

UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI



TULISAN ILMIAH

PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE TOKO BESI UD MURAH
DENGAN MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

NAMA	: RATNA WIDIA ASRI
NPM	: 15118918
JURUSAN	: SISTEM INFORMASI
PEMBIMBING	: DWI KARTINAH, ST., MMSI.

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Dalam Mencapai
Gelara Setara Sarjana Muda

BEKASI
2021

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan bagian penting dari kehidupan manusia dan tidak bisa dipisahkan. Bagian tersebut telah membantu manusia di berbagai bidang seperti pendidikan, sosial, bahkan bisnis. Dalam bidang bisnis penjualan jadi semakin mudah dengan adanya teknologi internet. Internet merupakan media yang bisa diandalkan sebagai media penyebar informasi dari semua aktifitas disegala bidang. Kegiatan dalam berinteraksi, komunikasi, dan transaksi sudah tidak dibatasi lagi oleh ruang, jarak, dan waktu.

Perkembangan *website* sekarang ini bukan lagi menjadi kendala yang sulit didapatkan. Banyak berbagai *website* yang diciptakan, contohnya yaitu *website* penjualan(*Marketplace*). *Marketplace* digunakan sebagai perantara antara penjual dan pembeli. Dengan adanya *website* penjualan, memudahkan konsumen untuk membeli barang tanpa harus datang ke toko langsung.

Toko besi UD MURAH merupakan unit usaha yang bergerak dalam bidang penjualan besi. Bisnis besi merupakan salah satu peluang bisnis yang berkembang pesat karena banyak yang membutuhkan besi terutama dibidang kontruksi. Toko besi UD MURAH berdiri sejak tahun 2013. Pemasaran produk pada toko UD MURAH hanya membuka satu toko yang terletak pada kecamatan sukagumiwang, indramayu. Sehingga pemasaran dan penjualan produk pada toko UD MURAH masih belum maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penulisan ilmiah ini penulis bermaksud membuat sebuah *website* penjualan besi. *Website* tersebut dapat melakukan pemesanan besi dengan efisien dan aman. *Website* ini juga dapat memasarkan produk yang ada di toko UD MURAH dan memudahkan pelanggan untuk mengakses informasi produk secara lengkap. Penulisan ini diberi judul

“PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE TOKO BESI UD MURAH
MENGGUBAKAN PHP DAN MYSQL”

1.2 Ruang Lingkup

Toko UD MURAH menjual 10 jenis besi yaitu. Holo galvanis, Holo galvanil, Pipa galvanis, Besi beton, Besi siku, Besi canalu, Besi rangka beton, Besi WF, Platiser dan Platiser bordes. Aplikasi *website* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan database MYSQL dan mempunyai berbagai menu yaitu menu home, keranjang, dan forum pengupload-an bukti transfer.

1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan ini adalah membuat aplikasi penjualan besi berbasis *website* untuk memudahkan konsumen dalam pemesanan besi dan membantu owner bisnis UD murah untuk memasarkan lebih luas produknya dengan sistem yang terkomputerisasi.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada Penulisan Ilmiah ini meliputi studi pustaka dan studi lapangan, dengan melalui berbagai tahapan yaitu :

1. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan cara wawancara owner toko besi UD MURAH dan mengumpulkan data tentang literatur dari teori-teori untuk penulisan ilmiah melalui buku, jurnal dan literatur yang didapat dari internet.

2. Analisis

Analisa yang dilakukan adalah pencarian informasi yang dibutuhkan, seperti program yang digunakan, dan data yang dibutuhkan.

3. Perancangan Aplikasi

Tahap ini berupa kegiatan perancangan website tentang Toko Besi UD MURAH serta membuat rancangan tampilan website baik dari segi *front end* yang merupakan tampilan yang akan dilihat oleh pemakai maupun bagian *back end* yang merupakan sisi belakang layar dari sebuah halaman *web*.

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap pembuatan aplikasi menggunakan perangkat lunak yang sudah ditetapkan.

5. Uji Coba

Tahap ini memastikan tidak ada kesalahan yang terdapat pada aplikasi yang telah dibuat dengan cara melakukan uji coba terhadap website tersebut. Pada tahap ini juga digunakan untuk melihat apakah sistem tersebut sudah sesuai yang diharapkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada penulisan ilmiah ini, sistematika penulisan disusun dalam beberapa bagian yaitu 4 bab, yang di mana terdiri atas beberapa sub bab. Adapun penyajian sistematika penulisannya, sebagai berikut :

1. PENDAHULUAN

Bagian ini berisi tentang pokok persoalan yang terdiri dari latar belakang masalah, ruang lingkup, tujuan penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan website dan membantu segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian. Seperti pengertian PHP, MySQL dan lain – lainnya.

3. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan website mulai dari perancangan aplikasi seperti gambaran umum, analisis sistem, perancangan website, pembuatan website, hingga implementasi dan uji coba.

4. PENUTUP

Bagian menguraikan kesimpulan dari keseluruhan dan saran untuk pengembangan website yang telah dirancang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Sebuah situs web (sering pula disingkat menjadi situs saja, website atau site) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti Friendster, Multiply, dll. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi “akar” (root), yang disebut homepage (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi “beranda”, “halaman muka”), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (e-mail), dan lain-lain.

Website ini dibuka melalui sebuah program penjelajah (Browser) yang berada di sebuah komputer. Program penjelajah yang bisa digunakan dalam komputer diantaranya: IE (Internet Explorer), Mozilla, Firefox, Netscape, Opera dan yang terbaru adalah Google Chrome.

2.2 Web Hosting

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar, video, data email, statistik database dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di website. Besarnya data yang bisa dimasukan tergantung dari besarnya web hosting yang disewa/dipunyai, semakin besar web hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukan dan ditampilkan dalam website

Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Pengguna akan memperoleh kontrol panel yang terproteksi dengan username dan password untuk administrasi websitenya. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (Mega Byte) atau GB (Giga Byte). Lama penyewaan web hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri. Lokasi peletakan pusat data (datacenter) web hosting bermacam-macam. Ada yang di Jakarta, Singapore, Inggris, Amerika, dll dengan harga sewa bervariasi.

2.3 HTML

HTML adalah singkatan dari Hypertext Markup Language. Disebut hypertext karena di dalam HTML sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-klik text tersebut. Kemampuan text inilah yang dinamakan hypertext, walaupun pada implementasinya nanti tidak hanya text yang dapat dijadikan link.

Disebut Markup Language karena bahasa HTML menggunakan tanda (mark), untuk menandai bagian-bagian dari text. Misalnya, text yang berada di antara tanda tertentu akan menjadi tebal, dan jika berada di antara tanda lainnya akan tampak besar. Tanda ini di kenal sebagai HTML tag.

HTML merupakan bahasa dasar pembuatan web. Disebut dasar karena dalam membuat web, jika hanya menggunakan HTML tampilan web terasa hambar. Terdapat banyak bahasa pemrograman web yang ditujukan untuk memanipulasi kode HTML, seperti JavaScript dan PHP. Akan tetapi sebelum anda belajar JavaScript maupun PHP, memahami HTML merupakan hal yang paling awal.

2.4 CSS

CSS kepanjangan dari Cascading Style Sheet adalah bahasa-bahasa yang merepresentasikan halaman web. Seperti warna, layout, dan font. Dengan menggunakan CSS, seorang web developer dapat membuat halaman web yang dapat beradaptasi dengan berbagai macam ukuran layar. Pembuatan CSS biasanya terpisah dengan halaman HTML. Meskipun CSS dapat disisipkan di dalam halaman HTML. Hal ini ditujukan untuk memudahkan pengaturan halaman HTML yang memiliki rancangan yang sama. Tetapi sekarang ini bahasa pemrograman CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL.

CSS dibuat untuk memisahkan konten utama (biasanya dibuat dengan menggunakan bahasa HTML dan sejenisnya) dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan huruf. Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan control dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik dari sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi banyak halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik tabel pada layout tanpa tabel.

2.5 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet. Sedangkan dalam pengertian lain PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman webserver-side yang bersifat open source atau gratis. PHP merupakan script yang menyatu dengan HTML dan berada pada server.

Adapun pengertian lain PHP adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode – kode (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML”.

Pada prinsipnya server akan bekerja apabila ada permintaan dari client. Dalam hal ini client menggunakan kode-kode PHP untuk mengirimkan permintaan ke server.

Sistem kerja dari PHP diawali dengan permintaan yang berasal dari halaman website oleh browser. Berdasarkan URL atau alamat website dalam jaringan internet, browser akan menemukan sebuah alamat dari webserver, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh webserver. Selanjutnya webserver akan mencari berkas yang diminta dan menampilkan isinya di browser. Browser yang mendapatkan isinya segera menerjemahkan kode HTML dan menampilkannya. Lalu bagaimana apabila yang dipanggil oleh user adalah halaman yang mengandung script PHP. Pada prinsipnya sama dengan memanggil kode HTML, namun pada saat permintaan dikirim ke web-server, web-server akan memeriksa tipe file yang diminta user.

Jika tipe file yang diminta adalah PHP, maka akan memeriksa isi script dari halaman PHP tersebut. Apabila dalam file tersebut tidak mengandung script PHP, permintaan user akan langsung ditampilkan ke browser, namun jika dalam file tersebut mengandung script PHP, maka proses akan dilanjutkan ke modul PHP sebagai mesin yang menerjemahkan script-script PHP dan mengolah script tersebut, sehingga dapat dikonversikan ke kode-kode HTML lalu ditampilkan ke browser user.

2.6 DATABASE

Database adalah sebuah tempat penyimpanan yang besar dimana terdapat kumpulan data yang tidak hanya berisi data operasional tetapi juga deskripsi data. Seperti yang disampaikan oleh Connolly dan Begg (2015:63), bahwa database adalah kumpulan data yang saling terhubung secara logis dan deskripsi dari data tersebut, dirancang untuk menemukan informasi yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi. Dalam merancang database, salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah efisiensi.

Banyaknya data yang redundansi dapat mengurangi efisiensi pada database sehingga perlu dilakukan normalisasi. Database ini digunakan tidak hanya oleh satu orang maupun satu departemen, database dapat digunakan oleh seluruh departemen dalam perusahaan. Database ini akan menjadi sumber data yang digunakan secara bersama dalam perusahaan.

2.7 SUBLIME TEXT

Sublime Text merupakan salah satu text editor yang sangat powerful yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi.

2.8 XAMPP

XAMPP adalah sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server MySQL dan dapat mendukung pemrograman PHP. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya.

Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, dan juga merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

2.9 E-Commerce

E commerce berasal dari bahasa Inggris, yaitu electronic commerce atau perdagangan elektronik. Dan sebagaimana perdagangan yang dilakukan secara langsung atau face to face. Dalam e commerce juga meliputi proses promosi, pembelian, dan pemasaran produk. Yang berbeda adalah pada sistem berdagang yang digunakan, yaitu melalui media elektronik atau internet.

