaging.

1. Tabel user

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data user, admin, dan owner tabel ini mempunyai 7 field dengan primary key pada field id.

Tabel 3. 1 Struktur Tabel user

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id	integer	11	Auto Increment Aktif
2	nama	varchar	40	
3	username	varchar	16	
4	password	varchar	16	

5	email	varchar	50	
6	nohp	varchar	16	
7	hak_akses	varchar	15	

Field id berfungsi sebagai identitas pada tabel user, yang isinya berupa nomor terurut dengan maksimal 11 karakter dan bersifat unik, field nama pada tabel user berisi nama lengkap yang memiliki panjang maksimal 40 karakter, field username berisi nama pengguna user yang digunakan untuk melakukan login dengan panjang maksimal 16 karakter, password berisi kata sandi user yang digunakan untuk melakukan login dengan panjang maksimal 16 karakter, field email berisikan email user dengan panjang maksimal 50 karakter, nohp berisi nomor handphone user dengan panjang maksimal 16 karakter, field hak_akses berfungsi untuk membedakan user, admin, dan owner.

2. Tabel kategori

Tabel ini digunakan untuk menyimpan kategori produk, tabel ini memiliki 2 field dengan primary key pada field id.

Tabel 3. 2 Struktur Tabel kategori

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id	integer	11	Auto Increment Aktif
2	namakategori	varchar	25	

Field id berfungsi sebagai identitas pada tabel kategori, yang isinya berupa nomor terurut dengan maksimal 11 karakter dan bersifat unik, field nama kategori berisi nama nama kategori produk dengan panjang maksimal 25 karakter.

3. Tabel produk

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data produk, tabel ini memiliki 10 field dengan primary key pada field id.

Tabel 3. 3 Struktur Tabel produk

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan

1	id	integer	11	Auto Increment Aktif
2	kodeproduk	varchar	7	
3	namaproduk	varchar	25	
4	idkategori	varchar	3	
5	harga	integer	11	
6	berat	integer	6	
7	stok	integer	3	
8	unggulan	varchar	8	
9	gambar	varchar	255	
10	deskripsi	varchar	80	

Field id berfungsi sebagai identitas pada tabel produk, yang isinya berupa nomor terurut dengan maksimal 11 karakter dan bersifat unik, field kodeproduk berisi kode produk yang memiliki panjang maksimal 40 karakter, field namaproduk berisi nama produk dengan panjang maksimal 25 karakter, field idkategori berisi id dari tabel kategori yang akan ditampilkan menggunakan *left join* dengan panjang maksimal 3 karakter, field harga berisikan harga produk dengan panjang maksimal 11 karakter, field berat berisi berat suatu produk dengan satuan gram panjang maksimal 6 karakter, field stok berisi jumlah yang tersedia dengan panjang maksimal 3 karakter, field unggulan untuk menampilkan produk dihalaman utama yang berisi ya atau tidak dengan panjang maksimal 8 karakter, field gambar berisi nama file gambar produk dengan panjang maksimal 255 karakter, field deskripsi berisi penjelasan suatu produk dengan panjang maksimal 80 karakter.

4. Tabel pesanan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pesanan user, tabel ini memiliki 20 field dengan primary key pada field id.

Tabel 3. 4 Struktur Tabel pesanan

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id	integer	11	Auto Increment Aktif
2	kodepesanan	varchar	20	
3	username	varchar	16	

4	nama	varchar	40	
5	namaproduk	varchar	25	
6	kodeproduk	varchar	7	
7	berat	integer	6	
8	harga	integer	11	
9	jumlahbeli	integer	3	
10	totalhargaproduct	varchar	20	
11	totalharga	integer	20	
12	totalberat	float	-	
13	alamat	varchar	255	
14	kota	varchar	15	
15	ongkir	integer	15	
16	totalongkir	integer	20	
17	nohp	varchar	16	
18	status	varchar	30	
19	pembayaran	varchar	10	
20	tanggal	varchar	20	

Field id berfungsi sebagai identitas pada tabel pesanan, yang isinya berupa nomor terurut dengan maksimal 11 karakter dan bersifat unik, field kodepesan berisi kode pesanan user yang terdiri dari tanggal pemesanan, jumlah pesanan dan id user dengan panjang maksimal 20 karakter, field username berisi nama pengguna pemesan dengan panjang maksimal 16 karakter, field nama berisi nama lengkap pemesan dengan panjang maksimal 40 karakter, field namaproduk berisi nama produk yang dipesan dengan panjang maksimal 25 karakter, field kodeproduk berisi kode produk yang terbuat dari campuran huruf dan angka dengan panjang maksimal 7 karakter, field berat berisi berat satu produk yang dipesan dengan satuan gram yang dipesan dengan panjang maksimal 6 karakter, field harga berisi harga satuan produk yang dipesan dengan panjang maksimal 11 karakter, field jumlahbeli berisi jumlah produk yang dipesan dengan panjang maksimal 3 karakter, field totalhargaproduct berisi hasil penjumlahan dari harga satuan dikalikan jumlah beli dengan panjang maksimal 20, field totalharga berisi hasil penjumlahan totalhargaproduct ditambahkan totalongkir, field total berat berisi hasil penjumlahan

berat produk dikalikan jumlah beli, field alamat berisikan alamat lengkap pengiriman dengan panjang maksimal 255 karakter, field kota berisi id kota pada tabel kota yang akan ditampilkan menggunakan *left join* dengan panjang maksimal 15 karakter, field ongkir berisi tarif ongkos pengiriman per 5 kg yang disesuaikan dengan id kota dengan panjang maksimal 20 karakter, field totalongkir berisi penjumlahan dari ongkos pengiriman per 5 kg dikali total berat produk dengan panjang maksimal 15 karakter, field nohp berisi nomor handphone pemesan dengan panjang maksimal 16 karakter, field status berfungsi untuk menampilkan keterangan status pesanan yang berisikan Menunggu Konfirmasi atau Pesanan Di Konfirmasi dengan panjang maksimal 30 karakter, field pembayaran berisikan satu dari pilihan metode pembayaran antara lain COD, BCA, dan DANA, field tanggal berisikan informasi waktu pemesanan berupa tanggal, bulan, tahun, jam, dan menit.

5. Tabel kota

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kota pengiriman dan tarif ongkos pengiriman , tabel ini memiliki 3 field dengan primary key pada field id.

Tabel 3. 5 Struktur Tabel kota

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id	integer	11	Auto Increment Aktif
2	namakota	varchar	50	
3	ongkir	integer	15	

Field id berfungsi sebagai identitas pada tabel kota, yang isinya berupa nomor terurut dengan maksimal 11 karakter dan bersifat unik, field namakota berisi nama nama kota pengiriman yang bisa dipilih dengan panjang maksimal 50 karakter.

6. Tabel pesanan_berhasil

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pesanan user yang sudah di konfirmasi, tabel ini memiliki 20 field dengan primary key pada field id.

Tabel 3. 6 Struktur Tabel pesanan_berhasil

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id	integer	11	Auto Increment Aktif
2	kodepesan	varchar	20	
3	username	varchar	16	
4	nama	varchar	40	
5	namaproduct	varchar	25	
6	kodeproduk	varchar	7	
7	berat	integer	6	
8	harga	integer	11	
9	jumlahbeli	integer	3	
10	totalhargaproduct	varchar	20	
11	totalharga	integer	20	
12	totalberat	float	-	
13	alamat	varchar	255	
14	kota	varchar	15	
15	ongkir	integer	15	
16	totalongkir	integer	20	
17	nohp	varchar	16	
18	status	varchar	30	
19	pembayaran	varchar	10	
20	tanggal	varchar	20	

Field id berfungsi sebagai identitas pada tabel pesanan, yang isinya berupa nomor terurut dengan maksimal 11 karakter dan bersifat unik, field kodepesan berisi kode pesanan user yang terdiri dari tanggal pemesanan, jumlah pesanan dan id user dengan panjang maksimal 20 karakter, field username berisi nama pengguna pemesan dengan panjang maksimal 16 karakter, field nama berisi nama lengkap pemesan dengan panjang maksimal 40 karakter, field namaproduct berisi nama produk yang dipesan dengan panjang maksimal 25 karakter, field kodeproduk berisi kode produk yang terbuat dari campuran huruf dan angka dengan panjang maksimal 7 karakter, field berat berisi berat satu produk yang dipesan dengan satuan gram yang dipesan dengan panjang maksimal 6 karakter, field harga berisi harga satuan

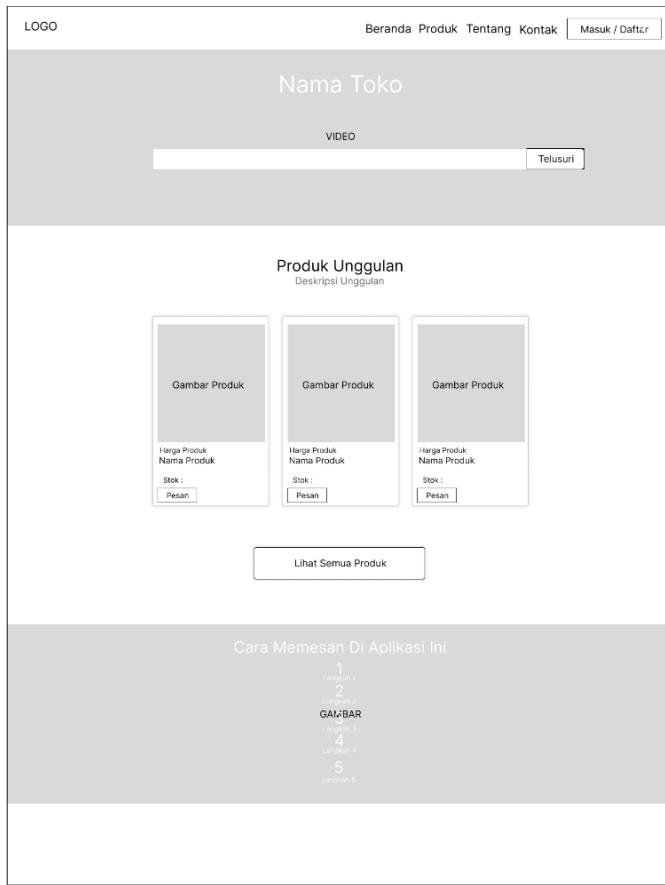
produk yang dipesan dengan panjang maksimal 11 karakter, field jumlahbeli berisi jumlah produk yang dipesan dengan panjang maksimal 3 karakter, field totalharga produk berisi hasil penjumlahan dari harga satuan dikalikan jumlah beli dengan panjang maksimal 20, field totalharga berisi hasil penjumlahan totalharga produk ditambahkan totalongkir, field total berat berisi hasil penjumlahan berat produk dikalikan jumlah beli, field alamat berisikan alamat lengkap pengiriman dengan panjang maksimal 255 karakter, field kota berisi id kota pada tabel kota yang akan ditampilkan menggunakan *left join* dengan panjang maksimal 15 karakter, field ongkir berisi tarif ongkos pengiriman per 5 kg yang disesuaikan dengan id kota dengan panjang maksimal 20 karakter, field totalongkir berisi penjumlahan dari ongkos pengiriman per 5 kg dikali total berat produk dengan panjang maksimal 15 karakter, field nohp berisi nomor handphone pemesan dengan panjang maksimal 16 karakter, field status berfungsi untuk menampilkan keterangan status pesanan yang berisikan Menunggu Konfirmasi atau Pesanan Di Konfirmasi dengan panjang maksimal 30 karakter, field pembayaran berisikan satu dari pilihan metode pembayaran antara lain COD, BCA, dan DANA, field tanggal berisikan informasi waktu pemesanan berupa tanggal, bulan, tahun, jam, dan menit.

3.4.3 Rancangan Tampilan

Rancangan tampilan Aplikasi Penjualan Daging dibagi menjadi dua buah yaitu Rancangan Tampilan Aplikasi User dan Rancangan Tampilan Aplikasi Admin.

3.4.3.1 Rancangan Tampilan Aplikasi User

1. Halaman Beranda



Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan User Halaman Beranda

Halaman Beranda adalah halaman yang pertama kali muncul saat aplikasi dibuka oleh user.

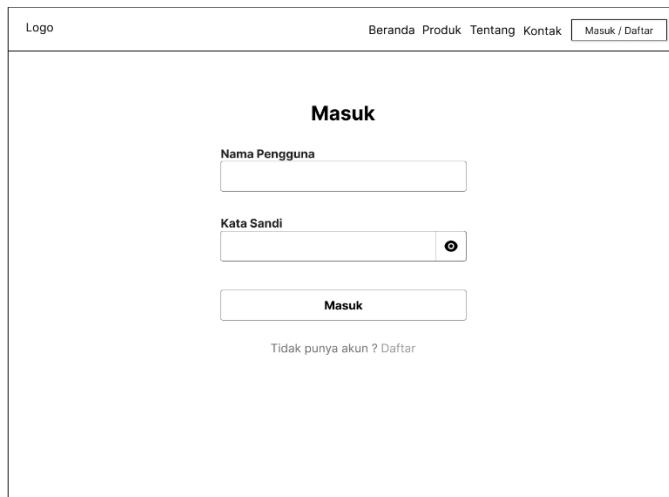
2. Halaman Daftar

The image shows a wireframe of a registration form page. At the top, it has a header with a logo, navigation links for 'Beranda', 'Produk', 'Tentang', 'Kontak', and a 'Masuk / Daftar' button. The main form is titled 'Daftar' and contains four input fields: 'Nama' (with a placeholder), 'Nama Pengguna' (with a placeholder), 'Kata Sandi' (with a placeholder and a visibility toggle icon), and a 'Masuk' button. Below the form is a small note 'Sudah punya akun? Masuk'.

Gambar 3. 8 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Daftar

Halaman Daftar digunakan jika user belum memiliki akun maka user harus mendaftar terlebih dahulu untuk bisa masuk.

3. Halaman Masuk

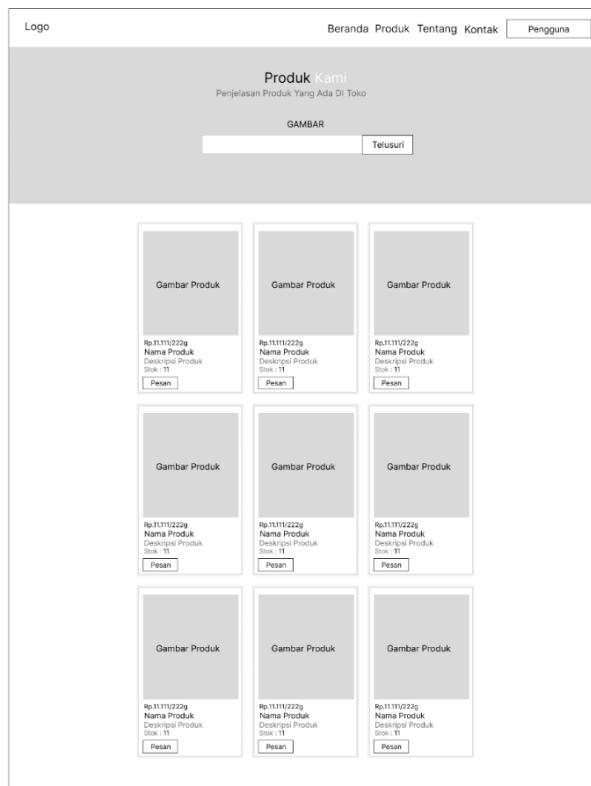


Rancangan tampilan halaman masuk aplikasi user. Di bagian atas terdapat menu horizontal dengan Logo, Beranda, Produk, Tentang, Kontak, dan tombol Masuk / Daftar. Di bagian tengah ada judul "Masuk" dan dua form input: "Nama Pengguna" dan "Kata Sandi". Di bawahnya terdapat tombol "Masuk" dan link "Tidak punya akun ? Daftar".

Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Masuk

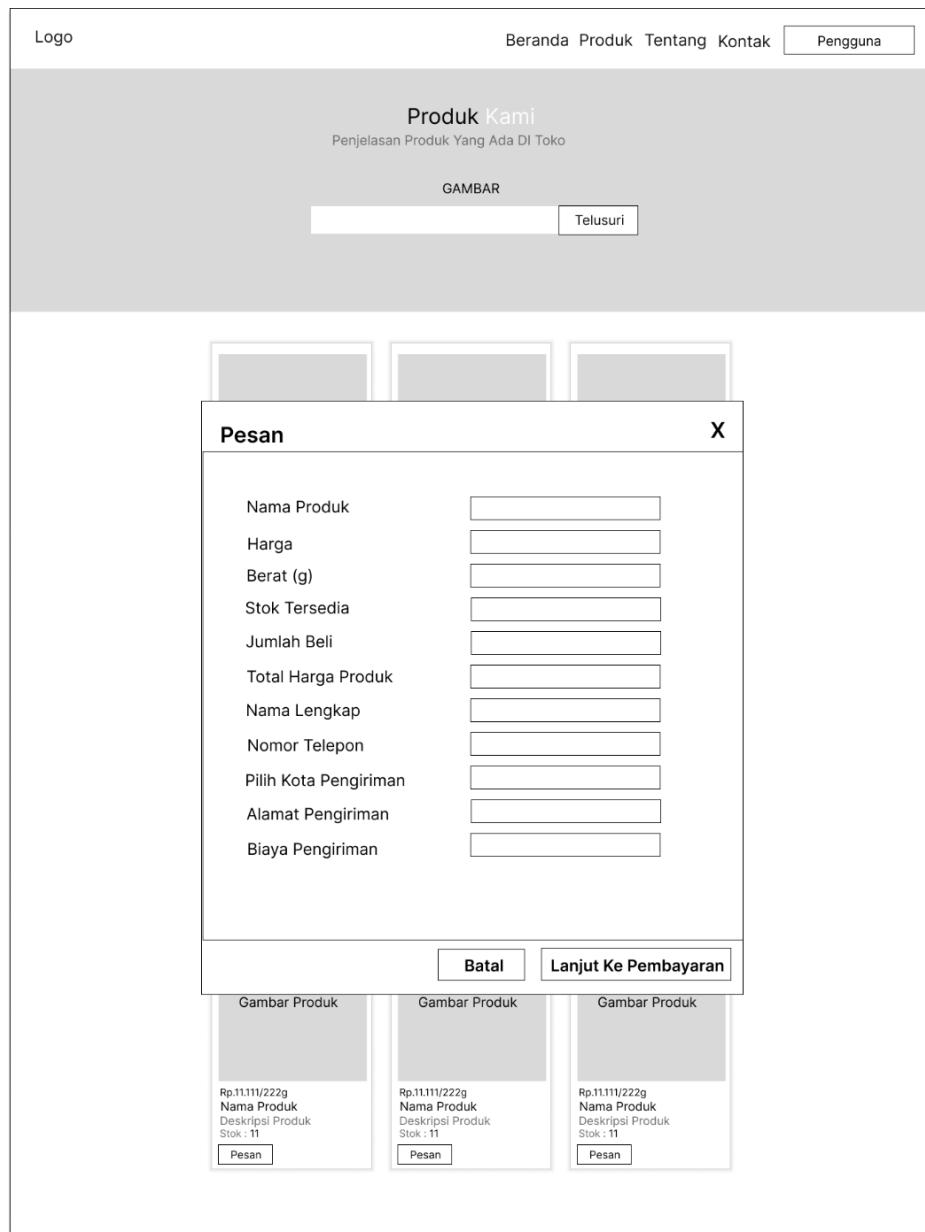
Halaman Masuk untuk bisa memesan di aplikasi ini user harus masuk (login) terlebih dahulu dengan cara memasukan nama pengguna dan kata sandi.

