

LAPORAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN PRODUK BOUQUET
DAN HAMPERS PADA THE EVGIFT BERBASIS *WEB***



OLEH:

FAHRYAN BAGUS ANANDA

3202116051

PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK

2024

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN PRODUK BOUQUET DAN HAMPERS PADA THE EVGIFT BERBASIS *WEB*

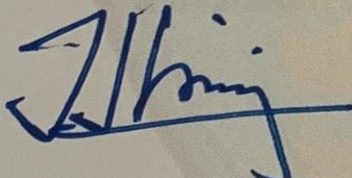
Oleh :

**Fahryan Bagus Ananda
3202116051**

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak.

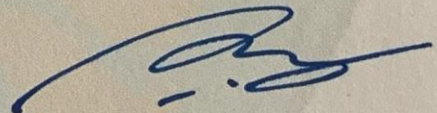
Disahkan oleh :

**Ketua Jurusan
Teknik Elektro**



**Hasan, S.T., M.T.
NIP 197108201999031003**

**Koordinator Program Studi
Teknik Informatika**



**Mariana Syamsudin, S.T., M.T., PhD
NIP 197503142006042001**

Mengetahui,

Direktur Politeknik Negeri Pontianak



**Dr. H. Widodo PS, S.T., M.T.
NIP 197504242000031001**

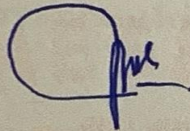
HALAMAN PERNYATAAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN PRODUK BOUQUET
DAN HAMPERS PADA THE EVGIFT BERBASIS *WEB***

Oleh:

**Fahryan Bagus Ananda
3202116051**

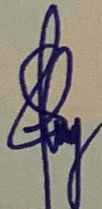
Pembimbing



**Budianingsih, S.T., M.T.
NIP 198011022012122003**


**Telah dipertahakankan di depan penguji pada tanggal 2 September 2024 dan
dinyatakan memenuhi syarat sebagai Laporan Tugas Akhir.**

Penguji I



**Sarah Bibi, S.S.T., M.Pd.
NIP 198806042019092001**

Penguji II



**Safri Adam, S.Kom., M.Kom.
NIP 199407162022031006**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fahryan Bagus Ananda
NIM : 3202116051
Jurusan / Program Studi : Teknik Elektro / Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Produk
Bouquet dan Hampers pada The Evgift

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Penulisan Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah tugas akhir maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Politeknik Negeri Pontianak.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pontianak, Agustus 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Fahryan Bagus Ananda
3202116051

RIWAYAT HIDUP

Biodata Mahasiswa:

Nama Mahasiswa : Fahryan Bagus Ananda
NIM : 3202116051
Tempat / Tanggal Lahir : Rasau Jaya, 21 Desember 2000
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Alamat : Jl Pendidikan, Dusun Suka Bakti, Patok 4, Rasau
Jaya 1, Kec. Rasau Jaya, Kab. Kubu Raya
No.Handphone : 087753846012
Email : fahryan.ian21@gmail.com

ABSTRAK

Di era digitalisasi yang semakin meningkat, penggunaan teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari strategi bisnis, terutama bagi usaha kecil dan menengah yang ingin memperluas jangkauan pasarnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem pemesanan produk bouquet dan hampers berbasis *Web* di The Evgift, sebuah perusahaan yang sebelumnya hanya terbatas pada pemasaran melalui media sosial seperti *Instagram* dan *WhatsApp*. Situs *Web* ini dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pelanggan, dan membuat pengelolaan pesanan lebih nyaman bagi The Evgift. Sistem dikembangkan menggunakan metodologi *waterfall* yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, serta tahap operasi dan pemeliharaan. *Website* ini dibangun menggunakan *PHP* dengan *framework CodeIgniter* versi 4 dan *database* MariaDB. Hasil dari penelitian ini adalah sistem pemesanan berbasis *Web* yang dapat menampilkan produk, memudahkan pemesanan dan pembayaran *online*, serta membantu pemilik Evgift dalam mengelola informasi dan transaksinya. Pengenalan sistem ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing Evgift di pasar yang semakin kompetitif dan meningkatkan kemudahan pelanggan dalam mengakses produk yang ditawarkan.

Kata Kunci : *Website, Codeigniter, MariaDB, PHP,*

ABSTRACT

In the increasingly digital era, the use of information technology has become an important part of business strategy, especially for small and medium enterprises looking to expand their market reach. This research aims to design and implement a Web-based product ordering system for bouquets and hampers at The Evgift, a company that was previously limited to marketing through social media platforms such as Instagram and WhatsApp. This Website is intended to enhance operational efficiency, expand customer reach, and make order management more convenient for The Evgift. The system was developed using the waterfall methodology, which includes requirements analysis, system design, implementation, testing, as well as the operation and maintenance phases. This Website is built using PHP with the CodeIgniter version 4 framework and a MariaDB database. The result of this research is a Web-based ordering system that can display products, facilitate online ordering and payments, as well as assist the owner of Evgift in managing information and transactions. The introduction of this system is expected to enhance Evgift's competitiveness in an increasingly competitive market and improve customer convenience in accessing the products offered.

Keywords: Website, Codeigniter, MariaDB, PHP.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Produk Bouquet dan Hampers pada The Evgift” ini dapat terselesaikan. Pada penyusunan Laporan Tugas Akhir dari awal hingga selesainya laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan nasihat dan dukungan dalam proses pengerjaan Proyek Tugas Akhir hingga penyusunan laporan Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. H. Widodo PS, S.T., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Pontianak.
3. Bapak Hasan, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak.
4. Ibu Mariana Syamsudin, S.T., M.T., PhD selaku Koordinator Program Studi D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak.
5. Bapak Safri Adam, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak.
6. Ibu Budianingsih, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Sarah Bibi, S.S.T., M.Pd. selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan kritik dan saran selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Safri Adam, S.Kom., M.Kom. selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Teman saya Eva Febriani selaku owner The Evgift yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam memberikan data informasi untuk melakukan studi kasus sebagai bahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Seluruh staf pengajar khususnya dosen yang mengajar di Program Studi D-III Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.

11. Semua teman-teman mahasiswa jurusan Teknik Elektro khususnya di Program Studi D3 Teknik Informatika Kelas A yang bersama-sama berjuang dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tentu masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari segala pihak demi perbaikan laporan ini dikemudian hari. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis sendiri.

Pontianak, 1 September 2024

Penulis

Fahryan Bagus Ananda

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.2 Tinjauan Pustaka.....	7
2.3 Dasar Teori.....	8
2.3.1 Sistem.....	8
2.3.2 Website.....	9

2.3.3	HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)	9
2.3.4	CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	9
2.3.5	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	10
2.3.6	Visual Studio Code	10
2.3.7	XAMPP	10
2.3.8	CI (<i>CodeIgneter</i>)	11
2.3.9	Bootsrap	11
2.3.10	Midtrans	11
2.3.11	Payment Gateway.....	12
BAB III PERANCANGAN SISTEM		13
3.1	Gambaran Umum	13
3.2	Analisa Kebutuhan	13
3.2.1	Kebutuhan Pengguna	13
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras	14
3.2.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	14
3.3	Perancangan Sistem.....	15
3.3.1	Use Case Diagram	15
3.3.2	Identifikasi Pengguna.....	16
3.3.3	Deskripsi Usecase	16
3.3.4	Skenario Usecase	17
3.4	Perancangan Basis Data	24
3.4.1	Struktur Tabel.....	24
3.2.1	Relasi Tabel.....	29
3.3	Perancangan Antar Muka Pengguna Website.....	32
3.3.1	Rancangan Tampilan <i>Front_end</i>	32
3.3.2	Tampilan Rancangan <i>Back_end</i>	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41

4.1	Implementasi Antar Muka.....	41
4.1.1	Halaman <i>Login</i>	41
4.1.2	Halaman Register	41
4.1.3	Halaman Beranda	42
4.1.4	Halaman Kategori	42
4.1.5	Halaman Tentang Kami	43
4.1.6	Halaman Keranjang.....	44
4.1.7	Halaman Checkout	45
4.1.8	Halaman Profil	47
4.1.9	Halaman Dashboard Admin	47
4.1.10	Halaman Produk.....	48
4.1.11	Halaman Kategori	48
4.1.12	Halaman Laporan Produk	49
4.1.13	Halaman <i>User Management</i>	50
4.2	Pengujian Sistem	51
4.2.1	Pengujian Halaman Admin	51
4.2.2	Pengujian Halaman Pemesan	52
BAB V PENUTUP.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 3. 1 Indentifikasi Aktor/Pengguna	16
Tabel 3. 2 Deskripsi Usecase	16
Tabel 3. 3 Skenario <i>Login</i>	17
Tabel 3. 4 Skenario Mengelola Produk.....	18
Tabel 3. 5 Skenario Mengelola Data Pelanggan	18
Tabel 3. 6 Skenario Data Pemesanan	19
Tabel 3. 7 Skenario Data Pembelian	20
Tabel 3. 8 Skenario Data Pembayaran	20
Tabel 3. 9 Skenario Melakukan Pemesanan Produk	21
Tabel 3. 10 Skenario Mengelola Data Pribadi	22
Tabel 3. 11 Skenario Lihat Produk	22
Tabel 3. 12 Skenario Pendaftaran Akun	23
Tabel 3. 13 Skenario Chat.....	23
Tabel 3. 14 Tabel Produk.....	24
Tabel 3. 15 Tabel Kategori.....	25
Tabel 3. 16 Tabel Pembayaran.....	25
Tabel 3. 17 Tabel Pemesanan.....	26
Tabel 3. 18 Tabel Penjualan.....	26
Tabel 3. 19 Tabel Transaksi	27
Tabel 3. 20 Tabel Pengiriman	27
Tabel 3. 21 Tabel <i>Users</i>	28
Tabel 3. 22 Tabel Profil	29
Tabel 4. 1 Hasil <i>Blackbox Testing</i> Halaman Admin	51
Tabel 4. 2 Hasil <i>Blackbox Testing</i> Halaman Pemesanan	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Waterfall.....	5
Gambar 3. 1 Usecase Diagram.....	15
Gambar 3. 2 Relasi Tabel.....	31
Gambar 3. 3 Rancangan Halaman <i>Login</i>	32
Gambar 3. 4 Rancangan Halaman Register	33
Gambar 3. 5 Rancangan Halaman <i>Home</i>	33
Gambar 3. 6 Rancangan Halaman Produk Bouquet.....	34
Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Produk Hampers.....	34
Gambar 3. 8 Rancangan Halaman <i>About Us</i>	35
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Produk detail	35
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Keranjang	36
Gambar 3. 11 Rancangan Halaman <i>Checkout</i>	37
Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Pembayaran	37
Gambar 3. 13 Rancangan Halaman <i>Tracking</i>	38
Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Dashboard	38
Gambar 3. 15 Rancangan Halaman Produk	39
Gambar 3. 16 Rancangan Halaman Laporan Produk.....	39
Gambar 3. 17 Rancangan Halaman Laporan Pemesanan	40
Gambar 3. 18 Rancangan Halaman Laporan Pembayaran.....	40
Gambar 3. 19 Rancangan Halaman Laporan Penjualan.....	41
Gambar 4. 1 Halaman Login.....	41
Gambar 4. 2 Halaman Register	42
Gambar 4. 3 Halaman Beranda	42
Gambar 4. 4 Halaman Kategori Bouquet.....	43
Gambar 4. 5 Halaman Kategori Hampers	43
Gambar 4. 6 Halaman Tentang Kami (1).....	44
Gambar 4. 7 Halaman Tentang Kami (2).....	44
Gambar 4. 8 Halaman Keranjang.....	45
Gambar 4. 9 Halaman Checkout	46
Gambar 4. 10 Halaman Checkout (2).	46

Gambar 4. 11 Halaman Profil	47
Gambar 4. 12 Halaman Dashboard Admin	48
Gambar 4. 13 Halaman Produk Admin.....	48
Gambar 4. 14 Halaman Kategori Admin	49
Gambar 4. 15 Halaman Laporan Produk.....	50
Gambar 4. 16 Halaman User Management	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era persaingan bisnis yang semakin ketat, para pelaku usaha dituntut untuk meningkatkan strategi pemasaran produk mereka. Banyak usaha kecil yang terbatas dalam pemasaran hanya di wilayah tertentu, menyebabkan keterbatasan dalam pertumbuhan dalam usaha. Salah satu solusi yang ditemukan adalah melalui penggunaan *Website*. Dengan kemajuan teknologi saat ini, pertukaran informasi menjadi lebih cepat, memungkinkan bisnis untuk menjangkau konsumen meskipun berjarak jauh.

Pemanfaatan internet dalam berbagai bidang usaha kini menjadi semakin penting. Internet memungkinkan pelanggan untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat, serta memfasilitasi transaksi secara efisien. Hal ini memungkinkan perusahaan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik kepada konsumen mereka melalui sistem penjualan online.

Di tengah persaingan pasar yang semakin luas dan beragam, terdapat banyak jenis usaha baru yang muncul, termasuk bisnis bouquet yang populer di pasaran salah satunya adalah The Evgift. The Evgift tertarik untuk mengembangkan sistem pemesanan produk bouquet dan hampers melalui internet. Dengan popularitasnya di platform media sosial seperti Instagram dan WhatsApp, pemilik The Evgift ingin memperluas jangkauan konsumen dengan menghadirkan produk mereka secara *online* melalui *Website*.

Dalam upaya untuk meningkatkan kemudahan dan kelancaran bisnis, penulis memilih untuk fokus pada merancang sistem pemesanan berbasis *Web* untuk The Evgift. Hal ini diharapkan dapat membantu memajukan usaha dan meningkatkan kenyamanan bagi konsumen dalam melakukan pemesanan produk bouquet dan hampers dari The Evgift.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membuat sebuah aplikasi

pemesanan produk bouquet dan hampers berbasis *Web* yang mampu membantu pemilik/admin untuk mengelola informasi dan pemesanan produk milik The Evgift.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini agar kedepannya pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan yaitu

- 1) *Website* dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Codeigniter versi 4.
- 2) Basis data yang digunakan adalah MariaDB.
- 3) Fitur yang ada pada aplikasi ini menyediakan informasi profil The Evgift, katalog produk, jenis produk, chat dan pembayarannya.
- 4) Dalam sistem *Web* pemesanan ini memiliki beberapa pengguna, yaitu admin, pengguna, dan pengunjung.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari merancang dan membuat sebuah sistem pemesanan pada The Evgift dalam penelitian ini adalah :

- 1) Dihasilkan sebuah *Website* yang mampu memberikan informasi kepada pengunjung mengenai produk - produk yang ada di The Evgift.
- 2) Dihasilkan database yang menunjang kebutuhan dalam pencatatan data secara tepat.
- 3) Dihasilkan suatu aplikasi berbasis *Web* yang dapat melakukan pemesanan serta pembayaran.