Dalam e commerce, seluruh proses perdagangan mulai dari proses pemesanan produk, pertukaran data, hingga transfer dana dilakukan secara elektronik. Di tengah perkembangan arus teknologi dan informasi digital yang semakin canggih. Aktivitas e commerce adalah suatu penerapan dari e business atau bisnis elektronik. Yang mana berhubungan dengan kegiatan transaksi komersial.

Jadi, secara garis besar pengertian e commerce ini bukan hanya meliputi aktivitas perniagaan saja. Tapi juga mencakup kolaborasi dengan mitra bisnis, client service, lowongan pekerjaan, dan sebagainya. Di samping memanfaatkan teknologi digital, e commerce ini juga membutuhkan database, e-mail, dan juga teknologi lain yang non internet. Misalnya saja dalam mengirim barang, dan cara membayar produk dari e commerce.

2.9.1 Pengertian E-Commerce menurut para ahli

- **Kalakota dan Whinston**

Menurut mereka Pengertian E-commerce adalah aktivitas belanja online dengan menggunakan jaringan internet dan cara transaksinya melalui transfer uang secara digital. meninjau pengertian E-Commerce dari empat perspektif, yaitu :

- Perspektif komunikasi, E-Commerce ialah sebuah proses pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui komputer ataupun peralatan elektronik lainnya.
- Perspektif proses bisnis, E-Commerce merupakan sebuah aplikasi dari suatu teknologi menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.
- Perspektif layanan, E-Commerce ialah suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, manajemen, dan konsumen untuk mengurangi biaya layanan (service cost) ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan layanan pengiriman
- Perspektif online, E-Commerce menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual produk atau barang serta informasi melalui layanan internet maupun sarana online yang lainnya

- **Loudon**

Menurut Loudon pengertian E-Commerce adalah suatu proses transaksi jual beli yang dilakukan oleh pembeli dan penjual secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain. Dalam transaksi tersebut menggunakan komputer sebagai perantaranya. Menurut Loudon pengertian E-Commerce adalah suatu proses transaksi jual beli yang dilakukan oleh pembeli dan penjual secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain. Dalam transaksi tersebut menggunakan komputer sebagai perantaranya.

- **Shely Cashman**

Menurut Shely Cashman E-commerce merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet.

- **Jony Wong**

Menurut Jony Wong pengertian dari electronic commerce adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang / jasa melalui sistem elektronik.

- **McLeod Pearson**

Menurut McLeod Pearson Perdagangan elektronik atau yang disebut juga e-commerce, adalah melaksanakan proses bisnis dengan memanfaatkan jaringan komunikasi dan komputer.

2.9.2 Contoh E-Commerce di Indonesia

- **Bukalapak**

Startup e commerce yang diluncurkan sejak 2010 silam ini, merupakan salah satu Unicorn yang ada di Indonesia. Mewadahi jutaan pelapak dalam platformnya, Bukalapak memang cukup sukses dan diminati.

- **Shopee**

Meskipun bisa dikatakan masih bau kencur apabila dibandingkan, dengan e commerce yang ada sebelumnya. Namun platform satu ini tidak bisa disepelekan. Dengan beragam promosi menarik mulai dari gratis ongkir, flash sale, cashback, hingga undian. Shopee berhasil menjadi salah satu e commerce dengan tingkat transaksi paling tinggi di Indonesia.

- **Lazada**

E commerce ini merupakan salah satu yang paling terkenal di tanah air. Sebagai salah satu start up yang sudah berdiri sejak lama, Lazada memang berhasil mempertahankan eksistensinya.

2.10 Alat Pengembangan Sistem

Alat pengembangan sistem yang berbentuk diagram atau bagan diantaranya adalah sebagai berikut.

2.10.1 UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE)

UML merupakan kependekan dari Unified Modeling Language yaitu diagram dan metode standar untuk memodelkan dan merepresentasikan object oriented software dan sistem bisnis (Pender, 2002). Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa UML adalah sebuah standar bahasa pemodelan grafis untuk memodelkan sistem baik secara fisik maupun konseptual. (Booch et al, 2005). Dari kedua pendapat ini, bisa disimpulkan bahwa UML adalah sebuah bahasa pemodelan grafis yang digunakan sebagai standar untuk memodelkan sistem dengan metodologi pemodelan berorientasi objek. UML distandarkan oleh Object Management Group (OMG). UML pertama kali dipopulerkan oleh Grady Booch dan James Rumbaugh pada akhir tahun 1994. Kemudian Ivar Jacobson yang merupakan pimpinan dari Object Oriented Development bergabung. Pada tahun 1996 UML mulai digunakan sebagai tools untuk memodelkan sistem pada IBM dan i-logix. Diagram-diagram yang terdapat pada UML sangat banyak, berikut ini beberapa diagram yang sering digunakan dalam pengembangan sistem.

2.10.2 Use Case Diagram

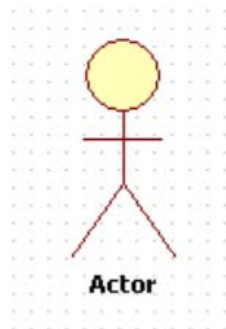
Use case adalah deskripsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antar user (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai (Munawar, 2011:11).

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, mendata sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor

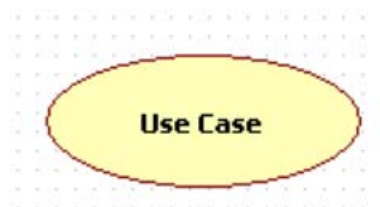
adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Use case Diagram dapat sangat membantu jika penulis sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem.

Beberapa komponen pada use case diagram :

- Actor : Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem, di mana hanya bisa menginputkan informasi dan menerima informasi dari sistem dan tidak memegang kendali pada use case. Dan biasa actor di gambarkan dengan stickman.



- Use Case : Gambaran fungsional sistem yang akan di buat, agar pengguna lebih mengerti penggunaan system.










2.10.3 Class Diagram

Class diagram adalah visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis yang di bentuk. Class diagram merupakan alur jalannya database pada sebuah sistem. Class diagram merupakan penjelasan proses database dalam suatu program. Dalam sebuah laporan sistem maka class diagram ini wajib ada.

Adapun fungsi dan manfaat dari class diagram adalah sebagai berikut.

- Menjelaskan suatu model data untuk program informasi, tidak peduli apakah model data tersebut sederhana maupun kompleks.
- Dengan menguasai class diagram maka akan meningkatkan pemahaman mengenai gambaran umum skema dari suatu program.
- Mampu menyatakan secara visual akan kebutuhan spesifik suatu informasi serta dapat berbagi informasi tersebut ke seluruh bisnis.
- Dengan Class Diagram dapat dibuat bagan secara terperinci dan jelas, dengan cara memperhatikan kode spesifik apa saja yang dibutuhkan oleh program. Hal ini mampu mengimplementasikan ke struktur yang dijelaskan.
- Class Diagram mampu memberikan penjelasan implementasi-independen dari suatu jenis program yang digunakan, kemudian dilewatkan diantara berbagai komponennya.

Simbol – simbol pada class diagram.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2.10.4 Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Activity diagram mempunyai peran seperti halnya Flowchart akan tetapi perbedaannya dengan Flowchart adalah activity Diagram dapat mendukung perilaku paralel sedangkan Flowchart tidak (Munawar, 2011:14).






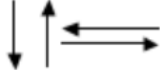
Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana activity diagram berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Activity diagram merupakan state diagram 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 internal behaviour sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Sama seperti state, standar UML menggunakan segi empat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktivitas.

Decision digunakan untuk menggambarkan behaviour pada kondisi tertentu. Untuk mengilustrasikan proses-proses paralel (fork dan join) digunakan titik sinkronisasi yang dapat berupa titik, garis horizontal atau vertikal. Activity Diagram dapat dibagi menjadi beberapa object swimlane untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu.

Simbol – simbol pada activity diagram.

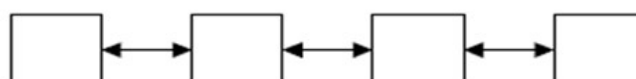
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

2.11 Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan alur yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Alur yang akan digunakan dalam membuat aplikasi harus ditentukan terlebih dahulu. Bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia ada empat macam, yaitu struktur navigasi linier, hirarki, non linier dan komposit.

2.11.1 Linier

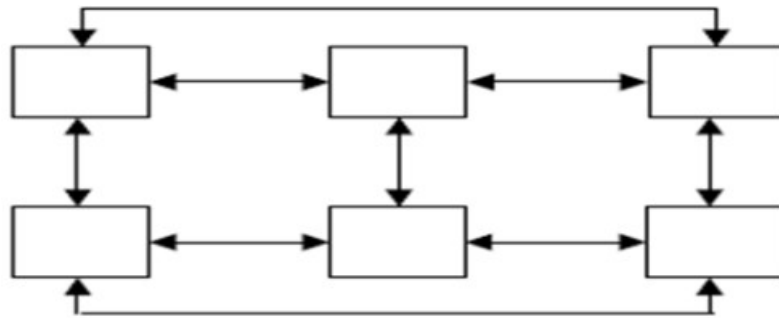
Pengguna akan melakukan secara berurutan, dari frame atau byte informasi yang satu ke yang lainnya [Binanto, 2010].



Gambar 1.1 Struktur Navigasi Linier

2.11.2 Non Linier

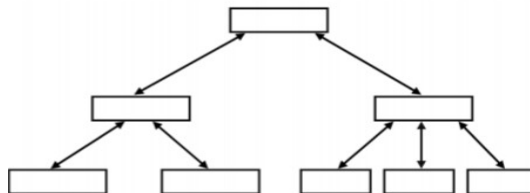
Pengguna akan melakukan navigasi dengan bebas melalui isi proyek dengan tidak terikat dengan jalur yang sudah ditentukan sebelumnya [Binanto, 2010].



Gambar 2.2 Struktur Navigasi Non-Linier

2.11.3 Hierarki

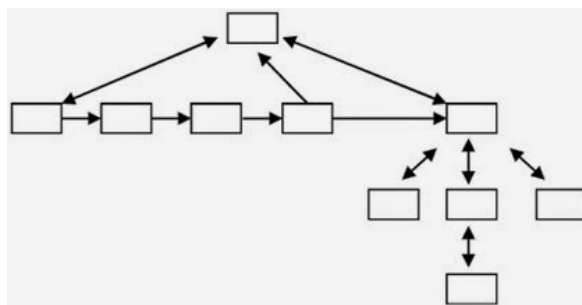
Struktur dasar ini disebut juga struktur “linier dengan percabangan” karena pengguna melakukan navigasi di sepanjang cabang pohon struktur yang terbentuk oleh logika isi [Binanto, 2010]



Gambar 2.3 Struktur Navigasi Hierarki.