4. Halaman Produk



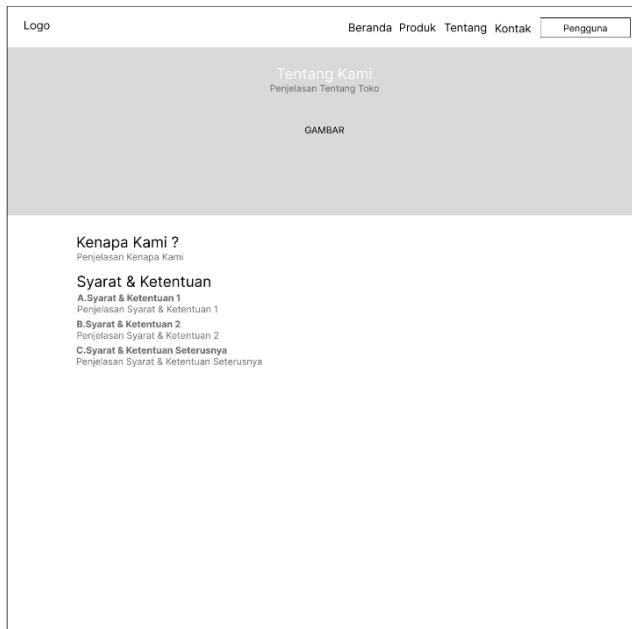
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Produk

Pada halaman produk user dapat melihat seluruh produk yang dijual ditoko, user juga bisa menggunakan kotak pencarian agar lebih mudah dalam mencari produk, user juga dapat memesan dihalaman ini jika klik pesan maka akan muncul seperti berikut :



Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Produk (Pesanan)

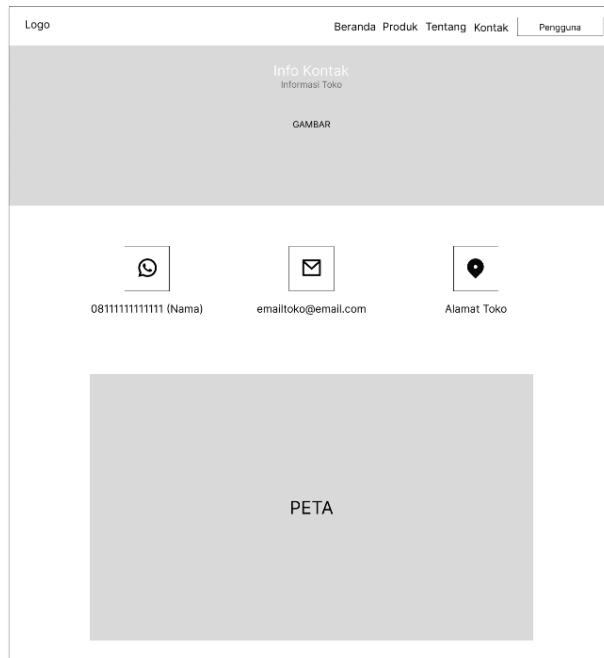
5. Halaman Tentang



Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Tentang

Pada halaman tersebut berisikan tentang toko, syarat dan ketentuan yang berlaku di toko tersebut.

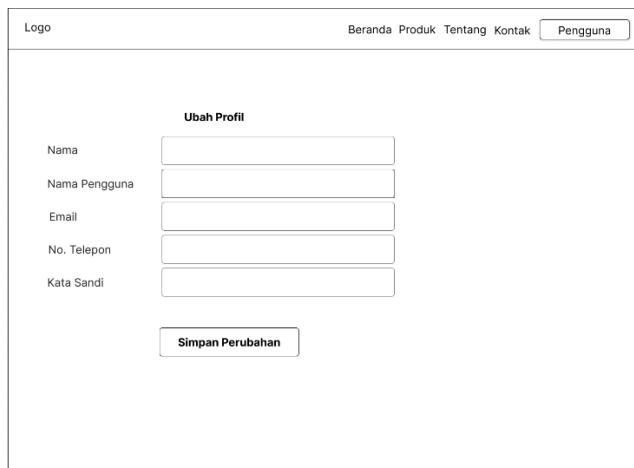
6. Halaman Kontak



Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Kontak

Pada Halaman Kontak berisikan informasi toko seperti jam operasional alamat, email, dan nomor telephone yang dapat dihubungi.

7. Halaman Edit Profil



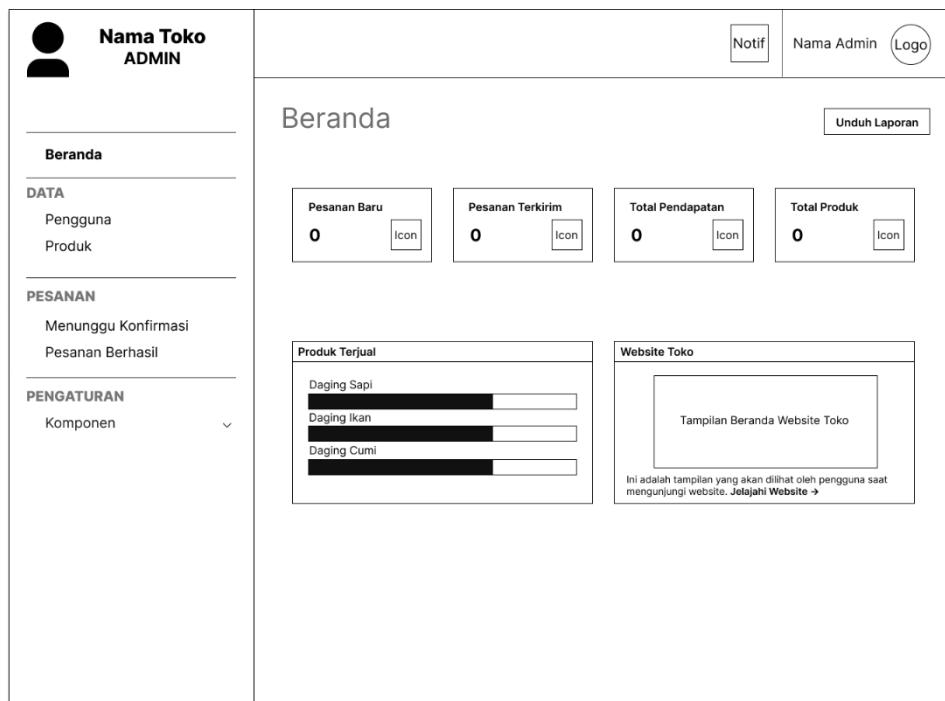
Rancangan tampilan halaman edit profil untuk pengguna aplikasi. Di bagian atas terdapat menu horizontal: Logo, Beranda, Produk, Tentang, Kontak, Pengguna (di dalam kotak). Di bagian tengah ada form "Ubah Profil" dengan inputan untuk Nama, Nama Pengguna, Email, No. Telepon, dan Kata Sandi. Di bawahnya terdapat tombol "Simpan Perubahan".

Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Aplikasi User Halaman Edit Profil

Pada Halaman ini user data merubah nama,email, nomor telepon dan kata sandi. Untuk nama pengguna user tidak dapat dirubah.

3.4.3.2 Rancangan Aplikasi Admin

1. Halaman Beranda

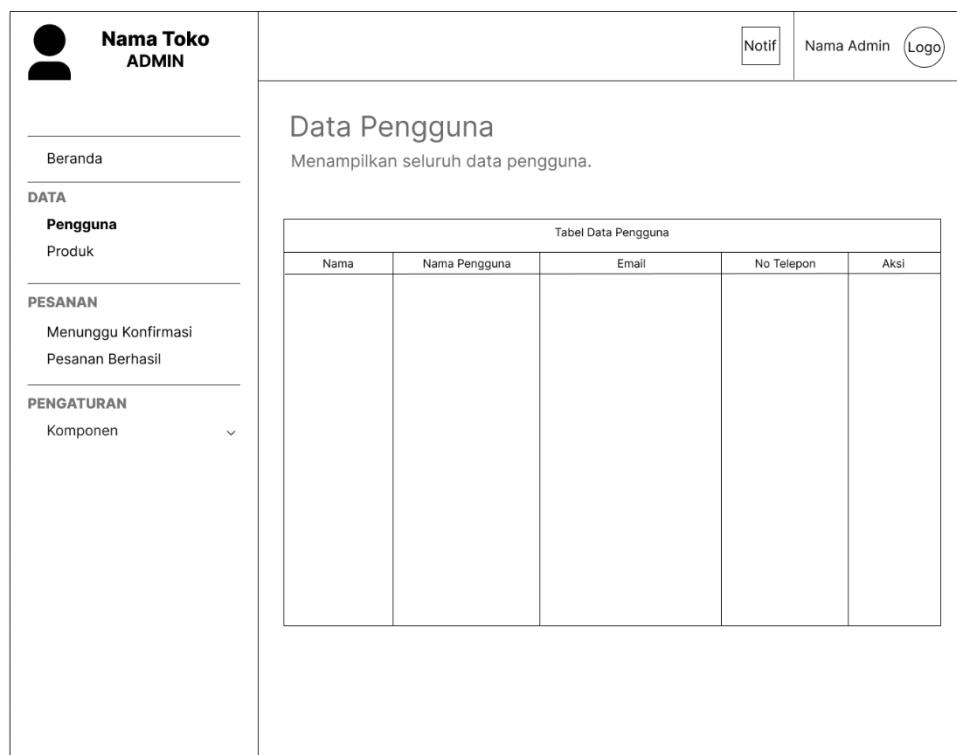


Rancangan tampilan halaman beranda untuk pengguna administrator aplikasi. Di bagian kiri terdapat sidebar dengan menu: Beranda, DATA (Pengguna, Produk), PESANAN (Menunggu Konfirmasi, Pesanan Berhasil), dan PENGATURAN (Komponen). Di bagian tengah terdapat panel "Beranda" dengan statistik: Pesanan Baru (0), Pesanan Terkirim (0), Total Pendapatan (0), Total Produk (0). Terdapat juga tombol "Unduh Laporan". Di bawahnya terdapat dua tabel: "Produk Terjual" (Daging Sapi, Daging Ikan, Daging Cumi) dan "Website Toko" (Tampilan Beranda Website Toko). Keterangan di bawahnya menyatakan bahwa tampilan ini akan dilihat oleh pengguna saat mengunjungi website.

Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Beranda

Halaman ini menjadi halaman pertama yang ditampilkan saat admin melakukan login. Pada halaman ini admin dapat melihat statistik penjualan toko.

2. Halaman Data Pengguna



Rancangan tampilan aplikasi admin halaman Data Pengguna. Di sebelah kiri terdapat sidebar dengan menu: Beranda, DATA (Pengguna, Produk), PESANAN (Menunggu Konfirmasi, Pesanan Berhasil), dan PENGATURAN (Komponen). Di sebelah kanan terdapat header dengan Notif, Nama Admin, dan Logo. Bagian tengah menunjukkan judul "Data Pengguna" dan sub-judul "Menampilkan seluruh data pengguna". Terdapat tabel dengan kolom Nama, Nama Pengguna, Email, No Telepon, dan Aksi.

Nama	Nama Pengguna	Email	No Telepon	Aksi

Gambar 3. 16 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Pengguna

Pada halaman data pengguna admin dapat melihat data seluruh user tetapi admin tidak dapat melihat kata sandinya, admin juga tidak dapat mengubah2 nya, admin hanya dapat menghapus jika memang itu diperlukan.

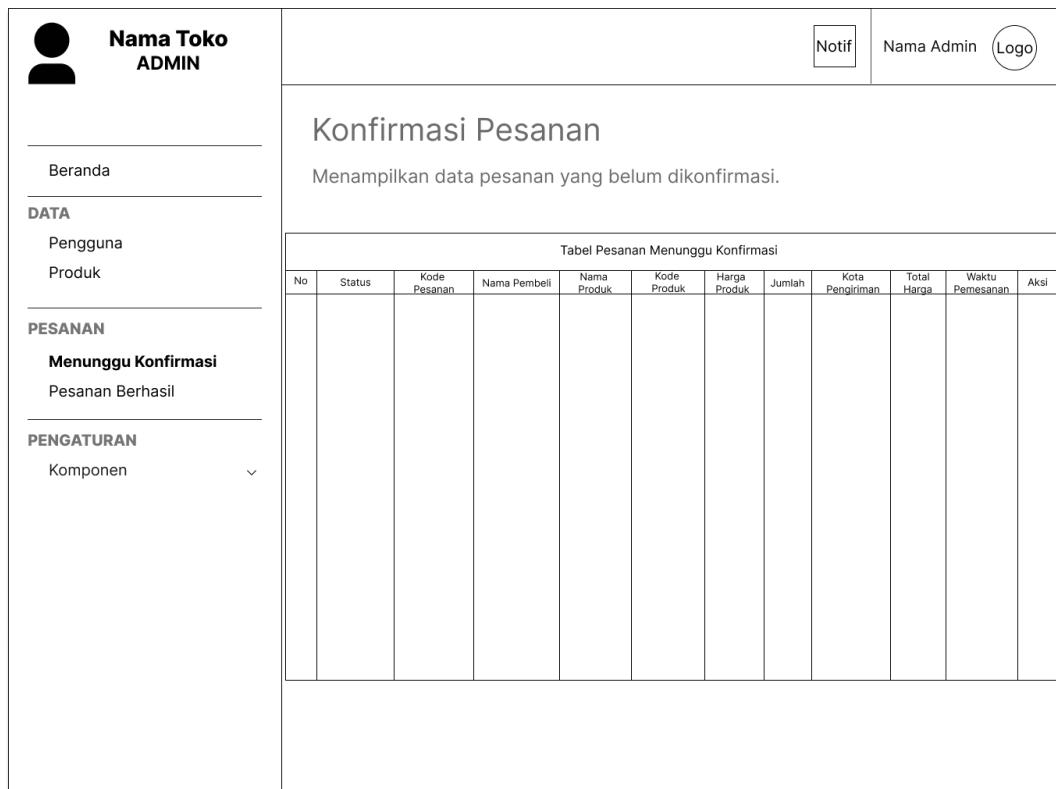
3. Halaman Data Produk

The diagram illustrates the design of an application interface for an administrator. On the left, there is a sidebar with a user icon and the text "Nama Toko ADMIN". Below this are several menu items: "Beranda", "DATA", "Produk", "PESANAN", and "PENGATURAN". Under "PENGATURAN", there is a dropdown menu labeled "Komponen". On the right, the main content area is titled "Data Produk" and contains the message "Menampilkan seluruh produk.". Below this is a table titled "Tabel Data Produk" with columns: Gambar, Nama Produk, Kode Produk, Harga, Kategori Produk, Berat, Stok, Unggulan, and Aksi.

Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk

Pada halaman data produk menampilkan seluruh produk yang dijual di toko admin dapat menambahkan, merubah, menghapus data produk tersebut.

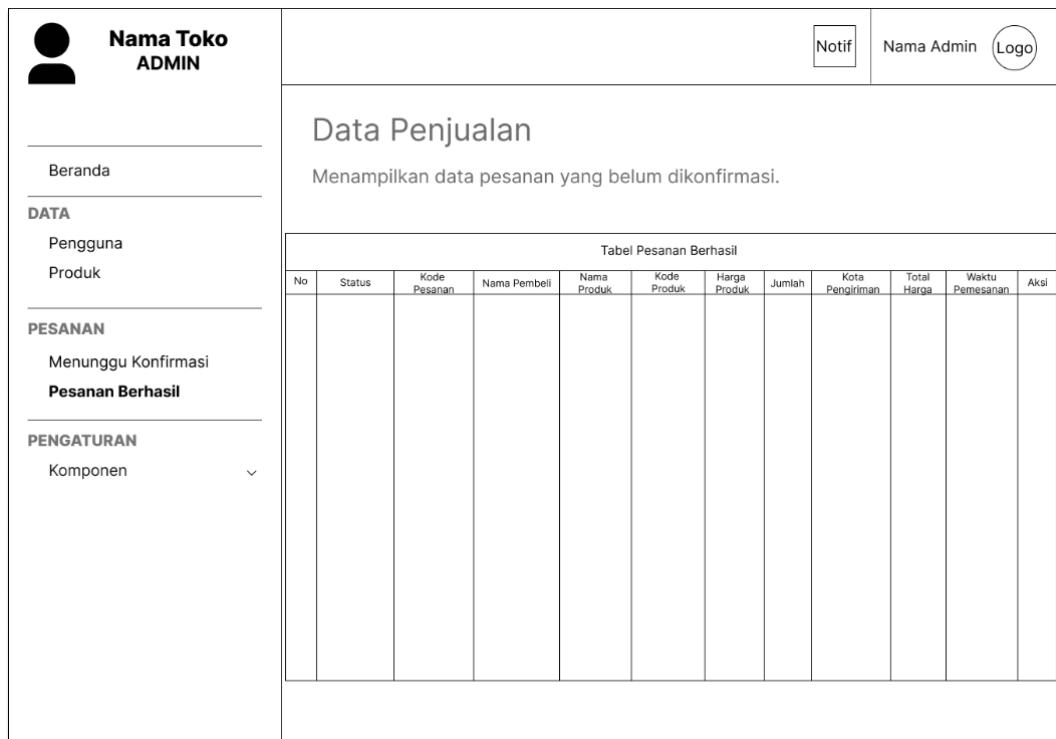
4. Halaman Pesanan Menunggu Konfirmasi



Gambar 3. 18 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Pesanan Menunggu Konfirmasi

Halaman pesanan menunggu konfirmasi menampilkan rincian pesanan pesanan user yang belum dikonfirmasi. Pada halaman ini admin dapat menyetujui pesanan user.