1.5 Manfaat

Penulis berharap bahwa tugas akhir yang penulis kerjakan dengan judul perancangan sistem pemesanan produk berbasis *Web* pada The Evgift ini dapat bermanfaat bagi :

- 1) Penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan penulis di bidang pembuatan suatu program sistem pemesanan berbasis *Website* serta untuk menyelesaikan tugas akhir yang menjadi salah satu syarat kelulusan di Politeknik Negeri Pontianak.

2) Pemilik

Mempermudah serta mengoptimalkan pengelolaan mengenai kegiatan pemesanan produk dari The Evgift

3) Pelanggan

Memudahkan pelanggan dalam mencari informasi produk di *Website The Evgift*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian digunakan untuk mendapatkan sesuatu yang membantu menyelesaikan permasalahan sehingga hasil yang didapat lebih sesuai, sistematis dan terarah.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metodologi penelitian yang dilakukan penulis untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi di atas adalah :

1) Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data yang menjadikan modul - modul, jurnal, e-book (Elektronic Book) maupun buku - buku yang berisi referensi yang dibutuhkan sebagai sumber yang mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini. Literatur yang diambil penulis antara lain menggunakan jurnal dan artikel yang ada di internet serta proposal tugas akhir milik senior pada tahun-tahun sebelumnya.

2) Metode Observasi

Salah satu metode pengumpulan data yang efisien digunakan untuk evaluasi adalah observasi. Secara umum, observasi adalah metode pengumpulan data dengan melihat perilaku, kejadian, atau mencatat ciri fisik dalam lingkungan aslinya. Observasi dilaksanakan di kontrakan pemilik The Evgift yang terletak di Jalan Adisucipto, Gang Teluk Permai Kuburaya, Kalimantan Barat.

3) Metode Wawancara

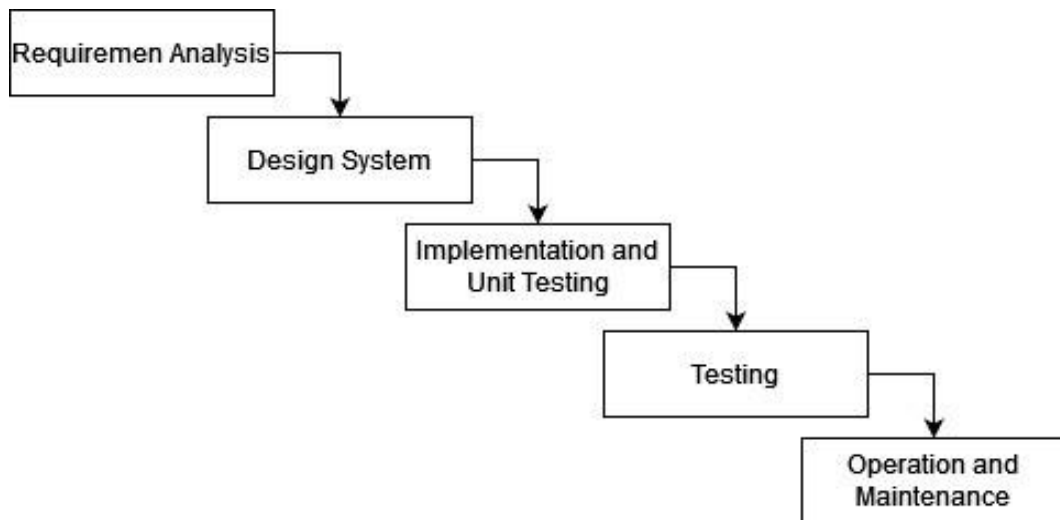
Metode ini digunakan sebagai pengumpulan data dengan cara mengajukan berbagai pertanyaan kepada pihak terkait (dalam hal ini pemilik) dari The Evgift yang berhubungan dengan data yang

dibutuhkan dalam kegiatan pengerjaan tugas akhir untuk aplikasi pemesanan produk berbasis *Web* ini.

1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

System Development Life Cycle atau yang dikenal dengan istilah SDLC adalah metodologi umum yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari beberapa fase yang dimulai dari fase perencanaan, analisis, perancangan, implementasi hingga pemeliharaan sistem. Konsep System Development Life Cycle (SDLC) ini menjadi dasar dari berbagai pengembangan sistem informasi dalam membentuk kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian sistem informasi. Model dari SDLC yang sering digunakan antara lain Waterfall dan Prototype. Dalam pengembangan sistem informasi tentunya membutuhkan metode untuk membentuk kerangka kerja agar sesuai dengan keinginan atau rencana pengembang. Pemilihan model SDLC yang digunakan untuk pengembangan sistem akan menentukan kualitas dari sistem yang akan dibuat atau dikembangkan dan juga menentukan biaya dan kebutuhan lainnya dalam pengembangan sistem tersebut.

Model Waterfall merupakan salah satu model SDLC yang sering digunakan dalam pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak. Model ini menggunakan pendekatan sistematis dan berurutan. Tahapan dalam model ini dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap pengelolaan (maintenance) dan dilakukan secara bertahap. Pengembang perlu mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana proses pengembangan sistem jika menggunakan model waterfall dan juga karakteristik dari model waterfall tersebut.[1].



Gambar 1. 1 Diagram Waterfall

1) *Requirement Analysis*

Pada tahap ini berlangsung proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap untuk dianalisis dan didefinisikan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibuat. Dari hasil analisa yang telah dilakukan terdapat kebutuhan sistem kepada pengguna, yaitu:

- a) Aplikasi ini dapat menampilkan produk
- b) Aplikasi dapat melakukan pemesanan
- c) Aplikasi dapat melakukan pembayaran.

2) *Design System*

Pada tahap ini penulis akan merancang sistem pemesanan produk berbasis *Web* berdasarkan spesifikasi yang diinginkan. Sistem ini meliputi perancangan aplikasi pemesanan produk bouquet dan hampers berbasis *Web*, serta spesifikasi-spesifikasi apa saja yang diinginkan.

3) *Implementation and Unit Testing*

Proses penterjemahan desain ke dalam bentuk bahasa mesin yang dapat dilakukan secara mekanis.

4) *Testing*

Untuk mengetahui apakah perancangan sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan maka dilakukan pengujian sesuai standar yang ditentukan.

5) *Operation and Maintenance*

Meliputi penyesuaian atau perubahan yang berkembang seiring dengan adaptasi perangkat lunak dengan kondisi atau situasi sebenarnya setelah disampaikan kepada pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini secara garis besarnya terbagi menjadi 5 (lima) bab, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan beberapa hal yang berhubungan dan terkait dengan referensi-referensi yang berkaitan dengan pembuatan tugas akhir ini serta perangkat yang akan digunakan pada saat pembuatan tugas akhir ini.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini sksn diuraikan perancangan dari *Website* Pemesanan Bouquet berbasis *Web* untuk

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dan implementasi dari Aplikasi pemesanan bouquet berbasis *Web* pada The Evgift.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari pembahasan permasalahan serta saran-saran untuk membangun aplikasi atau sistem yang lebih baik untuk ke depannya.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 Landasan Teori

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini, penulis menggunakan berbagai konsep, metode, dan teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi *Web* pemesanan bouquet dan hampers pada the evgift.

2.2 Tinjauan Pustaka

Sebelum ini, telah banyak dilakukan penelitian mengenai pengembangan sistem pemesanan produk berbasis *Web* diantaranya seperti yang terdapat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka

NO	Judul	Metode	Tujuan	Tools	Fitur
1	Perancangan Sistem Pemesanan Produk Berbasis <i>Web</i> pada Rafa Bouquet	Metode <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC), <i>Waterfall</i>	Menganalisa dan membuat sistem aplikasi pemesanan produk pada Rafa Bouquet berbasis <i>Web</i> yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen.	<i>HyperText Markup Language (HTML)</i> , <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i> , <i>MySQL</i>	Detail Produk, Pemesanan produk, profil perusahaan, [2].
2	Perancangan Sistem Informasi <i>Delivery Order</i> Pupuk Merk Trubus Berbasis <i>Web</i>	Metode <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC), <i>Waterfall</i>	Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan dan memperoleh informasi seputar produk dengan menggunakan internet tanpa	<i>HyperText Markup Language (HTML)</i> , <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i> , <i>MySQL</i> .	Laporan produk, laporan status pemesanan, laporan pesanan masuk, laporan status

	Pada CV. Prabu Siliwangi Padang		harus datang langsung ke lokasi		pembayaran, laporan pengiriman, laporan penjualan produk. [3].
3	Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Pada Rumah Makan Segar Menggunakan Model Waterfall dan Berbasis Web	Metode <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC), <i>Waterfall</i>	mempermudah, mempercepat proses pemesanan serta dapat mengurangi kesalahan dalam proses penyajian pada rumah makan segar dengan menggunakan perangkat nirkabel.	Xampp, PHP, Javascript, HTML, CSS, Bootstrap, CodeIgniter, MYSQL	Memilih pesanan, tambah pesanan, menginput nomor meja dan orderan, mengubah pesanan, menghapus pesanan. [4].

2.3 Dasar Teori

Dasar teori dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

2.3.1 Sistem

Sistem menurut (Tukino, 2018) sistem dapat dikatan sebagai sebuah rangkaian jaringan kerja dari berbagai elemen - elemen yang saling berhubungan guna untuk mencapai tujuan tertentu.

Pengertian sistem menurut (Erawati, 2019) sistem adalah jaringan proses kerja yang saling terkait dan berkumpul guna untuk mencapai sebuah tujuan serta melakukan suatu kegiatan.

Sistem menurut (Andrianof, 2018) gabungan dari beberapa elemen, komponen atau variabel yang saling terintegrasi guna untuk membentuk

sebuah satu kesatuan sehingga dapat tercapainya suatu tujuan dan sasaran. Dari beberapa pernyataan diatas mengenai pengertian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem adalah gabungan dari kumpulan elemen, komponen atau variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai suatu tujuan tertentu. [5].

2.3.2 Website

Website adalah Sebuah halaman web atau sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses dari mana saja yang terhubung ke internet. Setiap halaman web memiliki URL (Uniform Resource Locator). Teks, gambar, video, dan audio adalah beberapa jenis informasi yang dapat ditemukan di situs web. Selain itu, web mungkin juga memiliki fitur interaktif seperti chat, form kontak, atau komentar. Mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) suatu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext), dapat diakses melalui sebuah browser [6].

2.3.3 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML merupakan singkatan *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website. HTML berperan sebagai peyusun struktur halaman website yang menempatkan setiap elemen website layout yang diinginkan. HTML biasanya disimpan dalam sebuah file berekstensi .html. Untuk mengetikkan skrip HTML dapat menggunakan text editor seperti Notepad sebagai bentuk paling sederhana atau text editor khusus yang dapat mengenali setiap unsur skrip HTML dan menampilkannya dengan warna yang berbeda sehingga mudah di baca, seperti Notepad++, Sublime Text dan masih banyak lagi aplikasi lain yang sejenisnya.[7].

2.3.4 CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheet yaitudokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa kumpulan-kumpulan aturan

yang mengatur style elemen HTML. Cara kerja CSS dalam memodifikasi HTML dengan memilih elemen HTML yang akan diatur kemudian memberikan property yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan . Dalam memberikan aturan pada elemen HTML, skrip CSS terdiri atas 3 bagian yaitu Selector untuk memilih elemen yang akan diberi aturan, property yang merupakan aturan yang diberikan dan value sebagai nilai dari aturan yang diberikan. [7].

2.3.5 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Enterprise, (2018:1) PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis, statis dan interaktif. Sebagai sebuah aplikasi website tersebut hendaknya memiliki sifat yang dinamis dan interaktif. Memiliki sifat dinamis artinya, website tersebut bisa berupa tampilan kontennya sesuai kondisi tertentu (misalnya menampilkan produk yang berbeda-beda untuk setiap pengunjung). Interaktif artinya, website tersebut dapat memberikan feedback bagi user (misalnya, menampilkan hasil pencarian produk). PHP merupakan bahasa pemrograman berjenis server- side. Dengan demikian, PHP akan diproses oleh server yang hasil olahannya akan dikirim kembali ke browser. Oleh karena itu, salah satu tool yang harus tersedia sebelum memulai pemrograman PHP adalah server. [8].

2.3.6 *Visual Studio Code*

Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman Javascript, Typescript, dan Node. Js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code seperti : C++, C#, Python, Go, Java, PHP, dst. (Ummy Gusti Salamah, 2021). [9].

2.3.7 XAMPP

Menurut Adi Baskoro, Xampp adalah suatu software server yang bisa berjalan di atas sistem operasi seperti Windows, Apple, dan Linux. Melalui XAMPP ini aplikasiwebsite atau CMS Bisa di jalankan, termasuk Joomla, Drupal, Wordpress, dan lainnya. XAMPP adalah software web server apache yang di dalamnya tertanam server MySQL yang didukung dengan bahasa

pemrograman PHP untuk membuat website yang dinamis. XAMPP sendiri mendukung dua system operasi yaitu windows dan Linux. Untuk linux dalam proses penginstalannya menggunakan command line sedangkan untuk windows dalam proses penginstalannya menggunakan interface grafis sehingga lebih mudah. Didalam XAMPP ada 3 komponen utama yang di tanam di dalamnya yaitu *web server* Apache, PHP, dan MySQL. [10].

2.3.8 CI (*CodeIgneter*)

Codeigniter merupakan *web application network* yang bersifat opensource yang digunakan untuk sebuah aplikasi dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP. Codeigniter itu sendiri menjadi sebuah framework PHP menggunakan model MVC (Model, View, Control) untuk *website* dan aplikasi yang dinamis dengan menggunakan PHP. Codeigniter adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur. CodeIgniter merupakan sebuah framework yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP yang bertujuan untuk memudahkan para programmer web untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis web (Sallaby & Kanedi, 2020).. [11]

2.3.9 *Bootstrap*

Bootstrap adalah salah satu *framework* CSS paling *popular* dari sekian banyak *framework* CSS yang ada yang dikhususkan untuk pengembangan *front-end Website*. *Bootstrap* memungkinkan desain *Web* menjadi responsif, sehingga tampilan tetap menarik dari berbagai ukuran perangkat. *Bootstrap* juga membuat proses penganturan desain menjadi lebih cepet Tidak perlu menulis banyak *css* lagi, kecuali jika memerlukan pengaturan desain yang berbeda dengan *style bootstrap*. Developer hanya perlu memanggil *class* untuk membuat tombol, panel, tabel, pesan peringatan, dan lainnya. Hampir semua *browser desktop* dan *mobile* mendukung *Bootstrap*[12].

2.3.10 *Midtrans*

Midtrans merupakan sistem pembayaran yang dapat memfasilitasi penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi. Midtrans menyediakan *tools* terintegrasi ke *e-commerce* sesuai kebutuhan pembayaran secara online dengan kartu debit kartu kredit, bahkan penarikan uang, dan pengiriman uang. Dengan

midtrans dapat melakukan pembayaran belanja online donasi, produk berlangganan, dan penarikan uang dengan mudah, cepat dan aman (Nisrina, Y. E. dkk., 2019). [13].