2.11.4 Komposit

Pengguna akan melakukan navigasi dengan bebas (secara nonlinier) tetapi terkadang dibatasi presentasi linier film atau informasi penting dan/atau pada data yang paling terorganisasi secara logis [Binanto, 2010]



3. PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Website

Aplikasi Penjualan pada Toko Besi UD MURAH berbasis website menampilkan informasi mengenai berbagai jenis besi baru yang dijual seperti baja ringan, cakar ayam, , dan yang lainnya. Pengunjung website bisa langsung memilih dan melakukan transaksi secara online.

Website ini dibuat menggunakan Bahasa pemrograman PHP (Hypertext Prerocessor) dan menggunakan sistem database MySql. Website ini memiliki beberapa halaman yang terdiri dari halaman home, halaman Keranjang, halaman login, halaman daftar, halaman checkout, halaman riwayat belanja. Halaman home menampilkan halaman utama toko yang menampilkan produk. Halaman keranjang menampilkan produk yang akan dibeli oleh user. Halaman login menampilkan halaman untuk memasukkan akun user. Halaman daftar menampilkan halaman untuk membuat akun bagi user yang belum memiliki akun. Halaman checkout menampilkan proses pemesanan yang dilakukan oleh user. Halaman Riwayat belanja menampilkan riwayat belanja dari user.

3.2 Perencanaan Website

Pada penelitian ini, setiap halaman website dirancang dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Prerocessor) dan MySql sebagai Database Management System (DBMS). Adapun komponen-komponen yang dibutuhkan dalam membangun sistem ini, seperti spesifikasi komputer yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Prosessor : Intel Core i7
2. RAM : 8 GB.
3. Operating System : Windows 10 Pro 64-bit

Adapun komponen yang diperlukan dari segi software atau perangkat lunak, antara lain sebagai berikut :

1. Sublime Text 3.
2. Xampp v3.3.0.

3. Google Chrome

Adapun jenis Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun website ini, antara lain sebagai berikut :

1. PHP v7.4.4

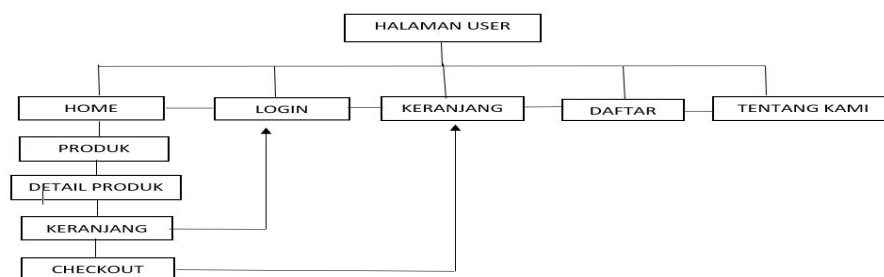
3.3 Perancangan

Pada bagian perancangan dibagi menjadi 3 bagian, antara lain perancangan struktur navigasi, perancangan diagram UML, perancangan struktur file yang digunakan dalam website toko online Besi UD MURAH dan perancangan halaman antar muka.

3.3.1 Rancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan urutan suatu alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan antar area yang berbeda. Pada website toko besi ud murah, terdapat 2 jenis struktur navigasi, antara lain struktur navigasi admin dan struktur navigasi user.

3.3.1.1 Struktur Navigasi User



Gambar 3.1 Navigasi User

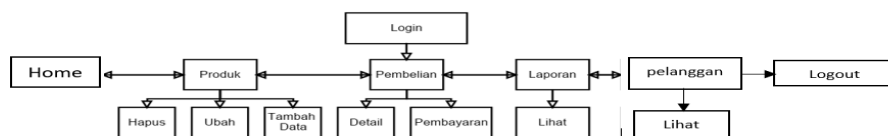
Struktur navigasi user menggunakan struktur navigasi linier, memuat beberapa halaman yang dapat diakses oleh seorang pengunjung website. Berikut ini adalah alur dari struktur navigasi user :

- a. Pada saat pengunjung pertama kali mengakses website toko besi ud murah, halaman pertama yang akan muncul adalah

halaman home. Pada halaman home, pengunjung dapat melihat produk yang dijual. Pengunjung juga dapat melihat detail dari produk tersebut.

- b. Pengunjung dapat berpindah ke halaman login. Pada halaman ini pengunjung melakukan login agar dapat melakukan proses transaksi. Pengunjung juga dapat melihat riwayat belanja dari akun tersebut
- c. Pada halaman keranjang belanja memuat daftar produk yang dipilih dan dilakukannya proses checkout oleh pengunjung.
- d. Pada halaman daftar, pengunjung dapat membuat akun, untuk login dan transaksi.
- e. Pada Tentang kami, pengunjung dapat menghubungi pihak penjual apabila terjadi kesalahan dalam proses jual beli bahkan dapat mengirim kritik dan saran melalui email.

3.3.1.2 Struktur Navigasi Admin



Gambar 3.2 Navigasi Admin

Struktur navigasi admin menggunakan struktur navigasi linier, memuat beberapa halaman yang dapat diakses hanya oleh seorang admin. Berikut ini adalah alur dari struktur navigasi admin:

- a. Admin harus melakukan login terlebih dahulu untuk masuk ke halaman admin. Admin memasukkan username dan password yang sudah ditentukan
- b. Setelah admin berhasil masuk, maka halaman yang pertama muncul adalah halaman home.

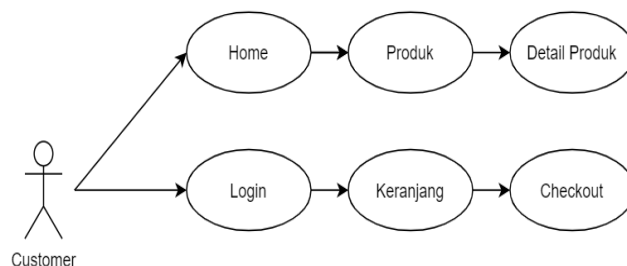
- c. Dibawah halaman home, terdapat halaman kategori. Pada halaman kategori, admin dapat melihat data kategori.
- d. Dibawah halaman kategori, terdapat halaman produk. Pada halaman produk admin dapat menambahkan, mengubah atau menghapus produk.
- e. Dibawah halaman produk, terdapat halaman pembelian. Pada halaman pembelian admin dapat melihat data pembelian seperti nama pembeli, bukti pembayaran, total harga, detail pembelian.
- f. Dibawah halaman pembelian, terdapat halaman laporan. Pada halaman laporan admin dapat melihat data pembelian dengan waktu yang dapat ditentukan.
- g. Dibawah halaman laporan, terdapat halaman pelanggan. Pada halaman pelanggan admin dapat melihat akun pelanggan yang sudah terdaftar.
- h. Dibawah halaman pelanggan, terdapat halaman Logout yang digunakan untuk keluar dari halaman admin.

3.3.2 Rancangan UML

Konfigurasi yang terdapat pada website ini dibuat menggunakan rancangan dari diagram Unified Modelling Language (UML). Adapun jenis diagram yang dibuat meliputi use case diagram, activity diagram, serta class diagram.

3.3.2.1 Rancangan Use Case Diagram

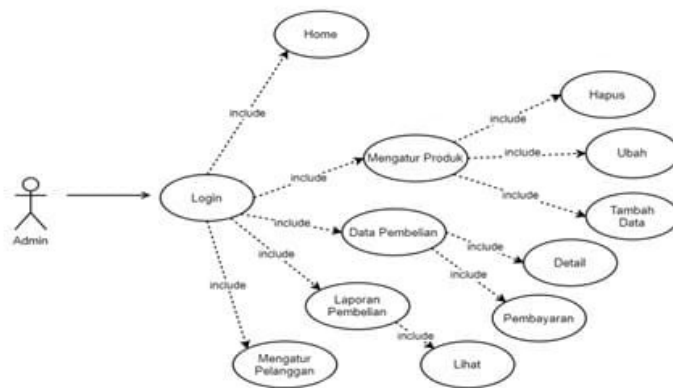
3.3.2.1.1 Use Case Diagram User



Gambar 3.3 Use case Diagram User

Pada rancangan diagram use case yang ditunjukkan untuk seorang user yang merupakan aktor dari diagram ini. user dapat melihat serangkaian informasi pada setiap halaman website. Selain itu, user tentu saja dapat melakukan transaksi pada website ini tetapi customer diharuskan melakukan login kemudian bisa memasukkan produk kedalam keranjang. Setelah itu customer bisa melakukan checkout produk yang akan dibeli.

3.3.2.1.2 Use Case Diagram Admin

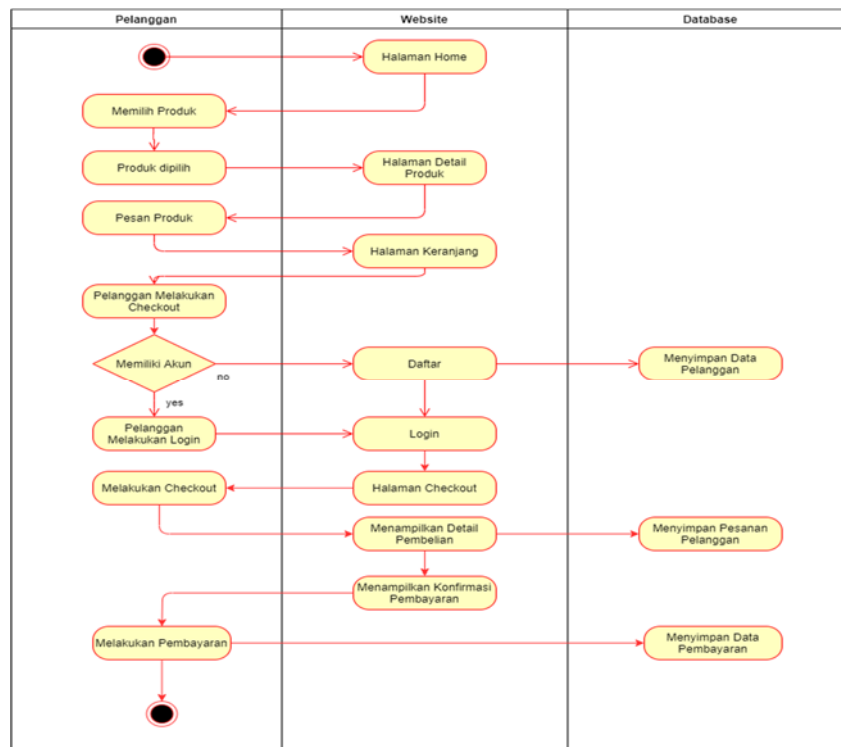


Gambar 3.4 Use Case Diagram Admin

Pada rancangan diagram use case diatas merupakan diagram yang ditunjukkan untuk seorang administrator yang merupakan aktor dari diagram ini. Seorang admin dapat melakukan aktivitasnya dengan melakukan login selaku admin terlebih dahulu. Admin akan memasukan username beserta kata sandinya untuk dapat mengakses halaman admin. Setelah masuk ke halaman admin, seorang admin dapat mengelola berbagai rangkaian informasi yang nantinya akan ditampilkan pada halaman website. Admin juga dapat mengatur produk, melihat data pembelian, melihat laporan pembelian, dan dapat melihat data pelanggan.

