

LAPORAN KERJA PRAKTIK

DIGIADS AIS COMPUTER: WEBSITE PROMOSI PRODUK PEDAGANG BAGIAN FRONT-END



Oleh :

Tiara Oktavian
NIM : 09021281722059

Jurusan Teknik Informatika
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020

LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTIK

DIGIADS AIS COMPUTER: WEBSITE PROMOSI PRODUK PEDAGANG BAGIAN FRONT-END

Oleh :

Tiara Oktavian
NIM : 09021281722059

Palembang, 10 Desember 2020

Pembimbing Kerja Praktik

Pembimbing Lapangan

Dian Palupi Rini, S.Si.M.Kom
NIP.197802232006042002

Arthur Ismana Sandy, S.Kom

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika

Alvi Syahrini Utami, M.Kom
NIP.19781222200604200

ABSTRAK

Dalam era digitalisasi, kita ditantang untuk berpikir secara inovatif dan kreatif guna melahirkan inovasi-inovasi terbaru. Dengan adanya era digitalisasi, cara berpikir, hidup, dan hubungan antar manusia tentunya mengalami perubahan. Perubahan teknologi yang signifikan juga mempercepat perkembangannya. AIS Computer, salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang teknologi dan informasi, tidak ingin tertinggal dalam perkembangan ini. Media informasi digital sudah menjadi sarana yang menunjang kehidupan, karena dapat menyebarkan informasi secara cepat dan dengan usaha yang minim. Oleh karena itu, AIS Computer memanfaatkan media informasi digital dalam mempromosikan barang. Dengan dibangunnya halaman web yang berguna untuk membantu pedagang dalam mempromosikan produknya, AIS Computer telah berkontribusi dalam membangun inovasi di era digital. Pembangunan halaman web ini menggunakan metode *Rational Unified Process (RUP)*, sehingga pengembangannya dapat terukur dan menghasilkan halaman web yang dapat membantu warga di sekitar kabupaten Ogan Ilir.

Kata Kunci: *website, RUP, promosi, pedagang, inovasi*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan hidayah-Nya penulis bisa menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “DIGIADS AIS COMPUTER: WEBSITE PROMOSI PRODUK PEDAGANG BAGIAN FRONT-END”. Dalam penyusunan laporan ini penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan serta dukungan dari semua pihak, tidak mungkin laporan ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasihnya kepada :

1. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Alvi Syahrini Utami, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Dian Palupi Rini, S,Si.M.Kom selaku Pembimbing Kerja Praktik yang telah mengarahkan penulis dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
4. Bapak Arthur Ismana Sandy, S.Kom, selaku Pembimbing Lapangan yang telah membimbing dan memberikan ilmunya ke penulis selama pelaksanaan kerja praktik.
5. Teman-teman seperjuanganku yang tidak pernah untuk berhenti terus berjuang.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini yang namanya tidak tersebut pada bagian ini. Semoga laporan ini dapat menjadi bahan pembelajaran bagi yang membacanya. Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan laporan ini. Sangat diharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan ini.

Palembang, 10 Desember 2020

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTIK.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Kerja Praktik	2
1.5 Manfaat Praktik Kerja	2
1.6 Batasan Masalah.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
1.8 Kesimpulan.....	4
 BAB II KAJIAN LITERATUR	 5
2.1 Pendahuluan	5
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 <i>Website</i>	5
2.2.2 <i>Hyper Text Markup Language(HTML)</i>	6
2.2.3 <i>Cascading Stylesheet(CSS)</i>	6
2.2.4 <i>JavaScript</i>	6
2.2.5 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	7

2.2.6	<i>Structured Query Language (SQL)</i>	7
2.2.7	<i>XAMPP</i>	8
2.2.8	<i>CodeIgniter3(CI3)</i>	9
2.2.9	<i>Bootstrap</i>	9
2.3	<i>Rational Unified Process</i>	9
2.3.1	Definisi Model <i>Rational Unified Process (RUP)</i>	9
2.3.2	Konsep Model <i>Rational Unified Process (RUP)</i>	10
2.4	Kesimpulan.....	11
BAB III PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK.....		13
3.1	Pendahuluan	13
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	13
3.3	Manajemen Proyek Penelitian	13
3.3.1	Penjadwalan Waktu Penelitian.....	13
3.3.2	Sumber Daya Penelitian.....	14
3.4	Rational Unified Process (RUP).....	15
3.5	Kesimpulan.....	30
BAB IV HASIL DAN ANALISIS.....		31
4.1	Pendahuluan	31
4.2	Data Hasil Pengujian	31
4.3	Analisis Hasil Pengujian.....	48
4.4	Kesimpulan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran	50

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
III-1. Tabel <i>Requirement client</i>	15
IV-1. Tabel hasil penilaian.....	48

DAFTAR GAMBAR

Halaman

II-1.	<i>Rational Unified Process (RUP)</i>	10
III-1.	Gambar Sketsa Basis Data	17
III-2.	Gambar Sketsa Halaman Utama Admin	18
III-3.	Gambar Sketsa Halaman Menu Admin.....	19
III-4.	Gambar Sketsa Halaman <i>Manage Carousel</i>	20
III-5.	Gambar Sketsa Halaman Utama User Bagian 1.....	21
III-6.	Gambar Sketsa Halaman Utama User Bagian 2.....	22
III-7.	Gambar Sketsa Modal Detail Produk.....	23
III-8.	Gambar Sketsa Halaman Login.....	23
III-9.	Gambar Sketsa Halaman Pendaftaran Bagian 1	24
III-10.	Gambar Sketsa Halaman Pendaftaran Bagian 2.....	24
III-11.	Gambar Sketsa Halaman Profil Toko.....	25
III-12.	Gambar Sketsa Halaman Profil User.....	26
III-13.	Gambar Sketsa Halaman Edit Profil dan Toko	27
III-14.	Gambar Sketsa Halaman <i>Add Product</i>	28
III-15.	Gambar Sketsa Modal <i>Change Photo</i>	29
IV-1.	Gambar Halaman Utama Bagian 1.....	32
IV-2.	Gambar Halaman Utama Bagian 2.....	32
IV-3.	Gambar Halaman Utama Bagian 3.....	33
IV-4.	Gambar Halaman Hasil Pencarian.	33
IV-5.	Gambar List Kategori.....	34
IV-6.	Gambar Modal Deskripsi Produk.....	34
IV-7.	Gambar Halaman Profil Toko Bagian 1.....	35
IV-8.	Gambar Halaman Profil Toko Bagian 2.....	35
IV-9.	Gambar Halaman <i>Login</i>	36
IV-10.	Gambar Halaman Lupa <i>Password</i>	36
IV-11.	Gambar Halaman Pendaftaran Bagian 1	37
IV-12.	Gambar Halaman Pendaftaran Bagian 2	37
IV-13.	Gambar Halaman Verifikasi <i>Email</i>	38
IV-14.	Gambar Halaman Profil Akun <i>User</i>	38
IV-15.	Gambar Halaman <i>Edit</i> Toko Bagian 1	39
IV-16.	Gambar Halaman <i>Edit</i> Toko Bagian 2	39
IV-17.	Gambar Modal <i>Edit Header</i> Toko.....	40

IV-18. Gambar Modal <i>Edit Profile</i> Bagian 1.....	41
IV-19. Gambar Modal <i>Edit Profile</i> Bagian.....	41
IV-20. Gambar Modal <i>Add Product</i>	42
IV-21. Gambar Modal <i>Edit Product</i>	42
IV-22. Gambar <i>Logout</i>	43
IV-23. Gambar Halaman Ganti <i>Password</i>	43
IV-24. Gambar Halaman Utama Admin Bagian 1.....	44
IV-25. Gambar Halaman Utama Admin Bagian 2.....	44
IV-26. Gambar Menu Admin.....	45
IV-27. Gambar Menu <i>User</i>	45
IV-28. Gambar Menu <i>Edit Carousel</i>	46
IV-29. Gambar Menu Kecamatan.....	46
IV-30. Gambar Menu Kategori.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

1. *Form* Penilaian Kerja Praktik
2. *Form* Absensi dan Kegiatan Harian Kerja Praktik

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Bab Pendahuluan ini akan berisi pembahasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan kerja praktik, manfaat kerja praktik, Batasan masalah, sistematika penulisan dan kesimpulan. Pendahuluan dimulai dengan menjelaskan latar belakang mengapa kerja praktik diadakan dan secara singkat kegiatan yang dilakukan dalam proses pelaksanaan kerja praktik tersebut.

1.2 Latar Belakang

Jurusan Teknik informatika Universitas Sriwijaya memberlakukan Kerja praktik sebagai salah satu kegiatan yang harus dilakukan sebelum tugas akhir. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga mereka mendapatkan gambaran dunia kerja itu seperti apa. Sisi lainnya mahasiswa dapat mengukur dan mengembangkan kemampuannya, dan menerapkan materi yang selama ini mereka dapatkan tetapi belum sempat untuk dipraktikkan.

E-commerce hingga saat ini terus menunjukkan perkembangan yang pesat. Semakin banyak orang yang beralih dari belanja konvensional ke belanja secara *online*, terlebih masyarakat di kota besar. Berdasarkan hasil observasi PT. AIS Komputer hal ini memberikan dampak bagi usaha menengah kecil di wilayah kab. Ogan Ilir, oleh karena itu PT. AIS Komputer berinisiatif memberikan lapak untuk usaha menengah kecil mempromosikan produk yang mereka miliki. Maka dari itu,

atas inisiatif dari penulis dan juga saran dari pembimbing lapangan, maka dibentuklah *website online advertisement* yang bernama DigiAds sebagai syarat untuk melaksanakan kerja praktik di PT. AIS Komputer.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu bagaimana membangun *website* yang tampilannya mudah dipahami sehingga dapat membantu dalam memperkenalkan produk-produk UMKM di Ogan Ilir.

1.4 Tujuan Kerja Praktik

Tujuan dari kerja praktik ini adalah menciptakan sebuah website dengan konsep *e-commerce* yang dapat menampung calon toko yang mendaftarkan diri untuk diiklankan produk-produknya dengan mencantumkan foto, dan informasi produk maupun toko tersebut. Serta mengenalkan kepada masyarakat maupun pembaca tentang AIS Computer.

1.5 Manfaat Praktik Kerja

Manfaat kerja praktik di PT. AIS Komputer adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa memperoleh pengalaman dan keterampilan untuk menunjang kebutuhan yang ada di dunia pekerjaan.
2. Mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang sudah didapatkan selama kegiatan perkuliahan di perusahaan.
3. Mahasiswa dapat memiliki gambaran tentang pekerjaan yang dapat dilakukan sesuai dengan pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan.

1.6 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Konsep yang dibawa adalah *e-commerce*, namun tidak mengambil fungsi *check-out* dan *delivery*.
2. Implementasi yang dihasilkan dalam bentuk situs berbasis *web* tetapi belum diluncurkan ke public, *website* masih dijalankan dalam *localhost*.
3. Situs diperuntukan masyarakat Kab. Ogan Ilir yang ingin mengembangkan usahanya atau sekedar mencari produk dari usaha yang ada di Ogan Ilir.
4. Pembahasan akan berfokus terhadap pengembangan *user interface* untuk pengguna desktop.

1.7 Sistematika Penulisan

Terbagi dalam 5 BAB, yakni:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah/ruang lingkup serta sistematika penulisan.

BAB II. KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini akan dibahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian, seperti definisi web, penjelasan HTML/CSS, definisi mengenai *javascript*, pengembangan web dengan *code igniter* dan bootstrap, serta penggunaan PHP Mailer.

BAB III. PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dibahas mengenai tahapan pengembangan perangkat lunak yang akan dilaksanakan pada kerja praktik. Di akhir bab ini berisi perancangan manajemen proyek pada pelaksanaan penelitian.

BAB IV. HASIL DAN ANALISIS

Pada bab ini, hasil pengujian dari pembangunan perangkat lunak akan disajikan. Analisis diberikan sebagai basis dari kesimpulan yang diambil dalam penelitian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian ini.