2.3.11 *Payment Gateway*

Payment Gateway merupakan sebuah gerbang atau medium transaksi yang disediakan oleh sebuah layanan aplikasi *e-commerce* yang bisa memberi otorisasi pemrosesan kartu kredit maupun pembayaran langsung bagi kliennya dalam aktivitas bisnis elektronik/*online*. *Payment Gateway* ini bisa mempermudah pebisnis sekaligus kliennya dalam bertransaksi. [14]

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum

Aplikasi pemesanan produk bouquet dan hampers berbasis *Web* pada The Evgift adalah sebuah platform yang dirancang untuk memfasilitasi proses pemesanan produk-produk khusus seperti buket bunga dan hampers secara *online*. gambaran umum tentang fitur-fitur dan fungsionalitas yang dapat diharapkan dari aplikasi seperti pemesanan produk, pembayaran *online* dan *cash on delivery*, pengelolaan pesanan, dan menampilkan katalog.

3.2 Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk merincikan serta menemukan segala kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna dalam *Website*. Kemudian kebutuhan pengguna tersebut akan dipenuhi oleh layanan perangkat lunak yang dituangkan dalam spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

3.2.1 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna adalah suatu hal yang dibutuhkan oleh pengembang untuk membuat target tentang hal apa saja yang akan dihasilkan dari pembuatan *Web* pemesanan ini. *Web* pemesanan ini memiliki beberapa tingkatan pengguna yang mana di tiap tingkatannya memiliki kebutuhan berbeda yaitu :

1) Admin

Admin merupakan orang yang bertanggung jawab atas pengelolaan seluruh data pada sistem pemesanan The Evgift. Adapun data yang dapat dikelola oleh admin adalah sebagai berikut:

- a) *Login*
- b) Kelola produk
- c) Kelola Laporan
- d) Kelola akun admin
- e) Kelola data pelanggan

2) Pelanggan

Pelanggan merupakan pembeli toko The Evgift yang telah mendaftarkan akunnya di *Website* The Evgift. Adapun layanan yang tersedia untuk pelanggan antara lain :

- a) *Login*
- b) Melihat produk
- c) Memesan produk
- d) Mengedit data diri

3) Pengunjung

Pengunjung merupakan pelanggan toko The Evgift yang belum mendaftarkan akunnya atau yang belum melakukan *Login* pada *Website* pemesanan. Adapun layanan yang disediakan untuk pengunjung antara lain sebagai berikut :

- a) Daftar/membuat akun
- b) Melihat produk

3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun *Website* pemesanan pada The Evgift yaitu laptop Asus ROG Zephyrus G14 GA401II.

3.2.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

Adapun kebutuhan perangkat lunak untuk membangun *Website* pemesanan pada Rafa Bouquet adalah sebagai berikut :

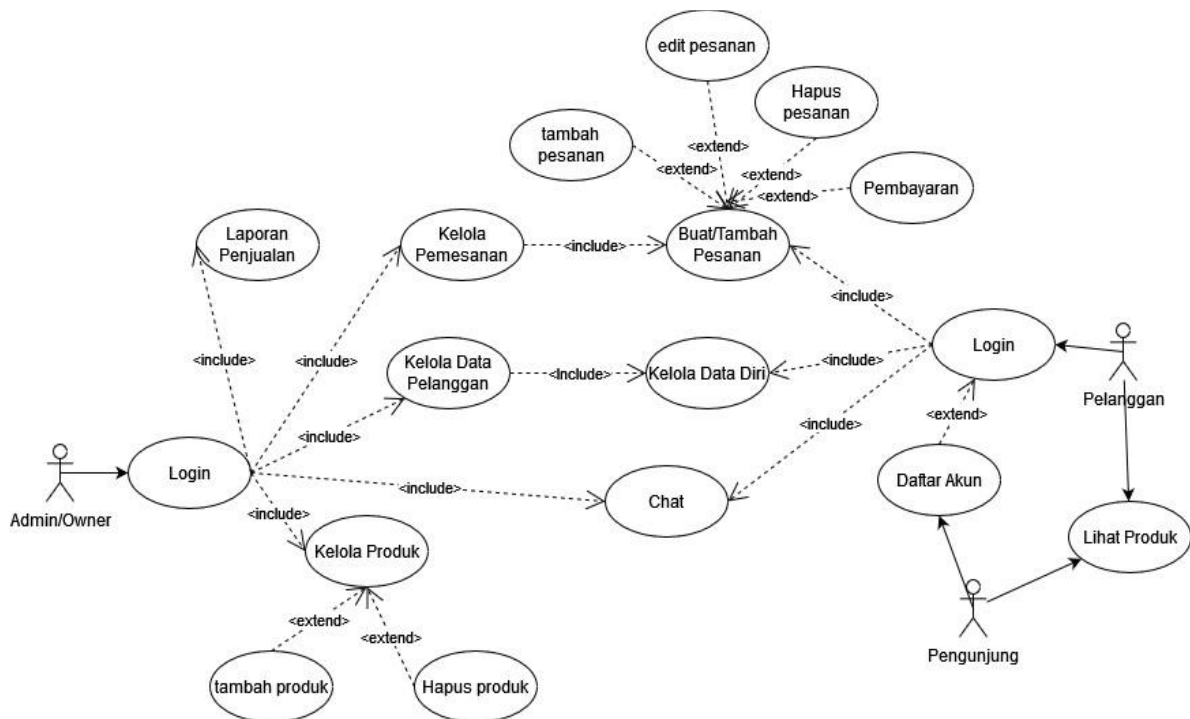
- 1) *Visual Studio Code*
- 2) *Framework Codeigniter versi 4*
- 3) *Sistem Operasi Windows 11 (64-bit)*
- 4) *Bootstrap versi 4.5*
- 5) *Xampp versi 3.3.0*
- 6) *Google Chrome*

3.3 Perancangan Sistem

3.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. *Use case* diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. *Use case* diagram juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem. Komponen tersebut kemudian menjelaskan komunikasi antara aktor, dengan sistem yang ada. Dengan demikian, *use case* dapat dipresentasikan dengan urutan yang sederhana, dan akan mudah dipahami oleh para konsumen. Manfaat dari *use case* sendiri adalah untuk memudahkan komunikasi dengan menggunakan domain *expert* dan juga end user, memberikan kepastian pemahaman yang pas tentang *requirement* atau juga kebutuhan sebuah sistem. [13].

Gambaran *use case* untuk Website pemesanan pada The Evgift tertera pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 1 Usecase Diagram

3.3.2 Identifikasi Pengguna

Identifikasi aktor atau pengguna bertujuan untuk mengidentifikasi terkait peran para aktor dalam *Website* pemesanan pada The Evgift ini. Identifikasi aktor atau pengguna dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 1 Identifikasi Aktor/Pengguna

No	Nama Aktor	Peran
1.	Admin	Admin merupakan pengguna yang bertanggung jawab atas pengelolaan seluruh data pada sistem pemesanan The Evgift.
2.	Pelanggan	Pelanggan merupakan organisasi atau individu yang membeli produk yang disediakan oleh admin The Evgift dan telah mendaftar akunnya di <i>Website</i> The Evgift.
3.	Pengunjung	Pengunjung merupakan organisasi atau individu yang mengunjungi <i>Website</i> The Evgift dan belum mendaftarkan akunnya atau belum melakukan <i>Login</i> pada <i>Website</i> The Evgift.

3.3.3 Deskripsi Usecase

Deskripsi *usecase* bertujuan untuk menjelaskan atau memaparkan maksud dari *use case diagram* yang telah dicantumkan sebelumnya.

Tabel 3. 2 Deskripsi Usecase

No	Nama Use Case	Deskripsi
1.	<i>Login</i>	Admin dan pelanggan masuk menggunakan akun yang telah didaftarkan.
2.	Mengelola Produk	Admin dapat menambah atau menghapus produk yang nantinya akan ditampilkan di <i>Website</i> .
3.	Mengelola Data Pelanggan	Admin dapat melihat dan mengedit data pelanggan yang telah ditambahkan saat proses registrasi akun.
4.	Mengelola Data Pemesanan	Admin memiliki hak akses untuk dikonfirmasi, mengedit dan menghapus data pemesanan yang masuk.

5.	Mengelola Data Pembelian	Admin dapat mengedit, menambah dan menghapus data pembelian barang.
6.	Mengelola Data Pembayaran	Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data pembayaran.
7.	Melakukan Pemesanan Produk	Pelanggan dapat memesan produk melalui <i>Website</i> The Evgift.
8.	Mengelola Data Pribadi	Pelanggan memiliki hak akses untuk mengedit data yang telah direkam saat mendaftarkan akun.
9.	Lihat Produk	Pengunjung dapat melihat produk yang ditawarkan di <i>Website</i> tanpa harus mendaftarkan akun terlebih dahulu.
10.	Pendaftaran Akun	Pengunjung dapat mendaftarkan akunnya dengan melengkapi data-data yang diminta.

3.3.4 Skenario *Usecase*

Skenario *Usecase* bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan maksud dari *usecase* diagram seperti yang tertera pada tabel di bawah ini

1) Skenario *Login*

Tabel 3. 3 Skenario *Login*

Skenario	SK-01
Nama <i>usecase</i>	<i>Login</i>
Ringkasan	<i>User</i> dapat melakukan <i>Login</i> ke dalam akun yang sudah didaftarkan sebelumnya.
Aktor	Admin dan Pelanggan.
<i>Pre kondisi</i>	Layar <i>Login</i> berupa <i>text field</i> kosong untuk pengisian <i>username</i> dan <i>password</i> ditampilkan.
Deskripsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> membuka halaman <i>Website</i>. 2. Sistem akan menampilkan halaman <i>Login</i> 3. <i>User</i> memasukkan data yang diminta pada <i>form Login</i> dalam hal ini yaitu <i>username</i> dan <i>password</i>.

	4. <i>User</i> menekan tombol “ <i>Login</i> ”. 5. Sistem Akan memeriksa username dan password 6. <i>Login</i> berhasil dan sistem akan menampilkan halaman utama.
Alternatif	<i>Login</i> gagal, sistem akan menampilkan pesan gagal.
Post kondisi	<i>Login</i> sukses, maka sistem akan menampilkan halaman utama dari <i>Website</i> The Evgift.

2) Skenario Mengelola Produk

Tabel 3. 4 Skenario Mengelola Produk

Skenario	SK-02
Nama <i>usecase</i>	Mengelola Produk
Ringkasan	Admin dapat menambah atau menghapus produk yang nantinya akan ditampilkan di halaman depan <i>Website</i> .
Aktor	Admin.
Prekondisi	Admin <i>Login</i> terlebih dahulu lalu sistem akan menampilkan halaman <i>Web administrator</i> .
Deskripsi	1. Admin memilih menu master data 2. Admin memilih menu produk 3. Admin menambah, menghapus atau mengedit produk yang ingin diubah. 4. Admin menekan tombol simpan.
Alternatif	-
Post kondisi	Pembaruan data produk sukses dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data sukses diperbarui.

3) Skenario Mengelola Data Pelanggan

Tabel 3. 5 Skenario Mengelola Data Pelanggan

Skenario	SK-03
Nama <i>usecase</i>	Mengelola Data Pelanggan

Ringkasan	Admin dapat melihat dan mengedit data pelanggan yang telah ditambahkan saat proses <i>registrasi</i> akun.
Aktor	Admin
Prekondisi	Admin <i>Login</i> terlebih dahulu lalu sistem akan menampilkan halaman <i>Web administrator</i> .
Deskripsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu master data 2. Admin memilih menu konsumen. 3. Admin menambah, menghapus atau mengedit data yang ingin diubah. 4. Admin menekan tombol simpan
Alternatif	-
Post kondisi	Pembaruan data produk sukses dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data sukses diperbarui.

4) Skenario Mengelola Data Pemesanan

Tabel 3. 6 Skenario Data Pemesanan

Skenario	SK-04
Nama <i>usecase</i>	Mengelola Data Pemesanan
Ringkasan	Admin memiliki hak akses untuk konfirmasi, mengedit dan menghapus data pemesanan yang masuk.
Aktor	Admin
Prekondisi	Admin <i>Login</i> terlebih dahulu lalu sistem akan menampilkan halaman <i>Web administrator</i> .
Deskripsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu master data 2. Admin memilih menu konsumen 3. Admin menambah, menghapus atau mengedit data yang ingin diubah. 4. Admin menekan tombol simpan
Alternatif	-

Post kondisi	Pembaruan data produk sukses dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data sukses diperbarui.
---------------------	--

5) Skenario Mengelola Data Pembelian

Tabel 3. 7 Skenario Data Pembelian

Skenario	SK-05
Nama <i>usecase</i>	Mengelola Data Pembelian
Ringkasan	Admin memiliki hak akses untuk konfirmasi, mengedit dan menghapus data pembelian barang
Aktor	Admin
Prekondisi	Admin <i>Login</i> terlebih dahulu lalu sistem akan menampilkan halaman <i>Web administrator</i> .
Deskripsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu master data 2. Admin memilih menu pembelian 3. Admin menambah, menghapus atau mengedit data yang ingin diubah. 4. Admin menekan tombol simpan
Alternatif	-
Post kondisi	Pembaruan data produk sukses dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data sukses diperbarui.

6) Skenario Data Pembayaran

Tabel 3. 8 Skenario Data Pembayaran

Skenario	SK-06
Nama <i>usecase</i>	Mengelola Data Pembayaran
Ringkasan	Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data pembayaran
Aktor	Admin
Prekondisi	Admin <i>Login</i> terlebih dahulu lalu sistem akan

	menampilkan halaman <i>Web administrator</i> .
Deskripsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu master data 2. Admin memilih menu pembayaran 3. Admin menambah, menghapus atau mengedit data yang ingin diubah. 4. Admin menekan tombol simpan
Alternatif	-
Post kondisi	Pembaruan data produk sukses dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data sukses diperbarui.

7) Skenario Melakukan Pemesanan Produk

Tabel 3. 9 Skenario Melakukan Pemesanan Produk

Skenario	SK-07
Nama <i>usecase</i>	Melakukan pemesanan produk.
Ringkasan	Pelanggan dapat melakukan pemesanan produk melalui <i>Website The Evgift</i> .
Aktor	Pelanggan
Prekondisi	Pelanggan <i>Login</i> terlebih dahulu lalu sistem akan mengarahkan ke halaman keranjang belanja.
Deskripsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih produk yang ingin dipesan pada halaman produk. 2. Pelanggan menyesuaikan jumlah produk yang ingin dipesan 3. Pelanggan menekan tombol beli sekarang untuk menambahkan produk ke keranjang belanja. 4. Di halaman keranjang, pelanggan menekan tombol <i>checkout</i>. 5. Pelanggan mengisi data yang diminta, dalam hal ini keterangan dan alamat penerima.