3.3.2.2 Rancangan Activity Diagram

Activity diagram menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi. Berikut ini merupakan gambaran dari Activity Diagram :

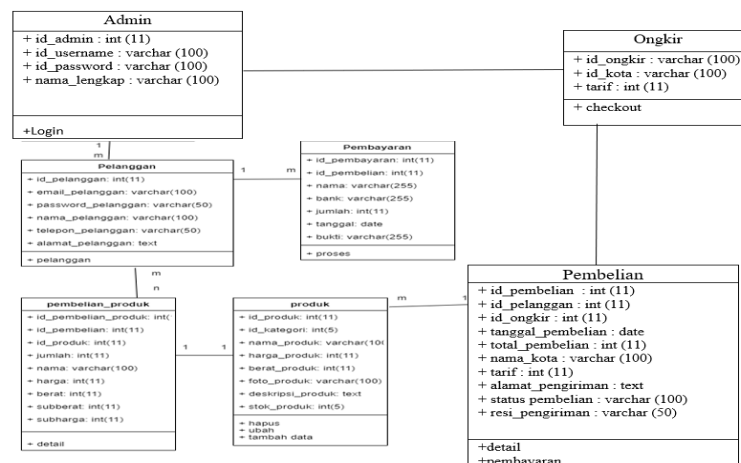


Gambar 3.5 : Activity Diagram

Pelanggan diarahkan ke halaman home, pelanggan bisa memilih produk yang di inginkan. Selanjutnya, jika pelanggan sudah memilih produk yang diinginkan, pelanggan akan diarahkan ke halaman detail produk. Pelanggan bisa memesan produk dan masuk ke halaman keranjang. Jika pelanggan ingin checkout pesanan, pelanggan harus login terlebih dahulu menggunakan akun yang sudah terdaftar. Jika pelanggan belum memiliki akun, pelanggan dapat membuat akun terlebih dahulu. Jika sudah login pelanggan akan diarahkan ke halaman checkout. Pelanggan diberikan detail pesanan dan memasukkan alamat tujuan pengiriman. Pelanggan melakukan checkout dan pelanggan mendapatkan nota pembayaran. Jika sudah, pelanggan dialihkan ke halaman riwayat belanja. Pada halaman riwayat belanja pelanggan diberikan detail pembelian dan konfirmasi pembayaran. Selanjutnya pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran.

3.3.2.3 Rancangan Class Diagram

Class diagram merupakan bentuk struktur yang berisikan class-class yang dibuat untuk membangun system



Gambar 3.6 Class Diagram

3.3.3 Rancangan Database

Pembuatan website Toko besi ud murah berbasis terdapat struktur file yang merupakan spesifikasi dari tiap atribut yang terdapat pada sebuah tabel atau file dalam sistem database. Tabel-tabel yang digunakan dalam pembuatan website ini diantaranya : tabel admin, tabel ongkir, tabel pelanggan, tabel pembayaran, tabel pembelian, tabel pembelian_produk, tabel produk. Berikut ini merupakan struktur file dari tabel-tabel tersebut :

Tabel 3.1 Tabel Admin

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_admin	Int	11	Primary Key, Auto Increment
2	Username	Varchar	100	
3	Password	Varchar	100	
4	Nama_lengkap	Varchar	100	

Tabel 3.2 Tabel Ongkir

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id	Int	5	Primary Key, Auto Increment
2	Nama kota	varchar	100	
3	Tarif	int	11	

Tabel 3.3 Tabel Pelanggan

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_pelanggan	Int	11	Auto Increment, Primary Key
2	Email_pelanggan	Varchar	100	
3	Password_pelanggan	Varchar	50	
4	Nama_pelanggan	Varchar	100	
5	Telepon_pelanggan	Varchar	50	
6	Alamat_pelanggan	Text		

Tabel 3.4 Tabel Pembayaran

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_pembayaran	Int	11	Auto Increment, Primary Key
2	Id_pembelian	Int	11	
3	Nama	Varchar	255	
4	Bank	Varchar	255	
5	Jumlah	Int	11	
6	Tanggal	Date		
7	Bukti	Varchar	255	

Tabel 3.5 Tabel Pembelian

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_pembelian	Int	11	Auto Increment, Primary Key
2	Id_pelanggan	Int	11	
3	Id_ongkir	Int	11	
4	Tanggal_pembelian	Date		
5	Total_pembelian	Int	11	
6	Tarif	Int	11	
7	Alamat_pengiriman	Text		
8	Status_pembelian	Varchar	100	
9	Resi_pengiriman	Varchar	50	
10	Produk dipesan	Text		

Tabel 3.6 Tabel Pembelian Produk

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_pembelian_produk	Int	11	Auto Increment, Primary Key
2	Id_pembelian	Int	11	
3	Id_produk	Int	11	
4	Jumlah	Int	11	
5	Nama	Varchar	100	
6	Harga	Int	11	
7	Berat	Int	11	
8	Subberat	Int	11	
9	Subharga	Int	11	

Tabel 3.7 Tabel Produk

No	Nama	Jenis	Panjang	Keterangan
1	Id_produk	Int	11	Auto Increment, Primary Key
2	Nama_produk	Varchar	100	
3	Harga_produk	Int	11	
4	Berat_produk	Int	11	
5	Foto_produk	Varchar	100	
6	Deskripsi_produk	Text		
7	Stok_produk	Int	5	

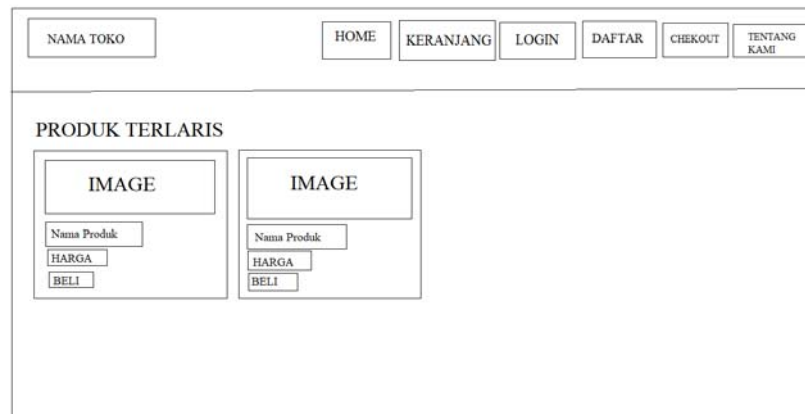
3.3.4 Rancangan Antar Muka

Pada tahap ini, spesifikasi rancangan interface atau rancangan antar muka diperlukan untuk mengetahui gambaran dari setiap halaman dan relasi antar halaman website. Rancangan ini berfokus ke dalam beberapa jenis perancangan yang mana perancangan-perancangan tersebutlah yang

menunjang hingga akhirnya website ini dapat berjalan dengan baik. Adapun rancangan dari setiap halaman website ini yaitu sebagai berikut :

3.3.4.1 Rancangan antar muka Front End

3.3.4.1.1 Halaman Home sebelum Login



Gambar 3.7 Rancangan Halaman Home sebelum login

Pada gambar diatas menunjukkan rancangan tampilan layout dari halaman Front End secara keseluruhan. Saat pertama kali seorang pengunjung mengakses website ini, maka tampilan ini merupakan tampilan awal yang akan muncul. Pada layout halaman ini memuat beberapa komponen seperti Home, keranjang , daftar, checkout, tentang kami dan produk. Pengunjung juga dapat melihat produk terbaru yang ada di website toko besi UD murah.

3.3.4.1.2 Halaman Home setelah Login



Gambar 3.8 Rancangan Halaman Home setelah Login

Pada gambar diatas menunjukkan rancangan tampilan layout dari halaman Front End setelah login. Pada bagian header mengalami beberapa perubahan yaitu terdapat komponen Riwayat belanja dan logout.

3.3.4.1.3 Halaman Detail Produk

NAMA TOKO

HOME Keranjang Riwayat belanja Logout Checkout Tentang kami

IMAGE

Nama Produk

Harga :
Deskripsi :
Stok Barang :

Beli

Gambar 3.9 Rancangan Halaman Detail

Pada rancangan tampilan layout dari halaman Detail Produk menampilkan gambar produk yang dipilih beserta informasi dari produk tersebut.

3.3.4.1.4 Halaman Keranjang Belanja

Toko besi murah

Home Keranjang Riwayat Logout Checkout Tentang kami

Keranjang Belanja

No	Produk	Harga/kg	Pcs	Subharga	Aksi
					Hapus

Lanjutkan Belanja Checkout

Gambar 3.10 Rancangan Keranjang Belanja

Pada rancangan tampilan layout dari halaman Keranjang Belanja menampilkan produk yang akan dibeli, serta total harga yang harus dibayarkan. Dari halaman ini pengunjung bisa memutuskan untuk membelinya atau tidak sebelum melakukan proses checkout.

3.3.4.1.5 Halaman Login

The wireframe shows a header bar with a placeholder 'NAMA TOKO' and navigation links: 'HOME', 'keranjang', 'Login', 'Daftar', 'Checkout', and 'Tentang kami'. The main content area features a 'LOGIN PELANGGAN' section with input fields for 'EMAIL' and 'PASSWORD', and a 'LOGIN' button.

Gambar 3.11 Rancangan Halaman Login

Pada rancangan tampilan layout halaman login. Menampilkan form untuk login. Pengunjung diminta untuk memasukkan email dan password. Jika pengunjung belum memiliki akun, pengunjung dapat melakukan daftar terlebih dahulu.

3.3.4.1.6 Halaman Daftar

The wireframe shows a header bar with a placeholder 'NAMA TOKO' and navigation links: 'HOME', 'Keranjang', 'Login', 'Daftar', 'Checkout', and 'Tentang kami'. The main content area features a 'DAFTAR PELANGGAN' section with input fields for 'NAMA', 'E-MAIL', 'PASSWORD', 'ALAMAT', and 'TELP/HP', and a 'MASUK' button.

Gambar 3.12 Rancangan Halaman Daftar

Pada rancangan tampilan layout halaman daftar, pengunjung dapat mengisi form yang terdapat pada halaman daftar. Jika sudah selesai pengunjung akan dialihkan ke halaman login.