1.8 Kesimpulan

Pada bab I ini dapat disimpulkan bahwa masalah yang harus diselesaikan pada kegiatan kerja praktik ini adalah membangun website yang *user friendly* sehingga dari sisi penjual dapat dengan mudah mengenalkan produk-produk mereka ke konsumen, dan bagi konsumen mereka bisa dengan mudah melihat-lihat barang yang mereka inginkan.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas landasan teori yang menunjang proses analisis masalah pada kegiatan kerja praktik. Fungsi landasan teori disini adalah sebagai landasan untuk berargumentasi dalam pemecahan masalah. Serta penjelasan metode apa yang digunakan dalam mengembangkan proyek kerja praktik ini.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Website

Menurut (Fensel et al., 2003) tujuan utama dibuatnya web adalah sebagai wadah yang tak memiliki batasan dimana isinya berupa informasi, informasi ini disimpan dalam bentuk *hypertext link* yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Menurut (Solichin et al., 2016) web merupakan bagian dari layanan yang dapat berjalan di atas teknologi internet. Halaman web dapat diakses karena adanya web server, HTML dan HTTP. Sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut, website adalah tempat tak kasat mata yang penuh dengan informasi berupa dokumen multimedia seperti teks, gambar, suara, atau video, yang mana ditulis menggunakan HTML dan bekerja menggunakan protokol HTTP, agar bisa dilihat oleh banyak orang maka harus ada web server agar *user* dapat mengakses dari browser masing-masing.

2.2.2 *Hyper Text Markup Language(HTML)*

Pada tahun 1989 *Hyper Text Markup Language* atau HTML dan *Hyper Text Transfer Protocol* atau HTTP dikembangkan oleh Tim-Berners Lee dengan tujuan menghubungkan satu halaman web dengan halaman web lainnya. Dalam menetapkan standar pembentukan HTML didirikan sebuah konsorsium W3C (*World Wide Web Consortium*). Standar HTML terbaru yang dirilis oleh W3C adalah HTML5. Dalam HTML5 ini diperkenalkan fitur baru, beberapa diantaranya yaitu penanganan audio, video dan penyimpanan local. (Solichin et al., 2016)

2.2.3 *Cascading Stylesheet(CSS)*

Cascading Stylesheet pertama kali diajukan oleh Håkon Wium Lie pada tahun 1994 yang kemudian distandarisasi oleh W3C, CSS mendeskripsikan bagaimana HTML akan ditampilkan. Tujuan dari penggunaan CSS ini adalah mempermudah dan membuat efisien dalam memperindah tampilan halaman web. Versi terbaru untuk CSS yaitu CSS 3, salah satu kelebihan CSS 3 dibanding versi sebelumnya yaitu penambahan fitur *media-queries* dan penanganan *font* web. (Solichin et al., 2016)

2.2.4 *JavaScript*

JavaScript dikembangkan oleh Netscape yang pada awalnya diberi nama *LiveScript*. Fungsi utama dari *JavaScript* ini adalah menambah fungsionalitas dan kenyamanan dari halaman web. Fokus *JavaScript* sendiri adalah pengolahan data dari sisi *client* dan penyajian komponen yang interaktif. *JavaScript* semakin

populer akibat kemunculan AJAX (*Asynchronous Javascript And XML*) yang membuat interaksi server dan client menjadi fleksibel. (Solichin et al., 2016)

2.2.5 Hypertext Preprocessor (PHP)

Hypertext Preprocessor atau yang biasa disebut PHP merupakan Bahasa pemrograman yang banyak digunakan dalam pengembangan web dan dapat disematkan kedalam HTML. Tujuan utama dibuatnya PHP ini adalah membantu web developer dalam mengembangkan web secara cepat dan dinamis. (Achour et al., 2020)

PHP banyak digunakan karena bersifat *open-source* sehingga developer bisa menghemat biaya, selain itu performa PHP tidak perlu diragukan lagi. Pada saat ini versi terbaru PHP yaitu PHP 8 yang dirilis pada tanggal 26 November 2020, karena masih tergolong baru, PHP versi ini belum terlalu banyak yang menggunakannya. Pada saat ini versi PHP yang paling banyak digunakan adalah PHP 7.2, dikarenakan kemunculan PHP 8 versi ini akan berhenti mendapatkan pembaharuan keamanannya, sehingga developer diharapkan menggunakan versi yang lebih baru. (Achour et al., 2020)

2.2.6 Structured Query Language (SQL)

Pada tahun 1970-an SQL dikembangkan oleh Donald D. Chamberlin dan Raymond F. Boyce setelah mempelajari tentang model relasi dari Edgar F. Codd. Versi awal SQL dinamai dengan SEQUEL (*Structured English Query Language*), tetapi SEQUEL telah menjadi *trademark* milik perusahaan Hawker Siddeley, sehingga digantilah menjadi SQL seperti yang kita kenal (Chamberlin, 2012).

Pada awalnya SQL, saat masih bernama SEQUEL, dibuat untuk mengambil dan memanipulasi data yang tersimpan di *quasi-relational database management system* milik IBM yang bernama *system R* (Chamberlin & Boyce, 1974). Saat ini SQL berfungsi untuk mengelola data yang berada di *Relational Database Management System (RDBMS)*. ANSI (*American National Standards Institute*) menetapkan SQL sebagai bahasa standar untuk RDBMS.

SQL terdiri dari dua bahasa yaitu, *Data Definition Language (DDL)* dan *Data Manipulation Language (DML)*. DDL digunakan untuk mendefinisikan, mengubah, serta menghapus objek-objek ataupun basis data yang dipilih. DDL yang digunakan diantaranya “Create” untuk membuat objek baru, “Drop” untuk menghapus, “Alter” digunakan untuk mengubah objek yang ada, serta “Use” untuk memilih objek yang diinginkan. DML sendiri digunakan untuk memanipulasi objek yang ada, perintah yang termasuk DML diantaranya “Select” untuk menampilkan data, “Insert” untuk menambahkan data baru, “Update” memperbaharui data yang ada, “Delete” digunakan untuk menghapus data. (*Comparison of different SQL implementations*, n.d.)

2.2.7 XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak yang bersifat *open source* dan *cross platform* yang dikembangkan oleh Apache Friends, sesuai dengan namanya XAMPP terdiri dari berbagai program yang mendukung pengembangan halaman web. Program utama yang terdapat di dalam XAMPP yaitu Apache HTTP Server, MariaDB, PHP, dan Perl. (*New XAMPP with MariaDB*, n.d.)

2.2.8 CodeIgniter3(CI3)

CodeIgniter adalah sebuah *framework* PHP yang berisi fungsi, prosedur dan kelas yang berguna untuk mempermudah dan mempercepat dalam membangun web dinamis. CodeIgniter menggunakan model MVC (Model, View, Controller), controller di MVC berguna untuk memahami perintah yang diberikan *user* dan meneruskannya ke model untuk mengambil data yang dibutuhkan oleh *user*, selanjutnya model akan mengakses database berdasarkan perintah dari controller tadi, setelah data didapatkan maka data akan dikonversikan ke bentuk yang mudah dibaca dan enak dipandang oleh *user* dan jawaban dari perintah tadi ditampilkan ke *browser user*. (*CodeIgniter User Guide*, n.d.)

2.2.9 Bootstrap

Bootstrap adalah salah satu *front-end framework* yang populer karena gratis dan bersifat *open-source*. Bootstrap berisikan HTML, CSS, dan juga javascript yang berfokus untuk mempermudah developer dalam mengatur tampilan halaman web. Selain menyediakan komponen *class interface*, bootstrap juga memberikan keleluasaan bagi kita untuk mengembangkan *class* bawaan dari bootstrap dengan menambahkan *class* atau CSS buatan kita sendiri.

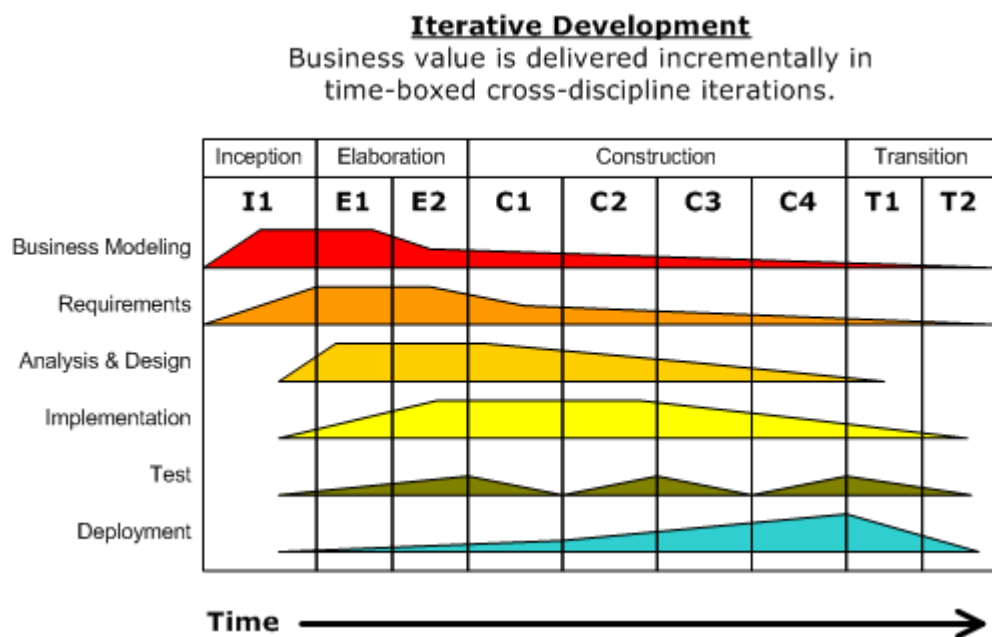
2.3 Rational Unified Process

2.3.1 Definisi Model Rational Unified Process (RUP)

Rational Unified Process (RUP) adalah sebuah *framework* proses pengembangan perangkat lunak *iterative* yang dikembangkan oleh Rational, sebuah perusahaan Amerika Serikat yang berfokus terhadap rekayasa perangkat lunak, pada tahun 2003. Secara umum, RUP dideskripsikan melalui tiga

pandangan, yaitu perspektif dinamik yang berfokus ke pembagian waktu di fase yang ada di model, perspektif static berfokus ke proses aktivitas, dan perspektif praktik yang berfokus ke praktik mana yang cocok untuk tiap prosesnya. (Sommerville, 2016)

2.3.2 Konsep Model *Rational Unified Process* (RUP)



[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

Gambar II-1. *Rational Unified Process* (RUP)

Arsitektur dari model RUP dapat dilihat pada gambar II-1., RUP terdiri atas beberapa fase yang digambarkan pada Gambar II-1. yaitu fase *inception*, *elaboration*, *contruction*, dan *transition*.

1. *Inception*

Fase ini menekankan pada perencanaan *requirement* dan pemodelan bisnis. Pekerjaan yang dilingkupi fase ini adalah mendefinisikan batasan dan membangun *bussiness case*.

2. *Elaboration*

Fase ini menekankan pada pekerjaan yang berkaitan dengan kebutuhan, analisis dan perancangan. Pada fase ini, setiap kebutuhan dan resiko yang akan ditemui pada saat pembangunan perangkat lunak dianalisa terlebih dahulu sehingga resiko dapat diperkecil. Fungsionalitas utama dan struktur perangkat lunak juga didefinisikan pada fase ini. Langkah-langkah yang dikerjakan pada fase ini menjadikan fase yang paling kritis dari keempat fase utama. Kesalahan pada fase ini akan dibawa pada fase sebelumnya, yang kemungkinan besar akan menghasilkan perangkat lunak dengan sifat-sifat yang tidak sesuai dengan kebutuhan.

3. *Construction*

Merupakan fase dimana setiap model yang telah direncanakan sebelumnya diterapkan pada modul-modul dari program. Pengujian pada modul juga dilaksanakan pada setiap modul yang dihasilkan. Aktivitas analisis dan perancangan tetap dilaksanakan secara berkesinambungan. Hal ini berhubungan dengan sifat dari fase tersebut.