	6. Pelanggan menekan tombol pesan sekarang.
Alternatif	-
Post kondisi	Pesanan sudah terdaftar.

8) Skenario Mengelola Data Pribadi

Tabel 3. 10 Skenario Mengelola Data Pribadi

Skenario	SK-08
Nama <i>usecase</i>	Mengelola data pribadi.
Ringkasan	Pelanggan memiliki hak akses untuk mengedit data yang telah direkam saat mendaftarkan akun.
Aktor	Pelanggan.
Prekondisi	Pelanggan <i>Login</i> terlebih dahulu.
Deskripsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan mengarahkan kursor ke icon profil. 2. Pelanggan memilih menu account setting. 3. Pelanggan mengedit data yang ingindiubah. 4. Pelanggan menekan tombol simpan.
Alternatif	-
Post kondisi	Pesanan sudah terdaftar.

9) Skenario Lihat Produk

Tabel 3. 11 Skenario Lihat Produk

Skenario	SK-09
Nama <i>usecase</i>	Mengelola lihat produk
Ringkasan	Pengunjung dapat melihat produk yang ditawarkan di <i>Website</i> tanpa harus mendaftarkan akun terlebih dahulu.
Aktor	Pengunjung.
Prekondisi	Pengunjung masuk ke halaman <i>Website</i> The Evgift.
Deskripsi	Pengunjung dapat melihat informasi mengenai nomor kontak dan alamat hingga jenis - jenis produk apa saja yang tersedia di The Evgift.

Alternatif	-
Post kondisi	-

10) Skenario Pendaftaran Akun

Tabel 3. 12 Skenario Pendaftaran Akun

Skenario	SK-10
Nama usecase	Mengelola Pendaftaran Akun
Ringkasan	Pengunjung dapat mendaftarkan akunnya dengan melengkapi data - data yang diminta.
Aktor	Pengunjung
Prekondisi	Pengunjung masuk ke halaman <i>Website The Evgift</i> .
Deskripsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengunjung menekan icon <i>Login</i>. 2. Pengunjung memilih tulisan "belum mempunyai akun? Daftar sekarang" 3. Pengunjung melengkapi data yang diminta, yaitu nama, nomor handphone, e-mail, alamat, username ,dan password. 4. Pengunjung menekan tombol register.
Alternatif	-
Post kondisi	Pendaftaran akun berhasil, pengunjung dapat <i>Login</i> dengan akun yang baru saja dibuat.

11) Skenario Chat

Tabel 3. 13 Skenario Chat

Skenario	SK-11
Nama usecase	Chat.
Ringkasan	Jika ada hal yang ingin didiskusikan lebih lanjut, pelanggan dan pengunjung dapat bertanya kepada admin melalui chat.
Aktor	Pelanggan dan Pengunjung.
Prekondisi	User masuk ke halaman <i>Website The Evgift</i>

Deskripsi	1. User menekan icon WhatsApp. 2. User menekan tombol lanjutkan ke chat.
Alternatif	-
Post kondisi	User diarahkan ke halaman WhatsApp.

3.4 Perancangan Basis Data

Basis data merupakan hal penting yang sangat diperlukan untuk membangun sebuah sistem. Berikut rancangan basis data dalam pengerjaan *Website* sistem pemesanan pada The Evgift.

3.4.1 Struktur Tabel

Adapun struktur dari tabel - tabel yang dibuat sebagai basis data untuk *Website* pemesanan ini adalah sebagai berikut :

1) Tabel Produk

Tabel Produk digunakan untuk menyimpan data mengenai detail produk yang tersedia, seperti nama produk, gambar produk, stok yang tersedia, jumlah produk yang terjual, harga produk, status ketersediaan produk, dan deskripsi produk.

Tabel 3. 14 Tabel Produk

No	Nama field	Tipe data
1	id_produk	Int(11)
2	Id_kategori	Int(11)
3	Nama_produk	Varchar(255)
4	Gambar_produk	Varchar(255)
5	Stok	Int(11)
6	Terjual	Int(11)
7	Harga	Decimal(15,2)
8	Status_produk	Enum(tersedia,'tidak tersedia)
9	Deskripsi	text

2) Tabel Kategori

Tabel Kategori digunakan untuk menyimpan data mengenai kategori produk yang ada dalam sistem. Kategori ini mempermudah

pengelompokan produk-produk berdasarkan jenis atau grup tertentu, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan produk yang mereka inginkan. Tabel ini mencakup informasi penting seperti nama kategori dan gambar yang mewakili kategori tersebut.

Tabel 3. 15 Tabel Kategori

No	Nama field	Tipe data
1	Id_kategori	Int(11)
2	Nama_kategori	Varchar(255)
3	Gambar_kategori	Varchar(255)

3) Tabel Pembayaran

Tabel Pembayaran digunakan untuk menyimpan data lengkap terkait transaksi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Tabel ini mencatat berbagai informasi penting, seperti nomor pemesanan, jumlah yang dibayarkan, detail bank, serta bukti pembayaran. Data ini sangat penting untuk memverifikasi dan melacak setiap transaksi, serta memastikan bahwa semua pembayaran diproses dengan benar.

Tabel 3. 16 Tabel Pembayaran

No	Nama field	Tipe data
1	Id_pembayaran	Int(11)
2	Id_pemesanan	Varchar(25)
3	Jumlah_pembayaran	Decimal(10,2)
4	Tanggal_pembayaran	Date
5	Nama_pelanggan	Varchar(255)
6	Nomor_pemesanan	Varchar(50)
7	Dari_bank	Varchar(50)
8	Ke_bank	Varchar(50)
9	Created_at	Datetime
10	Update_at	Datetime
11	Bukti	Varchar(255)
12	Catatan	Text

4) Tabel Pemesanan

Tabel Pemesanan digunakan untuk menyimpan data terkait pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Tabel ini mencakup informasi penting seperti identitas pelanggan, detail produk yang dipesan, alamat pengiriman, jumlah pesanan, status pemesanan, serta tautan untuk melacak pengiriman pesanan.

Tabel 3. 17 Tabel Pemesanan

No	Nama field	Tipe data
1	Id_pemesanan	Int(11)
2	Id_produk	Int(11)
3	Nama_pelanggan	Varchar(255)
4	Tanggal_pemesanan	Date
5	Kuantitas	Int(11)
6	Status_pemesanan	Enum('menunggu verifikasi, proses, selesai')
7	Alamat	Text

5) Tabel Penjualan

Tabel Penjualan digunakan untuk menyimpan data terkait transaksi penjualan yang telah terjadi. Tabel ini mencakup informasi mengenai produk yang terjual, jumlah unit yang terjual, total pendapatan dari penjualan, serta tanggal penjualan. Data ini penting untuk memantau performa penjualan produk dan mengelola laporan penjualan dalam sistem.

Tabel 3. 18 Tabel Penjualan

No	Nama field	Tipe data
1	Id_penjualan	Int(11)
2	Id_produk	Int(11)
3	Jumlah_penjualan	Int(11)
4	Tanggal_penjualan	Datetime

5	Jumlah_pendapatan	Decimal(15,2)
---	-------------------	---------------

6) Tabel Transaksi

Tabel Transaksi digunakan untuk menyimpan data terkait transaksi pembelian yang terjadi di dalam sistem. Tabel ini mencakup informasi mengenai produk yang dibeli, jumlah unit yang dibeli, harga per unit, ongkos kirim, serta total biaya keseluruhan yang dibayarkan oleh pelanggan. Selain itu, tabel ini juga mencatat status transaksi apakah sedang pending, sudah selesai.

Tabel 3. 19 Tabel Transaksi

No	Nama field	Tipe data
1	Id_transaksi	Int(11)
2	id_produk	Int(11)
3	id_pemesanan	Int(11)
4	Harga	Decimal(10,2)
5	Total	Decimal(10,2)
6	ongkos_kirim	Decimal(10,2)
7	total_keseluruhan	Decimal(10,2)
8	status_transaksi	Enum('menunggu verifikasi', 'Proses', 'selesai')
9	Tgl_transaksi	datetime

7) Tabel Pengiriman

Tabel Pengiriman digunakan untuk menyimpan data terkait proses pengiriman barang kepada pelanggan setelah transaksi penjualan. Tabel ini mencatat informasi penting seperti identitas pengiriman, alamat tujuan, tanggal pengiriman, status pengiriman, serta metode pengiriman yang digunakan.

Tabel 3. 20 Tabel Pengiriman

No	Nama field	Tipe data
1	Id_pengiriman	Int(11)

2	Id_penjualan	Int(11)
3	Alamat_pengiriman	Text
4	Tanggal_pengiriman	Datetime
5	Status_pengiriman	Enum('sedang diproses','dalam perjalanan','dikirim','diterima')
6	Metode_pengiriman	Varchar(50)
7	Biaya_pengiriman	Decimal(10,2)
8	Link_Tracking	Varchar(255)
9	Catatan_pengiriman	text

8) Tabel *Users*

Tabel *Users* difungsikan untuk menyimpan data diri yang diinputkan oleh admin atau pemilik usaha sebagai syarat untuk mendaftarkan akun agar dapat mengakses halaman *Web administrator*.

Tabel 3. 21 Tabel *Users*

No	Nama field	Tipe data
1	Id_user	Int(11)
2	Username	Varchar(50)
3	Email	Varchar(100)
4	Password	Varchar(255)
5	Role	Enum('admin','user','guest')
6	Status	Enum('active','inactive')
7	Alamat	Text
8	Nomor_hp	Varchar(20)

9) Tabel Profil

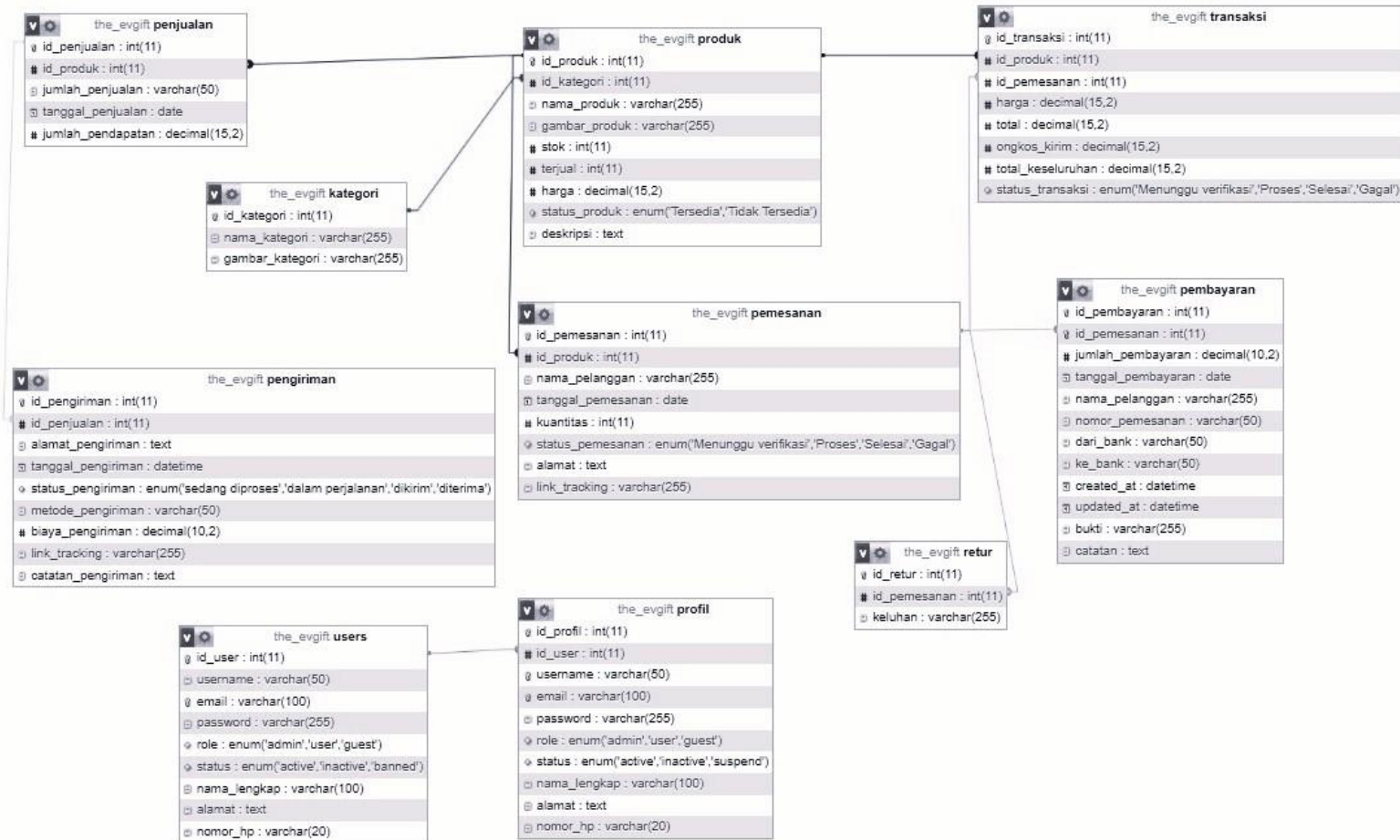
Tabel Profil berfungsi untuk menyimpan informasi profil pengguna yang lebih mendetail, seperti nama lengkap, alamat, dan nomor telepon. Ini membantu dalam menyelaraskan informasi profil dengan status akun pengguna secara keseluruhan, memastikan bahwa data pengguna dikelola dengan konsistensi yang lebih baik.

Tabel 3. 22 Tabel Profil

No	Nama field	Tipe data
1	Id_profil	Int(11)
2	Id_user	Int(11)
3	Username	Varchar(50)
4	email	Varchar(100)
5	Password	Varvhar(255)
6	Role	Enum('admin','user','guest')
7	Status	Enum('active','inactive')
8	Nama_lengkap	Varchar(100)
9	Alamat	Text
10	Nomor_hp	Varchar(10)

3.2.1 Relasi Tabel

Tabel Relasi merupakan model yang digunakan untuk melihat serta memperjelas gambaran secara keseluruhan mengenai hubungan antara satu tabel dan tabel lainnya dalam perancangan *database*.