3.3.4.1.7 Halaman Checkout

NAMA TOKO	HOME	Keranjang	Riwayat belanja	Logout	Checkout	Tentang kami
-----------	------	-----------	-----------------	--------	----------	--------------

Keranjang Belanja

No	PRODUK	HARGA/KG	PCS	SUB TOTAL HARGA
TOTAL BELANJA :				

ALAMAT LENGKAP PENGIRIMAN

Gambar 3.13 Rancangan Halaman Checkout.

Pada rancangan tampilan layout halaman checkout terdapat informasi dari produk, harga, jumlah produk, nama pelanggan dan nomor telepon pelanggan. Pelanggan juga memilih ongkos kirim dan mengisi alamat dengan lengkap.

3.3.4.1.8 Halaman Nota

NAMA TOKO	HOME	Keranjang	Riwayat belanja	Logout	Checkout	Tentang kami
-----------	------	-----------	-----------------	--------	----------	--------------

DETAIL PEMBELIAN

Tanggal :
Total :
PELANGGAN
Nama
No telp
email

PEMBELIAN
No pembelian
Tanggal
Total

ALAMAT
Ongkos kirim
Alamat

No	Nama Produk	Harga	Berat(Kg)	Pcs	SubBerat	SubTotal
1						

Silahkan melakukan pembayaran (Subtotal)
BANK BCA 8806-144-32 Toko Besi UD Murah

Gambar 3.14 Rancangan Halaman Nota

Pada rancangan tampilan layout halaman nota, menampilkan informasi tentang pembelian, pelanggan, pengiriman, produk yang dibeli, dan total harga yang harus dibayar

3.3.4.1.9 Halaman Riwayat Belanja

NAMA TOKO	HOME	Keranjang	Riwayat belanja	Logout	Checkout	Tentang Kami
-----------	------	-----------	-----------------	--------	----------	--------------

RIWAYAT BELANJA (Nama Pelanggan)

No	Tanggal	Status	Total	Opsi	
				Nota	Lihat Pembayaran
				Nota	Lihat Pembayaran

Gambar 3.15 Rancangan Halaman Riwayat Belanja

Pada rancangan tampilan layout halaman Riwayat belanja menampilkan informasi riwayat belanja pelanggan seperti tanggal, status, dan total. Terdapat button input pembayaran berfungsi untuk memasukkan bukti transfer, jika bukti sudah dikirim button akan berubah menjadi lihat pembayaran.

3.3.4.1.10 Halaman Input Pembayaran

NAMA TOKO	HOME	Keranjang	Riwayat belanja	LOGOUT	CHECKOUT	TENTANG KAMI
-----------	------	-----------	-----------------	--------	----------	--------------

Konfirmasi Pembayaran
Kirim Bukti Pembayaran

TOTAL TAGIHAN ANDA (SUBTOTAL)

NAMA PENYETOR

BANK

JUMLAH

FOTO BUKTI

CHOOSE FILE

KIRIM

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Input Pembayaran

Pada rancangan tampilan layout halaman input pembayaran, pelanggan memasukkan nama penyetor, bank, jumlah yang harus ditransfer dan foto bukti transfer.

3.3.4.1.11 Halaman Lihat Pembayaran

Nama Toko	HOME	Keranjang	Riwayat Belanja	LOGOUT	Checkout	Tentang Kami
-----------	------	-----------	-----------------	--------	----------	--------------

LIHAT PEMBAYARAN

NAMA

BANK

TANGGAL

JUMLAH

IMAGE BUKTI PEMBAYARAN

Gambar 3.17 Rancangan Halaman lihat pembayaran

Pada rancangan tampilan layout halaman lihat pembayaran, halaman ini menampilkan informasi transaksi seperti nama, bank, tanggal, jumlah dan foto bukti pembayaran.

3.3.4.2 Rancangan Antar Muka Back End

3.3.4.2.1 Halaman Home

Nama Toko	
HOME	SELAMAT DATANG ADMINISTRATOR
Produk	
Pembelian	
Laporan	
Pelanggan	
Logout	

Gambar 3.18 Rancangan Halaman Home Admin

Pada gambar diatas, menunjukan halaman home dari admin. Halaman ini merupakan awal ketika mengakses halaman admin setelah log in.

3.3.4.2.2 Halaman Produk

Nama Toko							
IMAGE	DATA PRODUK						
HOME	NO	NAMA PRODUK	HARGA	BERAT(KG)	STOK	FOTO	AKSI
Produk						IMAGE	HAPUS UBAH
Pembelian						IMAGE	HAPUS UBAH
Laporan						IMAGE	HAPUS UBAH
Pelanggan							
Logout							

Gambar 3.19 Rancangan Halaman Produk Admin

Pada gambar diatas menunjukan rancangan tampilan layout dari halaman Data Produk. Halaman ini menampilkan data-data produk dari Toko Besi UD Murah, seperti foto produk, nama produk, harga produk, berat produk dan stok produk. Pada halaman ini admin dapat menambahkan gambar, mengedit data produk dan menghapus produk dari data produk.

3.3.4.2.3 Halaman Tambah Produk

Nama toko	
<div>IMAGE</div> <div>home</div> <div>Produk</div> <div>Pembelian</div> <div>Laporan</div> <div>Pelanggan</div> <div>Logout</div>	<div>Tambah Produk</div> <div>Kategori</div> <div><input type="text" value="pilih kategori"/></div> <div>Nama</div> <div><input type="text"/></div> <div>Harga (Rp)</div> <div><input type="text"/></div> <div>Berat (kg)</div> <div><input type="text"/></div> <div>Deskripsi</div> <div><input type="text"/></div> <div>Foto</div> <div><input type="text" value="Pilih File"/></div> <div>Stok</div> <div><input type="text"/></div> <div>Simpan</div>

Gambar 3.20 Rancangan Halaman Tambah Produk Admin

Pada gambar diatas menunjukan rancangan tampilan layout dari halaman Tambah Produk. Pada halaman ini admin dapat menambahkan produk beserta detail dari produk tersebut. Halaman tambah produk sama dengan halaman ubah produk, hanya pada ubah produk halaman tersebut sudah ada isi dari data produk yang ingin diubah.

3.3.4.2.4 Halaman Pembelian

Nama Toko													
<div>IMAGE</div> <div>home</div> <div>Produk</div> <div>Pembelian</div> <div>Laporan</div> <div>Pelanggan</div> <div>Logout</div>	<div>Data Pembelian</div> <table border="1"> <tr> <th>No</th> <th>Nama Pelanggan</th> <th>Tanggal</th> <th>Status Pembelian</th> <th>Total</th> <th>Aksi</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Detail Pembayaran</td> </tr> </table>	No	Nama Pelanggan	Tanggal	Status Pembelian	Total	Aksi						Detail Pembayaran
No	Nama Pelanggan	Tanggal	Status Pembelian	Total	Aksi								
					Detail Pembayaran								

Gambar 3.22 Rancangan Halaman Pembelian Admin

Pada gambar diatas menunjukkan rancangan tampilan layout dari halaman Pembelian. Halaman ini memberikan informasi pembelian pelanggan, tanggal, status pembelian dan total pembelian.

3.3.4.2.5 Halaman Detail Pembelian

NAMA TOKO											
<div>IMAGE</div> <div>HOME</div> <div>PRODUK</div> <div>PEMBELIAN</div> <div>LAPORAN</div> <div>PELANGGAN</div> <div>LOGOUT</div>	<div>DETAIL PEMBELIAN</div> <div> <div>PEMBELIAN</div> <div>Tanggal :</div> <div>Total :</div> <div>Status :</div> </div> <div> <div>PELANGGAN</div> <div>Nama :</div> <div>No telepon :</div> <div>email :</div> </div> <div> <div>PENGIRIMAN</div> <div>Reguler :</div> <div>tarif :</div> <div>Alamat :</div> </div> <table border="1"> <tr> <th>NO</th> <th>Nama Produk</th> <th>Harga</th> <th>Jumlah</th> <th>SubTotal</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	NO	Nama Produk	Harga	Jumlah	SubTotal					
NO	Nama Produk	Harga	Jumlah	SubTotal							

Gambar 3.22 Rancangan Halaman Detail Pembelian Admin

Pada gambar diatas menunjukan rancangan tampilan layout dari halaman Detail Pembelian. Halaman ini memberikan informasi pembelian yang lebih detail seperti tanggal pembelian, total pembelian, nama pelanggan, nomor telepon, email pelanggan, tarif, alamat, nama produk, dan lain-lain.

3.3.4.2.6 Halaman Pembayaran

Nama Toko		
<div>IMAGE</div> <div>HOME</div> <div>PRODUK</div> <div>PEMBELIAN</div> <div>LAPORAN</div> <div>PELANGGAN</div> <div>LOGOUT</div>	<div>DATA PEMBAYARAN</div> <div> <div>NAMA :</div> <div>BANK :</div> <div>JUMLAH :</div> <div>TANGGAL :</div> <div>No resi pengiriman</div> <div>Status</div> <div>Pilih status</div> <div>proses</div> </div> <div>IMAGE BUKTI PEMBAYARAN</div>	

Gambar 3.23 Rancangan Halaman Pembayaran Admin

Pada gambar diatas menunjukan rancangan tampilan layout dari halaman Pembayaran. Pada halaman ini admin dapat melihat informasi pembayaran yang di lakukan oleh pelanggan seperti bukti transfer, nama penyetor, bank yang di gunakan dan tanggal. Admin dapat memberikan resi dan status kepada pelanggan.

3.3.4.2.7 Halaman Laporan

Nama Toko															
<div>Image</div> <div>Home</div> <div>Produk</div> <div>Pembelian</div> <div>Laporan</div> <div>Pelanggan</div> <div>Logout</div>	<div>LAPORAN PEMBELIAN DARI - HINGGA -</div> <div> <div>Tanggal Mulai</div> <div>Tanggal Selesai</div> <div>mm/dd/yyyy</div> <div>mm/dd/yyyy</div> <div>Lihat</div> </div> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Pelanggan</th> <th>Tanggal</th> <th>Jumlah</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">TOTAL</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					No	Pelanggan	Tanggal	Jumlah	Status	TOTAL				
No	Pelanggan	Tanggal	Jumlah	Status											
TOTAL															

Gambar 3.25 Rancangan Halaman Laporan Admin

Pada gambar diatas menunjukan rancangan tampilan layout dari halaman Laporan. Pada halaman ini admin dapat melihat laporan pembelian dari tanggal yang ditentukan.