4. *Transition*

Merupakan fase dimana setiap modul kemudian diintegrasikan menjadi perangkat lunak. Pengujian dilakukan terhadap sistem, dan kemudian diantarkan kepada pengguna. Pekerjaan-pekerjaan yang menyangkut pelatihan, panduan kepada pengguna, dan promosi juga dilaksanakan pada fase ini.

2.4 Kesimpulan

Bab ini berisi tentang metode apa yang akan digunakan dalam membangun sebuah sistem yaitu metode RUP dengan penjabaran requirement menggunakan

diagram Use-case. Metode ini dianggap cocok untuk menyelesaikan proyek yang akan dikerjakan, karena RUP setiap proses didalam fase-fase yang ada bisa dilakukan secara paralel dan fleksibel.

BAB III

PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Pendahuluan

Pada bab ini akan menjelaskan proses pengembangan web DigiAds dan tahapan-tahapannya serta metode yang digunakan untuk sebagai acuan dalam membangun perangkat lunak berbasis web ini sesuai dengan tujuannya.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang akan digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini yaitu menggunakan metode *Rational Unified Process (RUP)*. Secara umum, langkah-langkah yang akan dilakukan pada pengembangan perangkat lunak yakni fase insepisi, elaborasi, konstruksi, dan transisi.

3.3 Manajemen Proyek Penelitian

3.3.1 Penjadwalan Waktu Penelitian

Proyek ini akan dikerjakan selama kurang lebih 1 bulan. Waktu yang sedikit itu digunakan semaksimal mungkin karena fitur-fitur yang dibangun dikerjakan sebaik mungkin untuk dapat dipakai nantinya. Maka proyek ini dilakukan dalam siklus RUP.

Estimasi waktu yang dibutuhkan untuk setiap siklus adalah sebagai berikut:

- a. Fase Insepisi : 1 Agustus 2020 – 5 Agustus 2020 (5 hari)
- b. Fase Elaborasi: 6 Agustus 2020 – 12 Agustus 2020 (1 minggu)

- c. Fase Konstruksi : 13 Agustus 2020 – 27 Agustus 2020 (2 minggu)
- d. Fase Transisi : 28 Agustus 2020 – 1 September 2020 (5 hari)

3.3.2 Sumber Daya Penelitian

Sumber daya yang dilakukan selama penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Visual Studio Code

Visual Studio Code digunakan dalam menulis kode program dalam proyek kerja praktik ini. Alasannya adalah banyak ekstensi yang sangat membantu dalam menghubungkan kode *mark-up* dengan kode program PHP, dan Javascript. Dan juga memberikan tema yang menarik untuk tetap terus menulis kode.

- b. XAMPP

XAMPP digunakan sebagai server local (localhost). XAMPP digunakan karena mudah digunakan dan dipahami oleh hampir semua programmer.

- c. Codeigniter3

Codeigniter digunakan sebagai *framework* dalam membangun perangkat lunak berbasis web ini. Konsep Model, View, Controller adalah pilihan terbaik dalam membangun perangkat lunak menengah-kompleks seperti ini. Versi yang digunakan adalah Codeigniter3 karena lebih mudah diatur pengaturan dan versi ini yang paling stabil.

- d. Moqups

Moqups merupakan web yang membantu dalam proses pembuatan rancangan web yang nantinya akan jadi pedoman dalam membangun web.

- e. Bootstrap

Bootstrap berguna untuk mempermudah dalam mengatur tampilan *layout* halaman website.

3.4 Rational Unified Process (RUP)

Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mengikut metode RUP:

1. Fase insepasi

Fase ini merupakan tahap yang penting karena developer harus mengidentifikasi *requirement* sistem yang akan dikembangkan. Metode yang digunakan untuk mengidentifikasi *requirement* apa saja yang dibutuhkan yaitu dengan mencatat point penting dari hasil diskusi bersama klien kami, yakni pembimbing lapangan. Setelah itu melakukan validasi pada poin-poin yang telah diperoleh sebelumnya, diantaranya:

Tabel III-1. *Requirement Client*

Requirement
Halaman utama website berisikan barang-barang yg dipromosikan
Pengunjung dapat melihat-lihat produk tanpa harus mendaftar
Pengunjung dapat menyaring produk berdasarkan beberapa kategori
Terdapat halaman untuk detail produk dan juga detail toko
User yang tertarik mengiklankan produk pada website, dapat menjadi user-penjual
Halaman profil user menampilkan produk yang dimiliki oleh toko, header yang berisi gambar toko, deskripsi profile.
Pemilik akun mencantumkan nomor telepon, alamat, dan sosial medianya pada bagian deskripsi profile.
Pemilik akun dapat melakukan perubahan terhadap produknya dengan membuka halaman profil
Admin dapat mengetahui berapa banyak produk yang ada, berapa

banyak toko yang mendaftar, dan statistik dasar lainnya.
Di halaman admin terdapat bagian khusus untuk list user, list admin, bagian untuk mengedit carousel pada halaman utama, dan list kategori

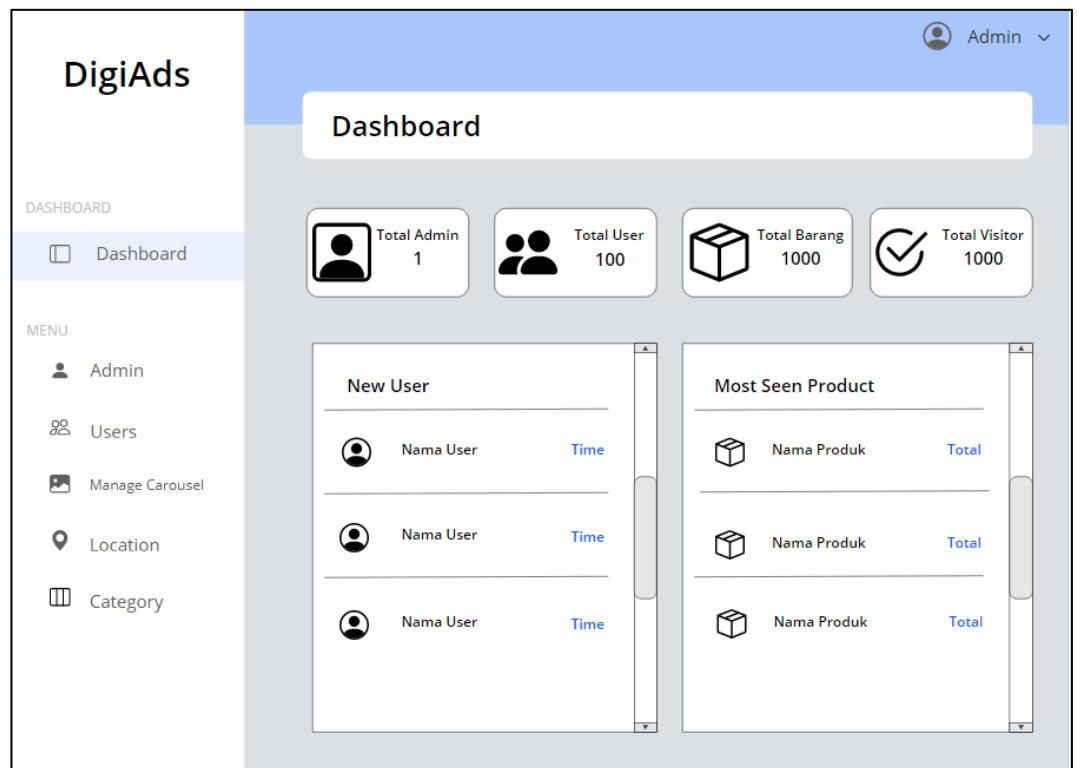
2. Fase *Elaboration*

Fase elaborasi bertujuan untuk menganalisa *requirement*, setelah menganalisis *requirement* kita dapat mengetahui apa saja yang harus ditambahkan atau dikurangi. Pada fase ini, kami membuat sketsa database yang sesuai untuk web yang akan dibangun. Selain itu kami juga telah membuat sketsa untuk beberapa halaman web yang nantinya akan berguna dalam menjadi rujukan kedepannya. Sketsa database dapat dilihat pada gambar III-1.

Gambar III-1. Sketsa Basis Data



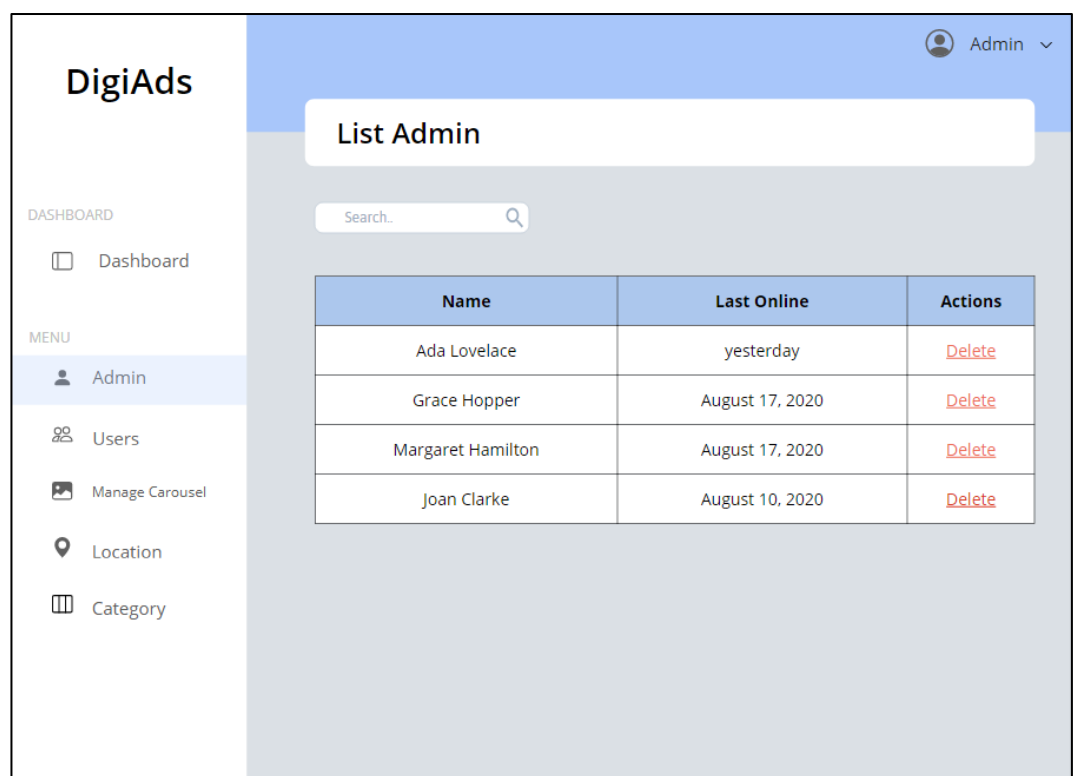
Tampilan Web yang kami buat memiliki beberapa target pengguna diantara admin, user yang tidak memiliki akun dan user yang memiliki akun. Berdasarkan *requirement* yang disebutkan oleh klien, kami menangkap admin berfungsi untuk mengawasi dan mengatur halaman web. Berikut gambar III-2. adalah sketsa halaman utama dari sesi admin, di halaman utama ini selain admin dapat memantau berapa banyak pengunjung web, admin dapat juga melihat jumlah admin dan *user* yang ada, serta jumlah barang yang telah ada di web. Disediakan juga dua kolom untuk melihat *user* yang baru saja mendaftar dan produk yang paling banyak dilihat.