Gambar 3. 2 Relasi Tabel

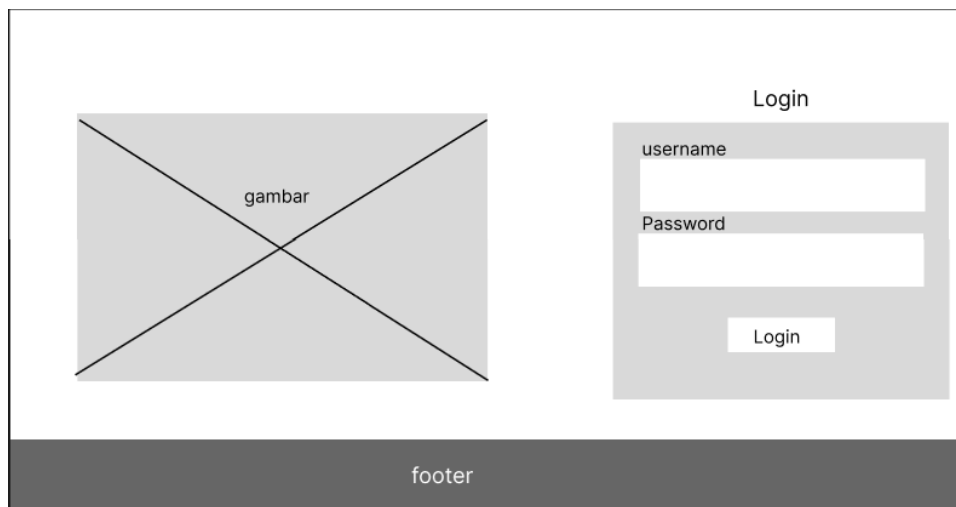
3.3 Perancangan Antar Muka Pengguna *Website*

Berikut ini merupakan rancangan antar muka dari *Website* pemesanan pada The Evgift.

3.3.1 Rancangan Tampilan *Front_end*

1) Rancangan Halaman *Login*

Halaman ini merupakan halaman yang harus dilewati untuk proses masuk ke dalam *Website* jika admin ingin mengelola data ataupun jika pelanggan ingin melakukan pemesanan, tampilan halaman *Login* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 3 Rancangan Halaman *Login*

2) Rancangan halaman *registrasi*

Halaman registrasi akun merupakan halaman yang disediakan untuk melakukan pendaftaran akun bagi para pengunjung yang ingin melakukan pemesanan tetapi belum memiliki akun di *Website* The Evgift. Pendaftar diminta untuk mengisi beberapa kolom sebagai biodata pendaftar seperti, nama lengkap, *username*, nomor hp, alamat *e-mail*, *password* yang akan digunakan untuk akun tersebut, dan juga alamat tempat tinggal. Visualisasi halaman *registrasi* akun dapat dilihat pada gambar di halaman berikutnya.

Register

username

email

password

Confirm Password

nama lengkap

No hp

Alamat

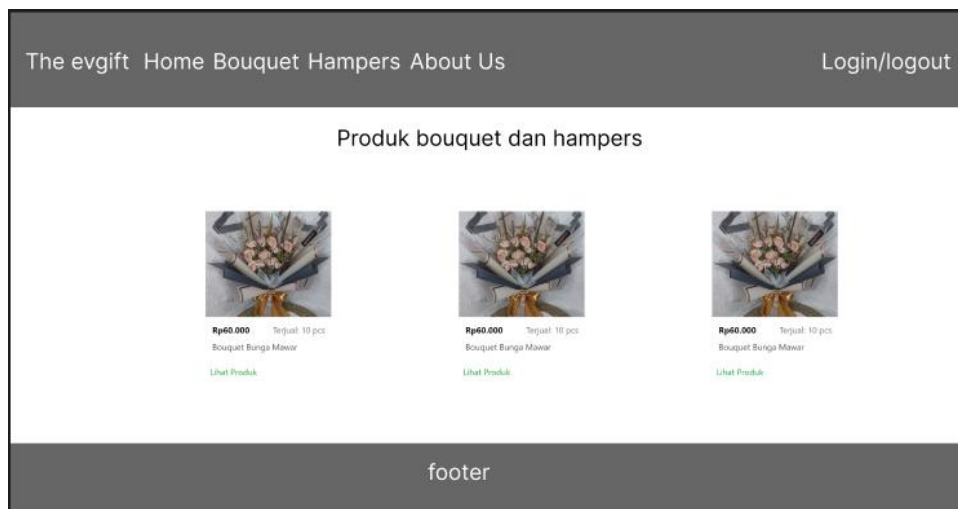
register

footer

Gambar 3. 4 Rancangan Halaman Register

3) Rancangan halaman *Home*

Halaman *Home* merupakan tampilan *Website* saat pertama kali dibuka yang menampilkan deretan menu dan informasi mengenai apa saja layanan yang disediakan dalam *Website* The Evgift. Rancangan halaman *Home* dapat dilihat pada gambar 3.5 di bawah ini.

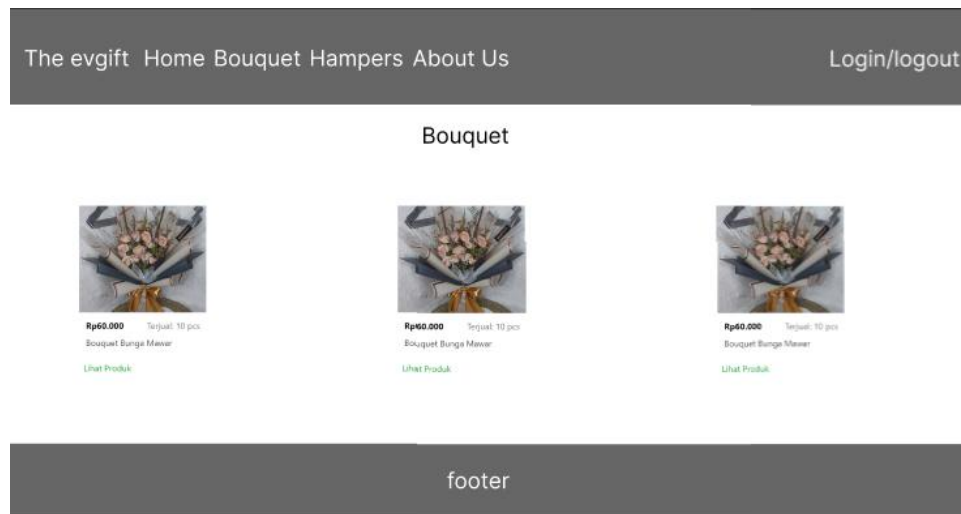


Gambar 3. 5 Rancangan Halaman *Home*

4) Rancangan Halaman Produk Bouquet

Halaman ini merupakan halaman yang ditujukan untuk menampilkan produk Bouquet yang tersedia di The Evgift beserta informasi

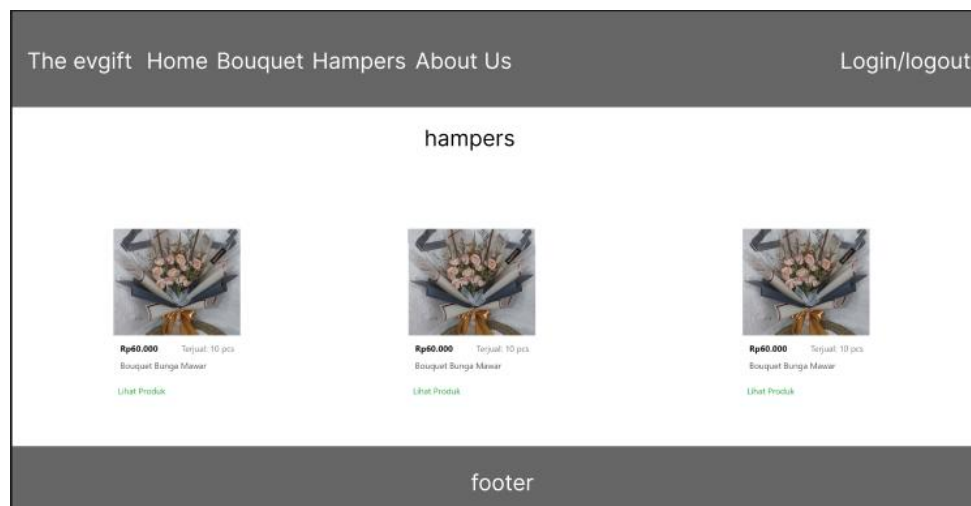
detail produk seperti harga dan gambar produk. Tampilan halaman produk dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 6 Rancangan Halaman Produk Bouquet

5) Rancangan Halaman Produk Hampers

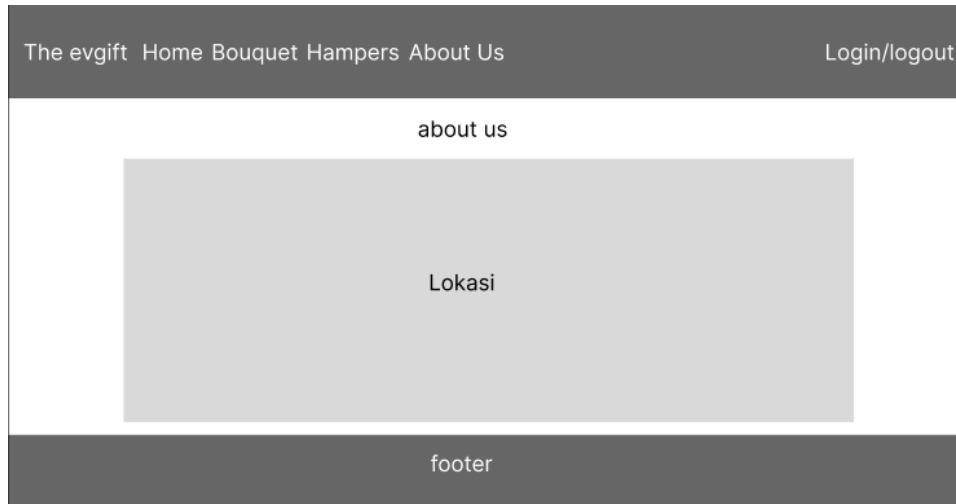
Halaman ini merupakan halaman yang ditujukan untuk menampilkan produk Hampers yang tersedia di The Evgift beserta informasi detail produk seperti harga dan gambar produk. Tampilan halaman produk dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Produk Hampers

6) Rancangan Halaman *About Us*

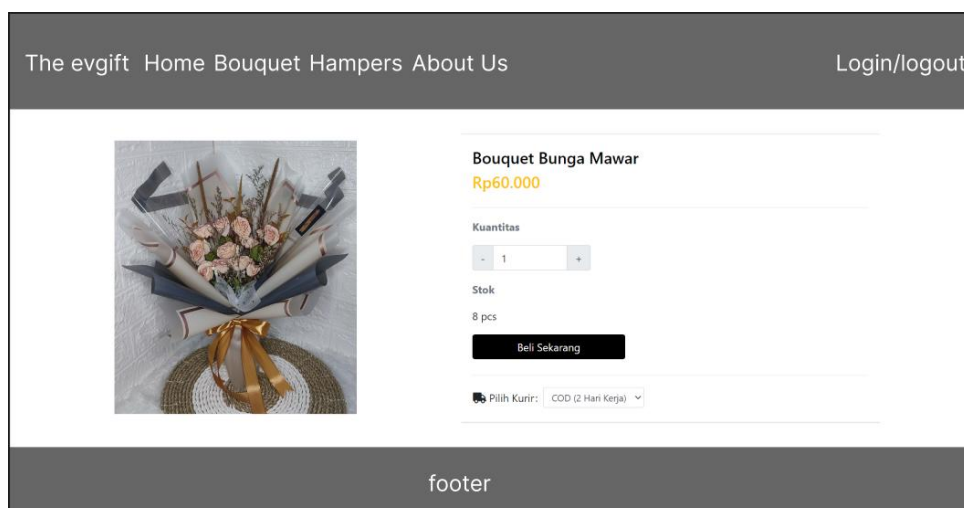
Halaman ini merupakan halaman yang berisi profil *Homestore The Evgift* yang memuat gambar lokasi dan penjelasan singkat terkait usaha *The Evgift*. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 8 Rancangan Halaman *About Us*

7) Rancangan Halaman Produk detail



Halaman ini dirancang untuk menampung daftar produk yang telah dipilih oleh pengunjung dan akan diproses sebagai pesanan. Informasi lengkap mengenai produk, termasuk harga satuan dan jumlah yang diinginkan, akan ditampilkan di sini.



Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Produk detail

8) Rancangan Halaman Keranjang

Halaman ini dimaksudkan untuk menyimpan produk yang dipilih oleh pengunjung atau pun yang nantinya ingin dibeli, dengan informasi produk seperti harga dan jumlah produk. Pengguna juga dapat menambah kuantitas, mengurangi dan menghapus produk yang telah ditambahkan sebelumnya ke keranjang. Dan pemesan diminta untuk mengisi data yang diperlukan antara lain nama dan alamat pengiriman.

Produk	Harga Satuan	Kuantitas	Aksi
<input type="checkbox"/>  Bouquet Bunga Edelweis	Rp100.000	- 1 +	Hapus
<input type="checkbox"/>  Hampers Jajan	Rp65.000	- 1 +	Hapus

Nama Pemesan:
 Alamat Pengiriman:
☐ Pilih Semua

Total Pesanan: Rp165.000 [Checkout](#)

footer

Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Keranjang

9) Rancangan Halaman *Checkout*



Halaman *checkout* merupakan halaman lanjutan setelah pelanggan memilih produk dan data ditambahkan ke halaman keranjang. Di halaman ini menampilkan nama pemesanan, alamat pengiriman, dan total harga pemesanan.

The evgift Home Bouquet Hampers About Us Login/logout

No. Pesanan: ORD66CEB1884C472 28 Aug 2024

Nama Pemesan
Nama tidak tersedia

Alamat Pengiriman
Alamat tidak tersedia

Produk	Harga Satuan	Kuantitas	Total Pesanan
 Bouquet Bunga Edelweis	Rp100.000	1 pcs	Rp100.000
 Hampers Jajan	Rp65.000	1 pcs	Rp65.000

Rp165.000 [Lanjut Pembayaran](#)

footer

Gambar 3. 11 Rancangan Halaman *Checkout*

10) Rancangan Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran merupakan halaman pada tahap selanjutnya dari rangkaian proses pemesanan. Pelanggan akan membayar dengan mentransfer biaya ke rekening admin maka pelanggan akan melakukan pengisian *form* yang disediakan pada halaman pembayaran. Dalam hal ini pelanggan diminta untuk melengkapi data terkait penyelesaian pembayaran.

The evgift Home Bouquet Hampers About Us Login

Selamat Pesanan Anda berhasil, tinggal selangkah lagi
Segera lakukan pembayaran pesanan anda ke rekening kami.

Lakukan Konfirmasi transfer Anda agar proses cepat dilakukan.