3.3.4.2.8 Halaman Pelanggan

Nama Toko											
<div>Image</div> <div>Home</div> <div>Produk</div> <div>Pembelian</div> <div>Laporan</div> <div>Pelanggan</div> <div>Logout</div>	<div>DATA PELANGGAN</div> <table border="1"><thead><tr><th>No</th><th>Nama Pelanggan</th><th>Email</th><th>No telepon</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>			No	Nama Pelanggan	Email	No telepon				
No	Nama Pelanggan	Email	No telepon								

Gambar 3.25 Rancangan Halaman Pelanggan Admin

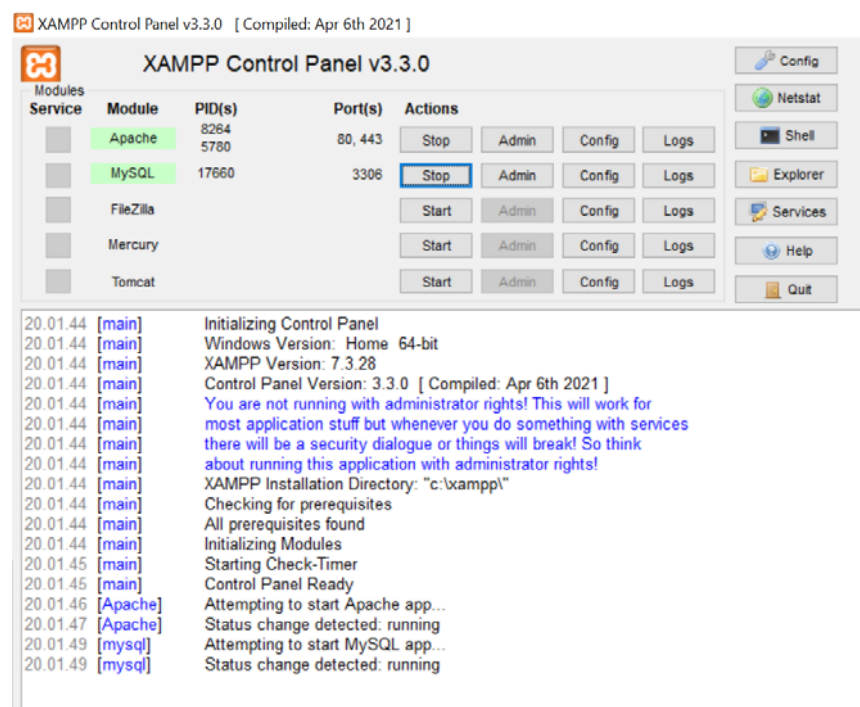
Pada gambar diatas menunjukan rancangan tampilan layout dari halaman Pelanggan. Pada halaman pelanggan admin dapat melihat informasi data pelanggan seperti nama,email, dan nomer telepon.

3.4 Implementasi

Setelah proses perancangan tahap selanjutnya adalah proses implementasi ke dalam bahasa pemrograman.

3.4.1 Pembuatan Database

Website Toko Besi UD Murah menggunakan database MySQL. Pembuatan database dilakukan menggunakan PHPMyAdmin. Pertama buka XAMPP dan klik start mysql tunggu hingga muncul tanda hijau.



Gambar 3.26 XAMPP Control Panel

Untuk menjalankannya pertama buka browser kemudian ketikkan pada url, <http://localhost/phpmyadmin/> penulis telah membuat database bernama programbesii yang terdiri dari beberapa tabel berikut tampilannya :

Tabel	Tindakan	Baris	Jenis	Penyortiran	Ukuran	Beban
<input type="checkbox"/> admin	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> ongkir	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> pelanggan	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	7	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> pembayaran	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	8	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> pembelian	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	12	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> pembelian_produk	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	25	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
<input type="checkbox"/> produk	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	11	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
7 tabel	Jumlah	65	InnoDB	utf8mb4_general_ci	112.0 KB	0 B

☐ Pilih Semua Dengan pilihan: ▾

Gambar 3.27 Struktur Tabel

Berikut detail dari beberapa tabel diatas :

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_admin	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 username	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 password	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 nama_lengkap	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 3.28 Struktur Tabel Admin.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_ongkir	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 nama_kota	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 tarif	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 3.29 Struktur Tabel Ongkir.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_pelanggan	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 email_pelanggan	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 password_pelanggan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 nama_pelanggan	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 telepon_pelanggan	varchar(25)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 alamat_pelanggan	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 3.30 Struktur Tabel Pelanggan.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_pembayaran	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 id_pembelian	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 nama	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 bank	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 jumlah	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 tanggal	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 bukti	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 3.31 Struktur Tabel Pembayaran

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_pembelian	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 id_pelanggan	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 id_ongkir	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 tanggal_pembelian	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 total_pembelian	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 nama_kota	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 tarif	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	8 alamat_pengiriman	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	9 status_pembelian	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Pending			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	10 resi_pengiriman	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	11 produk_dipesan	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 3.32 Struktur Tabel Pembelian

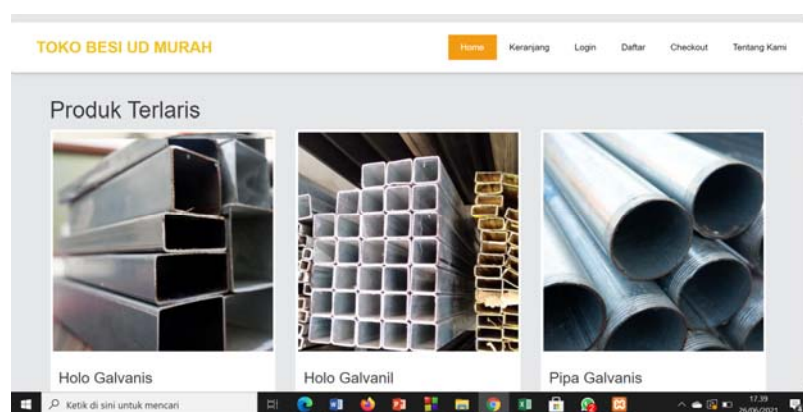
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_pembelian_produk	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 id_pembelian	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 id_produk	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 jumlah	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 harga	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 berat	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	8 subberat	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	9 subharga	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 3.33 Struktur Tabel Pembelian Produk

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id_produk	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 id_kategori	int(5)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 nama_produk	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 harga_produk	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 berat_produk	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 foto_produk	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 deskripsi_produk	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	8 stok_produk	int(5)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 3.34 Struktur Tabel Produk

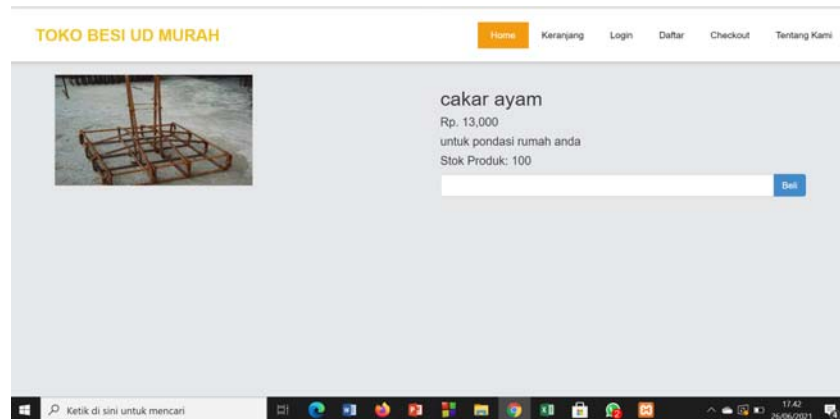
3.4.2 Halaman Home



Gambar 3.35 Halaman Home

Halaman Home merupakan halaman awal ketika mengakses website Toko Besi UD Murah.

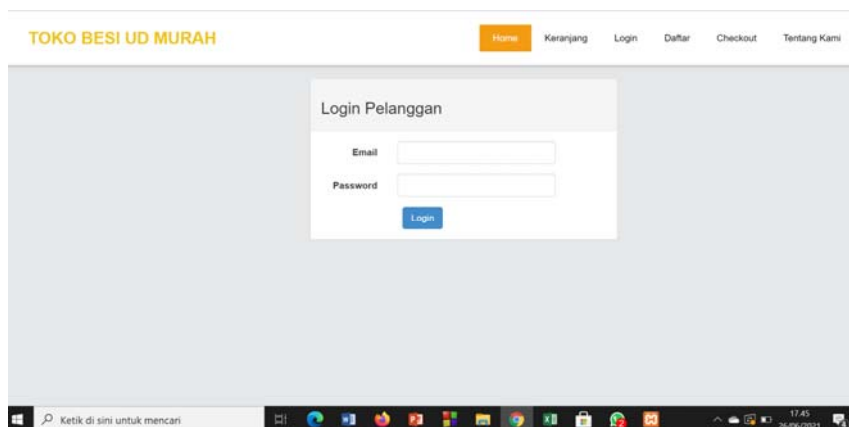
3.4.3 Halaman Detail Produk



Gambar 3.36 Halaman Detail

Halaman Detail memberikan informasi mengenai detail dari produk yang dipilih.

3.4.4 Halaman Login



Gambar 3.37 Halaman Login

Pelanggan yang sudah memiliki akun bisa langsung memasukkan email dan password, sedangkan yang belum memiliki akun harus daftar terlebih dahulu.

3.4.5 Halaman Daftar

TOKO BESI UD MURAH

Home Keranjang Login Daftar Checkout Tentang Kami

Daftar Pelanggan

Nama

Email

Password

Alamat

Telp/Hp

Masuk

Ketik di sini untuk mencari

17:47 26/06/2021

Gambar 3.38 Halaman Daftar

Pada halaman daftar, pelanggan yang belum memiliki akun bisa membuat akun dengan cara memasukkan nama, email, password, alamat, dan nomor telepon.

3.4.6 Halaman Keranjang Belanja

TOKO BESI UD MURAH

Home Keranjang Riwayat Belanja Logout Checkout Tentang Kami

Keranjang Belanja

No	Produk	Harga/Kg	Pcs	Subharga	Aksi
1	Holo Galvani	Rp. 19.300	1	Rp. 19.300	Hapus Produk

Lanjutkan Belanja Checkout

Gambar 3.39 Halaman Keranjang Belanja

Pada halaman keranjang belanja, pelanggan dapat melihat barang apa saja yang ingin di beli. Pelanggan bisa melanjutkan belanja atau checkout.

3.4.7 Halaman Checkout

TOKO BESI UD MURAH

Home Keranjang Riwayat Belanja Logout Checkout Tentang Kami

Keranjang Belanja

No	Produk	Harga/Kg	Pcs	Subharga
1	Holo Galvani	Rp. 19,300	1	Rp. 19,300

Total Belanja: Rp. 19,300

ratna 089609268719 REGULER - 100,000

Alamat Lengkap Pengiriman

Masukan Alamat Lengkap Pengiriman(Termasuk Kode Pos)

OK

Gambar 3.40 Halaman Checkout

Pada halaman checkout, pelanggan diberikan informasi barang apa yang ingin di beli. Pelanggan juga memilih ongkos kirim dan memasukkan alamat lengkap.