Gambar III-2. Sketsa halaman utama admin

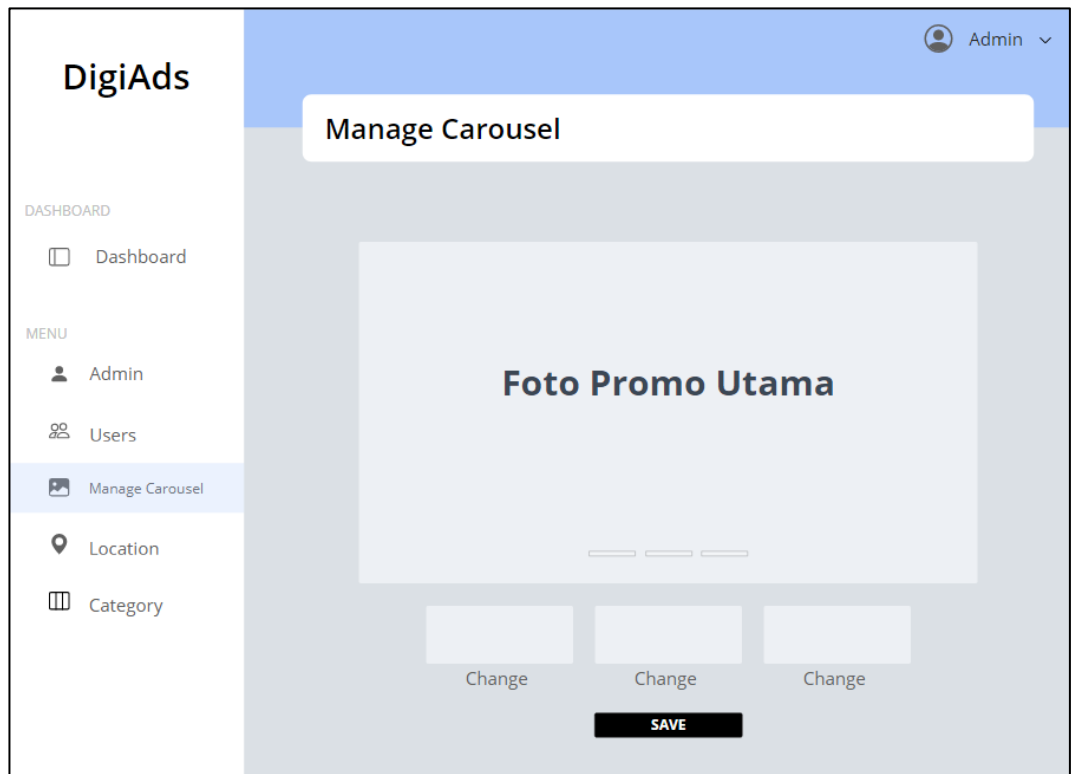
Dilihat dari tampilan halaman utama admin, terdapat beberapa menu lagi diantaranya Admin, Users, Manage Carousel, Location, dan Category. Beberapa

menu memiliki tampilan yang sama seperti gambar III-3. yaitu Admin, Users, Location dan Category. Pada dasarnya empat menu tersebut menampilkan tabel yang berisi daftar sesuai masing-masing menu, tetapi kolomnya berbeda-beda tergantung fungsi masing-masing. Menu Location dan Category dibuat untuk memudahkan admin dalam melihat, menghapus atau menambahkan lokasi dan kategori baru.



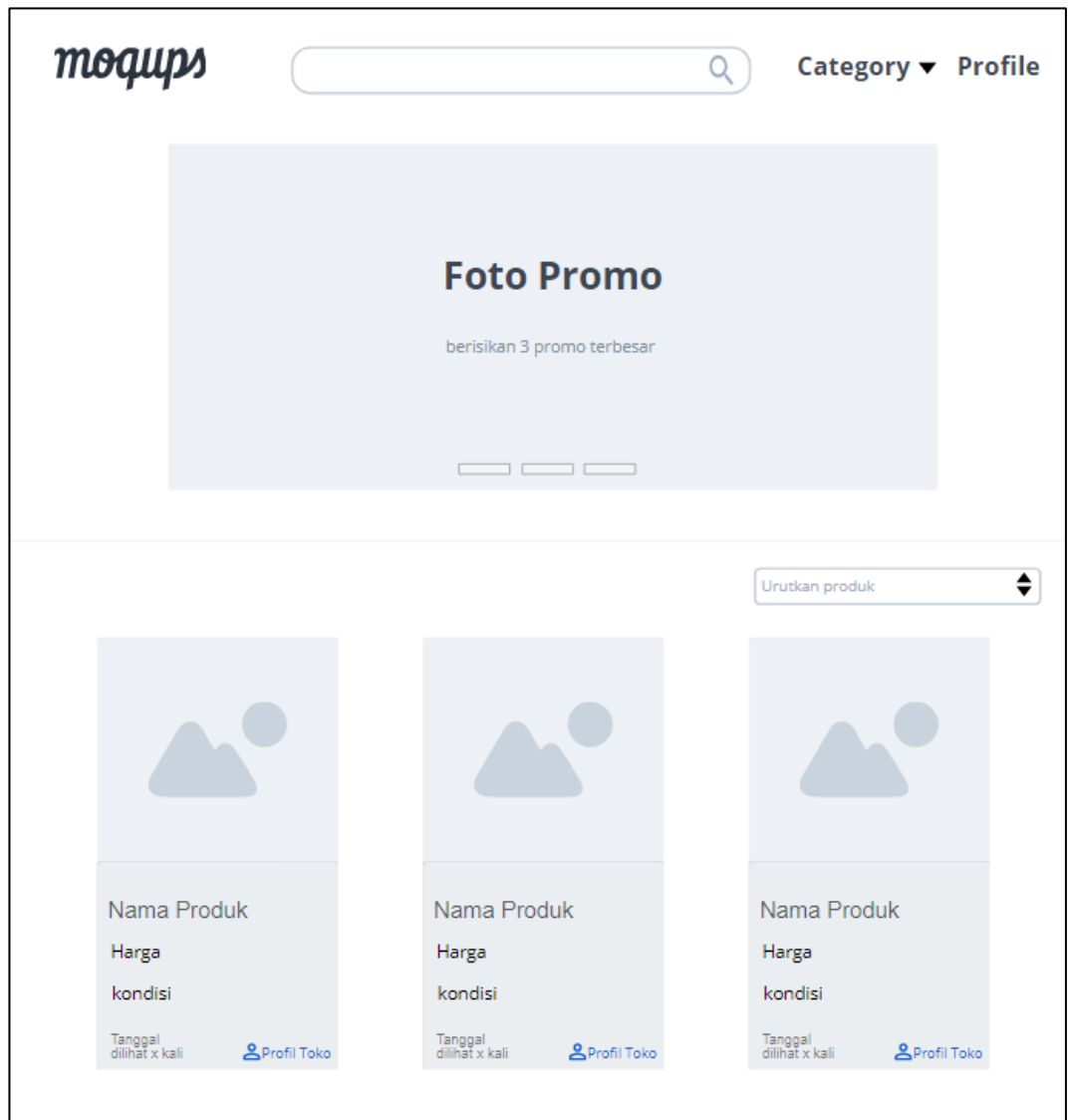
Gambar III-3. Sketsa halaman menu admin

Sementara itu, halaman “Manage Carousel” bertujuan untuk mempermudah admin dalam mengubah *carousel* yang ada di halaman utama sesi *user*.



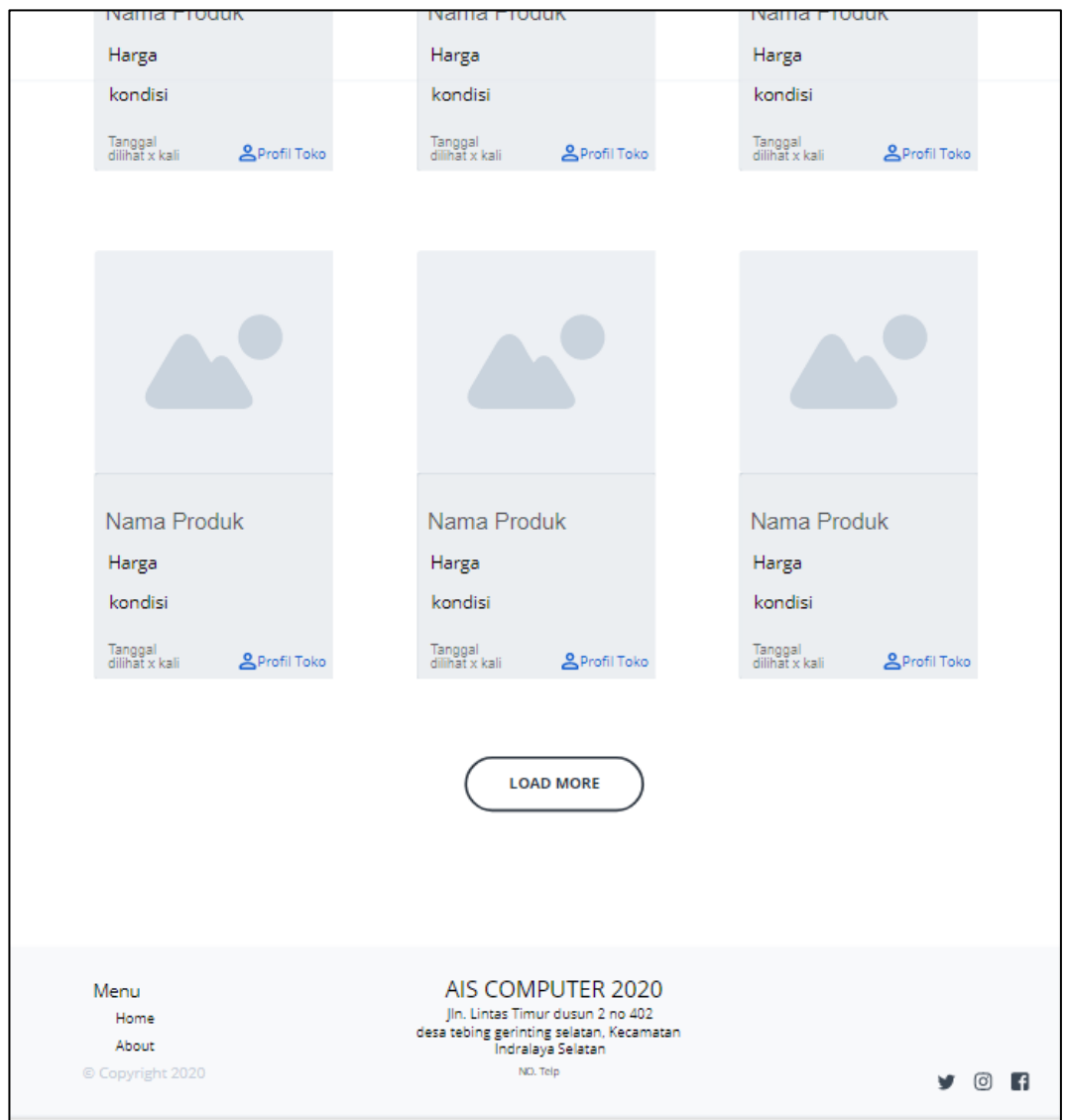
Gambar III-4. Sketsa halaman menu manage carousel

Sketsa berikutnya merupakan tampilan pada saat sesi *user*. Halaman utama dari sesi *user* tampak seperti gambar III-5. Dan gambar III-6., di halaman utama fokus utamanya adalah menampilkan produk-produk dari *user* dan promo utama yang sedang berlangsung. Produk yang ditampilkan hanya beberapa bagian saja hal ini untuk mengefisiensikan proses *loading* ketika user masuk ke halaman utama, untuk produk lainnya bisa dilihat di halaman berikutnya. Cara mengakses halaman berikutnya cukup dengan memencet tombol “load more” yang telah disediakan di bagian bawah halaman.