No. Pesanan : ORD000001

Nomor Rekening Penjual:
1234 5678 9012 3456 - Bank ABC

ORD000001 Jumlah Pembayaran

Nama Pengirim hh/bb/tttt

Bank Asal Pilih File Tidak ada file yang dipilih

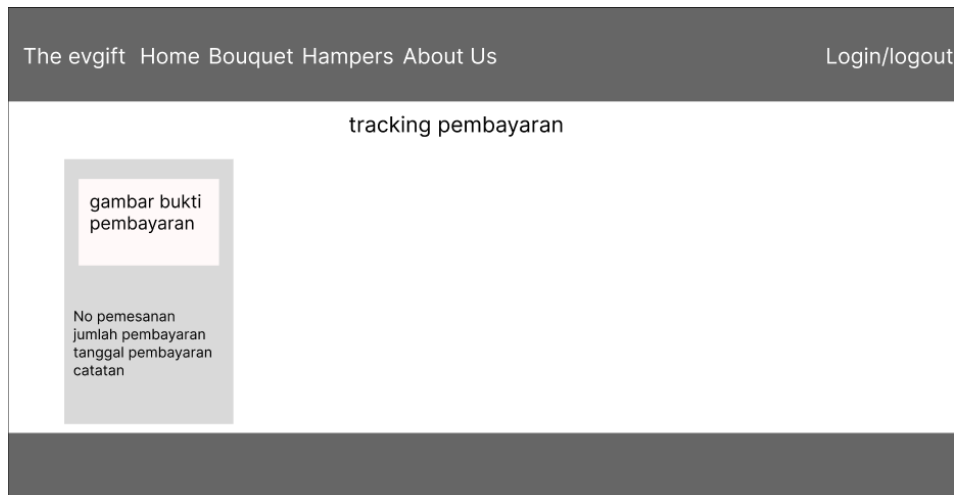
Bank Tujuan Catatan

Konfirmasi Pembayaran

Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Pembayaran

11) Rancangan Halaman *Tracking*

Halaman ini menampilkan hasil dari pembayaran yang telah dilakukan.

Gambar 3. 13 Rancangan Halaman *Tracking*

3.3.2 Tampilan Rancangan Back_end

1) Rancangan Halaman *Dashboard*

Halaman ini berisikan Halaman dashboard adalah halaman yang ditampilkan setelah melakukan *Login* admin. Pada halaman dashboard menampilkan informasi pengunjung, total produk, dan total kostumer.



Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Dashboard

2) Rancangan Halaman Produk

Halaman ini berisikan informasi produk-produk yang ada di *Website*, disini admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus produk.

The evgift						logout
Dashboard	produk					
Produk	produk	stok	status	harga	aksi	
Laporan Produk						
Laporan Pemesanan						
Laporan Pengiriman						
Laporan Pembayaran						
Laporan Penjualan						

Gambar 3. 15 Rancangan Halaman Produk

3) Rancangan Halaman Laporan Produk

Halaman ini admin dapat melihat persediaan semua produk atau hanya produk tertentu saja.

The evgift						logout
Dashboard	laporan produk					
Produk	produk	stok	produk terjual	harga	status	
Laporan Produk						
Laporan Pemesanan						
Laporan Pengiriman						
Laporan Pembayaran						
Laporan Penjualan						

Gambar 3. 16 Rancangan Halaman Laporan Produk

4) Rancangan Halaman Laporan Pemesanan

Halaman ini berisi detail informasi terkait catatan atau riwayat pesanan masuk dari pelanggan.

The evgift					logout
Dashboard	laporan pemesanan				
Produk	Detail pemesanan	kuantitas	nama costumer	status	
Laporan Produk					
Laporan Pemesanan					
Laporan Pengiriman					
Laporan Pembayaran					
Laporan Penjualan					

Gambar 3. 17 Rancangan Halaman Laporan Pemesanan

5) Rancangan Halaman Laporan Pemabayaran

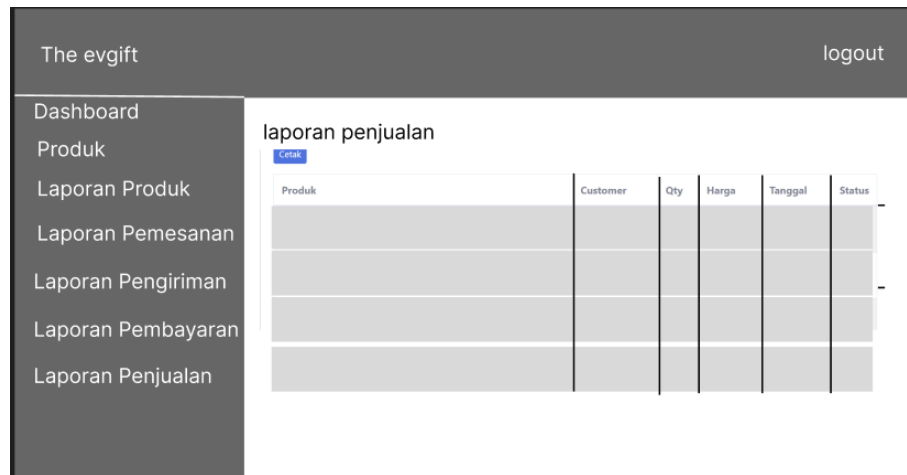
Halaman ini admin dapat melihat informasi terekait pembayaran produk.

The evgift									logout
Dashboard	laporan pembayaran								
Produk	Nama Pelanggan	Jumlah Pembayaran	Tanggal Pembayaran	No Pemesanan	Dari Bank	Ke Bank	Bukti	Catatan	
Laporan Produk		0.00	0000-00-00					adawd	
Laporan Pemesanan		0.00	0000-00-00					adawd	
Laporan Pengiriman	Fahryan	99999999.99	0000-00-00	ORD000026	BNI	BRI		ddawd	
Laporan Pembayaran	fahryab	99999999.99		ORD000026	bni	bni		mantap	
Laporan Penjualan	jbdkdw	823918.00		ORD000026	aba	bqc		jkb	

Gambar 3. 18 Rancangan Halaman Laporan Pembayaran

6) Rancangan Halaman Laporan Penjualan

Halaman ini admin dapat melacak kinerja penjualan secara berkala.



Gambar 3. 19 Rancangan Halaman Laporan Penjualan

BAB IV

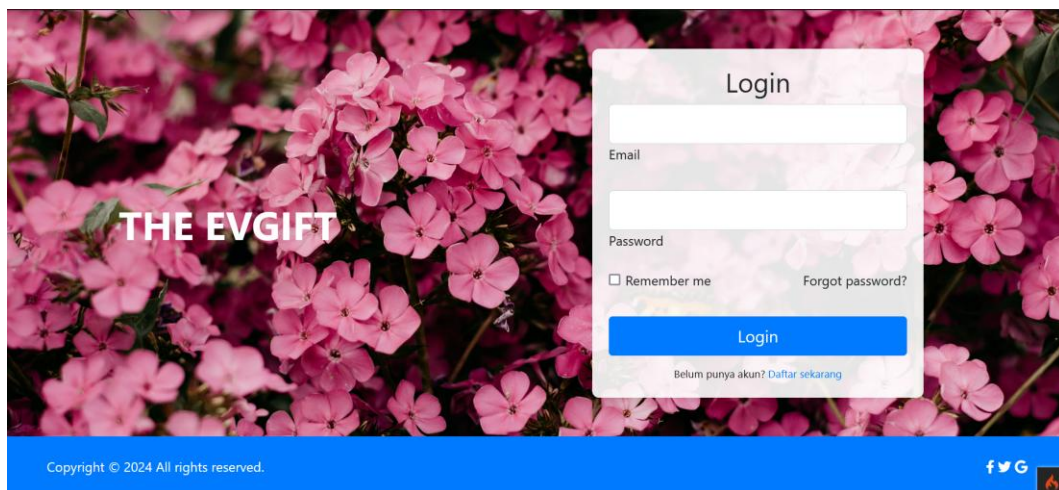
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Antar Muka

Terdapat dua jenis tampilan yaitu *front_end* dan *back_end*. *Front_end* diciptakan agar pengguna dapat melihat dan membeli produk yang disediakan Sedangkan *back_end* dibuat agar admin dapat melakukan proses edit seperti menambah, mengurangi, atau menghapus data yang berkaitan dengan isi *Website*.

4.1.1 Halaman *Login*

Halaman *Login* adalah halaman yang digunakan oleh pengguna sebelum mereka dapat mengakses fitur sesuai *role* nya masing-masing. Pada halaman *Login*, *user* harus memasukan *username* dan *password* yang telah dibuat sebelumnya. Untuk halaman *Login* bisa di lihat pada gambar.



Gambar 4. 1 Halaman *Login*

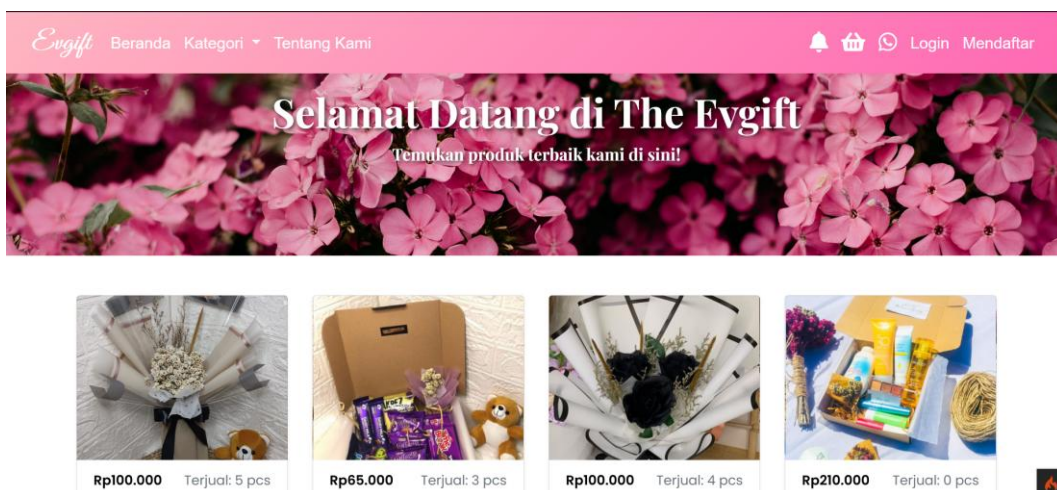
4.1.2 Halaman *Register*

Halaman *registrasi* adalah halaman yang digunakan untuk melakukan *registrasi* sebelum melakukan *Login*. Halaman *registrasi* ini terdapat *form* yang berfungsi sebagai tempat untuk menginput data yang ingin didaftarkan. *Form* ini mencakup beberapa *field* seperti *username*, *email*, *password*, *confirm password*, nama lengkap, nomor handphone, dan alamat.

Gambar 4. 2 Halaman Register

4.1.3 Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan tampilan *Website* saat pertama kali dibuka yang menampilkan deretan *menu* dan informasi mengenai apa saja layanan yang disediakan dalam *Website* The Evgift. Rancangan halaman beranda dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

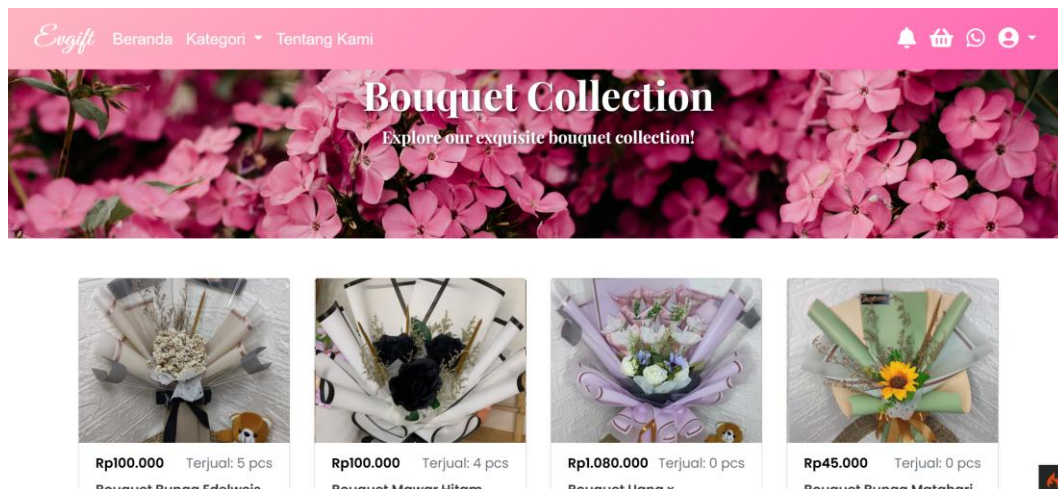


Gambar 4. 3 Halaman Beranda

4.1.4 Halaman Kategori

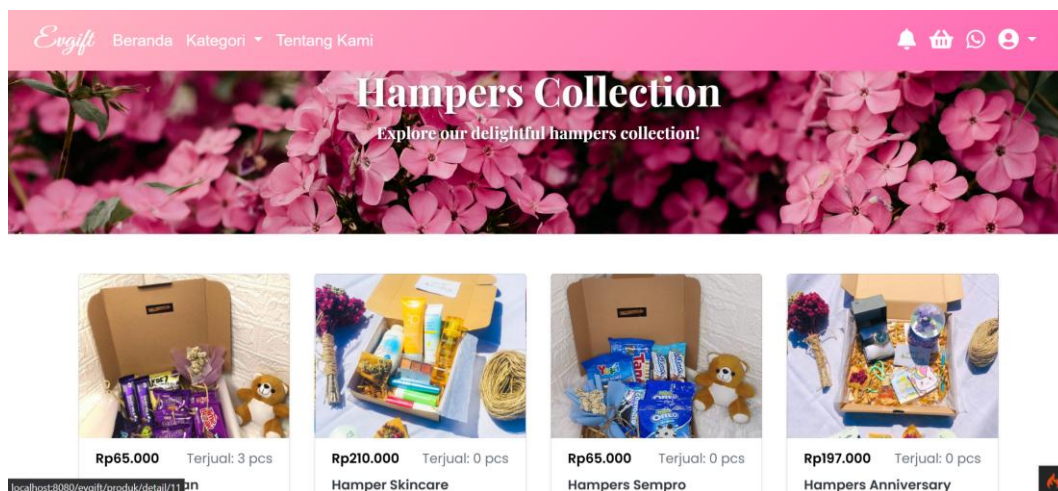
Halaman kategori disediakan untuk menampilkan jenis produk yang ada di The Evgift. Di halaman ini menampilkan menu *dropdown* agar memudahkan pengguna dalam melihat jenis produk apa saja yang dapat

ditemukan di The Evgift. Pada gambar dibawah ini menampilkan halaman khusus produk bouquet.



Gambar 4. 4 Halaman Kategori Bouquet

Kemudian pada gambar dibawah ini menampilkan halaman khusus produk hampers.