3.4.8 Halaman Nota

TOKO BESI UD MURAH

Home Keranjang Riwayat Belanja Logout Checkout Tentang Kami

Detail Pembelian

Tanggal: 2021-06-26
Total: Rp. 119,300

Pelanggan
ratna
089609268719
widaa1993@gmail.com

Pembelian
No. Pembelian: 1175
Tanggal: 2021-06-26
Total: Rp. 119,300

Pengiriman
REGULER
Ongkos Kirim: Rp. 100,000
Alamat: jalan kencana jl mutiara 1

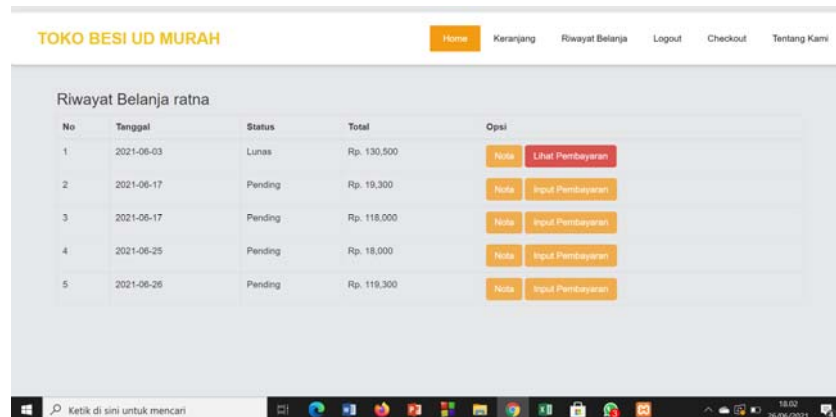
No	Nama Produk	Harga	Berat (Kg)	Pcs	SubBerat	SubTotal
1	Holo Galvani	Rp. 19,300	170	1	170	Rp. 19,300

Silahkan Melakukan Pembayaran Rp. 119,300
BANK BCA 8806-144-32 Toko BESI UD Murah

Gambar 3.41 Halaman Nota

Pada halaman Nota, pelanggan diberikan detail pembelian dan diminta transfer dengan nominal yang sudah ditentukan.

3.4.9 Halaman Riwayat Belanja

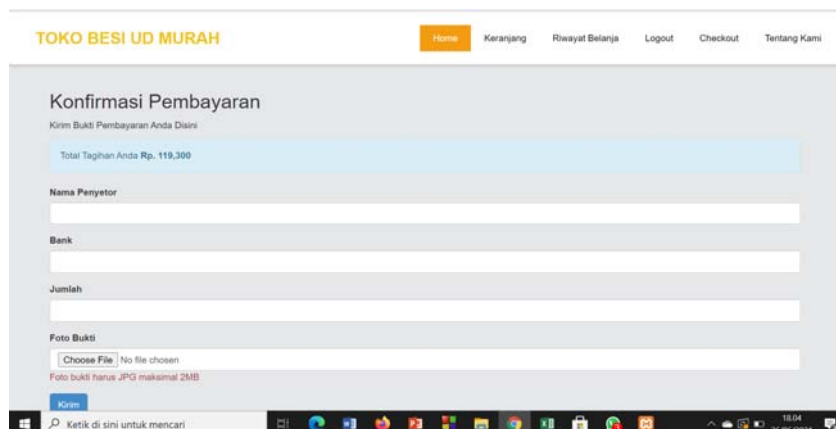


No	Tanggal	Status	Total	Opsi
1	2021-06-03	Lunas	Rp. 130,500	Nota Lihat Pembayaran
2	2021-06-17	Pending	Rp. 19,300	Nota Input Pembayaran
3	2021-06-17	Pending	Rp. 118,000	Nota Input Pembayaran
4	2021-06-25	Pending	Rp. 18,000	Nota Input Pembayaran
5	2021-06-26	Pending	Rp. 119,300	Nota Input Pembayaran

Gambar 3.42 Halaman Riwayat Belanja

Pada halaman Riwayat belanja memberikan informasi tentang tanggal, status, dan total. Pelanggan juga bisa menginput pembayaran melalui button input pembayaran.

3.4.10 Halaman Input Pembayaran



Konfirmasi Pembayaran

Kirim Bukti Pembayaran Anda Disini

Total Tagihan Anda Rp. 119,300

Nama Penyeter

Bank

Jumlah

Foto Bukti

[Choose File](#) No file chosen

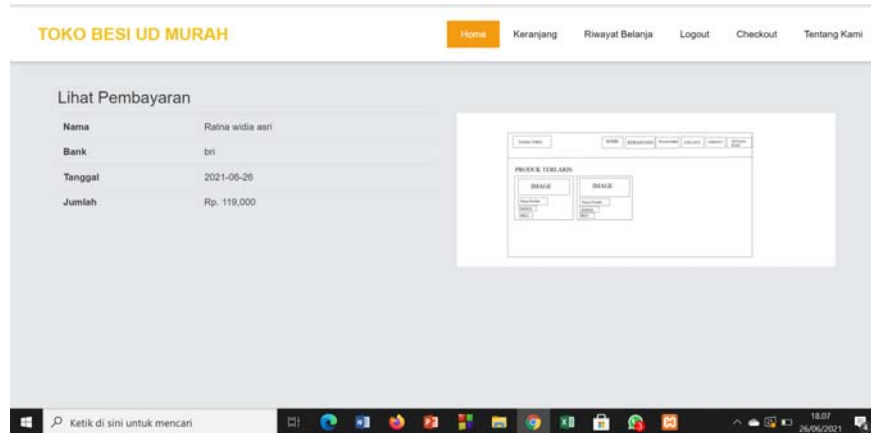
Foto bukti harus JPG maksimal 2MB

[Kirim](#)

Gambar 3.43 Halaman Input Pembayaran

Pada halaman input pembayaran, pelanggan memasukkan nama penyeter, bank yang digunakan, memasukkan jumlah yang sudah ditentukan, dan mengupload foto bukti transfer.

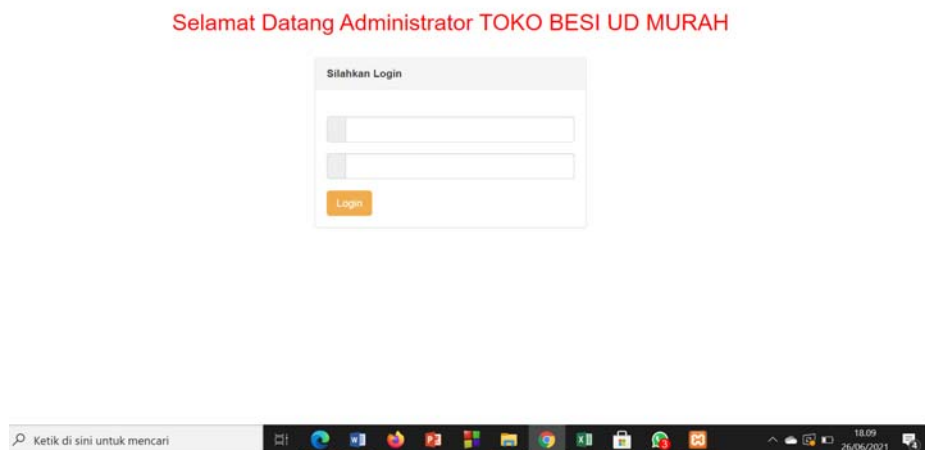
3.4.11 Halaman Lihat Pembayaran



Gambar 3.44 Halaman Lihat Pembayaran

Halaman lihat pembayaran memberikan informasi transaksi yang dilakukan oleh pelanggan.

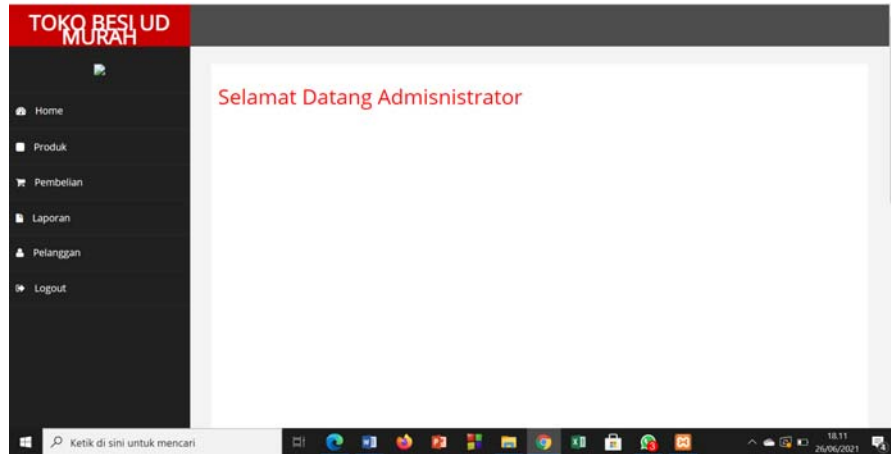
3.4.12 Halaman Login Admin



Gambar 3.45 Halaman Login Admin

Halaman ini berisi form login yang terdapat dua buah textfield yaitu username dan password untuk proses login admin agar dapat mengakses halaman admin.

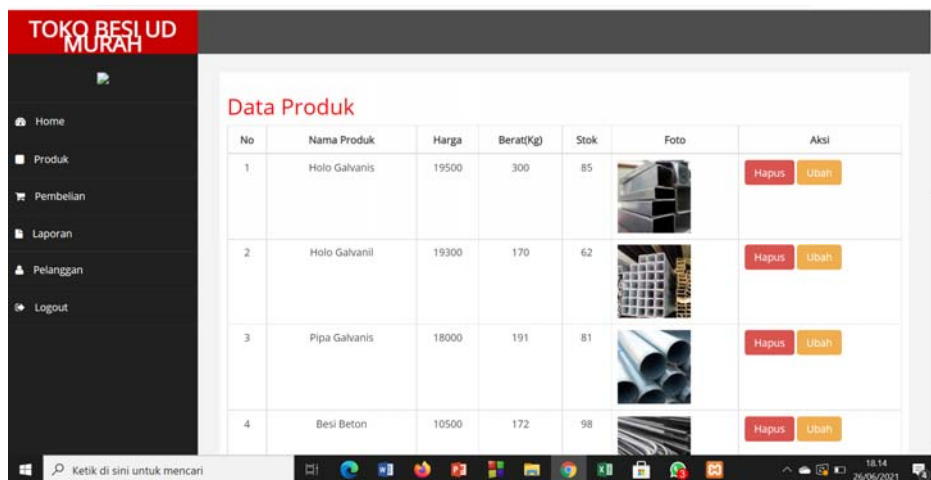
3.4.13 Halaman Home Admin



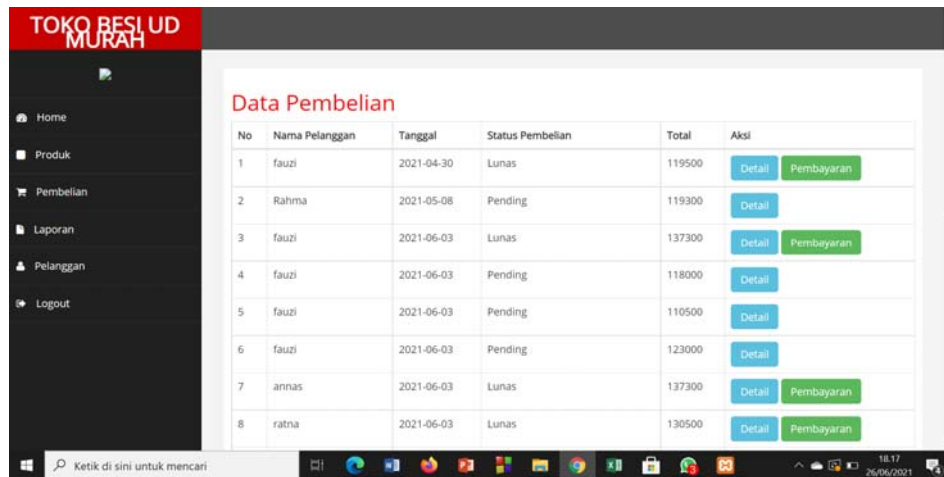
Gambar 3.46 Halaman Home Admin

Halaman ini merupakan halaman awal ketika admin mengakses halaman admin.