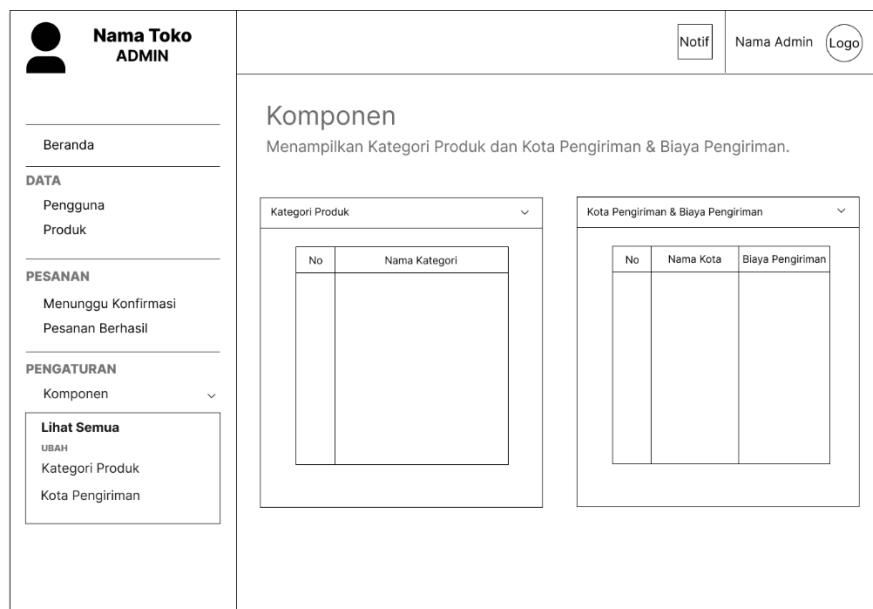
5. Halaman Pesanan Berhasil



Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Pesanan Berhasil

Halaman pesanan berhasil menampilkan seluruh rincian pesanan user yang sudah dikonfirmasi. Pada halaman ini admin hanya dapat melihat saja.

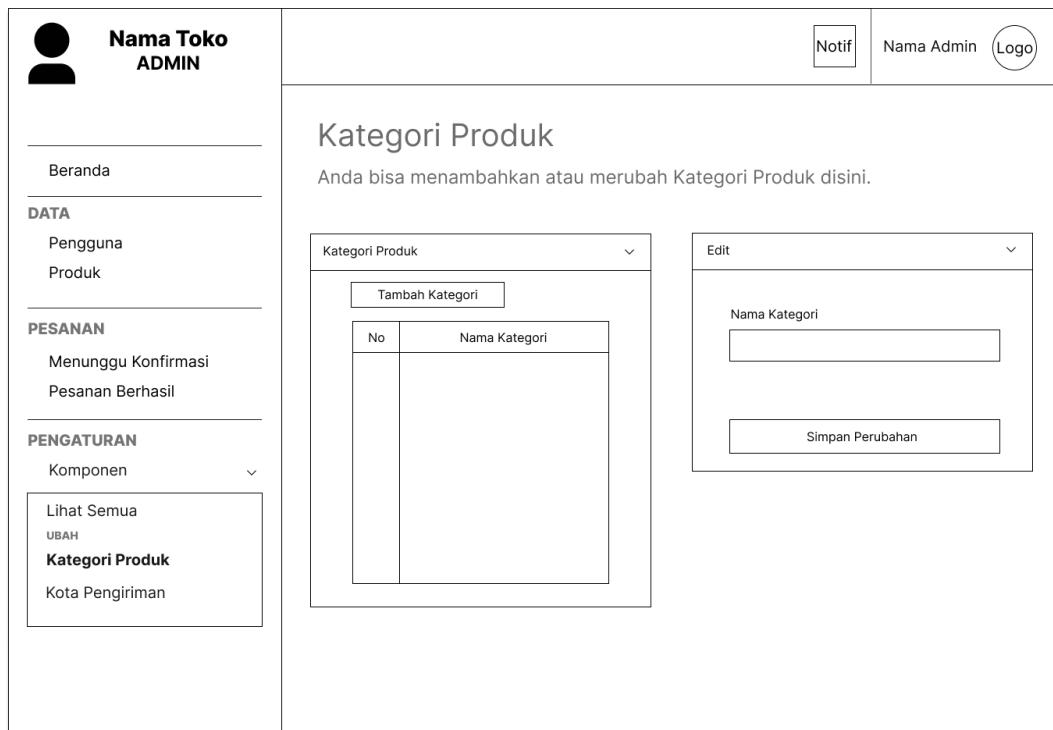
6. Halaman Komponen



Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Komponen

Halaman ini hanya menampilkan kategori produk dan kota pengiriman secara bersamaan.

7. Halaman Kategori Produk



Rancangan tampilan aplikasi admin halaman kategori produk. Tampilan ini terdiri dari dua bagian utama: bagian kiri yang berisi menu navigasi dan bagian kanan yang menampilkan daftar kategori produk.

Bagian Kiri (Menu Navigasi):

- Nama Toko ADMIN:** Dapat diatur melalui tombol "Notif" dan "Nama Admin" dengan logo.
- Beranda**
- DATA**
 - Pengguna Produk
- PESANAN**
 - Menunggu Konfirmasi Pesanan Berhasil
- PENGATURAN**
 - Komponen
 - Lihat Semua
 - UBAH
 - Kategori Produk**
 - Kota Pengiriman

Gambar 3. 21 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kategori Produk

Halaman ini menampilkan kategori kategori produk. Pada halaman ini admin dapat menambahkan dan merubah kategori produk.

8. Halaman Kota Pengiriman

The screenshot shows the 'Kota Pengiriman & Biaya Pengiriman' section of an application. On the left sidebar, there's a user icon, the text 'Nama Toko ADMIN', and navigation links for 'Beranda', 'DATA', 'PESANAN', and 'PENGATURAN'. Under 'PENGATURAN', 'Kota Pengiriman' is selected. The main content area has a header 'Kota Pengiriman & Biaya Pengiriman' with a note 'Anda bisa menambahkan atau merubah Kota Pengiriman & Biaya Pengiriman.' Below this are two forms: one for viewing data (with a table showing columns No, Nama Kota, and Biaya Pengiriman) and one for editing data (with fields for Nama Kota and Biaya Pengiriman, and a 'Simpan Perubahan' button). Top right of the main area includes 'Notif', 'Nama Admin', and a 'Logo' placeholder.

Gambar 3. 22 Rancangan Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kota Pengiriman

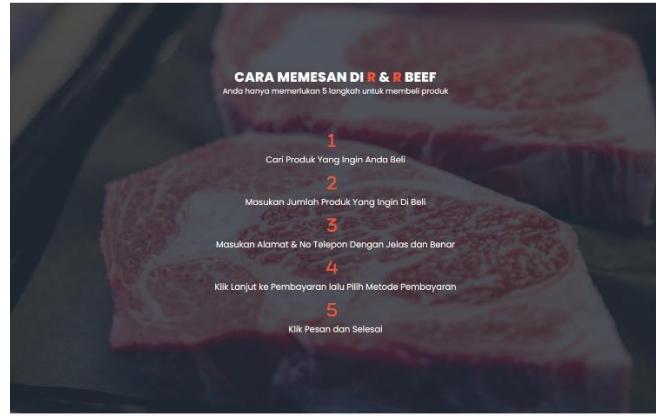
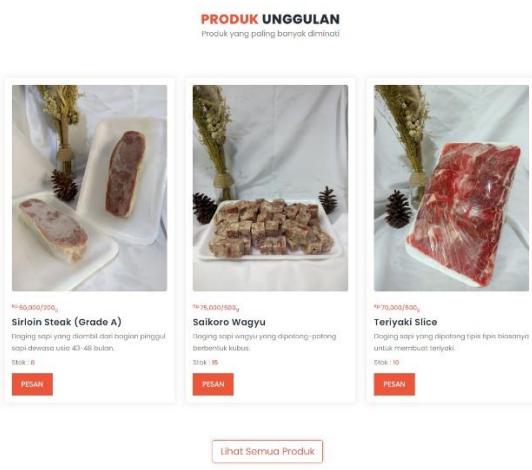
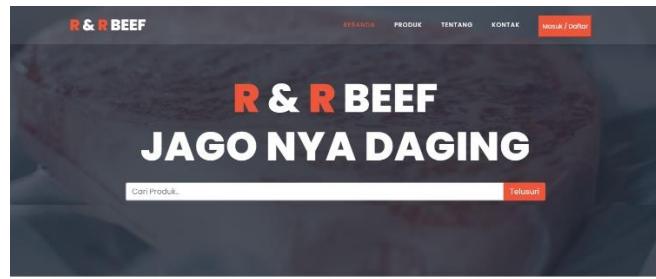
Halaman ini menampilkan kota-kota yang dapat dikirim oleh toko dan biaya pengirimannya. Pada halaman ini admin dapat menambahkan dan merubah kota pengiriman dan biaya pengirimannya.

3.4.4 Tampilan Aplikasi

Pada tahap ini akan dijelaskan tentang aplikasi yang telah dibuat berdasarkan hak akses user dan admin.

3.4.4.1 Tampilan Aplikasi User

1. Halaman Beranda



Gambar 3. 23 Tampilan Aplikasi User Halaman Beranda

Halaman beranda dapat diakses walaupun user belum melakukan login.

2. Halaman Produk

R & R BEEF

BERANDA PRODUK TENTANG KONTAK [Mous / pdf](#)

PRODUK KAMI

Produk rumah daging meliputi berbagai jenis Daging Sapi, Daging Ikan dan Frozen Food lainnya.

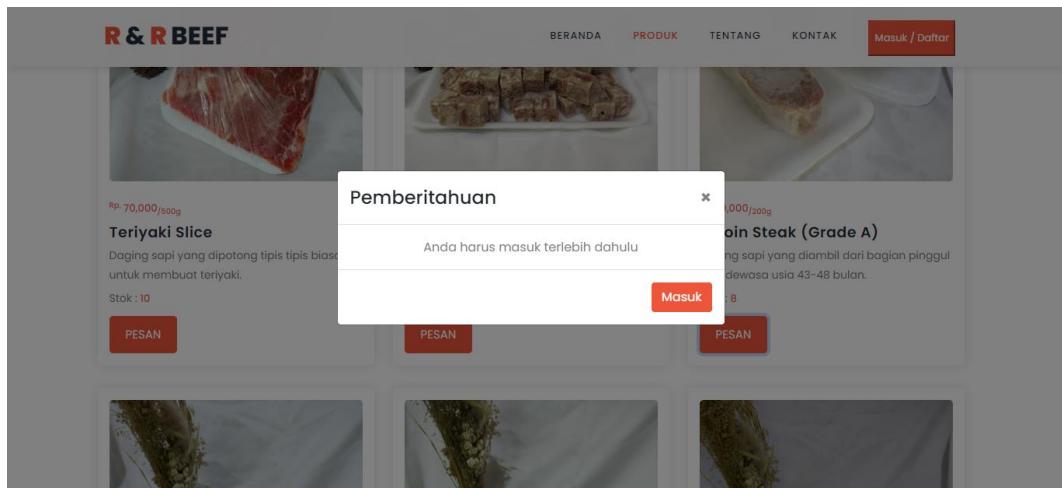
R & R BEEF Berlokasi di wilayah Jakarta Selatan.

Cari Produk... [\[Lanjut\]](#)

Rp 70.000,-/per kg Teriyaki Slice Daging sapi yang dipotong tipis tipis biasanya untuk membuat teriyaki. Stock : 10 PESAN	Rp 75.000,-/per kg Sirkoro Wagyu Daging sapi wagyu yang dipotong-potong bersaraf kurasi. Stock : 10 PESAN	Rp 80.000,-/per kg Sirloin Steak (Grade A) Daging sapi yang diambil dari bagian pinggul sapi dewasa usia 43-48 bulan. Stock : 8 PESAN
Rp 80.000,-/per kg Yoshinoya Slice Daging bagian perut, tercampur antara daging dan lemak. Stock : 40 PESAN	Rp 120.000,-/per kg Daging Super Daging nya yang halus dan lembut biasa dimasak dengan rendang, teriyaki. Stock : 20 PESAN	Rp 85.000,-/per kg Cumi Tube Cum ikuas berish, seafood beluk yang memiliki rasa khas unik lebih lezat. Stock : 10 PESAN
Rp 85.000,-/per kg Ikan DorI Filet daging ikan tipe tulang & kulit mulai dari kepala hingga mencakup isi. Stock : 30 PESAN	Rp 65.000,-/per kg Daging Giling daging sapi bagian paha atas yang dipotong-ciri penggiling stagng. Stock : 10 PESAN	Rp 65.000,-/per kg Daging Iga (soup) daging ika yang berisi dan tulang rusak yang dipotong potong. Stock : 7 PESAN
Rp 100.000,-/per kg Daging Semur Daging sapi bagian erat, dicerah bagian daging paha depan termasuk ke paha. Stock : 6 PESAN	Rp 20.000,-/per kg Sirloin Steak (Grade B) Daging sapi yang diambil dari bagian pinggul sapi dewasa usia di atas 48 bulan. Stock : 15 PESAN	Rp 40.000,-/per kg Cumi Ring Cum ikuas beluk yang dipotong hingga bentuk seperti cincin. Stock : 13 PESAN

Gambar 3. 24 Tampilan Aplikasi User Halaman Produk

Halaman produk juga bisa di akses oleh user tanpa perlu login, tetapi jika user mengklik pesan akan langsung diminta untuk login seperti berikut :



Gambar 3. 25 Tampilan Aplikasi User Pemberitahuan Login

3. Halaman Tentang



Kenapa Kami ?

Karena Halal, Segar dan Higienis adalah tagline kami sebagai cerminan kualitas mutu dari komitmen kami. Demi tercapainya kualitas mutu tersebut kami memilih beberapa strategi untuk menjaga kandungan nutrisi dan kehigienisan daging sebagai berikut:

1. Kami menjaga penanganan daging dari mulai rumah pemotongan hewan sampai toko kami agar selalu terjaga kehigienisannya.
2. Kami memudahkan anda dalam pemesanan daging secara online. Pengiriman produk dengan kemasan yang higienis dan timbangannya yang akurat.
3. Kami telah mendapatkan sertifikasi halal dari MUI
4. Kami juga menjamin teknologi pemotongan sapi profesional yang bersertifikasi di Rumah Potong Hewan yang telah memperoleh sertifikasi halal.

Pengiriman produk kami lokasi sendiri, kami tidak memakai pihak ekspedisi, maka kami hanya menjangkau pengiriman ke Jakarta Selatan, Jakarta Barat, Jakarta Timur, Jakarta Utara & Jakarta Pusat.

Syarat & Ketentuan

A. Ketentuan Umum

Dengan menggunakan, berbelanja dan/atau mendaftarkan diri Anda di R & R BEEF, berarti Anda setuju untuk terikat dan patuh pada syarat dan ketentuan yang berlaku. Syarat dan ketentuan ini dapat berubah sewaktu-waktu dan kami tidak berwajibkan untuk memberitahu konya kepada Anda. Syarat dan ketentuan ini kami buat untuk kepentingan bersama, untuk menjaga hak dan kewajiban masing-masing pihak, dan tidak dimaksudkan untuk menggunakan salah satu pihak.

B. Informasi Produk

Dengan melakukan transaksi pemesanan secara online di R & R BEEF, Anda kami anggap telah mengerti informasi produk yang akan Anda beli. Produk yang tersedia di R & R BEEF sesuai dengan katalog online. Kami berusaha menyediakan data sekurang-kurangnya agar Anda selaku pembeli tidak dirugikan. Perbedaan warna dalam foto/gambar produk yang kami tampilkan di R & R BEEF bisa diakibatkan oleh faktor pencatcapan dan setting/resolusi monitor komputer, dan karena itu tidak dapat dijadikan acuan. Harga produk dalam situs ini adalah benar pada saat dicantumkan. Harga yang tercantum adalah harga produksi, tidak termasuk ongkos kirim. Ongkos kirim dihitung otomatis (berdasarkan harga dari jasa ekspedisi) sesuai dengan alatukuran pengiriman yang Anda berikan pada saat transaksi pemesanan.

C. Pemesanan dan Pembatalan

Pemesanan bisa Anda lakukan untuk tujuan pengiriman ke seluruh wilayah yang tertarik oleh pihak jasa ekspedisi yang kami tunjuk. Untuk mempermudah proses pemesanan, silakan konfirmasi ke Customer Service kami setelah Anda melakukan pemesanan. Keterangan mengenai produk dan cara belinya di R & R BEEF kami anggap telah Anda pelajari terlebih dahulu. Kami meng-update informasi produk setiap awal pekan. Tetapi jika ada kesalahan teknis yang menyebabkan harga, stok atau informasi lainnya menjadi tidak benar dan Anda terlanjur melakukan pemesanan, maka kami akan menginformasikan dan memberi pilihan kepada Anda untuk tetap memesan produk tersebut atau membatalkannya. Kami memberikan batas waktu pembayaran selama 2x24 jam sejak Anda menyelesaikan transaksi pembelian. Apabila Anda belum melakukan pembayaran setelah batas waktu tersebut, maka kami dapat membatalkan pesanan Anda. Pembatalan pesanan dapat Anda lakukan sebelum pembayaran. Jika Anda telah melakukan pembayaran, pesanan tidak dapat Anda batalkan; Anda hanya dapat berkoordinasi melalui perluasan pesanan dengan produk lain sesuai jumlah pembayaran yang Anda tunjukkan. Penurukan pesanan akan diproses melalui transaksi offline. Silakan hubungi Customer Service kami melalui telepon atau email.