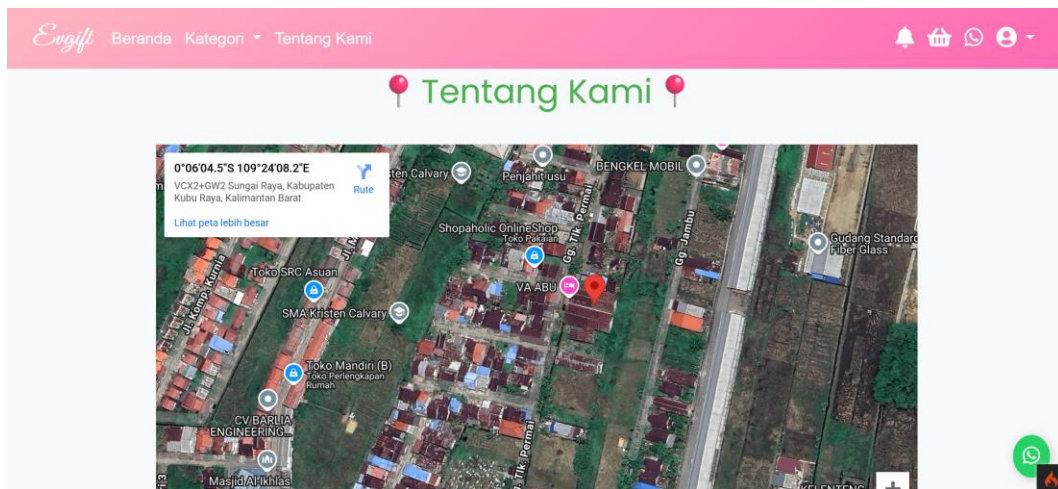


Gambar 4. 5 Halaman Kategori Hampers

4.1.5 Halaman Tentang Kami

Halaman ini berisi informasi lengkap seputar kontak The Evgift seperti alamat, nomor handphone hingga alamat e-mail, pada halaman kontak juga ditambahkan sebuah peta lokasi yang akurat mengenai letak

Homestore sehingga dapat memudahkan pelanggan jika ingin berkunjung untuk melihat produk secara langsung.



Gambar 4. 6 Halaman Tentang Kami (1)

Dan jika *discroll* kebawah maka akan menampilkan sejarah dan *footer* dari *Website*. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

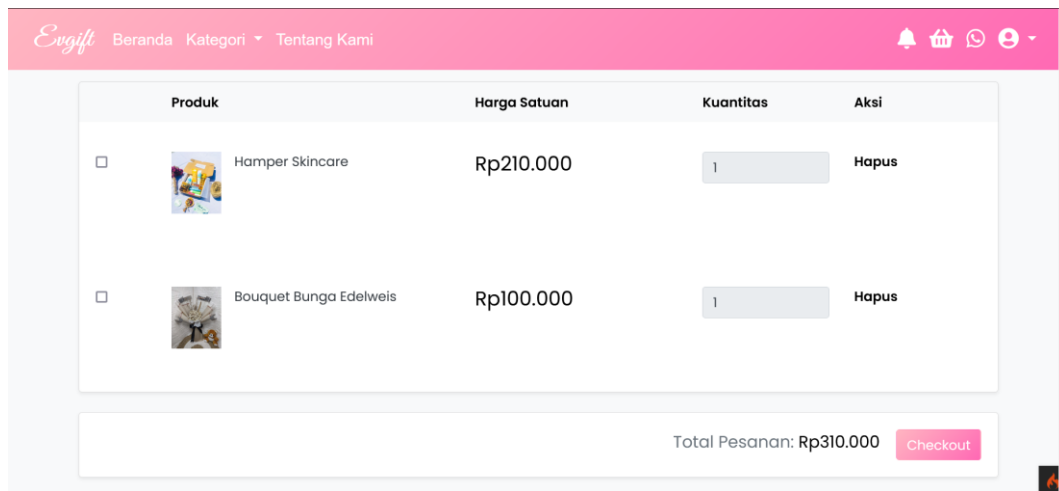


Gambar 4. 7 Halaman Tentang Kami (2)

4.1.6 Halaman Keranjang

Halaman ini dimaksudkan untuk menyimpan produk yang dipilih oleh pelanggan yang nantinya ingin dibeli, dengan detail informasi produk seperti harga dan jumlah produk. Pengguna juga dapat menghapus produk yang telah ditambahkan sebelumnya ke keranjang. Dan setelah pelanggan ingin melakukan pembayaran maka otomatis harga akan menyesuaikan

dengan produk yang dipesan. Kemudian akan diarahkan ke halaman pembayaran.

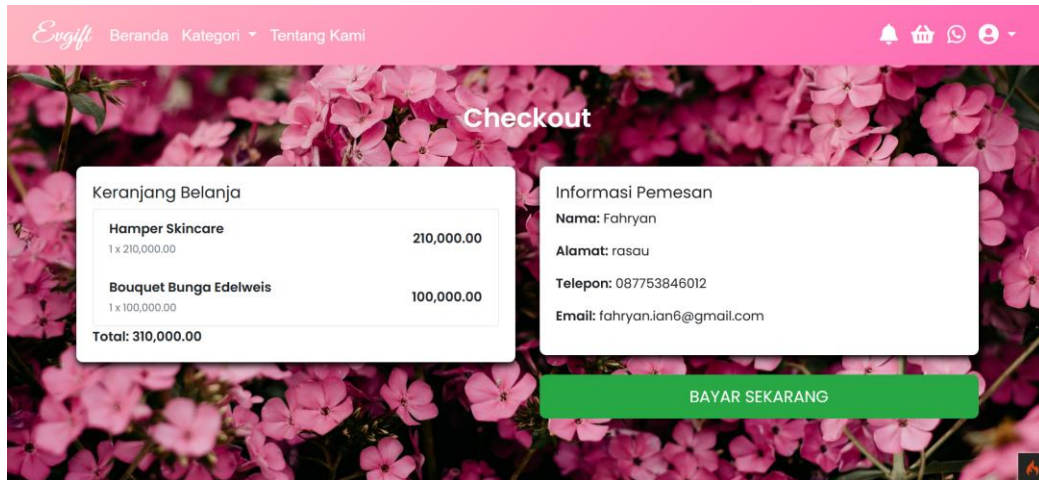


Gambar 4. 8 Halaman Keranjang

4.1.7 Halaman Checkout

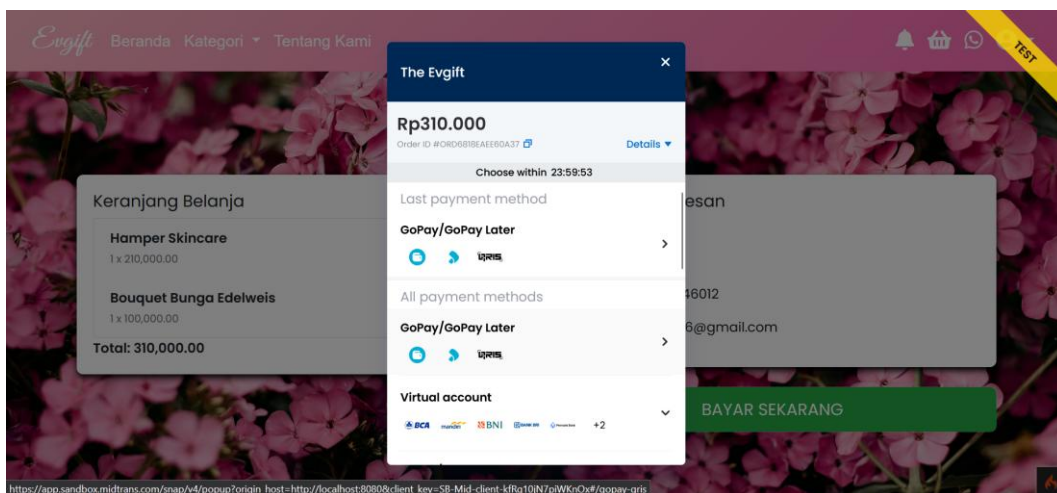
Halaman ini merupakan halaman checkout yang menampilkan rangkuman akhir pesanan pelanggan sebelum melakukan pembayaran. Di sisi kiri, terdapat keranjang belanja yang menampilkan daftar produk yang telah dipilih oleh pelanggan, lengkap dengan nama produk, jumlah, harga satuan, dan total keseluruhan harga. Di sisi kanan, terdapat informasi pemesan yang mencakup nama, alamat, nomor telepon, dan *email* pelanggan. Setelah pelanggan memastikan semua informasi benar, mereka dapat melanjutkan proses dengan menekan tombol "Bayar Sekarang", yang akan mengarahkan pengguna ke halaman pembayaran untuk menyelesaikan

transaksi.



Gambar 4. 9 Halaman Checkout

Gambar di bawah ini menunjukkan tampilan antarmuka pengguna saat proses checkout pada situs *E-Commerce* Evgift yang telah terintegrasi dengan layanan *payment gateway* Midtrans melalui fitur *Snap Popup*. *Popup* ini muncul setelah pengguna menekan tombol “Bayar Sekarang” pada halaman ringkasan pesanan. Midtrans menyediakan berbagai metode pembayaran yang dapat dipilih pengguna, seperti: *E-wallet* (GoPay, GoPay Later), QRIS, dan *Virtual Account* dari berbagai bank (BCA, Mandiri, BNI, BRI, Permata Bank, dan lainnya).



Gambar 4. 10 Halaman Checkout (2).

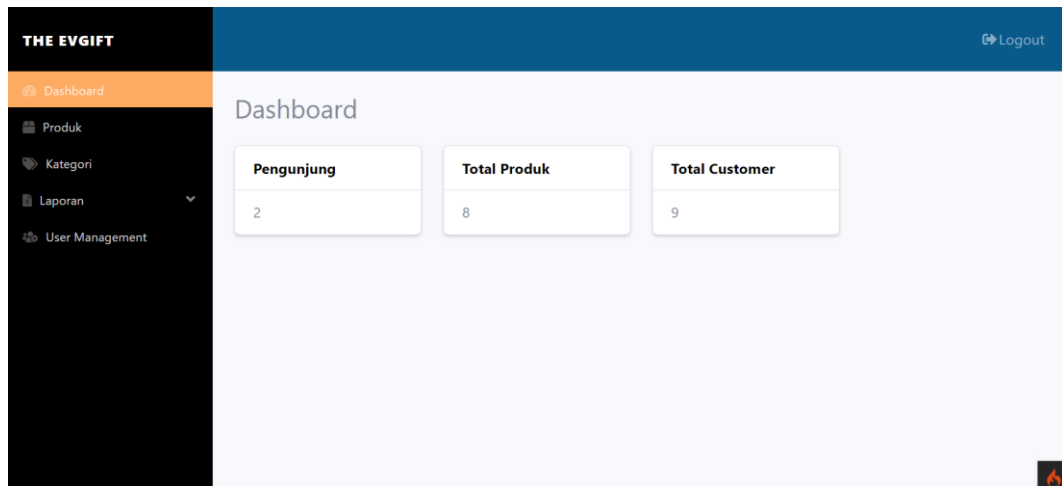
4.1.8 Halaman Profil

Halaman ini dimaksudkan untuk menampilkan dan mengelola informasi *profil* pengguna. Halaman ini menyediakan ringkasan data pribadi pengguna seperti nama lengkap, *username*, *email*, nomor telepon, dan alamat. Pengguna dapat memperbarui informasi ini melalui *form* yang disediakan, termasuk mengganti *password* jika diperlukan. Formulir untuk memperbarui data diri pengguna dengan memasukkan informasi terbaru, yang kemudian akan disimpan untuk memastikan data *profil* tetap akurat dan terkini. Setelah perubahan diterapkan, pengguna akan melihat *profil* mereka diperbarui dengan informasi yang baru diisi.

Gambar 4. 11 Halaman Profil

4.1.9 Halaman Dashboard Admin

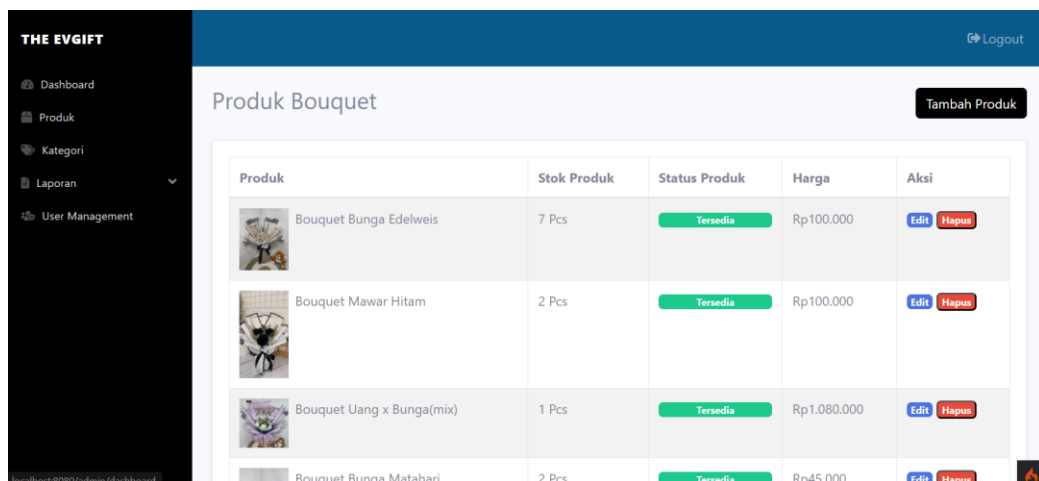
Halaman *dashboard* admin dimaksudkan untuk memberikan ringkasan dan kontrol atas berbagai aspek dari sistem manajemen. Halaman ini menyajikan data penting dan statistik terkait dengan produk, pemesanan, pengiriman, dan laporan-laporan lainnya.



Gambar 4. 12 Halaman Dashboard Admin

4.1.10 Halaman Produk

Halaman Produk pada dashboard admin dirancang untuk memudahkan pengelolaan informasi produk yang tersedia di toko online. Di halaman ini, admin dapat melihat daftar produk yang terdaftar, lengkap dengan detail seperti nama produk, gambar, harga, stok, dan status produk. Admin memiliki opsi untuk menambahkan produk baru, mengedit informasi produk yang sudah ada, atau menghapus produk yang tidak lagi *relevan*.