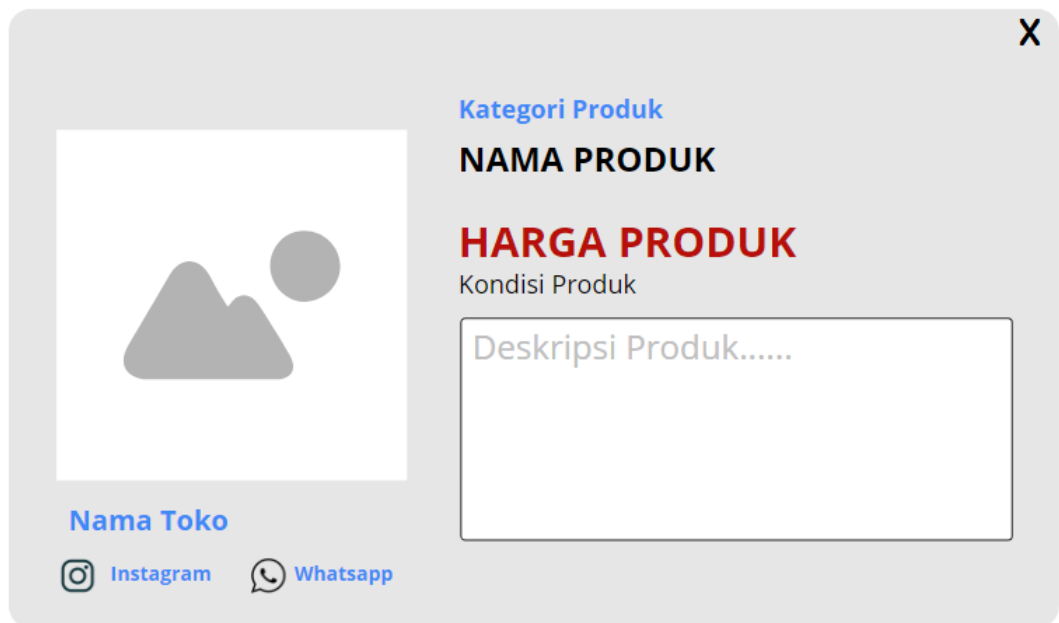
Gambar III-5. Sketsa halaman utama *user* bagian 1

User dapat mencari produk yang diinginkan menggunakan *search bar* yang telah disediakan di bagian *header*. Produk yang ditampilkan diurutkan sesuai tanggal, yang mana produk terbaru berada di awal, tetapi user bisa mengaturnya dengan menggunakan *filter bar* yang telah disediakan.



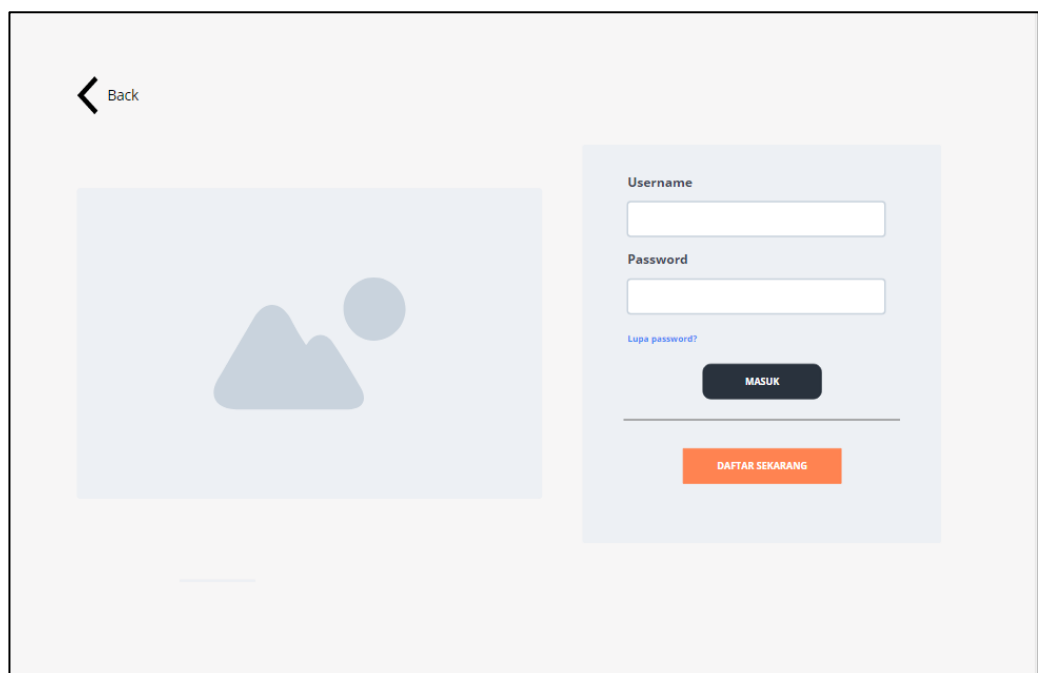
Gambar III-6. Sketsa halaman utama *user* bagian 2

Jika *user* ingin mengetahui detail produk, maka *user* cukup menekan produk yang diinginkannya. Kemudian akan muncul modal yang berisikan detail produk. Berikut adalah rancangan tampilan dari modal detail produk.



Gambar III-7. Sketsa modal detail produk

Pada *header* halaman utama terdapat bagian “profile”, ketika ini ditekan oleh *user* yang memiliki akun belum login atau belum memiliki akun sama sekali, maka user akan dialihkan ke halaman *login*. Selain itu admin login juga melalui halaman ini. Berikut adalah gambaran halaman *login*.



Gambar III-8. Sketsa halaman *login*

Jika *user* ingin membuat akun, *user* cukup menekan tombol “Daftar sekarang”, nantinya *user* akan dialihkan ke halaman pendaftaran.

<

Pendaftaran

username

Password

Re-type password

Email

Gambar III-9. Sketsa halaman pendaftaran bagian 1

Nama Depan

Nama Belakang

Nama Toko

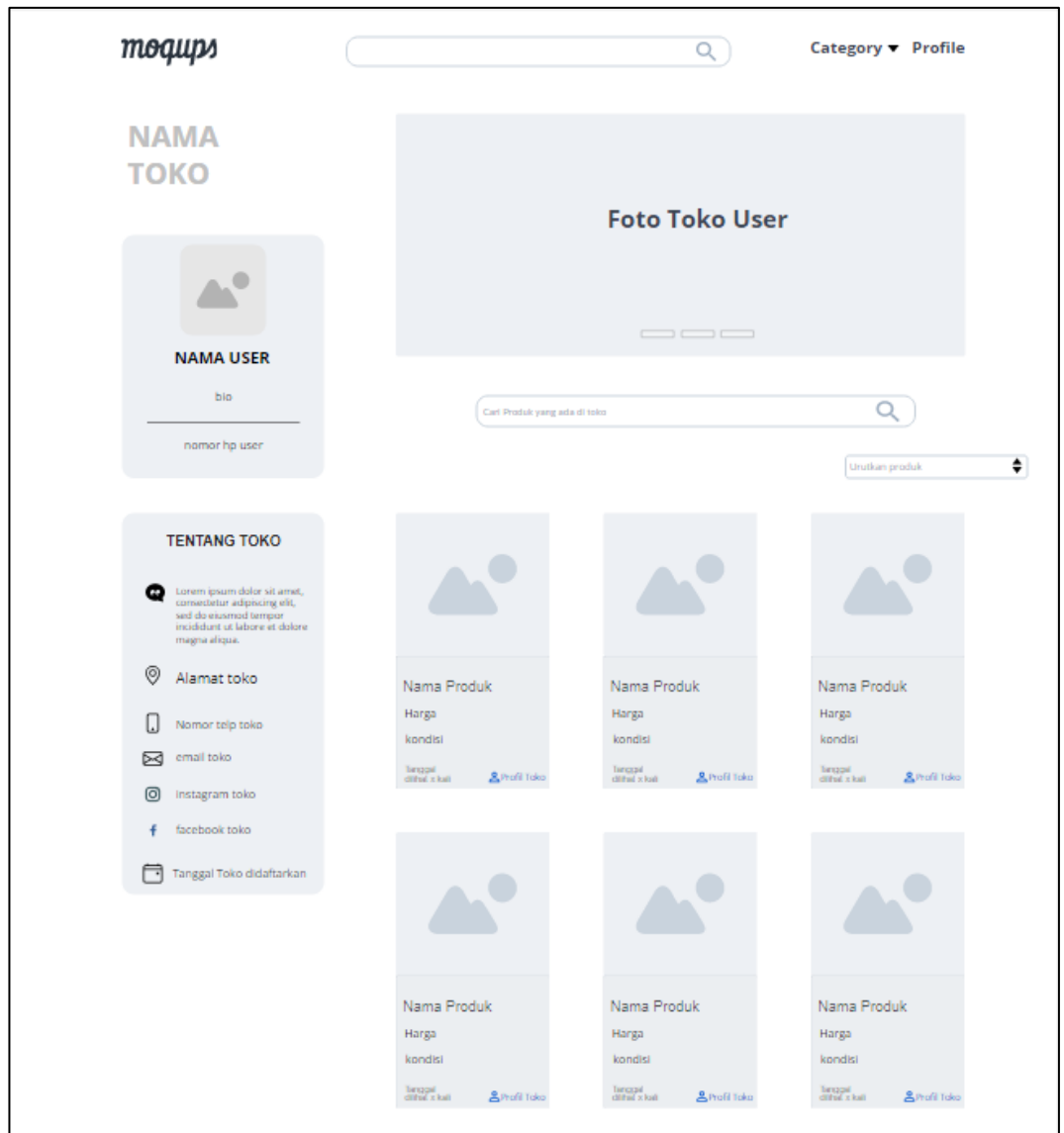
Alamat Toko

Kecamatan

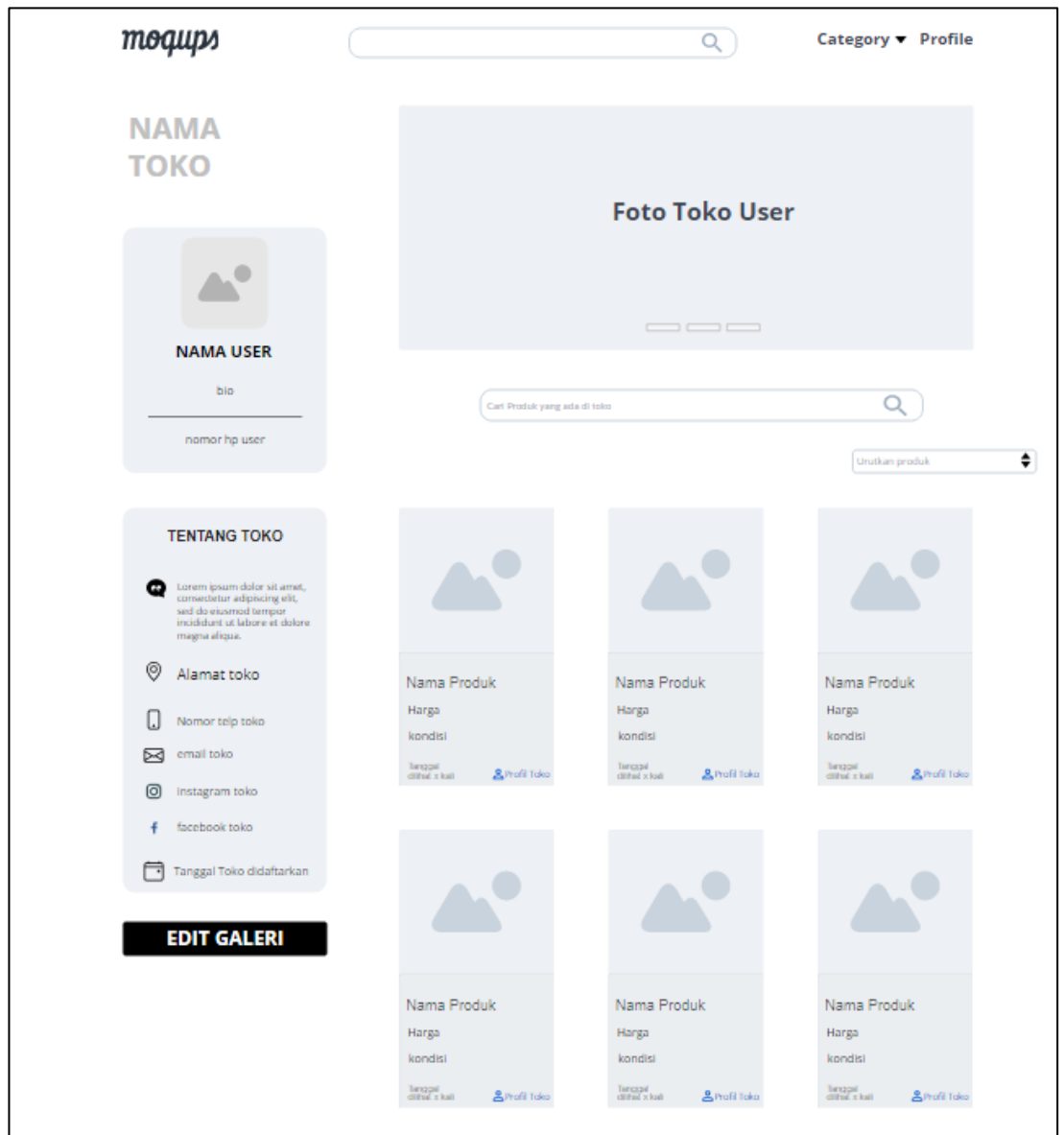
REGISTER NOW

Gambar III-10. Sketsa halaman pendaftaran bagian 2

Setelah *user login* dan membuka halaman profil, maka tampilan halaman profil akan sebagai berikut. Tampilan profil ini sama seperti tampilan ketika user mengunjungi profil toko lain, yang membuat beda adalah tombol “edit galeri” hanya muncul di akun *user*.