D. Pembayaran

Mata uang yang dipakai untuk pembayaran adalah Rupiah (IDR). Pembayaran bisa melalui Internet banking, mobile banking, setoran tunai, maupun transfer antarbank ke rekening bank yang telah kami informasikan kepada Anda. Pembayaran dianggap lunas jika uang telah kami terima sesuai dengan jumlah yang harus dibayarkan. Segera lakukan konfirmasi kepada kami melalui fitur Konfirmasi Pembayaran yang tersedia di R & R BEEF atau melalui telepon/WA/email. Segala biaya yang timbul dari transaksi pembayaran (seperti fee pinj ketiga, biaya transfer, biaya kiring, switching, dan sebagainya) ditanggung oleh pembeli. Keterlambatan proses transfer antarbank bukan tanggung jawab kami. Ketelambatan penutusan rekening dan informasi lainnya atau kelalihan pihak bank pada saat Anda melakukan pembayaran bukan tanggung jawab kami.

E. Pengiriman

Pesanan Anda akan kami kirim segera setelah pembayaran lunas. Pesanan Anda akan kami kirim ke alamat yang Anda berikan saat transaksi pemesanan. Kesalahan Anda dalam memberikan alamat pengiriman sehingga menyebabkan paket kiriman tidak sampai atau tidak Anda terima buku tanggung jawab kami. Pengiriman dilakukan oleh kurir toko kami. Biaya pengiriman ditanggung oleh pembeli. Lama waktu pengiriman menyebabkan paket ekspresi yang Anda pilih saat transaksi pemesanan. Anda juga dapat meminta bantuan kami untuk mengetahui status pengiriman pesanan Anda. Setelah paket kiriman Anda terima, segera konfirmasikan kepada kami melalui layanan "Hubungi Kami" atau informasi kontak kami (WhatsApp/Email) yang tersedia di R & R BEEF. Apabila Anda tidak melakukan konfirmasi penerimaan barang setelah 7 (tujuh) hari batas waktu perkiraan kiriman sampai di tujuan, maka kami anggap kiriman tersebut telah Anda terima.

F. Retur Produk

Kami pastikan pesanan Anda telah kami cek ulang sesuai data pesanan serta kami kemas dengan baik sebelum kami kirim. Pada saat menerima paket kiriman, Anda wajib melakukan pemeriksaan terhadap kondisi produk. Jika produk yang Anda terima tidak sesuai data pesanan atau terdapat cacat produksi, maka produk tersebut dapat ditukarkan dengan produk yang sama kepada kami. Biaya pengiriman/pengembalian produk tidak sesuai pesanan atau cacat produksi kepada kami ditanggung oleh pembeli, sedangkan biaya pengiriman produk pengantinya kepada Anda ditanggung oleh kami. Perbaikan/penerimaan produk tidak sesuai pesanan atau cacat produksi kami layak poling lambat 3 (tiga) hari sejak produk Anda terima. Jika dalam batas waktu tersebut tidak ada pemberitahuan, maka produk yang kami Kirimkan dianggap telah sesuai dengan data pesanan Anda dan tidak cacat produksi. Produk pengantinya akan kami kirimkan kepada Anda segera setelah kami menerima dan memverifikasi pengembalian produk tidak sesuai pesanan atau cacat produksi dari Anda. Contohnya ketertiban mengenai produk yang Anda Kirimkan kembali kepada kami untuk memudahkan kami melakukan verifikasi. Jika stok produk pengantinya tidak tersedia di gudang, kami akan mengirimkannya setelah stok produk kembali tersedia. Dan jika stok produk pengantinya telah habis, Anda dapat menukarannya dengan produk lain yang harganya sama (atau setara) atau Anda dapat meminta pengembalian uang sesuai jumlah yang telah Anda bayarkan kepada kami. Produk yang Anda beli di luar R & R BEEF tidak dapat dikembalikan/allukurkan (refund).

G. Pengembalian Uang (Refund)

Pengembalian uang (refund) hanya berlaku untuk produk yang Anda tukarkan sebelumnya kami tidak dapat mengirimkan kembali produk pengantinya kepada Anda karena stok habis. Pengembalian uang dilakukan dalam waktu 10 hari kerja, terhitung sejak tanggal keseputaran refund. Besarnya uang yang dikembalikan sesuai dengan jumlah yang tertera pada invoice untuk produk tersebut, ditambah ongkos kirim penurunan/pengembalian dari Anda kepada kami; sedangkan ongkos pengiriman produk dari kami kepada Anda tidak dapat diambil kembali. Pengembalian uang dilakukan melalui transfer ke rekening Anda. Kami akan memberikan konfirmasi kepada Anda dalam bentuk email/WA bahwa pengembalian uang telah kami lakukan.

Copyright © 2022 Rantama

Gambar 3. 26 Tampilan Aplikasi User Halaman Tentang

Halaman ini hanya menampilkan tentang toko dan syarat ketentuan yang berlaku.

4. Halaman Kontak



Gambar 3. 27 Tampilan Aplikasi User Halaman Kontak

Pada halaman ini user dapat melihat nomer telepon toko, email toko dan alamat toko. Saat nomer telepon di klik akan langsung membuka whatsapp, jika email di klik akan langsung membuka mail, jika alamat diklik akan membuka google maps.

5. Halaman Daftar

The screenshot shows the R & R BEEF website's registration page. At the top, there is a navigation bar with links for BERANDA, PRODUK, TENTANG, KONTAK, and a red button labeled 'Masuk / Daftar'. Below the navigation bar, the page title 'Daftar' is centered. There are three input fields: 'NAMA' (Name), 'NAMA PENGGUNA' (Username), and 'KATA SANDI' (Password). Each input field has a placeholder text ('Nama', 'Nama Pengguna', 'Kata Sandi') and a small eye icon for password visibility. Below the input fields is a large orange 'Daftar' (Register) button. At the bottom of the page, there is a small note: 'Sudah punya akun ? [Masuk](#)'.

Gambar 3. 28 Tampilan Aplikasi User Halaman Daftar

Halaman untuk mendaftar jika user belum memiliki akun. Jika user mendaftar menggunakan nama pengguna yang sudah digunakan oleh orang lain maka pendaftaran akun akan gagal seperti berikut :

This screenshot shows the same registration page as above, but with an error message displayed. A pink rectangular box at the top contains the text 'Nama Pengguna sudah digunakan.' (The username is already in use.). The rest of the page structure is identical to the successful registration screenshot, including the input fields for name, username, and password, and the 'Daftar' button.

Gambar 3. 29 Tampilan Aplikasi User Halaman Daftar (Gagal)

6. Halaman Masuk

The screenshot shows the login page for the R & R BEEF application. At the top, there is a navigation bar with links for BERANDA, PRODUK, TENTANG, KONTAK, and a red button labeled 'Masuk / Daftar'. Below the navigation bar, the word 'Masuk' is centered above a form. The form has two input fields: 'NAMA PENGGUNA' (User Name) and 'KATA SANDI' (Password). Both fields have placeholder text ('Nama Pengguna' and 'Kata Sandi') and include a small eye icon for password visibility. A large orange 'Masuk' button is positioned below the inputs. At the bottom of the form, there is a link 'Tidak punya akun ? Daftar'.

Gambar 3. 30 Tampilan Aplikasi User Halaman Masuk

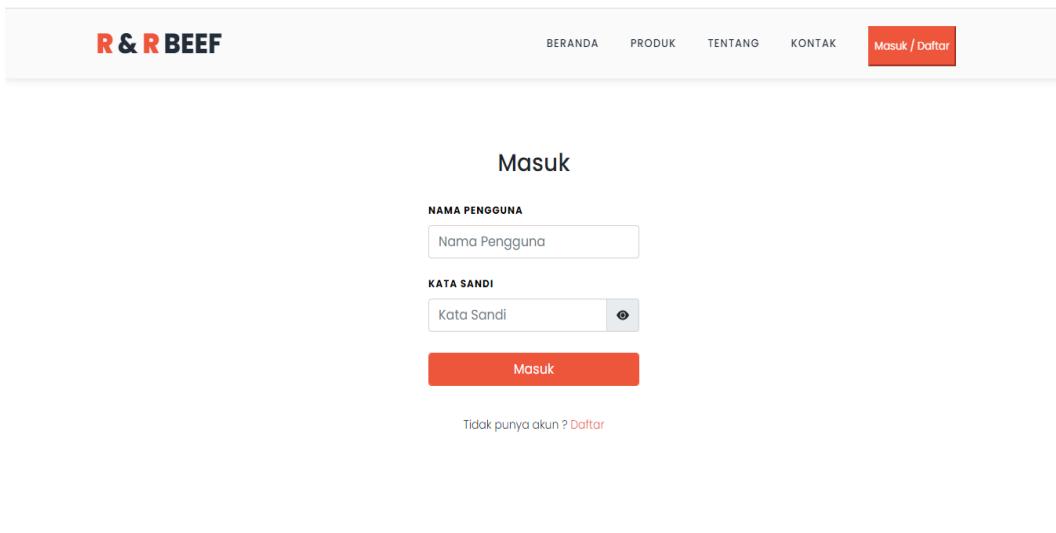
Halaman untuk user dan admin melakukan login, jika user salah memasukan nama pengguna atau password maka login gagal seperti berikut :

This screenshot shows the same login page as above, but with an error message displayed in a pink box at the top: 'Nama Pengguna atau Kata Sandi Salah !' (User Name or Password Incorrect!). The rest of the interface is identical to the successful login screenshot, including the navigation bar, 'Masuk' button, and footer link.

Gambar 3. 31 Tampilan Aplikasi User Halaman Masuk (Gagal)

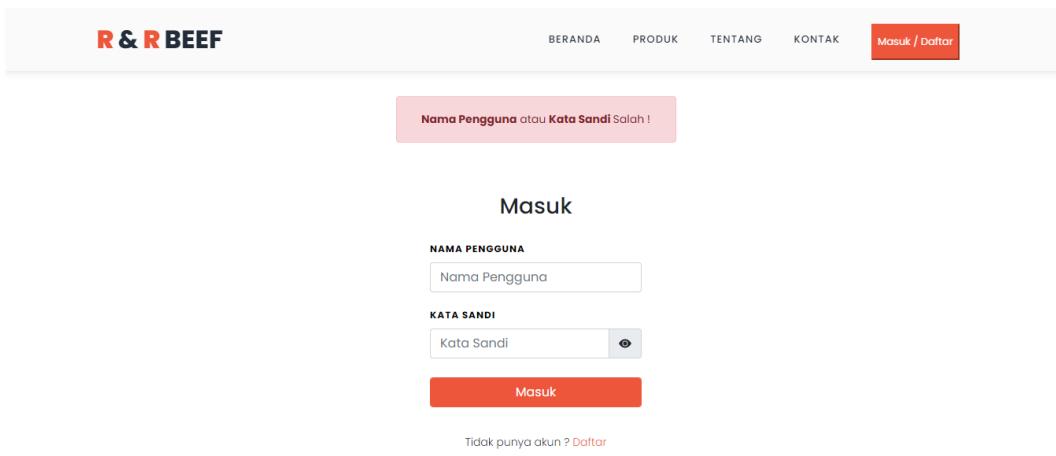
3.4.4.2 Tampilan Aplikasi Admin

1. Halaman Masuk



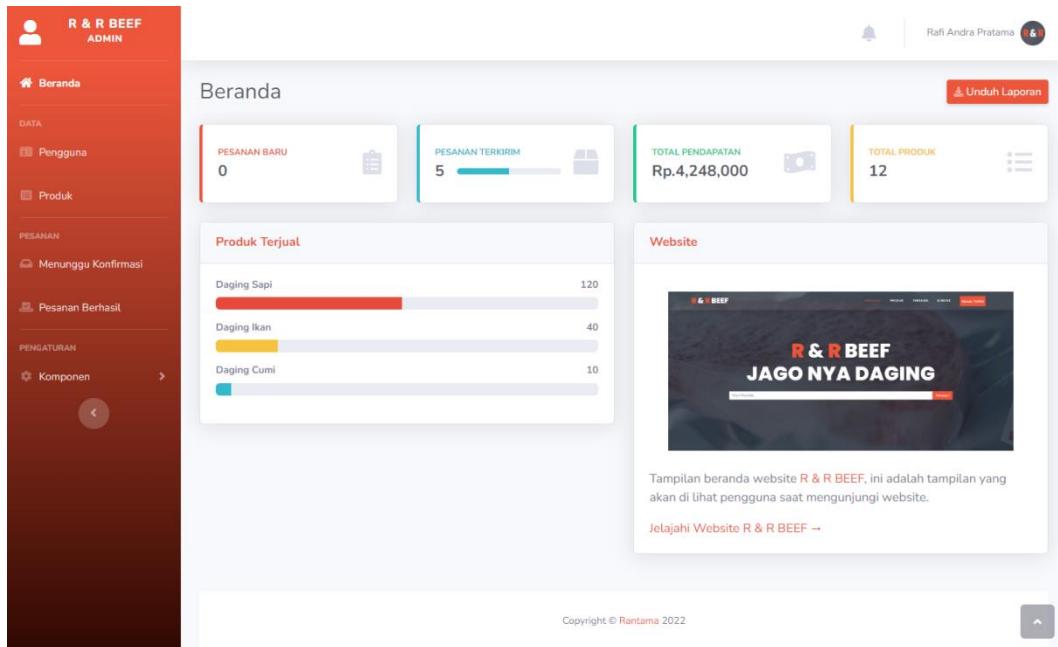
Gambar 3. 32 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Masuk

Halaman masuk digunakan untuk admin dan user melakukan login, halaman masuk admin dan user sama jika admin salah memasukan nama pengguna atau password maka login gagal seperti berikut :



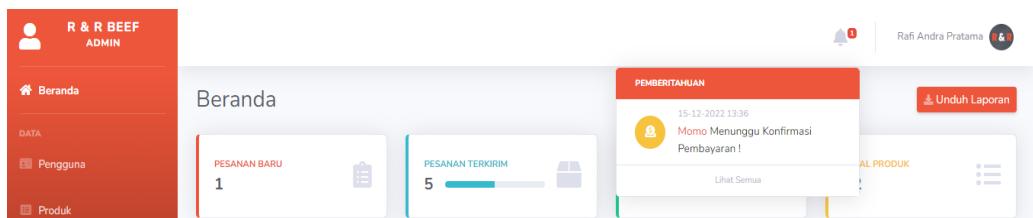
Gambar 3. 33 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Masuk (Gagal)

2. Halaman Beranda



Gambar 3. 34 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Beranda

Halaman ini menjadi halaman pertama yang ditampilkan saat admin melakukan login. Pada halaman ini admin dapat melihat statistik penjualan toko dan mengunduh laporan. Jika ada user yang memesan maka akan muncul notifikasi di halaman beranda seperti berikut :



3. Halaman Data Pengguna

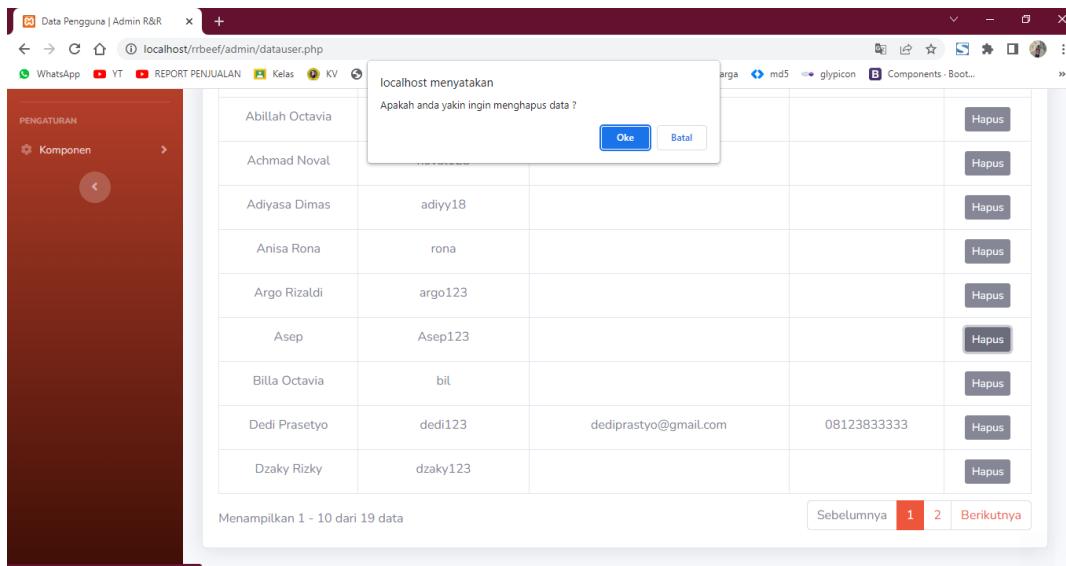
Tabel Data Pengguna				
Nama	Email	No Telepon		
Abillah Octavia	abillah27	0895333034048	Hapus	
Abillah Octavia	billa27		Hapus	
Achmad Noval	noval123		Hapus	
Adiyasa Dimas	adiyy18		Hapus	
Anisa Rona	rona		Hapus	
Argo Rizaldi	argo123		Hapus	
Asep	Asep123		Hapus	
Billa Octavia	bil		Hapus	
Dedi Prasetyo	dedi123	08123833333	Hapus	
Dzaky Rizky	dzaky123		Hapus	

Menampilkan 1 - 10 dari 19 data

Copyright © Rantama 2022

Gambar 3. 35 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Pengguna

Pada halaman data pengguna admin dapat melihat data seluruh user tetapi admin tidak dapat melihat kata sandinya, admin juga tidak dapat mengubah2 nya, admin hanya dapat menghapus jika memang itu diperlukan. Saat admin mengklik hapus maka akan muncul peringatan apakah anda yakih ingin menghapus data , jika batal data tidak jadi di hapus , jika klik oke maka data baru akan terhapus.



Gambar 3. 36 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Pengguna (Hapus)

4. Halaman Data Produk

Data Produk

Menampilkan seluruh produk R&R BEEF.

Note! Produk Unggulan adalah produk yang akan ditampilkan di beranda website, Produk Unggulan maksimal 3 tidak bisa lebih.