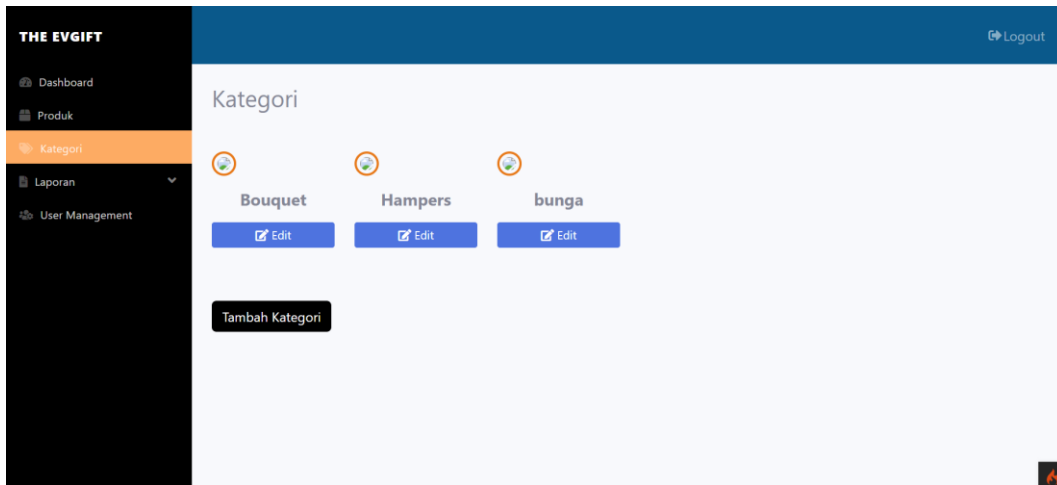


Gambar 4. 13 Halaman Produk Admin

4.1.11 Halaman Kategori

Halaman Kategori pada dashboard admin bertujuan untuk mengelola dan mengatur kategori produk yang tersedia di toko *online*. Di halaman ini,

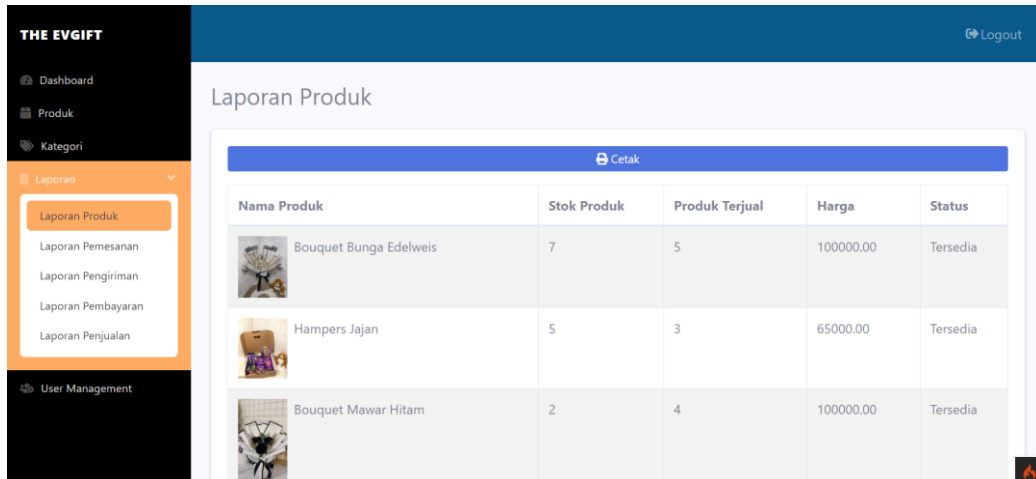
admin dapat melihat daftar kategori yang telah dibuat, dengan informasi seperti nama kategori dan deskripsi singkat. Admin dapat menambahkan kategori baru untuk mengelompokkan produk dengan lebih baik, atau mengedit kategori yang sudah ada untuk memperbarui detail atau nama kategori, untuk sementara halaman ini belum dapat berfungsi dikarenakan keterbatasannya pengetahuan penulis.



Gambar 4. 14 Halaman Kategori Admin

4.1.12 Halaman Laporan Produk

Halaman ini dimaksudkan untuk menampilkan laporan rinci tentang produk yang tersedia di toko online, termasuk informasi seperti nama produk, stok yang tersisa, jumlah produk yang telah terjual, harga, dan status produk. Admin dapat melihat data ini dalam format tabel untuk memantau kinerja produk secara menyeluruh. Fitur cetak juga tersedia untuk memudahkan pembuatan salinan fisik laporan jika diperlukan.

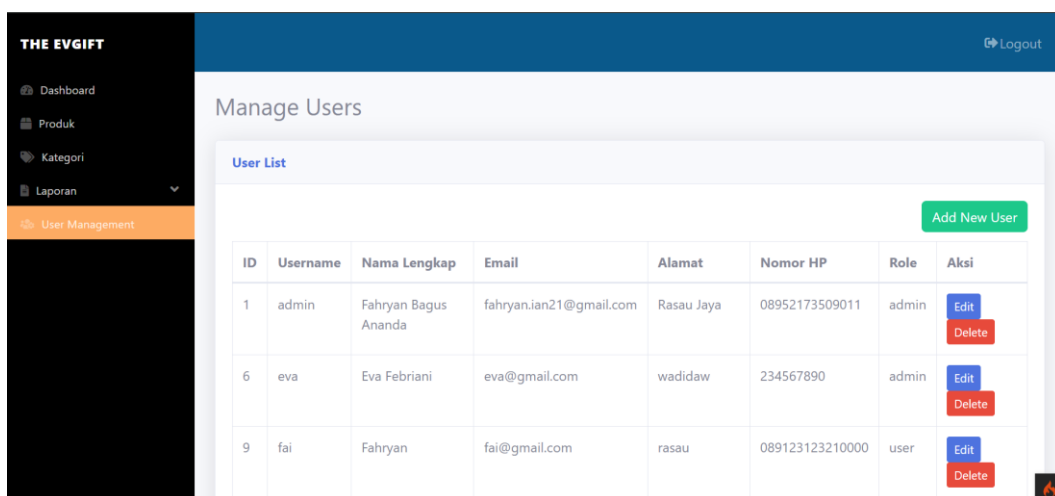


Nama Produk	Stok Produk	Produk Terjual	Harga	Status
Bouquet Bunga Edelweis	7	5	100000.00	Tersedia
Hampers Jajan	5	3	65000.00	Tersedia
Bouquet Mawar Hitam	2	4	100000.00	Tersedia

Gambar 4. 15 Halaman Laporan Produk

4.1.13 Halaman *User Management*

Halaman ini dimaksudkan untuk mengelola informasi pengguna yang terdaftar di sistem. Admin dapat melihat daftar pengguna beserta detail seperti ID, username, nama lengkap, email, alamat, nomor telepon, dan peran mereka. Halaman ini juga memungkinkan admin untuk mengedit informasi pengguna yang sudah ada atau menghapus pengguna yang tidak lagi diperlukan. Selain itu, admin dapat menambahkan pengguna baru dengan mengklik tombol "Add New User". Pengelolaan pengguna dilakukan dengan mudah melalui antarmuka ini, memastikan semua data pengguna dikelola dengan baik dan efisien.



ID	Username	Nama Lengkap	Email	Alamat	Nomor HP	Role	Aksi
1	admin	Fahryan Bagus Ananda	fahryan.ian21@gmail.com	Rasau Jaya	08952173509011	admin	Edit Delete
6	eva	Eva Febriani	eva@gmail.com	wadidaw	234567890	admin	Edit Delete
9	fai	Fahryan	fai@gmail.com	rasau	089123123210000	user	Edit Delete

Gambar 4. 16 Halaman *User Management*

4.2 Pengujian Sistem

Tujuan pengujian ini adalah untuk memastikan seluruh fungsi sistem bekerja dengan baik dan mengidentifikasi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi sehingga sistem dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian yang dilakukan pada *Website* ini menggunakan metode pengujian *black box testing* yaitu pengujian yang memverifikasi fungsionalitas perangkat lunak hanya dengan mengamati hasil eksekusi menggunakan data pengujian. Dalam metode ini, *Website* diuji dari berbagai aspek seperti hak akses halaman, masukan pengguna, dan keluaran yang dihasilkan sistem. Di bawah ini adalah daftar pengujian yang ditampilkan dalam beberapa tabel:

4.2.1 Pengujian Halaman Admin

Pada halaman admin dilakukan pengujian terkait fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa fitur pada halaman admin berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian halaman admin disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Hasil *Blackbox Testing* Halaman Admin

No	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Sistem akan menampilkan halaman <i>dashboard admin</i>	Sesuai
2	Menampilkan halaman produk	Sistem akan menampilkan semua produk bouquet maupun hampers dan menampilkan tombol tambah produk, edit dan hapus	Sesuai
3	Memilih tombol tambah produk	Sistem akan mengarahkan ke halaman <i>form</i> menambahkan produk beserta tombol simpan produk	Sesuai
4	Memilih tombol hapus	Sistem akan menghapus produk yang dipilih oleh admin	Sesuai

5	Menampilkan halaman laporan produk	Sistem akan menampilkan daftar produk dalam bentuk form beserta tombol cetak	Sesuai
6	Menekan tombol cetak	Sistem akan mencetak laporan produk	Sesuai
7	Menampilkan <i>User Management</i>	Sistem akan menampilkan daftar <i>user</i> yang terdaftar sebagai admin maupun pengguna dalam bentuk form dan menampilkan tombol <i>add new user</i> , <i>edit</i> , dan <i>delete</i>	Sesuai
8	Memilih tombol <i>add new user</i>	Sistem akan menampilkan <i>form</i> untuk menambahkan <i>user</i> beserta tombol simpan pengguna	Sesuai
9	Memilih tombol <i>edit</i>	Sistem akan menampilkan <i>form edit user</i> untuk mengubah data pengguna maupun admin dan terdapat tombol <i>update</i>	Sesuai
10	Memilih tombol hapus	Sistem akan menghapus <i>user</i> yang dipilih admin	Sesuai

4.2.2 Pengujian Halaman Pemesan

Pada halaman pemesanan dilakukan pengujian terkait fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa fitur pada halaman pemesanan berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian halaman pemesanan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 2 Hasil *Blackbox Testing* Halaman Pemesanan

No	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
----	--------------	-----------------------	-------

1	Menampilkan halaman beranda saat mengakses url <i>Website</i>	Sistem akan menampilkan halaman beranda yang berisi produk-produk dari the evgift	Sesuai
2	Menampilkan halaman kategori bouquet	Sistem akan menampilkan produk khusus bouquet beserta harganya	Sesuai
3	Menampilkan halaman kategori hampers	Sistem akan menampilkan halaman produk khusus hampers beserta harganya dan tombol lihat produk	Sesuai
4	Menekan tombol lihat produk	Sistem akan menampilkan informasi produk yang dipilih beserta tombol beli sekarang	Sesuai
5	Menekan tombol beli sekarang	Sistem akan menampilkan halaman keranjang beserta produk yang dipilih dan tombol <i>checkout</i>	sesuai
6	Menekan tombol <i>checkout</i>	Sistem akan menampilkan halaman <i>checkout</i> yang berisikan informasi pemesanan dan keranjang belanja beserta tombol bayar sekarang	sesuai

7	Menekan tombol bayar sekarang	Sistem akan menampilkan <i>Payment Gateway</i> untuk melanjutkan pembayaran	sesuai
8	Menampilkan halaman tentang kami	Sistem menampilkan halaman yang berisikan peta/ <i>maps</i> , akun social media dan informasi sejarah the evgift	Sesuai
9	Menampilkan halaman profil	Sistem menampilkan halaman <i>form profil</i> pengguna yang berisikan data diri dan tombol perbarui profil	sesuai

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui proses panjang mulai dari perancangan, pengembangan, hingga pengujian, akhirnya aplikasi pemesanan produk bouquet dan hampers untuk The Evgift berbasis web ini berhasil dibuat dan berjalan dengan baik. Aplikasi ini hadir sebagai solusi atas kebutuhan pemilik usaha dalam memperluas jangkauan penjualan yang sebelumnya hanya terbatas pada media sosial. Dengan adanya website ini, pelanggan dapat dengan mudah melihat produk, melakukan pemesanan, dan menyelesaikan pembayaran secara online. Selain itu, fitur-fitur yang disediakan di dalam sistem seperti katalog produk, sistem keranjang belanja, pengelolaan pemesanan, hingga laporan penjualan juga sangat membantu admin dalam mengelola data dan aktivitas transaksi secara efisien. Secara keseluruhan, sistem ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi pemilik usaha, tapi juga meningkatkan kenyamanan pelanggan dalam mengakses layanan The Evgift secara digital.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan untuk *Website* ini agar dapat membantu dalam pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem sebelumnya yaitu sistem pemesanan dapat dengan penambahan fitur-fitur lainnya untuk menunjang *Website* agar lebih baik.
- 2) Tambahkan fitur custom pada *Website* untuk memudahkan pengguna tidak perlu untuk memesan produk custom melalui whatsapp.
- 3) Tambahkan fitur untuk mengetahui status barang yang diterima, apakah dalam keadaan yang baik atau tidak. Jika kondisi barang tidak baik, maka pelanggan dapat mengajukan permintaan retur.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wahid, A. A. “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.” *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, Okt. 2020.
- [2] D. Satwika Yuniar, “Perancangan Sistem Pemesanan Produk Berbasis Web Pada Rafa Bouquet,” Politeknik Negeri Pontianak, 2021.
- [3] H. Hermanto, R. M. Suri, dan V. Y. Yanti, "Sistem Informasi Delivery Order Pupuk Trubus Berbasis Web di CV. Prabu Siliwangi Padang," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (JUPTIK)*, vol. 1, no. 1, pp. 15–21, Jun. 2023.
- [4] C. Ophelia S, S. N. Marwiyah, dan S. Suyanti, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Pada Rumah Makan Segar Menggunakan Model Waterfall dan Berbasis Web," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 6, pp. 192–198, Jun. 2022.
- [5] M. Maydianto dan M. R. Ridho, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale dengan Framework CodeIgniter pada CV Powershop," *Jurnal Comasie*, vol. 4, no. 2, pp. 50–59, 2021.
- [6] Abdulloh, *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo., 2018.
- [7] R. Abdulloh, “7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula”. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [8] A. N. A. Saimona, B. Kurniawan, dan D. S. Agustina, “Sistem Informasi Penjualan pada Toko Anugrah Setia Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL,” *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, vol. 4, no. 1, pp. 44–54, Jun. 2021.
- [9] K. S. Ningsih, N. J. Aruan, dan A. T. A. Siahaan, “Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera dan AJAX Berbasis Website pada Kantor DISPORA Kota Medan, ”*SITek: Jurnal Sains, Informatika, dan Teknologi*, vol. 1, no. 3, pp. 1–6, Dec. 2022.
- [10] M. Andani, Salamudin, dan Hendrayudi, “Sistem Informasi Pelayanan Kependudukan Desa Lecah Berbasis Web Menggunakan PHP dan

- MySQL,” *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)*, vol. 4, no. 1, pp. 15–27, Jun. 2021.
- [11] M. Ridwan, T. H. Sinaga, dan M. Elsera, “Penerapan Framework CodeIgniter dalam Perancangan Aplikasi Manajemen Iuran Perumahan Griya Mandiri,” *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 50–58, Jul. 2022
- [12] Revoupedia, “Bootstrap CSS: Fungsi, Kelebihan, dan Cara Pakai” [Online]. Available: [Bootstrap CSS: Fungsi, Kelebihan, dan Cara Pakai 2024 | RevoU](#) .[Accessed 29 Juli].
- [13] E. Febriyanto, U. Rahardja, and N. Alnabawi, “Penerapan Midtrans sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran pada Website iPanda,” *Jurnal Informatika Upgris*, vol. 4, no. 2, pp. 246–254, 2019.
- [14] Id CloudHost "Midtrans Payment Gateway: Panduan Dasar, Cara Kerjanya" [Online]. Available: [Midtrans Payment Gateway: Panduan Dasar, Cara Kerjanya - IDCloudHost](#) .[Accessed 30 Agustus 2024].