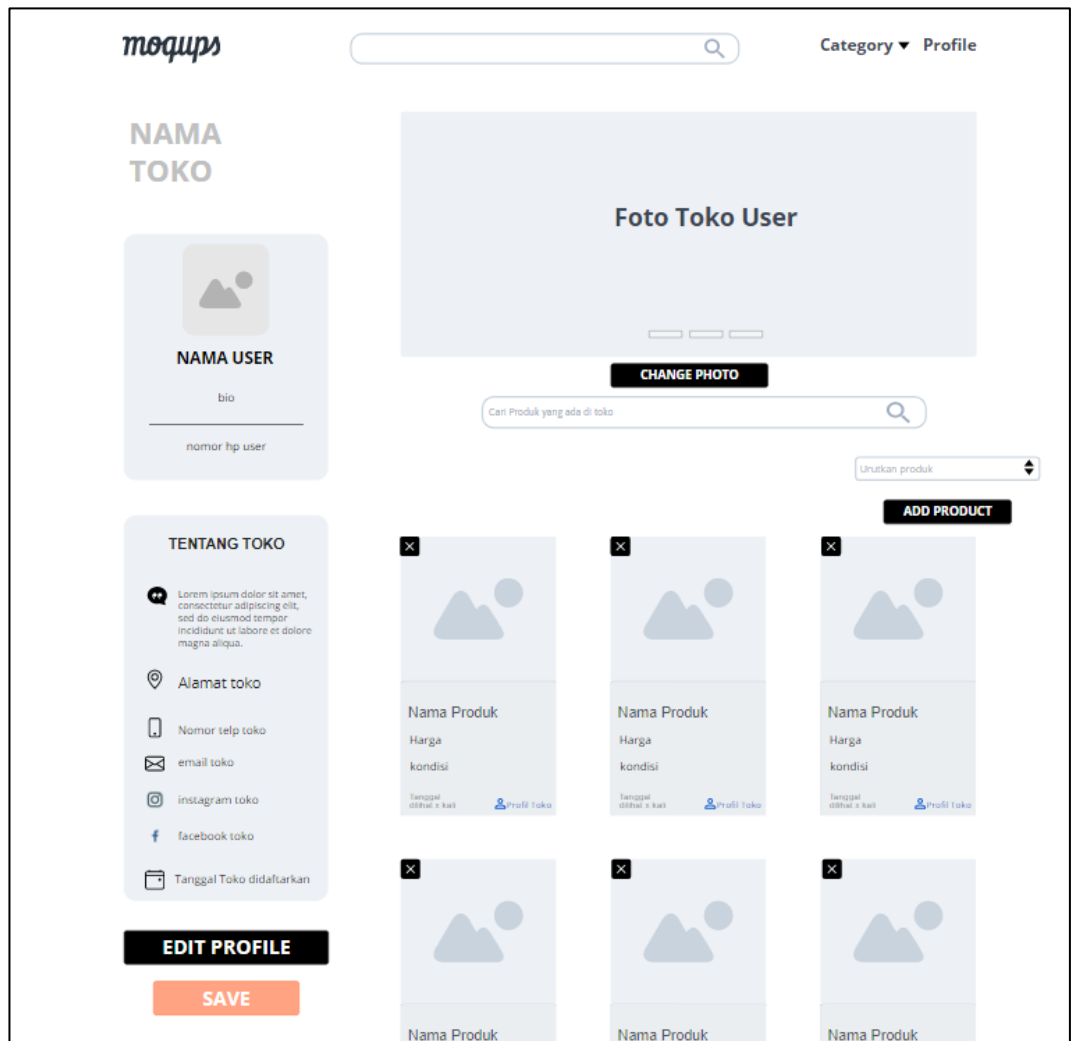


Gambar III-11. Sketsa halaman profil toko



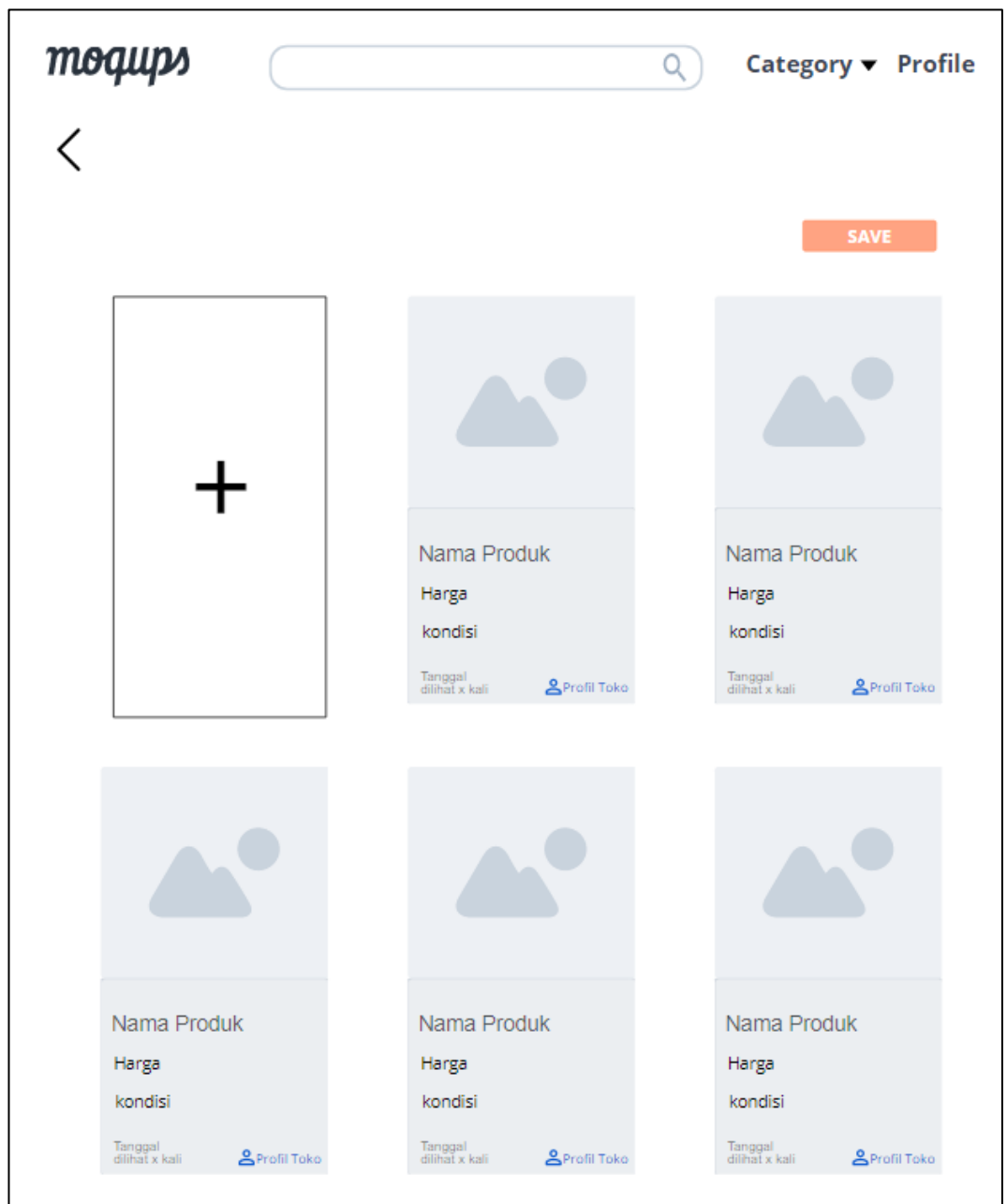
Gambar III-12. Sketsa halaman profil *user*

Pada gambar III-12. terdapat tombol “edit galeri”, apabila tombol ini ditekan nantinya akan memasuki halaman untuk mengedit profil dan juga produk-produk.

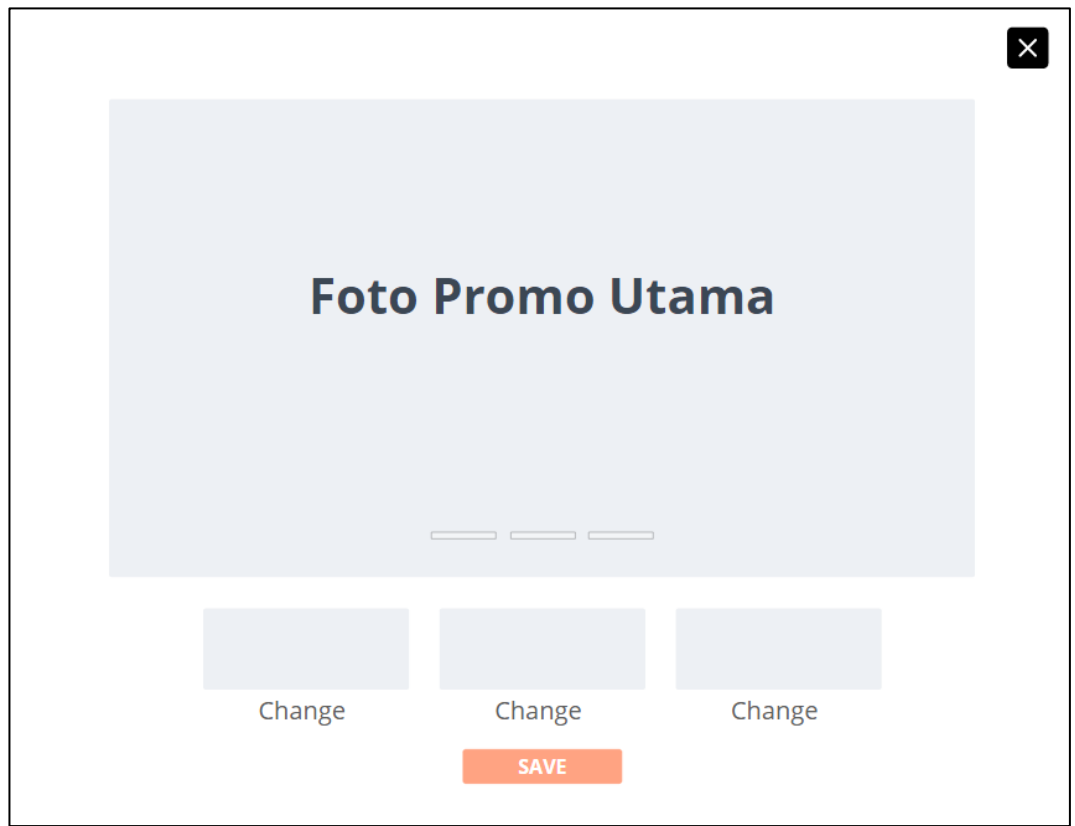


Gambar III-13. Sketsa halaman edit profil dan toko

Jika user ingin menambahkan produk dan mengubah header tokonya, maka user cukup menekan tombol “ADD PRODUCT” dan “CHANGE PHOTO” seperti yang tersedia di gambar III-13. Kami menggunakan modal untuk menampilkan “CHANGE PHOTO”, sehingga user tidak perlu pindah halaman. Selain itu user juga bisa mengubah dan menghapus produk yang telah ada cukup dengan menekan salah satu produk yang ingin diubah.