Tabel Data Produk

Gambar	Nama Produk	Kode Produk	Harga	Kategori Produk	Berat	Stok	Unggulan	
	Teriyaki Slice	RR01	Rp.70.000	Daging Sapi	500	10	Ya	Edit Hapus
	Saikoro Wagyu	RR02	Rp.75.000	Daging Sapi	500	15	Ya	Edit Hapus
	Sirloin Steak (Grade A)	RR03	Rp.50.000	Daging Sapi	200	8	Ya	Edit Hapus
	Yoshinoya Slice	RR04	Rp.60.000	Daging Sapi	500	40	Tidak	Edit Hapus
	Daging Super	RR05	Rp.125.000	Daging Sapi	1000	21	Tidak	Edit Hapus
	Cumi Tube	RR06	Rp.65.000	Daging Cumi	1000	11	Tidak	Edit Hapus
	Ikan Dori Filet	RR07	Rp.55.000	Daging Ikan	1000	30	Tidak	Edit Hapus
	Daging Giling	RR08	Rp.55.000	Daging Sapi	500	15	Tidak	Edit Hapus
	Daging Iga (Soup)	RR09	Rp.55.000	Daging Sapi	1000	7	Tidak	Edit Hapus
	Daging Semur	RR10	Rp.115.000	Daging Sapi	1000	6	Tidak	Edit Hapus

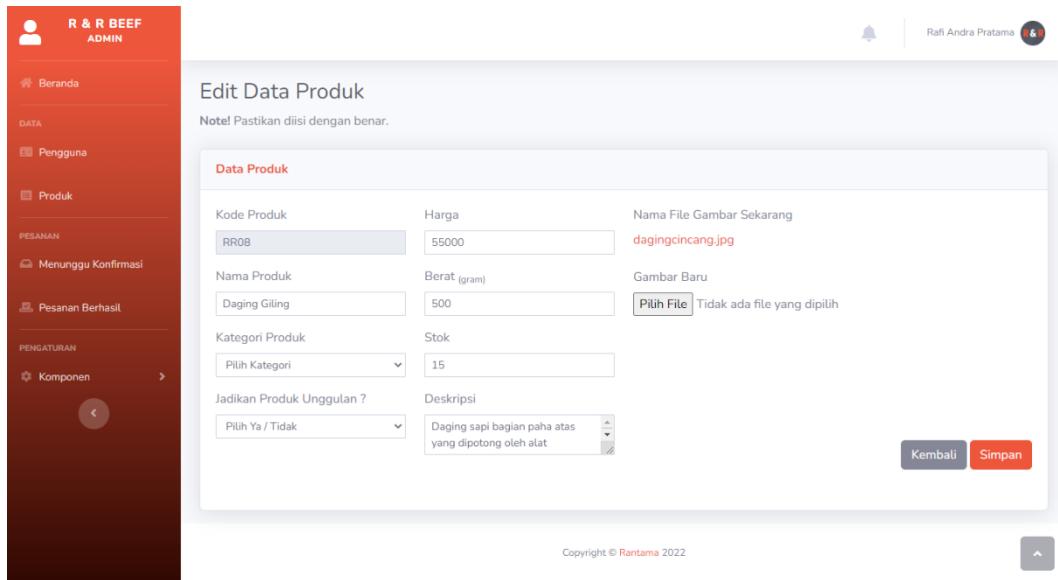
Menampilkan 1 - 10 dari 12 data

Sebelumnya [1](#) [2](#) Berikutnya

Copyright © Rantama 2022

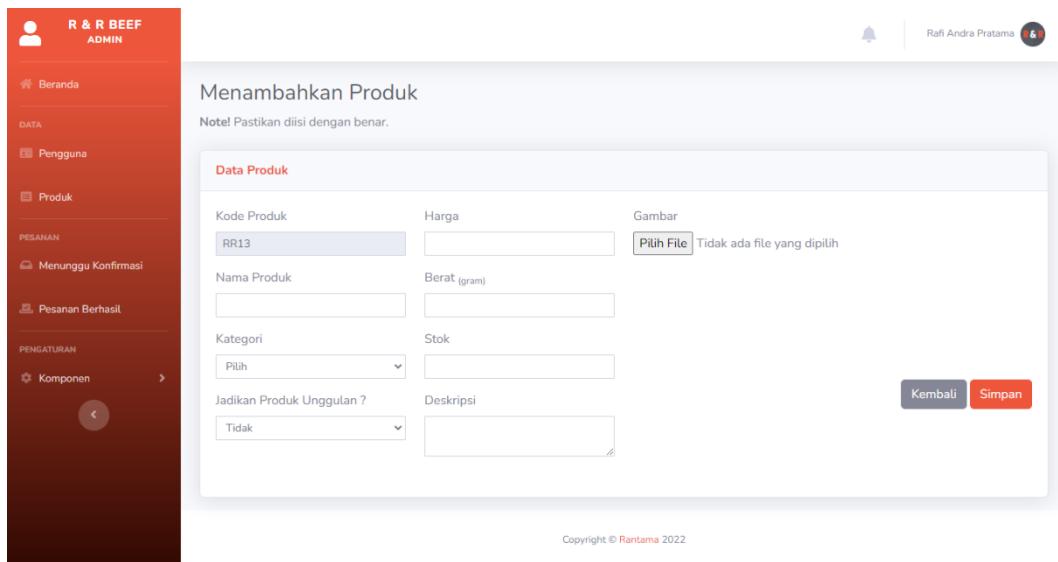
Gambar 3. 37 Gambar 3. 38 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk

Pada halaman data produk menampilkan seluruh produk yang dijual di toko admin dapat menambahkan, merubah, menghapus data produk tersebut. Jika diklik edit maka akan tampil seperti ini :



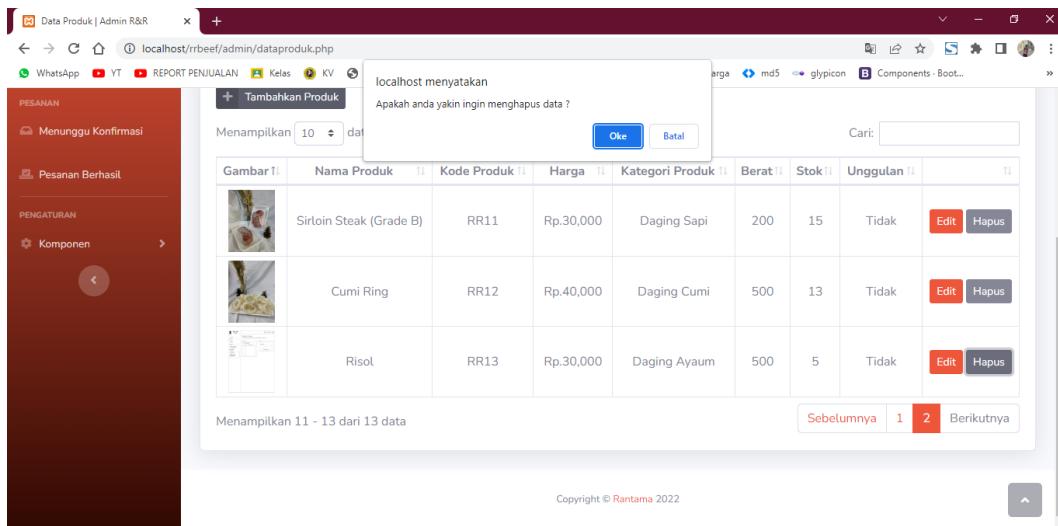
Gambar 3. 39 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk (Edit)

Jika ingin melakukan tambah produk maka tampilannya seperti ini :



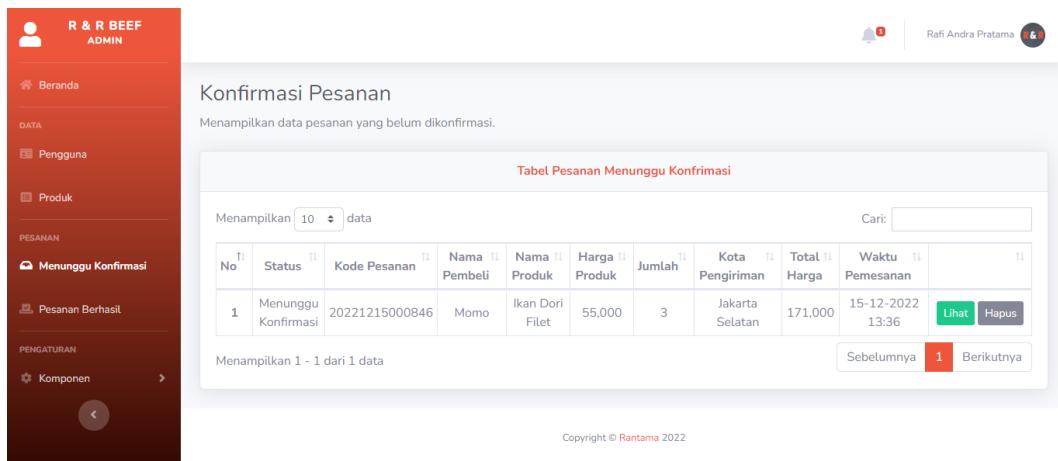
Gambar 3. 40 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk (Tambah)

Jika ingin menghapus produk maka tampilannya seperti ini :



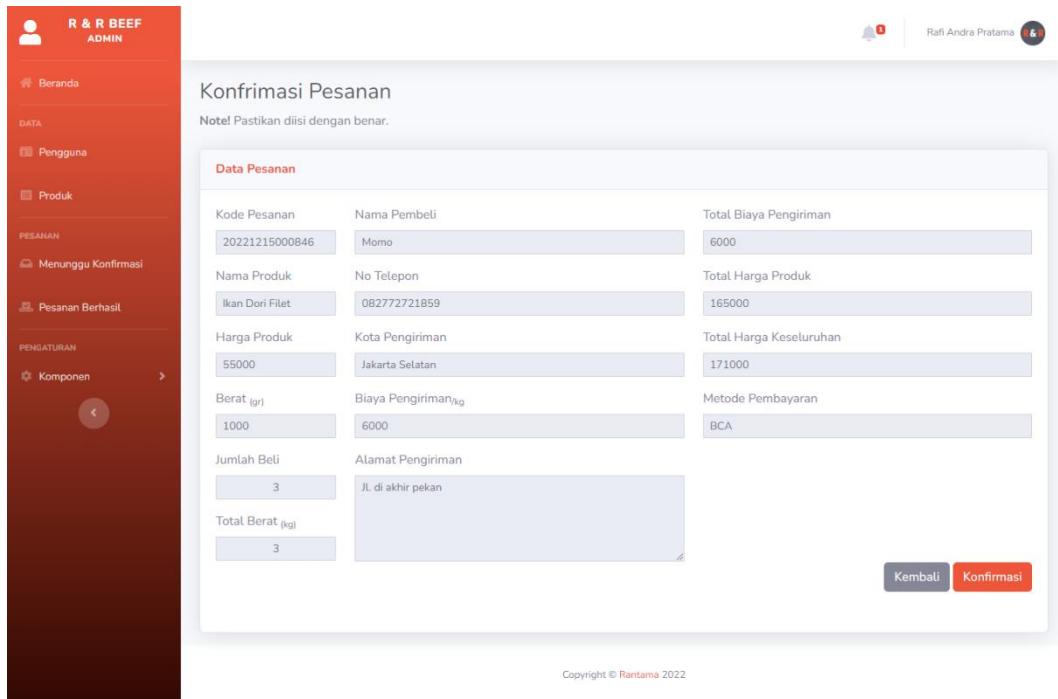
Gambar 3. 41 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Data Produk (Hapus)

5. Halaman Pesanan Menunggu Konfirmasi



Gambar 3. 42 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Pesanan Menunggu Konfirmasi

Halaman pesanan menunggu konfirmasi menampilkan rincian pesanan pesanan user yang belum dikonfirmasi. Pada halaman ini admin dapat menyetujui pesanan user dan membatkalkannya jika pesanannya tidak jelas. Klik lihat untuk melihat detail pesanan dan mengkonfirmasinya seperti berikut :



Gambar 3. 43 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Konfirmasi Pesanan

6. Halaman Pesanan Berhasil

The screenshot shows the R & R BEEF ADMIN application interface. The left sidebar has a red background with navigation items: Beranda, DATA, Pengguna, Produk, PESANAN, Menunggu Konfirmasi, Pesanan Berhasil (which is highlighted), Pengaturan, and Komponen. The main content area has a white background with a title "Pesanan Berhasil" and a subtitle "Menampilkan pesanan yang sudah dikonfirmasi." Below this is a table titled "Tabel Pesanan Berhasil".

Tabel Pesanan Berhasil

Menampilkan 10 data

Cari:

No	Status	Kode Pesanan	Nama Pembeli	Nama Produk	Total Harga	Kode Produk	Harga Produk	Jumlah	No Telepon	Biaya Pengiriman
1	Pesanan Di Konfirmasi	20221215001146	Momo	Saikoro Wagyu	81,000	RR02	75,000	1	08577958239	6,000
2	Pesanan Di Konfirmasi	20221215001014	Dedi Prasetyo	Teriyaki Slice	78,000	RR01	70,000	1	08123833333	8,000
3	Pesanan Di Konfirmasi	20221215000914	Dedi Prasetyo	Saikoro Wagyu	159,000	RR02	75,000	2	08123833333	9,000
4	Pesanan Di Konfirmasi	20221215000846	Momo	Ikan Dori Filet	171,000	RR07	55,000	3	082772721859	6,000
5	Pesanan Di Konfirmasi	2022121000079	Abillah Octavia	Teriyaki Slice	858,000	RR01	70,000	12	0895333034048	18,000
6	Pesanan Di Konfirmasi	20221210000614	Dedi Prasetyo	Saikoro Wagyu	533,000	RR02	75,000	7	08123833333	8,000
7	Pesanan Di Konfirmasi	20221210000514	Dedi Prasetyo	Teriyaki Slice	1,470,000	RR01	70,000	21	08123833333	0
8	Pesanan Di Konfirmasi	20220906000314	Dedi Prasetyo	Saikoro Wagyu	756,000	RR02	75,000	10	08123833333	6,000
9	Pesanan Di Konfirmasi	20220906000414	Dedi Prasetyo	Daging Super	631,000	RR05	125,000	5	08123833333	6,000

Menampilkan 1 - 9 dari 9 data

Sebelumnya 1 Berikutnya

Copyright © Rantama 2022

Gambar 3. 44 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Pesanan Berhasil

Halaman pesanan berhasil menampilkan seluruh rincian pesanan user yang sudah dikonfirmasi. Pada halaman ini admin hanya dapat melihat saja.

7. Halaman Komponen

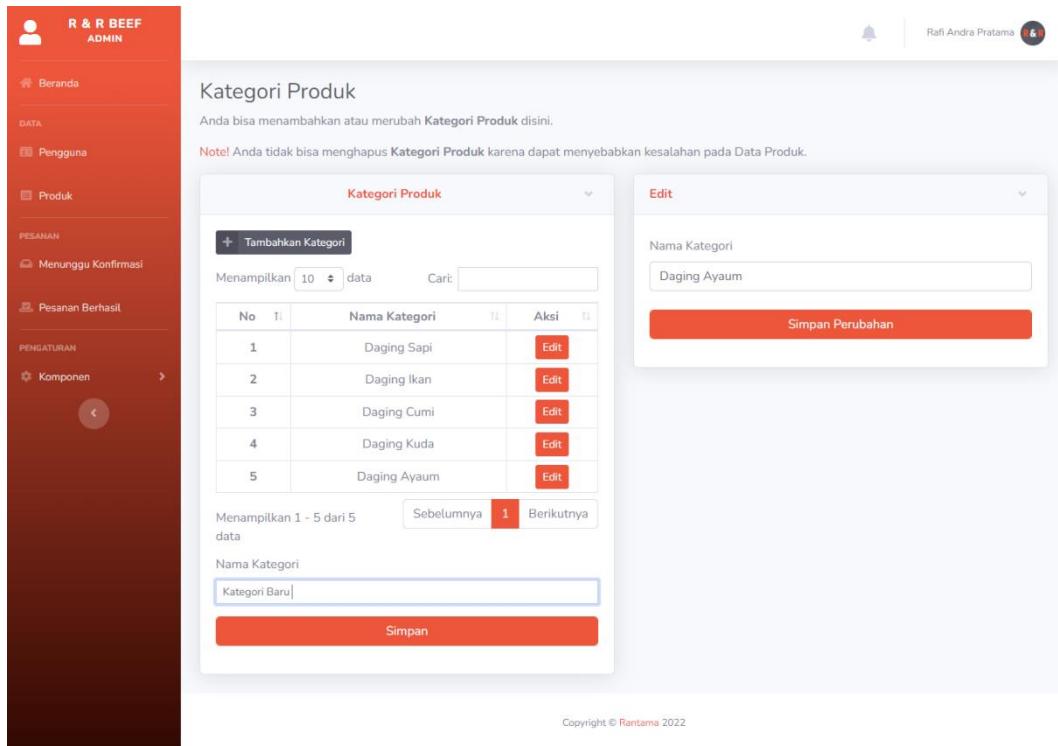
Gambar 3. 45 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Komponen

Pada halaman ini hanya menampilkan komponen komponen yaitu tabel kategori produk dan tabel kota pengiriman secara bersamaan.