3.4.14 Halaman Produk Admin.



3.4.15 Halaman Pembelian Admin.



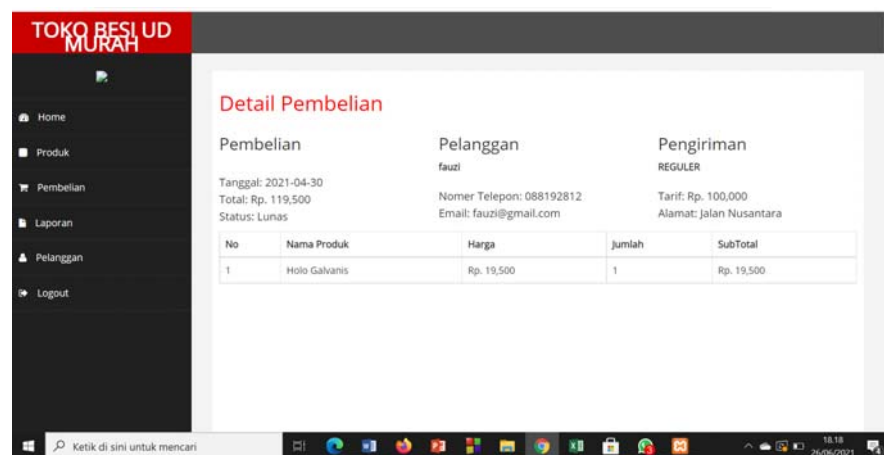
The screenshot shows the 'Data Pembelian' (Purchase Data) page. It features a sidebar menu on the left with options: Home, Produk, Pembelian, Laporan, Pelanggan, and Logout. The main content area displays a table with the following data:

No	Nama Pelanggan	Tanggal	Status Pembelian	Total	Aksi
1	fauzi	2021-04-30	Lunas	119500	Detail Pembayaran
2	Rahma	2021-05-08	Pending	119300	Detail
3	fauzi	2021-06-03	Lunas	137300	Detail Pembayaran
4	fauzi	2021-06-03	Pending	118000	Detail
5	fauzi	2021-06-03	Pending	110500	Detail
6	fauzi	2021-06-03	Pending	123000	Detail
7	annas	2021-06-03	Lunas	137300	Detail Pembayaran
8	ratna	2021-06-03	Lunas	130500	Detail Pembayaran

Gambar 3.49 Halaman Pembelian Admin.

Halaman pembelian admin memberikan informasi tentang pembelian pelanggan seperti nama pelanggan, tanggal pembelian, status pembelian, dan total.

3.4.16 Halaman Detail Pembelian Admin.



The screenshot shows the 'Detail Pembelian' (Purchase Detail) page for a specific transaction. It displays the following information:

Pembelian		Pelanggan	Pengiriman
Tanggal: 2021-04-30 Total: Rp. 119,500 Status: Lunas		fauzi Nomer Telepon: 088192812 Email: fauzi@gmail.com	REGULER Tarif: Rp. 100,000 Alamat: Jalan Nusantara

No	Nama Produk	Harga	Jumlah	SubTotal
1	Holo Galvanis	Rp. 19,500	1	Rp. 19,500

Gambar 3.50 Halaman Detail Pembelian Admin

Halaman detail pembelian memberikan informasi kepada admin yang lebih detail tentang data pembelian pelanggan.

3.4.17 Halaman Data Pembayaran Admin

TOKO BESI UD MURAH

Data Pembayaran

Nama Ratna widia asri

Bank bri

Jumlah Rp. 119,000

Tanggal 2021-06-26

No Resi Pengiriman

Status

Pilih Status

Proses

Gambar 3.50 Halaman Data Pembayaran Admin

Pada halaman data pembayaran admin memberikan informasi mengenai transaksi yang dilakukan oleh pelanggan.

3.4.18 Halaman Laporan Admin

TOKO BESI UD MURAH

Laporan Pembelian dari 2021-04-01 hingga 2021-06-26

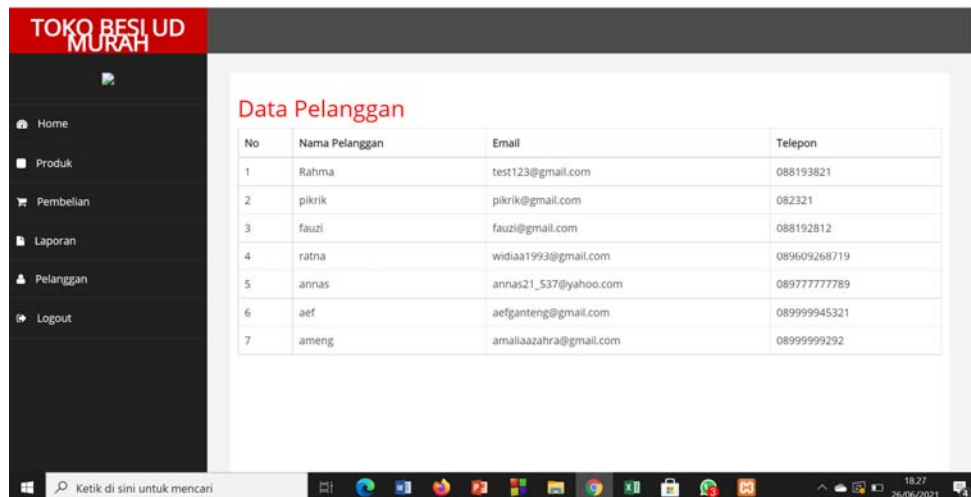
Tanggal Mulai: 04/01/2021 Tanggal Selesai: 06/26/2021 Lihat

No	Pelanggan	Tanggal	Jumlah	Status
1	fauzi	2021-04-30	Rp. 119,500	Lunas
2	Rahma	2021-05-08	Rp. 119,300	Pending
3	fauzi	2021-06-03	Rp. 137,300	Lunas
4	fauzi	2021-06-03	Rp. 118,000	Pending
5	fauzi	2021-06-03	Rp. 110,500	Pending
6	fauzi	2021-06-03	Rp. 123,000	Pending
7	annas	2021-06-03	Rp. 137,300	Lunas
8	ratna	2021-06-03	Rp. 130,500	Lunas

Gambar 3.52 Halaman Laporan Admin

Halaman laporan admin memberikan informasi pembelian dengan waktu yang bisa ditentukan.

3.4.19 Halaman Pelanggan Admin



The screenshot shows a web application interface for an admin. On the left is a dark sidebar with a red header 'TOKO BESI UD MURAH' and a menu with items: Home, Produk, Pembelian, Laporan, Pelanggan, and Logout. The main content area is titled 'Data Pelanggan' and contains a table with 7 rows of customer data. The table has columns for No, Nama Pelanggan, Email, and Telepon. The data is as follows:

No	Nama Pelanggan	Email	Telepon
1	Rahma	test123@gmail.com	088193821
2	pikrik	pikrik@gmail.com	082321
3	fauzi	fauzi@gmail.com	088192812
4	ratna	widiaa1993@gmail.com	089609268719
5	annas	annas21_537@yahoo.com	08977777789
6	aef	aefganteng@gmail.com	089999945321
7	ameng	amaliaazahra@gmail.com	08999999292

Gambar 3.53 Halaman Pelanggan Admin

Halaman pelanggan memberikan informasi siapa saja pelanggan yang sudah mendaftar. Admin juga dapat menghapus akun pelanggan.

3.5 Implementasi Uji Coba

Berikut adalah pengujian web yang sudah dibuat pada web browser yang telah di uji coba untuk membandingkan pada web browser seperti tabel dibawah. Uji coba dilakukan berdasarkan kecepatan pengaksesan untuk menampilkan halaman pada setiap web browser.

3.8 Tabel Uji Coba Browser

No	Browser	Hasil
1	Google Chrome	Membutuhkan waktu kurang lebih 58 detik untuk akses setiap halaman
2	Microsoft Edge	Membutuhkan waktu kurang lebih 01.21 detik untuk akses setiap halaman.
3	Safari	Membutuhkan waktu kurang lebih 01.37 detik untuk akses setiap halaman.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Website Toko Besi UD Murah ini telah selesai dibuat dan telah berhasil dibuka melalui Google Chrome, Microsoft Edge, dan Safari Web Browser. Website Toko Besi UD Murah telah melalui tahap uji coba diantaranya yaitu uji coba fungsionalitas. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan didapat bahwa semua fungsi dapat berfungsi dengan baik, sesuai dengan yang diharapkan.

Sehingga Website Toko Besi UD Murah dapat dipergunakan dengan baik. Adanya website ini dapat mempermudah pemilik toko online Toko Besi UD Murah dalam mempromosikan produk yang dijual, serta memudahkan para pelanggan untuk mencari produk yang diinginkan.

4.2 Saran

Setiap website memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Seperti website Toko Besi UD Murah Maka untuk pengembangan website tersebut dapat diperbaharui agar melengkapi kekurangan tersebut serta dapat di budi dayakan dengan sebagai mana mestinya. Saran yang terdapat pada website yakni:

Menambahkan fitur pengaturan profil pelanggan, agar pelanggan dapat mengubah username atau password tanpa melalui admin, dan kategori produk.

Mengembangkan agar tampilan lebih responsive agar tampilan dapat berjalan dengan baik jika di akses oleh customer melalui laptop atau smartphone.