Gambar III-14. Sketsa halaman *add product*



Gambar III-15. Sketsa modal *change photo*

3. Fase Konstruksi

Pada fase ini sketsa tampilan web dan basis data tadi mulai kami bangun. Fase ini dimulai dengan membuat basis data, kemudian halaman untuk *user* dan admin. Waktu yang habis untuk fase ini sekitar dua minggu lebih, karena yang dibuat tidak hanya tampilan halaman web nya saja, tetapi juga menyambungkannya dengan basis data. Pada fase ini dilakukan berulang kali testing untuk mengetahui kekurangan dan memperbaikinya. Selain itu klien juga memberikan beberapa point tambahan. Dari sketsa yang telah dibuat ada beberapa tambahan halaman yang diinginkan oleh klien, diantaranya adalah halaman verifikasi email dan halaman untuk ganti password dibuat tersendiri.

4. Fase Transisi

Fase ini adalah penilaian dan pengujian mengenai hasil proyek yang telah sudah dikerjakan. Aktivitas yang dilakukan adalah finalisasi serta koreksi terhadap perangkat lunak yang sudah diciptakan. Pada fase ini hasil pengerjaan web didemonstrasi di depan klien dalam hal ini pembimbing lapangan. Pengujian perangkat lunak terus dilakukan sampai klien puas akan hasil dari proyek yang dikerjakan. Agar klien puas dengan hasil proyek, maka akan dilakukan revisi dan pengembangan pada fitur-fitur yang ada di halaman web.

3.5 Kesimpulan

Pada bab ini dapat disimpulkan mengenai alur dan metode pengembangan perangkat lunak. Proyek ini dapat dikatakan sebagai proyek menengah-kompleks sehingga kami memilih menggunakan metode Rational Unified Process (RUP) supaya kerja kami menjadi terstruktur dan bisa bekerja secara paralel. Hal ini dikarenakan RUP menggunakan metode iteration incremental sehingga kesalahan atau error dapat diatasi sejak awal.

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS

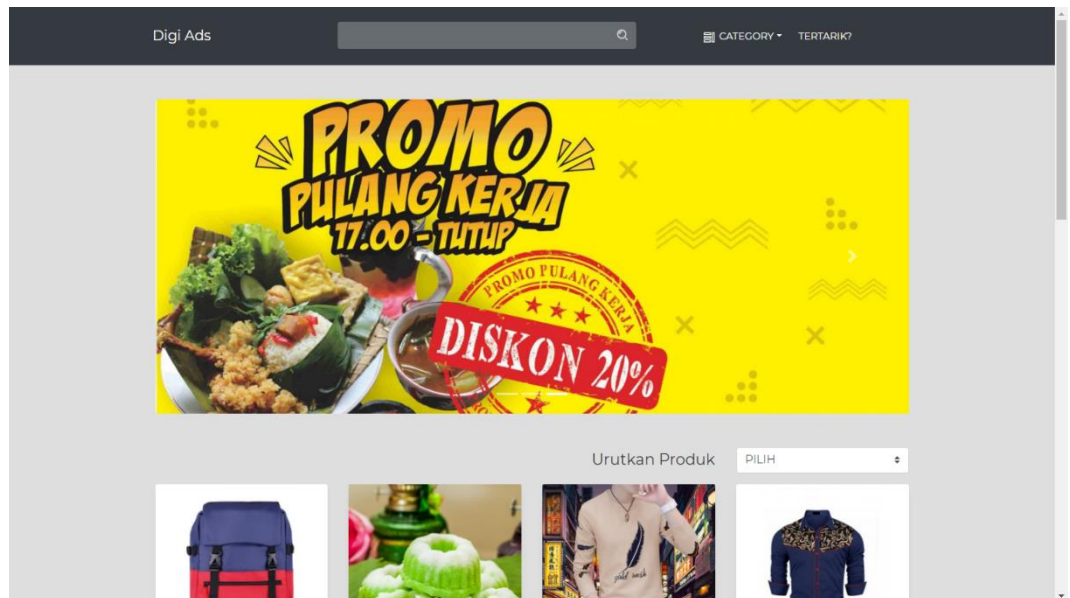
4.1 Pendahuluan

Pada bab ini, akan ditampilkan hasil pengujian dari pembangunan perangkat lunak. Analisis diberikan sebagai basis dari kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini.

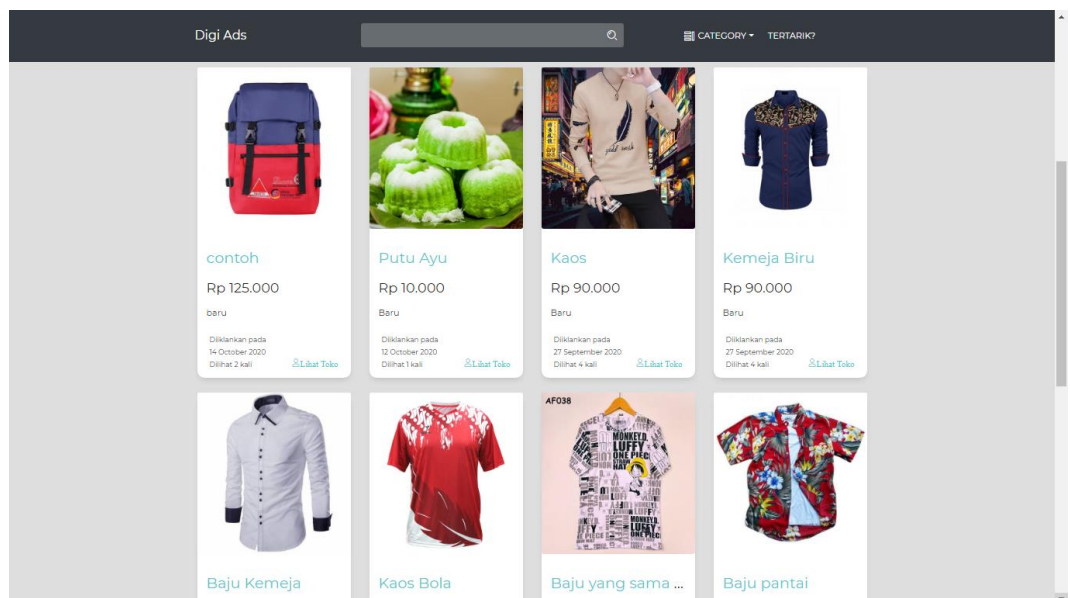
4.2 Data Hasil Pengujian

Kami menggunakan pengujian dengan metode *user acceptance testing*. *User Acceptance Testing* merupakan metode pengujian yang dilakukan oleh *end-user*, pada kasus ini adalah klien, untuk memeriksa apakah *software* yang dibuat telah memenuhi *requirement* yang telah disebutkan. Berikut adalah keseluruhan tampilan web DigiAds yang telah disetujui oleh klien.

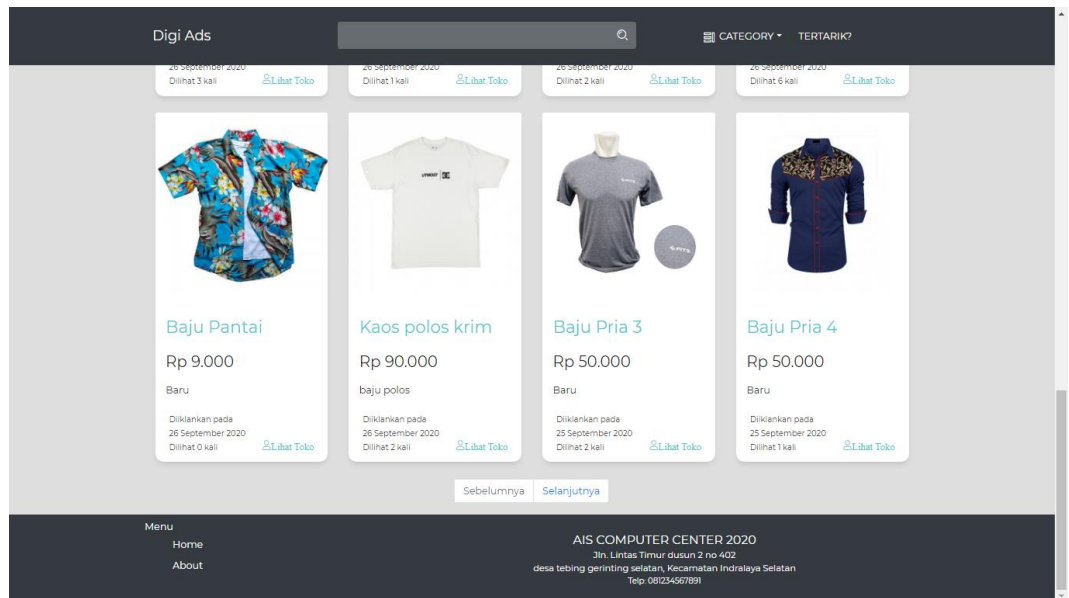
Setiap kali membuka web, baik *user* yang telah *login* ataupun *user* yang tidak memiliki akun, akan disugahi oleh tampilan halaman utama yang berisikan promo dan daftar produk seperti yang ditunjukkan pada gambar IV-1., gambar IV-2. dan gambar IV-3. Pada bagian *header* halaman utama terdapat tempat pencarian, list kategori, dan juga login. Gambar IV-4. merupakan tampilan dari hasil pencarian *user*. Gambar IV-5. adalah list kategori yang dibuat untuk membantu *user* ketika ingin melihat produk sesuai kategori yang dipilihnya saja.