8. Halaman Kategori Produk

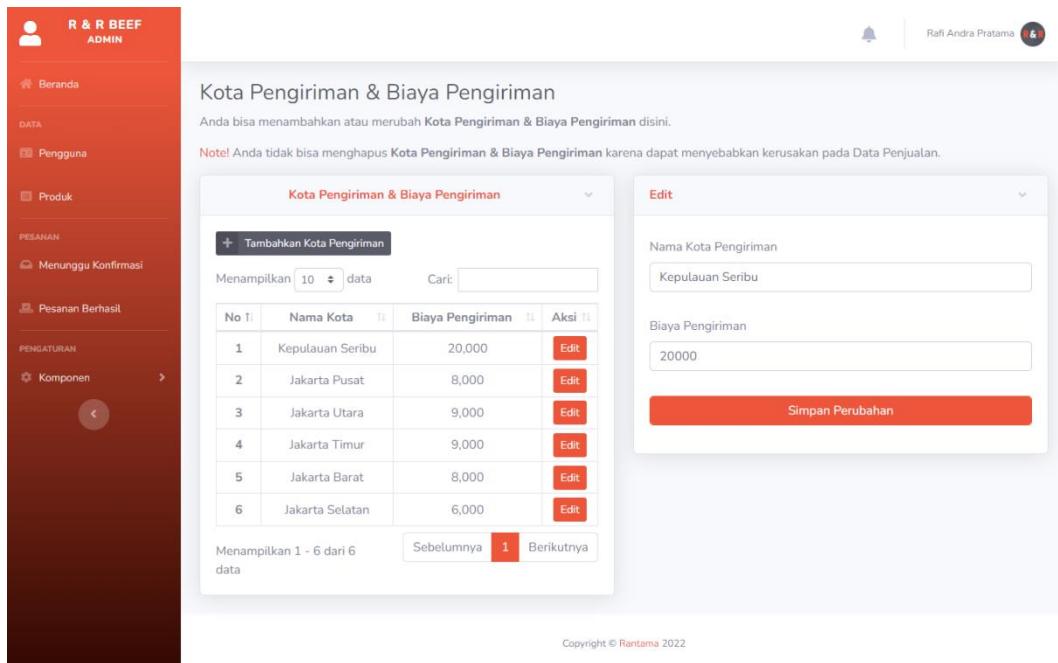
Gambar 3. 46 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kategori Produk

Pada halaman ini admin hanya dapat menambahkan dan merubah kategori produk. Jika mengklik tambah kategori maka tampilannya menjadi seperti berikut :



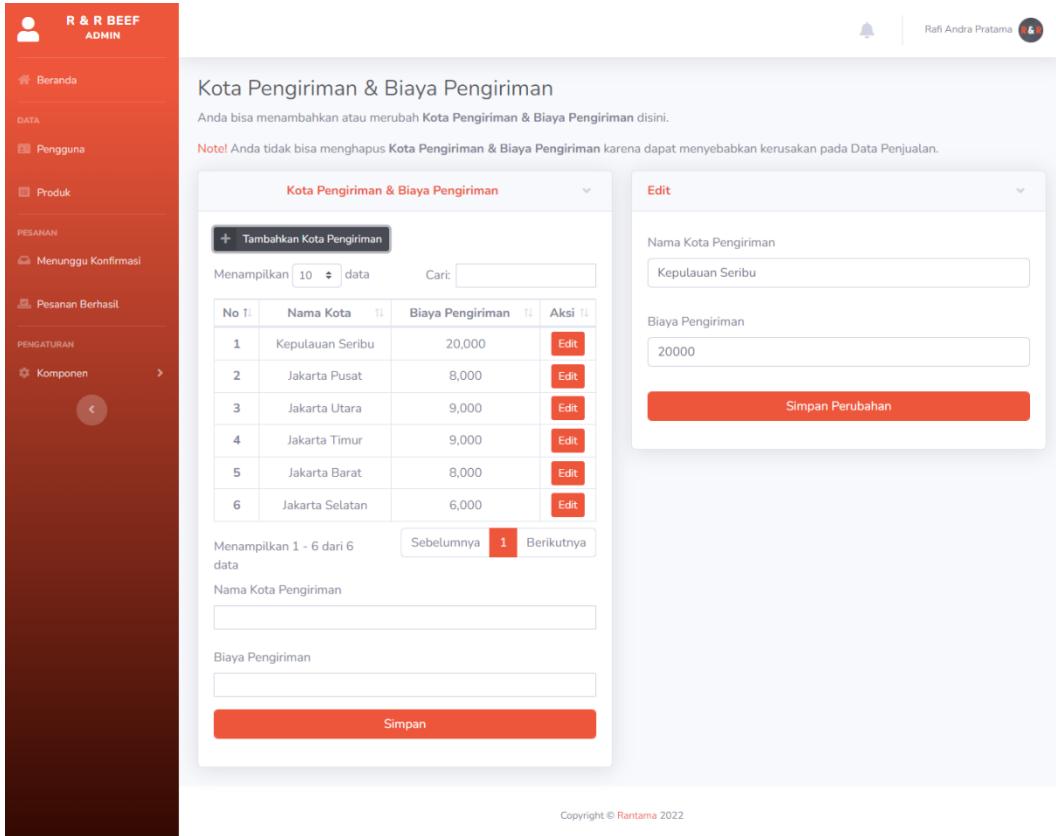
Gambar 3. 47 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kategori Produk (Tambah)

9. Halaman Kota Pengiriman



Gambar 3. 48 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kota Pengiriman

Pada halaman ini admin hanya dapat menambahkan dan merubah kota pengiriman dan biaya pengirimannya. Jika mengklik tambah kota pengiriman maka tampilannya akan berubah seperti berikut :



Gambar 3. 49 Tampilan Aplikasi Admin Halaman Kota Pengiriman (Tambah)

3.5 Ruang Lingkup Aplikasi

Kebutuhan yang diperlukan dalam membuat aplikasi ini ada beberapa hal yang harus di siapkan seperti kebutuhan perangkat keras (hardware) dan kebutuhan perangkat lunak (software), maka spesifikasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)
 - Processor : Intel® Core™ I5-4310U CPU @2.00Ghz 2.60 Ghz
 - RAM : 8,00 GB
 - Penyimpanan : 128 GB
 - Monitor, keyboard, dan mouse sebagai peralatan antarmuka

2. Spesifikasi Perangkat Lunak (Software)

- Sistem Operasi menggunakan Windows 10 Pro 64-bit
- Web browser menggunakan Google Chrome dan Microsoft Edge.
- Text Editor menggunakan Visual Studio Code
- Server lokal yang digunakan XAMPP (PHP Versi 5.6.30)

3.6 Pengujian Fungsi Aplikasi

Pada tahap pengujian aplikasi website ini dilakukan dengan tujuan mengetahui fungsi – fungsi yang ada pada aplikasi sesuai dengan apa yang di harapkan pengguna dan dapat digunakan dengan baik. Pengujian menggunakan teknik *Black Box Testing*, pengujian dilakukan dengan cara memastikan setiap fungsi sudah bekerja dengan baik dan memastikan setiap kesalahan yang dimasukan oleh pengguna dapat ditangani oleh sistem.

3.6.1 Pengujian Fungsi Halaman Masuk

Tabel 3. 7 Pengujian Fungsi Halaman Masuk

NO	PENGUJIAN	AKTIVITAS	HASIL
1	Login	Admin dan User memasukaan nama pengguna dan kata sandi dengan benar maka akan masuk ke halaman Beranda	Berhasil [✓]
		Admin dan User memasukan nama pengguna dan kata sandi yang salah maka akan muncul pemberitahuan nama pengguna atau kata sandi salah.	Berhasil [✓]

3.6.2 Pengujian Fungsi Pesan Pada Halaman Produk

Tabel 3. 8 Pengujian Fungsi Pesan Pada Halaman Produk

NO	PENGUJIAN	AKTIVITAS	HASIL
1	Pesanan Produk	User mengklik pesan pada produk dan mengisi data pesanan dengan benar setelah itu klik lanjut ke pembayaran lalu user memilih metode pembayaran dan melakukan pembayaran.	Berhasil [✓]
		User mengklik pesan pada produk dan user belum mengisi data pesanan langsung mengklik lanjut ke pembayaran maka akan muncul pemberitahuan bahwa harus mengisi data dengan lengkap terlebih dahulu untuk bisa lanjut ke pembayaran.	Berhasil [✓]
		User mengklik pesan pada produk dan user mengisi data pesanan dengan benar tetapi jumlah yang ingin dibeli melebihi stok maka akan muncul pemberitahuan bahwa Stok tidak cukup jumlah beli terlalu banyak.	Berhasil [✓]

3.6.3 Pengujian Fungsi Pencarian

Tabel 3. 9 Pengujian Fungsi Pencarian

NO	PENGUJIAN	AKTIVITAS	HASIL
1	Pencarian	User mencari Daging Sapi saat klik telusuri maka akan dibawa ke halaman produk dengan menampilkan daging sapi saja	Berhasil [√]
		User mencari ikan saat klik telusuri maka akan dibawa ke halaman produk dengan menampilkan ikan saja	Berhasil [√]
		User mencari uang saat klik telusuri makan akan dibawa ke halaman produk dengan pemberitahuan Produk yang anda cari tidak ditemukan.	Berhasil [√]

3.6.4 Pengujian Fungsi Halaman Data Pengguna

Tabel 3. 10 Penngujian Fungsi Halaman Data Pengguna

NO	PENGUJIAN	AKTIVITAS	HASIL
1	Cari Pengguna	Admin menggunakan pencarian untuk memudahkan menemukan user yang dicari.	Berhasil [√]
2	Hapus Pengguna	Admin menghapus user	Berhasil [√]

3.6.5 Pengujian Fungsi Halaman Data Produk

Tabel 3. 11 Pengujian Fungsi Halaman Data Produk

NO	PENGUJIAN	AKTIVITAS	HASIL
1	Tambah Produk	Admin melakukan penambahan	Berhasil [√]

		<p>produk dengan mengklik Tambahkan produk lalu isi data produk dan juga gambar produk dengan benar kemudian klik Simpan maka produk akan bertambah.</p> <p>Admin melakukan penambahan produk dengan mengklik tambahkan produk lalu data tidak di isi dengan lengkap saat di klik simpan muncul pemberitahuan harap diisi terlebih dahulu.</p>	
		<p>Admin melakukan penambahan produk dengan mengklik tambahkan produk lalu data tidak di isi dengan lengkap saat di klik simpan muncul pemberitahuan harap diisi terlebih dahulu.</p>	Berhasil [✓]
2	Edit Produk	<p>Admin merubah stok, harga dan gambar pada suatu produk dengan klik edit pada produk yang ingin di ubah isi data dengan lengkap dan upload gambar terbaru setelah itu klik simpan maka produk akan diperbarui</p> <p>Admin mengklik edit salah satu produk ,lalu menjadikan sebagai produk unggulan dan klik simpan. Produk akan muncul diberanda</p>	Berhasil [✓]
		<p>Admin mengklik edit salah satu produk ,lalu menjadikan sebagai produk unggulan dan klik simpan. Produk akan muncul diberanda</p>	Berhasil [✓]

3.7 Pengujian Portability

Tujuan dari pengujian portability ini adalah untuk mengetahui apakah tampilan website undel studio tersebut dapat terbuka sempurna atau tidak. Pada proses pengujian ini dilakukan dalam dua browser yang berbeda, yaitu Google Chrome, Opera, dan Microsoft Edge.

Tabel 3. 12 Pengujian Portability

No	Browser Yang Digunakan	Uji Portability
1	Google Chrome	Tidak ada erorr , sangat bagus saat menampilkan website
2	Opera	Tidak ada erorr , sangat bagus saat menampilkan website
3	Microsoft Edge	Tidak ada erorr , sangat bagus saat menampilkan website

3.8 Pengujian Kinerja Aplikasi

Pada proses pengujian kinerja aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan fungsi page generated yang dilakukan dalam tiga browser yang berbeda, yaitu Google Chrome, Opera, dan Microsoft Edge. Hasil pengujian kecepatan halaman masuk dengan browser yang berbeda, adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 13 Perbandingan Pengujian Browser Yang Berbeda

No	Point Pengujian	Browser Yang Digunakan		
		Google Chrome	Opera	Microsoft Edge
1	Kecepatan mengakses Halaman Beranda	2.95 detik	3.05 detik	2.97 detik
2	Kecepatan mengakses Halaman Masuk/Daftar	2.56 detik	2.85 detik	2.61 detik
3	Kecepatan mengakses Halaman Produk	2.91 detik	3.02 detik	2.91 detik
4	Kecepatan mengakses Halaman Tentang	2.82 detik	2.91 detik	2.89 detik
5	Kecepatan mengakses Halaman Kontak	2.78 detik	2.86 detik	2.82 detik
6	Kecepatan Mengakses Halaman Ubah Profil	2.72 detik	2.76 detik	2.66 detik
7	Kecepatan mengakses Halaman Pesanan Saya	2.89 detik	2.92 detik	2.95 detik

8	Kecepatan mengakses Halaman Admin - Beranda	2.72 detik	2.85 detik	2.72 detik
9	Kecepatan mengakses Halaman Admin - Pengguna	2.68 detik	2.82 detik	2.74 detik
10	Kecepatan mengakses Halaman Admin - Produk	2.89 detik	3.08 detik	3.03 detik
11	Kecepatan mengakses Halaman Admin – Produk – Edit Produk	2.57 detik	2.89 detik	2.68 detik
12	Kecepatan mengakses Halaman Admin – Menunggu Konfirmasi	2.68 detik	2.53 detik	2.47 detik
13	Kecepatan mengakses Halaman Admin – Menunggu Konfirmasi – Mengkonfirmasi	2.37 detik	2.39 detik	2.32 detik
14	Kecepatan mengakses Halaman Admin – Pesanan Berhasil	2.44 detik	2.57 detik	2.39 detik
15	Kecepatan mengakses Halaman Admin – Komponen – Lihat Semua	2.41 detik	2.44 detik	2.48 detik
16	Kecepatan mengakses Halaman Admin – Komponen – Kategori Produk	2.44 detik	2.71 detik	2.49 detik
17	Kecepatan mengakses Halaman Admin – Komponen – Kota Pengiriman	2.55 detik	2.66 detik	2.59 detik
JUMLAH		45.38 detik	47.31 detik	45.72 detik

Berdasarkan hasil pengujian dengan browser yang berbeda, dapat diambil kesimpulan bahwa browser Google Chrome merupakan browser yang lebih baik digunakan untuk menjalankan sistem ini, karena berdasarkan dari perbandingan kecepatan mengakses halaman.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uji coba aplikasi yang telah dilakukan, Aplikasi Penjualan Daging Pada Toko R & R BEEF dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini berjalan dengan baik di setiap browser, tetapi browser yang paling optimal untuk menjalankan sistem ini adalah Google Chrome.

Dengan adanya aplikasi ini pekerjaan dari admin toko dan user akan lebih efisien dan efektif. Admin akan mudah dalam mengelola data produk dan membuat laporan penjualan. User akan lebih mudah menemukan produk yang berkualitas, dan harga yang terjangkau. Dengan begitu angka penjualan pada Toko Daging R & R BEEF akan lebih maksimal.

4.2 Saran

Setelah dilakukan pengujian terhadap aplikasi penjualan daging ini, maka masih ada kekurangan sehingga untuk pengembangan lebih lanjut disarankan :

1. Aplikasi ini tidak memiliki sistem keranjang sehingga jika pengguna ingin membeli bermacam macam produk harus memesan berulang ulang. Berharap kepada pengembang untuk menambahkan fitur keranjang
2. Aplikasi ini tidak memiliki sistem Lupa Kata Sandi, Berharap kepada pengembang untuk menambahkan fitur Lupa Kata Sandi agar user yang lupa kata sandi tidak perlu membuat akun baru.
3. Saat Pendaftaran user sistem ini tidak memiliki verifikasi email dahulu, Berharap kepada pengembang untuk menambahkan fitur Verifikasi Email.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Eddy Supriadi,S.Kom.,MMSI. *Sistem Informasi Bisnis Dunia Versi 4.0*, Penerbit Penerbit Andi (2020).
- [2] Mardia Mardia, Rahman Tanjung, Abdul Karim, *Sistem informasi Akuntansi dan Bisnis*, Penerbit Yayasan Kita Menulis (2021).
- [3] Elisabet Yunaeti Anggraeni, *Pengantar Sistem Informasi*, Penerbit Penerbit Andi (2017).
- [4] Muliana Muliana, Abdul Rahman Suleman, Nina Fapari Arif, Sudung Simatupang dan Conie Nupinda Br Sitepu, *Pengantar Manajemen*, Penerbit Qiara Media, Jawa Timur (2020).
- [5] Yayan Hendayana, Nandang, *BISNIS ITU MUDAH*, Penerbit MANGGU MAKMUR TANJUNG LESTARI (2018).
- [6] Fenny Rosa, Syahron Al Rosyid, Raden Dicky Ramadhan, Iman Daniman, Supriatna Toni Saputra, *Manajemen Strategik dalam Perusahaan Internasional*, Penerbit Penerbit NEM (2022).
- [7] Riesca Dewi Wahyuningtias, Miftachul Chusnah, S.Tp., M.P. *Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Berbasis Web SLIMS*. Penerbit Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas KH.A.Wahab Hasbullah (2021).
- [8] Septi Nurhidayah, Muhammad Nurakmal Fauzan, Woro

Isti Rahayu. *Implementasi Metode Analytic Hierarchy Process (AHP) dengan PHP*, Penerbit Kreatif Industri Nusantara, Bandung (2020).

- [9] Roni Habibi, Ferdy Berliano Putra, Ida Fatrini Putri, *Aplikasi Kehadiran Dosen Menggunakan PHP OOP*, Penerbit Kreatif (2020).
- [10] Woro Isti Rahayu, Ravi Rahmatul Fajri dan Parhan Hambali, *Rancang bangun Aplikasi Penentuan dan Share Promo Produk kepada Pelanggan dari Website ke Media Sosial Berbasis Desktop*, Penerbit Kreatif Industri Nusantara, Bandung (2020).
- [11] Rohi Abdulloh, *7 Materi Pemrograman Web untuk Pemula 4: Bootstrap & MariaDB*, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta (2022).
- [12] Lusia Violita Aprilian, Muhammad Yusril Helmi Setyawan dan Mohamad Harry Khomas Saputra, *Memahami Metode Omax dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan*, Penerbit Kreatif Industri Nusantara, Bandung (2020).
- [13] Ummy Gusti Salamah, *Tutorial Visual Studio Code*, Penerbit Media Sains Indonesia, Jawa Barat (2021).
- [14] Rachmat Destriana,M.Kom., Syepry Maulana Husain, S.Kom., Nurdiana Handayani, M.Kom., Aditya Tegar Prahara Siswanto, S.Kom., *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah”*, Penerbit Deepublish, Yogyakarta (2021).

- [15] Popong Setiawati, *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan Yang Direkomendasikan Berdasarkan Standar Koperensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)*, Jurnal Ilmu Komputer Volume 3 Nomor 2 (2018).
- [16] Bobi Agustian, *Sistem Informasi Kalibrasi Torque Wrench*, Penerbit Pascal Books (2022).

LAMPIRAN

Halaman Beranda User

index.php

```
<?php
include 'koneksi.php';
$sql = mysqli_query($mysql,'SELECT * FROM produk where unggulan
='Ya' ORDER BY id DESC LIMIT 3 ');

?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>

    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
shrink-to-fit=no">
        <meta name="description" content="">
        <meta name="author" content="">

    <title>Beranda | R&R BEEF </title>
        <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/bootstrap.min.css">
            <link rel="stylesheet" type="text/css" href="assets/css/font-
awesome.css">
                <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Poppins:100,100i,200,2
00i,300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i,800,800i,900,900i&d
isplay=swap" rel="stylesheet">
                    <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/style2.css">
                        <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/bootstrap.css">
                            <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/style.css">
                                <script src="https://kit.fontawesome.com/6d1cc33c8f.js"
crossorigin="anonymous"></script>
                                <script src="assets/js/ongkir.js"></script>

</head>
```

```

<?php include 'header.php'; ?>

    <!-- ***** Main Banner Area Start ***** -->
    <div class="main-banner" id="top">
        <video autoplay muted loop id="bg-video">
            <source      src="assets/images/videodaging.mp4"
type="video/mp4" />
        </video>

        <div class="video-overlay header-text">
            <div class="caption">
                <h2> <em> R </em>&lt;em>R </em>BEEF <br>Jago nya
Daging</h2>
                <!-- <h2><em>RR</em><br>BEEF</h2>-->
                <form method="get" action="produk.php">
                    <div class="col-md-10 offset-md-1 mb">
                        <div class="input-group mb-3">
                            <input type="text" name="keyword" class="form-
control" placeholder="Cari Produk.." aria-label="" aria-
describedby="basic-addon2">
                            <div class="input-group-append">
                                <button type="submit" class="btn btn-primary
input-group-text" >Telusuri</button>
                            </div>
                        </div>
                    </form>
                </div>
            </div>
        </div>

        </div>
    </div>
    <!-- ***** Main Banner Area End ***** -->

    <!-- ***** Offers Starts ***** -->
    <section class="section" id="trainers">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <div class="col-lg-6 offset-lg-3">
                    <div class="section-heading">
                        <h2><em>Produk</em> Unggulan</h2>
                        <p style="font-size: 16px;">Produk yang
paling banyak diminati</p>
                    </div>

```

```

        </div>
    </div>
<div class="row">
    <?php
        while ($produk=mysqli_fetch_assoc($sql)){
            ?>
            <!-- Modal -->
            <?php include 'modal.php'; ?>

            <div class="col-lg-4 col-md-4">
                <div class="trainer-item">
                    <div class="image-thumb">
                        
                    </div>

                    <div class="down-content">
                        <span><sup>Rp.</sup><?=number_format($produk['harga'],0,".",",")?><?= $produk['berat']?><sub>g</sub></span>
                        <h4 style="margin-bottom: 5px;"><?=$produk['namaproduk']?></h4>
                        <p style="margin-bottom: 0px;"><?=$produk['deskripsi']?> <br>Stok : <span style="margin-top: 5px;"> <?=$produk['stok']?> </span></p>
                    </div>
                    <ul class="social-icons">
                        <div class="main-button text-left">
                            <?php
                                if(isset($_SESSION['id'])){

                                    ?>
                                    <li><a class="text-white" href="#" data-toggle="modal" data-target="#Modal<?=$produk['id']?>">Pesan </a></li>
                                    <?php
                                    }
                                    else{
                                    ?>
                                    <li><a class="text-white" href="#" data-toggle="modal" data-target="#modal_notice">Pesan </a></li>
                                    <?php
                                    }
                                }
                            </div>
                        </ul>
                    </div>
                </div>
            </div>
        }
    </div>

```

```

        ?>
    </div>
</ul>

</div>

</div>
<?php
}
?>

<div class="container">
    <div class="row mt-5">

        <div class="pagination pagination-lg justify-content-center">
            <a class="btn btn-outline-primary btn-lg" href="produk.php" role="button">Lihat Semua Produk</a>
        </div>

        </div>
    </div>
</div>
</div>
</section>
<!-- ***** Offers Ends ***** -->
<section class="section section-bg" id="schedule" style="background-image: url(assets/images/bg2.jpg)">
    <div class="container">
        <div class="row">
            <div class="col-lg-6 offset-lg-3">
                <div class="section-heading dark-bg">
                    <h2>Cara Memesan di <em> R </em>&lt;em>R
</em>BEEF</h2>
                    <p style="font-size: 16px;">Anda hanya memerlukan 5 langkah untuk membeli produk</p>
                </div>
            </div>
            <div class="col-md-12">
                <div class="cta-content text-center">
                    <i class="fa-solid fa-1 fa-2xl" style="color: #ed563b; margin-right: 15px;"></i>
                    <p style="font-size: 18px;">Cari Produk Yang Ingin Anda Beli</p>
                    <i class="fa-solid fa-2 fa-2xl" style="color: #ed563b; margin-right: 15px;"></i>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</section>

```

```

                <p style="font-size: 18px;">Masukan Jumlah  

Produk Yang Ingin Di Beli</p>
                <i class="fa-solid fa-3 fa-2xl" style="color:  

#ed563b; margin-right: 15px;"></i>
                <p style="font-size: 18px;">Masukan Alamat &  

No Telepon Dengan Jelas dan Benar </p>
                <i class="fa-solid fa-4 fa-2xl" style="color:  

#ed563b; margin-right: 15px;"></i>
                <p style="font-size: 18px;"> Klik Lanjut ke  

Pembayaran lalu Pilih Metode Pembayaran</p>
                <i class="fa-solid fa-5 fa-2xl" style="color:  

#ed563b; margin-right: 15px;"></i>
                <p style="font-size: 18px;">Klik Pesan dan  

Selesai</p>
            </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</section>

<?php include 'footer.php'; ?>

<!-- Modal Pemberitahuan -->
<div class="modal fade" id="modal_notice">
    <div class="modal-dialog modal-dialog-centered">
        <div class="modal-content">

            <!-- Header Modal -->
            <div class="modal-header">
                <h4 class="modal-title">Pemberitahuan</h4>
                <button type="button" class="close" data-  

dismiss="modal">&times;</button>
            </div>

            <!-- I Body Modal -->
            <div class="modal-body">
                <p style="font-size:16px; text-align: center;">Anda harus  

masuk terlebih dahulu</p>
            </div>

```

```

        <!-- Ini adalah Bagian Footer Modal -->
        <div class="modal-footer">
            <a href="login.php"><button type="button" class="btn
btn-primary">Masuk</button></a>
        </div>

        </div>
    </div>
</div>

</body>

</html>

```

Halaman Beranda Admin

index.php

```

<?php include '../koneksi.php';
$sql = mysqli_query($mysql,'SELECT * FROM pesanan ");
$result = $sql;

session_start();
if(isset($_SESSION['id'])){
    if($_SESSION['hak_akses'] != 'user'){
        $queryuser = mysqli_query($mysql,"SELECT * FROM user WHERE
hak_akses ='$_SESSION[hak_akses]'");

        $iduser = mysqli_fetch_array($queryuser);
        $ceklog = mysqli_num_rows($queryuser);

    ?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>

    <meta charset="utf-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
shrink-to-fit=no">
        <meta name="description" content="">
        <meta name="author" content="">

```

```

<title>Beranda</title>

<!-- Custom fonts for this template-->
    <link href="vendor/fontawesome-free/css/all.min.css"
rel="stylesheet" type="text/css">
    <link
        href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Nunito:200,200
i,300,300i,400,400i,600,600i,700,700i,800,800i,900,900i"
        rel="stylesheet">

<!-- Custom styles for this template-->
<link href="css/sb-admin-2.min.css" rel="stylesheet">

</head>

<body id="page-top">

<!-- Page Wrapper -->
<div id="wrapper">

    <?php include 'oa_header.php'; ?>
    <!-- Begin Page Content -->
    <div class="container-fluid">

        <!-- Page Heading -->
        <div class="d-sm-flex align-items-center justify-
content-between mb-4">
            <h1 class="h3 mb-0 text-gray-800">Beranda</h1>
            <a href="#" class="d-none d-sm-inline-block
btn btn-sm btn-primary shadow-sm"><i
                class="fas fa-download fa-sm text-
white-50"></i> Unduh Laporan</a>
        </div>

        <!-- Content Row -->
        <div class="row">
            <!-- Pesanan Baru Card Example -->
            <?php
                $querypesanan = mysqli_query($mysql, "SELECT
* FROM pesanan");
                $querynotif = mysqli_query($mysql, "SELECT *
FROM pesanan WHERE status = 'Menunggu Konfirmasi'");
                $jumlahnotif = mysqli_num_rows($querynotif);
            ?>

```

```

<div class="col-xl-3 col-md-6 mb-4">
    <div class="card border-left-primary shadow h-100 py-2">
        <div class="card-body">
            <div class="row no-gutters align-items-center">
                <div class="col mr-2">
                    <div class="text-xs font-weight-bold text-primary text-uppercase mb-1">
                        Pesanan Baru</div>
                    <div class="h5 mb-0 font-weight-bold text-gray-800"><?=$jumlahnotif?></div>
                </div>
                <div class="col-auto">
                    <i class="fas fa-clipboard-list fa-2x text-gray-300"></i>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>

    <!-- Stok Produk Card Example -->
    <?php
        $pesananberhasil = mysqli_query($mysql, "SELECT
        * FROM pesanan_berhasil");
        $getpesanan = mysqli_num_rows($pesananberhasil);
        $totalpesananberhasil = $getpesanan;
    ?>
    <div class="col-xl-3 col-md-6 mb-4">
        <div class="card border-left-info shadow h-100 py-2">
            <div class="card-body">
                <div class="row no-gutters align-items-center">
                    <div class="col mr-2">
                        <div class="text-xs font-weight-bold text-info text-uppercase mb-1">
                            Pesanan Terkirim
                        </div>
                        <div class="row no-gutters align-items-center">
                            <div class="col-auto">
                                <div class="h5 mb-0 mr-3 font-weight-bold text-gray-800"><?=$totalpesananberhasil?></div>
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

        </div>
        <div class="col">
            <div class="progress
progress-sm mr-2">
                <div
                    class="progress-bar bg-info" role="progressbar"
                    style="width:
50%" aria-valuenow="50" aria-valuemin="0"
                    aria-
valuemax="100"></div>
                </div>
            </div>
            <div class="col-auto">
                <i class="fas fa-box fa-
2x text-gray-300"></i>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>

<!-- Pendapatan Card Example -->
<?php
    $pendapatan =
mysqli_query($mysql, "SELECT sum(totalharga) as total_pendapatan
FROM pesanan_berhasil");
    $getpendapatan =
mysqli_fetch_array($pendapatan);
    $getttotalpendapatan =
$getpendapatan['total_pendapatan'];
    $totalpendapatan = $getttotalpendapatan;
?>

<div class="col-xl-3 col-md-6 mb-4">
    <div class="card border-left-success shadow
h-100 py-2">
        <div class="card-body">
            <div class="row no-gutters align-
items-center">
                <div class="col mr-2">
                    <div class="text-xs font-
weight-bold text-success text-uppercase mb-1">
                        Total Pendapatan</div>

```

```


Rp.<?=number_format($totalpendapatan ,0,".",",")?></div>
</div>
<div class="col-auto">
<i class="fas fa-money-bill-wave fa-2x text-gray-300"></i>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

<!-- Total Produk Card Example --&gt;
&lt;?php
$produk = mysqli_query($mysqlili,"SELECT * FROM produk");
$getproduk = mysqli_num_rows($produk);
$totalproduk = $getproduk;
?&gt;
&lt;div class="col-xl-3 col-md-6 mb-4" h-100 py-2"&gt;
&lt;div class="card border-left-warning shadow"&gt;
&lt;div class="card-body"&gt;
&lt;div class="row no-gutters align-items-center"&gt;
&lt;div class="col mr-2"&gt;
&lt;div class="text-xs font-weight-bold text-warning text-uppercase mb-1"&gt;
Total Produk &lt;/div&gt;
&lt;div class="h5 mb-0 font-weight-bold text-gray-800"&gt;&lt;?=$totalproduk?&gt; &lt;/div&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;div class="col-auto"&gt;
&lt;i class="fas fa-list-ul fa-2x text-gray-300"&gt;&lt;/i&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;/div&gt;
</pre>



L-10


```

```

<!-- Content Row -->

<div class="row">

    <!-- Area Chart -->
    <div class="col-xl-8 col-lg-7">

        </div>

    <!-- Pie Chart -->

    </div>

<!-- Content Row -->
<div class="row">

    <!-- Content Column -->
    <div class="col-lg-6 mb-4">

        <!-- Project Card Example -->
        <div class="card shadow mb-4">
            <div class="card-header py-3">
                <h6 class="m-0 font-weight-bold
text-primary">Produk Terjual</h6>
            </div>
            <div class="card-body">

                <h4 class="small font-weight-
bold">Daging Sapi <span
class="float-
right">120</span></h4>
                <div class="progress mb-3">
                    <div class="progress-bar bg-
danger" role="progressbar" style="width: 240px"
aria-valuenow="10" aria-
valuemin="0" aria-valuemax="100"></div>
                </div>
                <h4 class="small font-weight-
bold">Daging Ikan <span
class="float-
right">40</span></h4>
                <div class="progress mb-3">
                    <div class="progress-bar bg-
warning" role="progressbar" style="width: 80px"

```

```

                        aria-valuenow="4" aria-
valuemin="0" aria-valuemax="100">></div>
                </div>
                <h4 class="small font-weight-
bold">Daging Cumi <span
class="float-
right">10</span></h4>
                <div class="progress mb-3">
                    <div class="progress-bar bg-
info" role="progressbar" style="width: 20px"
aria-valuenow="0" aria-
valuemin="0" aria-valuemax="100">></div>
                </div>

            </div>
        </div>

        <!-- Color System -->

    </div>

    <div class="col-lg-6 mb-4">

        <!-- Website -->
        <div class="card shadow mb-4">
            <div class="card-header py-3">
                <h6 class="m-0 font-weight-bold
text-primary">Website</h6>
            </div>
            <div class="card-body">
                <div class="text-center"><a
target="_blank" title="Beranda R & R BEEF" rel=""
href="../index.php">
                    </a>
                </div>
                <p>Tampilan beranda website
                <span class="text-primary"> R & R
BEEF</span>, ini adalah tampilan yang akan
di lihat pengguna saat
mengunjungi website.
            </p>

```

```

                <a target="_blank" rel="nofollow"
        href="../index.php">Jelajahi Website R & R BEEF
                        &rarr;</a>
                </div>
            </div>

        </div>
        <!-- /.container-fluid -->

    </div>
    <!-- End of Main Content -->

    <!-- Footer -->
    <?php include 'oa_footer.php'?>
    <!-- End of Footer -->
</body>

</html>
<?php }else{
        echo "<h3>Anda tidak bisa mengakses halaman ini</h3>";
        }
} else {
        echo "<h3>Anda tidak bisa mengakses halaman ini</h3>";
        }
?>
```

Halamaan Masuk

login.php

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

    <head>

        <meta charset="utf-8">
        <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
shrink-to-fit=no">
        <meta name="description" content="">
        <meta name="author" content="">

        <title>Masuk | R&R BEEF </title>
        <link      rel="stylesheet"      type="text/css"
href="assets/css/bootstrap.min.css">
```

```

        <link rel="stylesheet" type="text/css" href="assets/css/font-
awesome.css">
                <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Poppins:100,100i,200,2
00i,300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i,800,800i,900,900i&d
isplay=swap" rel="stylesheet">
                        <link href="assets/css/style2.css" rel="stylesheet" type="text/css">
                                <link href="assets/css/bootstrap.css" rel="stylesheet" type="text/css">
                                    <link href="assets/css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
                                        <script src="https://kit.fontawesome.com/6d1cc33c8f.js"
crossorigin="anonymous"></script>
                </head>
<?php include 'header2.php'; ?>

<?php

if(isset($_SESSION['id'])){
    header("location:index.php");
}

?>

<section class="ftco-section">
<div class="container">
    <div class="row justify-content-center">
        <div class="col-md-4">
            <?php if (isset($_GET['error'])) { ?>
                <p class="alert alert-danger text-center" >
                    <strong>Nama Pengguna</strong> atau <strong>Kata
Sandi </strong>Salah !
                </p>
            <?php } ?>
        </div>
    </div>
</div>

</div>
<div class="row justify-content-center">
    <div class="col-md-12 col-lg-10">
        <div class="wrap d-md-flex">
            <div class="img" style="background-image: url(images/bg-
1.jpg);">

```

```

        </div>

    <div class="login-wrap mx-auto p-4 p-md-5">
        <div class="d-flex">
            <div class="w-100">

                <h3 class="mb-4" align="center">Masuk</h3>
                </div>
            </div>
            <form action="ceklog-1.php" method="POST" class="signin-form">
                <div class="form-group mb-3">
                    <label class="label" for="username">Nama Pengguna</label>
                    <input name="username" type="text" id="username" class="form-control" placeholder="Nama Pengguna" minlength="4" maxlength="16" required>
                </div>
                <div class="form-group mb-3">
                    <label class="label" for="pass">Kata Sandi</label>
                    <div class="input-group">
                        <input name="password" type="password" id="pass" class="form-control" placeholder="Kata Sandi" minlength="6" required>
                        <div class="input-group-append">
                            <span id="mybutton" onclick="change()" class="input-group-text">
                                <svg width="1em" height="1em" viewBox="0 0 16 16" class="bi bi-eye-fill" fill="currentColor" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">
                                    <path d="M10.5 8a2.5 2.5 0 1 1-5 0 2.5 2.5 0 0 1 5 0z" />
                                    <path fill-rule="evenodd" d="M0 8s3-5.5 8-5.5S16 8 16 8s-3 5.5-8 5.5S0 8 0 8zm8 3.5a3.5 3.5 0 1 0 0-7 3.5 3.5 0 0 0 0 0 7z" />
                                </svg>
                            </span>
                        </div>
                    </div>
                <div class="form-group mt-4">

                    <button type="submit" class="form-control btn btn-primary rounded submit px-3">Masuk</button>

```



```
<script src="assets/js/custom.js"></script>

</body>
</html>
```

ceklog-1.php

```
<?php
session_start();
include "koneksi.php";
$username = $_POST['username'];
$password = $_POST['password'];

$sql = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM user WHERE
username='$username' AND password='$password'");
if(mysqli_num_rows($sql)==1){
    $qry = mysqli_fetch_array($sql);
    $_SESSION['username'] = $qry['username'];
    $_SESSION['password'] = $qry['password'];
    $_SESSION['nama'] = $qry['nama'];
    $_SESSION['id'] = $qry['id'];
    $_SESSION['email'] = $qry['email'];
    $_SESSION['hak_akses'] = $qry['hak_akses'];
    $_SESSION['nohp'] = $qry['nohp'];
    $id = $qry['id'];
    if($qry['hak_akses']=="owner"){
        header("location:admin/index.php");
    }
    else if($qry['hak_akses']=="admin"){
        header("location:admin/index.php");
    }
    else if($qry['hak_akses']=="user"){
        header("location:index.php");
    }
} else{
    header("location:login.php?error");
    exit();
}
?>
<?php
include 'koneksi.php';

$thisPage = basename($_SERVER['PHP_SELF']);
```

```

$querykategori = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM kategori ");
if(isset($_GET['keyword'])){
    $queryproduk = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM produk WHERE
namaproduk LIKE '%$_GET[keyword]%' OR deskripsi LIKE
'%$_GET[keyword]%' OR harga LIKE '%$_GET[keyword]%'");
} else {
    $queryproduk = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM produk ");
}
$countData = mysqli_num_rows($queryproduk);

?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>

<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
shrink-to-fit=no">
<meta name="description" content="">
<meta name="author" content="">

<title>Produk | R&R BEEF </title>
<link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/bootstrap.min.css">
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="assets/css/font-
awesome.css">
<link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Poppins:100,100i,200,2
00i,300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i,800,800i,900,900i&d
isplay=swap" rel="stylesheet">
<link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/style2.css">
<link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/bootstrap.css">
<link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/style.css">
<script src="https://kit.fontawesome.com/6d1cc33c8f.js"
crossorigin="anonymous"></script>
<script src="assets/js/ongkir.js"></script>

</head>
<?php include 'header.php'; ?>

```

```

<!-- ***** Header Area End ***** -->

<!-- ***** Call to Action Start ***** -->
<section class="section section-bg" id="call-to-action"
style="background-image: url(assets/images/produk.jpg)">
    <div class="container">
        <div class="row">
            <div class="col-lg-10 offset-lg-1">
                <div class="cta-content">
                    <br>
                    <br>
                    <h2><em>Produk</em> Kami </h2>
                    <p>Produk rumah daging meliputi berbagai jenis
Daging Sapi, Daging Ikan dan Frozen Food lainnya.<br>
& <strong style=" color: #ed563b;">R</strong>
BEEF Berlokasi di wilayah
Jakarta Selatan.</p>
                </div>
                <form method="get" action="produk.php">
                    <div class="col-md-6 offset-md-3 mb">
                        <div class="input-group mb-3">
                            <input type="text" name="keyword" class="form-
control" placeholder="Cari Produk.." id ="keyword" aria-label="" aria-
describedby="basic-addon2">
                            <div class="input-group-append">
                                <button type="submit" class="btn btn-primary
input-group-text" >Telusuri</button>
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                </form>
            </div>
        </div>
    </div>
</section>

<!-- ***** Fleet Starts ***** -->
<section class="section" id="trainers">
    <div class="container">

        <br>
        <div class="row">
            <?php if($countData < 1){?>
                <h4 class="text-center">Produk Yang Anda Cari Tidak
Di Temukan</h4>
    
```

```

<?php }?>
<?php

    while ($produk=mysqli_fetch_array($queryproduk)){

?>
<!-- Modal -->

<?php if(isset($_SESSION['id'])){

    $queryuser = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM user WHERE id
='$_SESSION[id]');

    $iduser = mysqli_fetch_array($queryuser);

}

$querykota = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM kota ");
?>
<!-- Modal Produk -->
<?php include 'modal.php'; ?>
<div class="col-lg-4 col-md-4">

    <div class="trainer-item">
        <div class="image-thumb">
            
        </div>
        <div class="down-content">
            <span><sup>Rp.</sup>
<?=number_format($produk[ 'harga' ],0,".",",")?><sub>/<?= $produk[ 'bera
t' ]?>g</sub></span>
            <h4 style="margin-bottom:
5px;"><?=$produk[ 'namaproduk' ]?></h4>
            <p style="margin-bottom:
0px;"><?=$produk[ 'deskripsi' ]?> <br>Stok : <span style="margin-top:
5px;"> <?=$produk[ 'stok' ]?> </span></p>

            <ul class="social-icons">
                <div class="main-button">
                    <?php

                        if(isset($_SESSION['id'])){

?>

```

```

                <li><a class="btn btn-lg text-white"
href="#" data-toggle="modal" data-
target="#Modal<?=$produk['id']?>">Pesan </a></li>
                <?php
                }
                else{
                ?>
                <li><a class="btn btn-lg text-white"
href="#" data-toggle="modal" data-target="#modal_notice">Pesan
</a></li>
                <?php
                }
                ?>
                </div>

            </ul>
        </div>
    </div>
</div>

<?php
}
?>

</div>
<?php if(isset($_GET['keyword'])){?>

    <div class="container">
        <div class="row mt-5">

            <div class="pagination pagination-
lg justify-content-center">
                <a class="btn btn-outline-primary
btn-md" href="produk.php" role="button">Tampilkan Kembali Semua
Produk</a>
            </div>

        </div>
        <?php }?>
    <br>
</div>
</section>
<!-- ***** Fleet Ends ***** -->

```

```

<!-- ***** Footer Start ***** -->
<?php include 'footer.php'; ?>
<!-- Modal -->
<div class="modal fade" id="exampleModal" tabindex="-1" role="dialog"
aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true">
    <div class="modal-dialog modal-lg" role="document">
        <div class="modal-content">
            <div class="modal-header">
                <h5 class="modal-title" id="exampleModalLabel">Pesan
            </h5>
                <button type="button" class="close" data-dismiss="modal"
aria-label="Close">
                    <span aria-hidden="true">&times;</span>
                </button>
            </div>
            <div class="modal-body">
                <div class="contact-us">
                    <div class="contact-form">
                        <form action="#" id="pesan">
                            <div class="row">
                                <div class="col-md-6">
                                    <fieldset>
                                        <input type="text" class="form-control"
placeholder="Lokasi Pengambilan" required="">
                                    </fieldset>
                                </div>

                                <div class="col-md-6">
                                    <fieldset>
                                        <input type="text" class="form-control"
placeholder="Lokasi Pengembalian" required="">
                                    </fieldset>
                                </div>
                            </div>

                            <div class="row">
                                <div class="col-md-6">
                                    <fieldset>
                                        <input type="date" class="form-control"
placeholder="Waktu Pengambilan" required="">
                                    </fieldset>
                                </div>

                                <div class="col-md-6">

```

```

        <fieldset>
            <input type="date" class="form-control"
placeholder="Waktu Pengembalian" required=""
        </fieldset>
    </div>
</div>
        <input type="text" class="form-control"
placeholder="Enter full name" required=""

        <div class="row">
            <div class="col-md-6">
                <fieldset>
                    <input type="email" class="form-control"
placeholder="Masukan Email" required=""
                </fieldset>
            </div>

            <div class="col-md-6">
                <fieldset>
                    <input type="text" class="form-control"
placeholder="Masukan Nomor Telepon" required=""
                </fieldset>
            </div>
        </div>
    </form>
</div>
</div>
</div>
<div class="modal-footer">
    <button type="button" class="btn btn-secondary" data-
dismiss="modal">Batal</button>
    <button type="submit" class="btn btn-primary">Pesan
Sekarang</button>
</div>
</div>
</div>
</div>

<div class="modal fade" id="modal_notice">
    <div class="modal-dialog modal-dialog-centered">
        <div class="modal-content">

            <!-- Header Modal -->
            <div class="modal-header">
                <h4 class="modal-title">Pemberitahuan</h4>

```

```

        <button type="button" class="close" data-
dismiss="modal">&times;</button>
    </div>

    <!-- I Body Modal -->
    <div class="modal-body">
        <p style="font-size:16px; text-align: center;">Anda harus
masuk terlebih dahulu</p>
    </div>

    <!-- Ini adalah Bagian Footer Modal -->
    <div class="modal-footer">
        <a href="login.php"><button type="button" class="btn
btn-primary">Masuk</button></a>
    </div>

    </div>
</div>
</div>
</body>
</html>

```

Halaman Produk (User)

produk.php

```

<?php
include 'koneksi.php';

$thisPage = basename($_SERVER['PHP_SELF']);
$querykategori = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM kategori ");
if(isset($_GET['keyword'])){
    $queryproduk = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM produk WHERE
namaproduk LIKE '%$_GET[keyword]%' OR deskripsi LIKE
'$_GET[keyword]' OR harga LIKE '%$_GET[keyword]%'");
} else {
    $queryproduk = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM produk ");
}
$countData = mysqli_num_rows($queryproduk);

?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

```

```

<head>

    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1,
shrink-to-fit=no">
        <meta name="description" content="">
        <meta name="author" content="">

        <title>Produk | R&R BEEF </title>
            <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/bootstrap.min.css">
                <link rel="stylesheet" type="text/css" href="assets/css/font-
awesome.css">
                    <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Poppins:100,100i,200,2
00i,300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i,800,800i,900,900i&d
isplay=swap" rel="stylesheet">
                        <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/style2.css">
                            <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/bootstrap.css">
                                <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="assets/css/style.css">
                                    <script src="https://kit.fontawesome.com/6d1cc33c8f.js"
crossorigin="anonymous"></script>
                                    <script src="assets/js/ongkir.js"></script>

    </head>
<?php include 'header.php'; ?>
<!-- ***** Header Area End ***** -->

<!-- ***** Call to Action Start ***** -->
    <section class="section section-bg" id="call-to-action"
style="background-image: url(assets/images/produk.jpg)">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <div class="col-lg-10 offset-lg-1">
                    <div class="cta-content">
                        <br>
                        <br>
                        <h2><em>Produk</em> Kami </h2>
                        <p>Produk rumah daging meliputi berbagai jenis
Daging Sapi, Daging Ikan dan Frozen Food lainnya.<br>

```

```

        <strong style=" color: #ed563b;">R</strong>
& <strong style="color: #ed563b;">R</strong> BEEF Berlokasi di wilayah
Jakarta Selatan.</p>
        </div>
        <form method="get" action="produk.php">
            <div class="col-md-6 offset-md-3 mb">
                <div class="input-group mb-3">
                    <input type="text" name="keyword" class="form-
control" placeholder="Cari Produk.." id ="keyword" aria-label="" aria-
describedby="basic-addon2">
                        <div class="input-group-append">
                            <button type="submit" class="btn btn-primary
input-group-text" >Telusuri</button>
                        </div>
                    </div>
                </form>
            </div>
        </div>
    </section>

<!-- ***** Fleet Starts ***** -->
<section class="section" id="trainers">
    <div class="container">

        <br>
        <div class="row">
            <?php if($countData < 1){?>
                <h4 class="text-center">Produk Yang Anda Cari Tidak
Di Temukan</h4>
            <?php }?>
            <?php

                while ($produk=mysqli_fetch_array($queryproduk)){

                    ?>
                    <!-- Modal -->

<?php if(isset($_SESSION['id'])){


                $queryuser = mysqli_query($mysql,"SELECT * FROM user WHERE id
='$_SESSION[id]'" );

```

```

$iduser = mysqli_fetch_array($queryuser);

}

$querykota = mysqli_query($mysql, "SELECT * FROM kota ");
?>
<!-- Modal Produk -->
<?php include 'modal.php'; ?>
<div class="col-lg-4 col-md-4">

    <div class="trainer-item">
        <div class="image-thumb">
            
        </div>
        <div class="down-content">
            <span><sup>Rp.</sup>
            <?=number_format($produk['harga'],0,".",",")?><sub>/<?= $produk['berat']?>g</sub></span>
            <h4 style="margin-bottom: 5px;"><?= $produk['namaproduk']?></h4>
            <p style="margin-bottom: 0px;"><?= $produk['deskripsi']?> <br>Stok : <span style="margin-top: 5px;"> <?= $produk['stok']?> </span></p>

            <ul class="social-icons">
                <div class="main-button">
                    <?php

                        if(isset($_SESSION['id'])){
                            ?>
                            <li><a class="btn btn-lg text-white" href="#" data-toggle="modal" data-target="#Modal<?= $produk['id']?>">Pesan </a></li>
                            <?php
                            }
                        else{
                            ?>
                            <li><a class="btn btn-lg text-white" href="#" data-toggle="modal" data-target="#modal_notice">Pesan </a></li>
                            <?php
                            }
                        ?>
                </div>
            </ul>
        </div>
    </div>
</div>

```

```

                </ul>
            </div>
        </div>
    </div>

    <?php
    }
    ?>

</div>
<?php if(isset($_GET['keyword'])){?>

<div class="container">
    <div class="row mt-5">

        <div class="pagination pagination-lg justify-content-center">
            <a class="btn btn-outline-primary btn-md" href="produk.php" role="button">Tampilkan Kembali Semua Produk</a>
        </div>

        </div>
    </div>
    <?php }?>
    <br>
</div>
</section>
<!-- ***** Fleet Ends ***** -->

<!-- ***** Footer Start ***** -->
<?php include 'footer.php'; ?>
<!-- Modal -->
<div class="modal fade" id="exampleModal" tabindex="-1" role="dialog" aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true">
    <div class="modal-dialog modal-lg" role="document">
        <div class="modal-content">
            <div class="modal-header">
                <h5 class="modal-title" id="exampleModalLabel">Pesan </h5>
                <button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close">
                    <span aria-hidden="true">&times;</span>
                </button>

```

```

        </div>
    <div class="modal-body">
        <div class="contact-us">
            <div class="contact-form">
                <form action="#" id="pesan">
                    <div class="row">
                        <div class="col-md-6">
                            <fieldset>
                                <input type="text" class="form-control"
placeholder="Lokasi Pengambilan" required="">
                            </fieldset>
                        </div>

                        <div class="col-md-6">
                            <fieldset>
                                <input type="text" class="form-control"
placeholder="Lokasi Pengembalian" required="">
                            </fieldset>
                        </div>
                    </div>
                </form>
            </div>
        </div>

        <div class="row">
            <div class="col-md-6">
                <fieldset>
                    <input type="date" class="form-control"
placeholder="Waktu Pengambilan" required="">
                </fieldset>
            </div>

            <div class="col-md-6">
                <fieldset>
                    <input type="date" class="form-control"
placeholder="Waktu Pengembalian" required="">
                </fieldset>
            </div>
        </div>
        <input type="text" class="form-control"
placeholder="Enter full name" required="">

        <div class="row">
            <div class="col-md-6">
                <fieldset>
                    <input type="email" class="form-control"
placeholder="Masukan Email" required="">
                </fieldset>
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

        </div>

        <div class="col-md-6">
            <fieldset>
                <input type="text" class="form-control"
placeholder="Masukan Nomor Telepon" required="">
            </fieldset>
        </div>
    </div>
</form>
</div>
</div>
</div>
<div class="modal-footer">
    <button type="button" class="btn btn-secondary" data-
dismiss="modal">Batal</button>
    <button type="submit" class="btn btn-primary">Pesan
Sekarang</button>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

```



```

<div class="modal fade" id="modal_notice">
    <div class="modal-dialog modal-dialog-centered">
        <div class="modal-content">

            <!-- Header Modal -->
            <div class="modal-header">
                <h4 class="modal-title">Pemberitahuan</h4>
                <button type="button" class="close" data-
dismiss="modal">&times;</button>
            </div>

            <!-- I Body Modal -->
            <div class="modal-body">
                <p style="font-size:16px; text-align: center;">Anda harus
masuk terlebih dahulu</p>
            </div>

            <!-- Ini adalah Bagian Footer Modal -->
            <div class="modal-footer">
                <a href="login.php"><button type="button" class="btn
btn-primary">Masuk</button></a>
            </div>

```

```
        </div>
    </div>
</div>
</body>
</html>
```

pesan.php

```
<?php

$today = date("Ymd");
include_once "koneksi.php";
$stok = $_POST['stok'];
$jumlahbeli = $_POST['jumlahbeli'];
if($_POST['jumlahbeli'] > $_POST['stok']){
    <script>
        window.alert('Jumlah Beli Terlalu Banyak Stok Tidak Mencukupi !!');
        window.location='index.php';
    </script>
}<?php } else { ?>
<?php
// Membuat Kode Pesanan
$iduser = $_POST['iduser'];
$sql = mysqli_query($mysql,"SELECT * FROM produk ");
$cari = mysqli_query($mysql, "SELECT max(kodepesanan) as
kodeterakhir FROM pesanan");
$data = mysqli_fetch_array($cari);
$kodeterakhir = $data['kodeterakhir'];
$kode = substr($kodeterakhir, 8, 4);
$urutan = $kode;
$urutan++;
$kodepesanan = $today.strftime("%04s", $urutan).$iduser;
//$kodepesanan = $huruf . sprintf("%04s", $urutan);

$nama = $_POST['nama'];
$username = $_POST['username'];
$namaproduk = $_POST['namaproduk'];
$kodeproduk = $_POST['kodeproduk'];
$berat = $_POST['berat'];
$harga = $_POST['harga'];
$ongkir = $_POST['ongkir'];

$totalberat = $berat * $jumlahbeli /1000;
```

```

$alamat = $_POST['alamat'];
$kota = $_POST['kota'];
$nohp = $_POST['nohp'];
$status="Menunggu Konfirmasi";
$tanggal= $_POST['tanggal'];

if($totalberat < 1){
    $kali = 1;
    $totberat= round($kali);
    $hitung = $ongkir * $totberat;
    $totalongkir = round($hitung);
}elseif($totalberat <= 5){
    $totberat= 1;
    $hitung = $ongkir * $totberat;
    $totalongkir = round($hitung);
}elseif($totalberat < 10){
    $totberat= 2;
    $hitung = $ongkir * $totberat;
    $totalongkir = round($hitung);
}else {
    $totberat= 0;
    $ongkir = 0;
    $hitung = $ongkir * $totberat;
    $totalongkir = round($hitung);
}
$totalproduk = $harga * $jumlahbeli;
$totalharga = $harga * $jumlahbeli + $totalongkir;

$query_pesan      =      "INSERT      INTO      pesanan
(kodepesan, nama, username, namaproduk, kodeproduk, harga, berat, jumlahbeli, totalharga, totalhargaproduk, totalberat, alamat, kota, ongkir, totalongkir, nohp, status, tanggal)      VALUES
('$kodepesan', '$nama', '$username', '$namaproduk', '$kodeproduk', '$harga', '$berat',
'$jumlahbeli', '$totalharga', '$totalproduk', '$totalberat', '$alamat', '$kota', '$ongkir', '$totalongkir', '$nohp', '$status', '$tanggal')";
mysqli_query($mysql, $query_pesan) or die(mysqli_error($mysql));
$last_id = mysqli_insert_id($mysql);

$query_cek_login = "SELECT * FROM pesanan WHERE nama = '$nama'";
// var_dump($query_cek_login);
// die;

```

```
?>
<script>
window.location='pembayaran.php';
</script>
<?php }
// var_dump($query_cek_login);

//header("Location: pembayaran.php");
?>
```