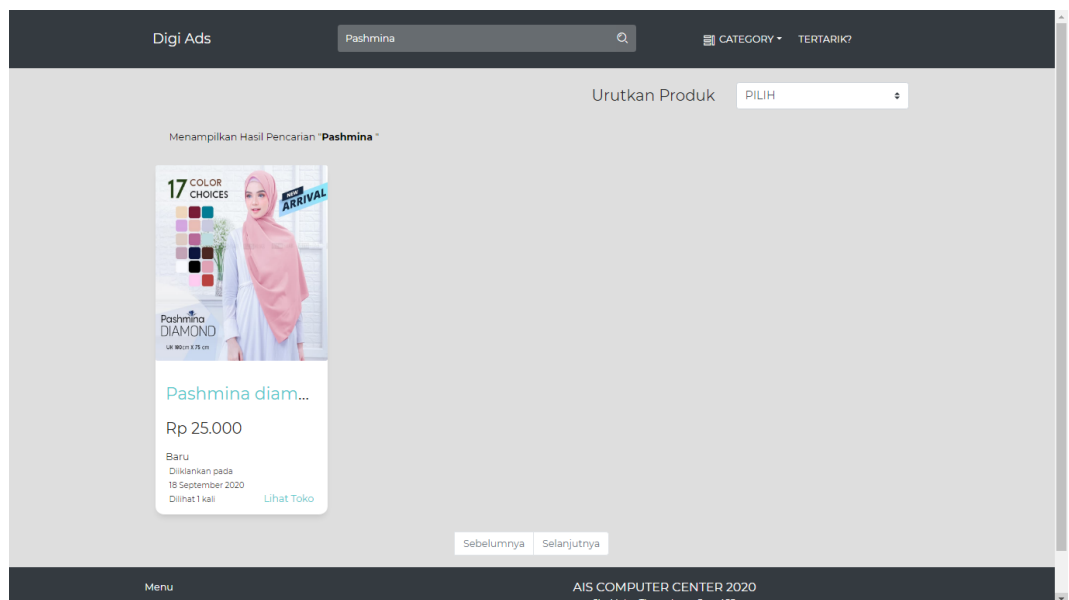
Gambar IV-1. Halaman utama bagian 1



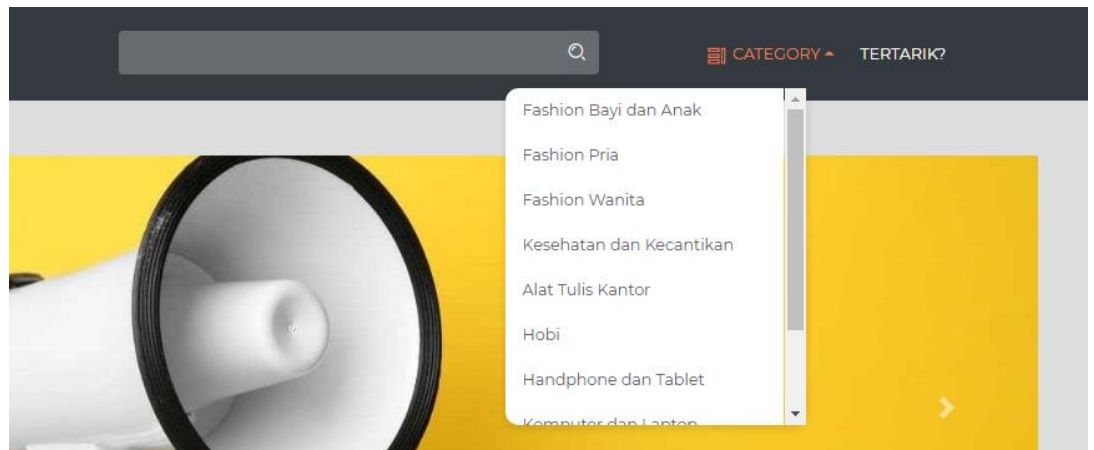
Gambar IV-2. Halaman utama bagian 2



Gambar IV-3. Halaman utama bagian 3

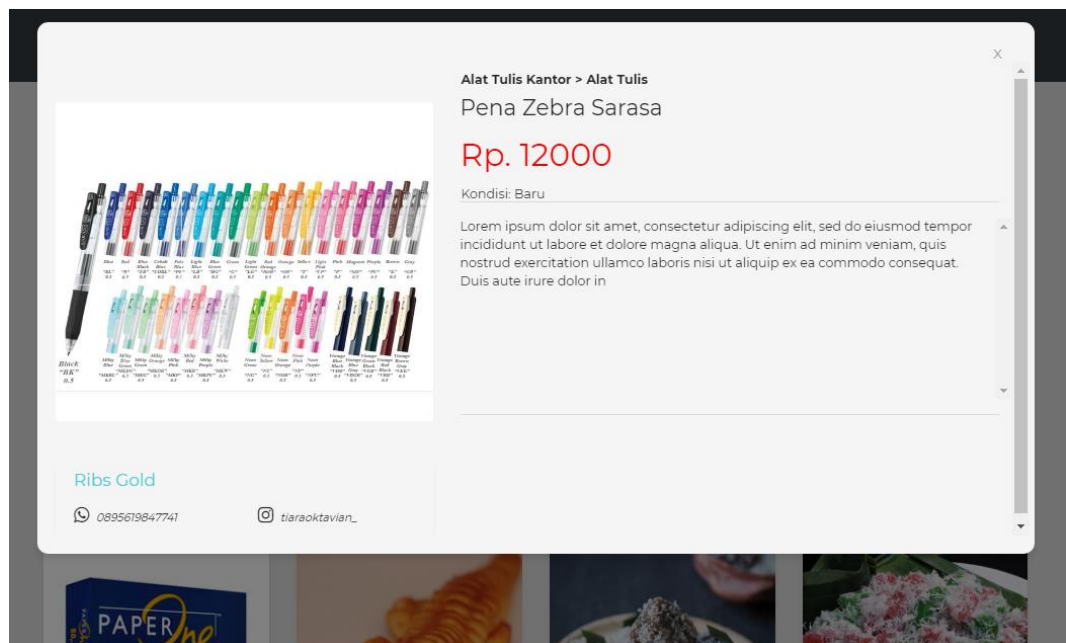


Gambar IV-4. Halaman hasil pencarian



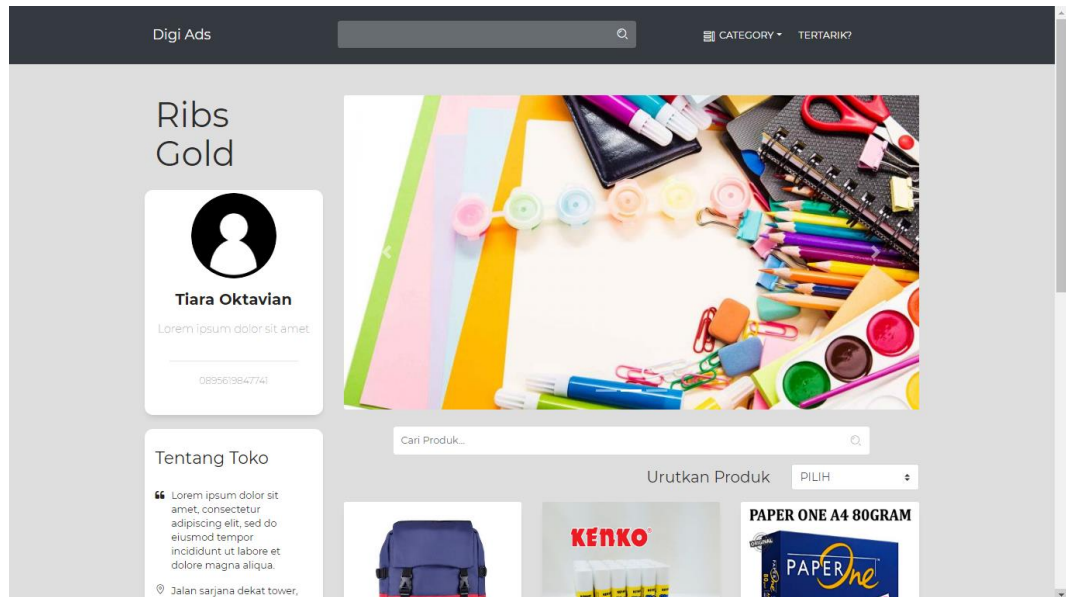
Gambar IV-5. List Kategori

Ketika *user* ingin mengetahui lebih banyak tentang produk, *user* cukup memilih produk yang diinginkan, kemudian nanti akan muncul modal seperti di gambar IV-6.

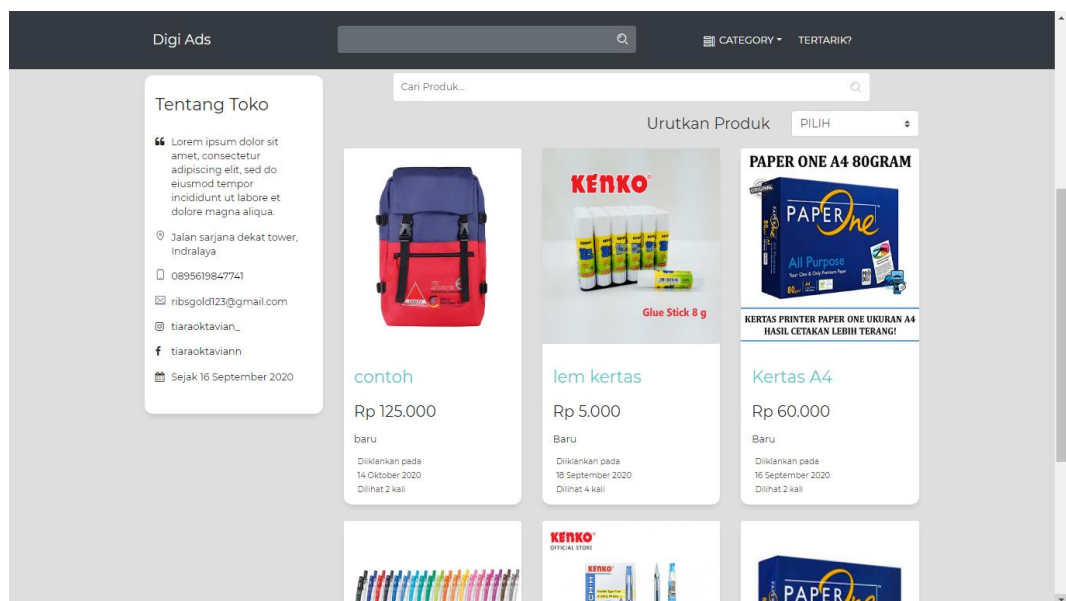


Gambar IV-6. Modal deskripsi produk

Jika *user* ingin mengetahui lebih banyak tentang toko dan juga produk-produk lain dari toko tersebut, *user* cukup menekan “Lihat profil” yang ada di cuplikan produk atau menekan nama toko yang ada di modal deskripsi produk. Halaman profil toko dapat dilihat pada gambar IV-7. dan gambar IV-8.

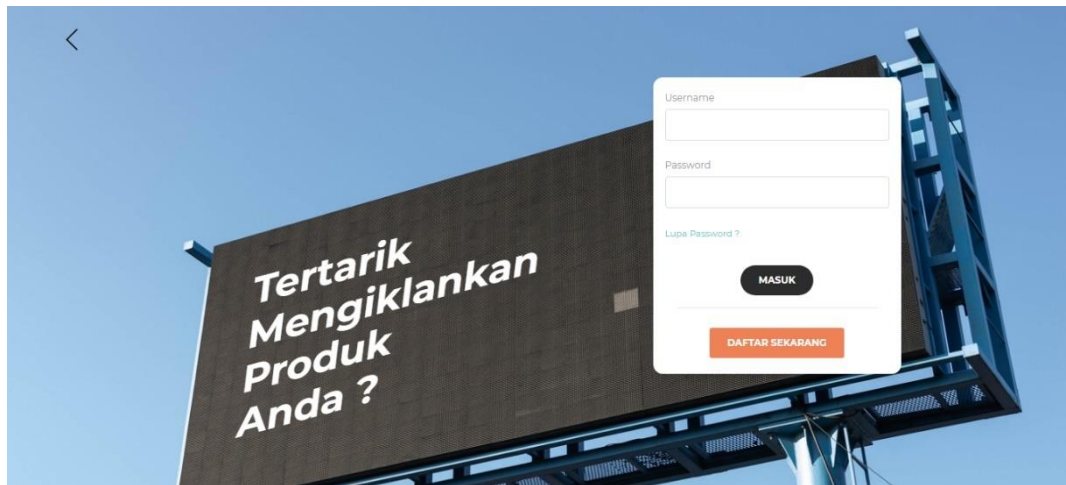


Gambar IV-7. Halaman profil toko bagian 1

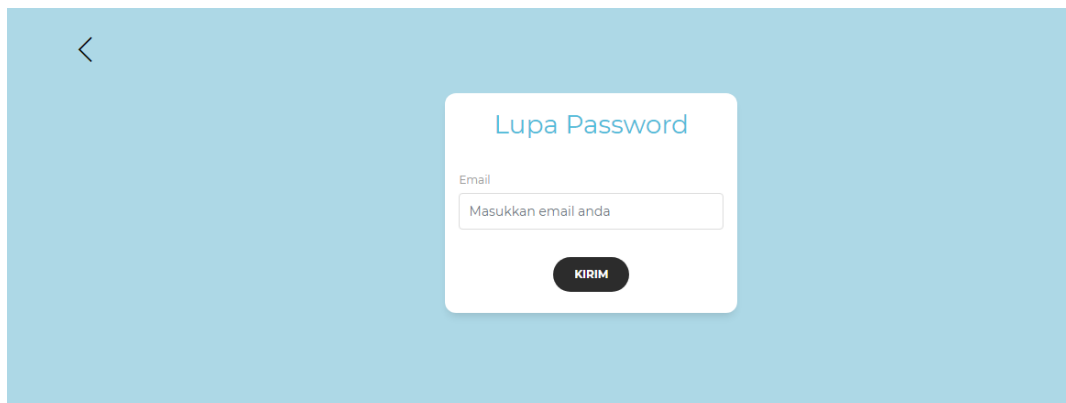


Gambar IV-8. Halaman profil toko bagian 2

Jika user yang memiliki akun ingin masuk ataupun *user* yang ingin membuat akun, cukup dengan menekan tombol “Tertarik?” yang ada di *header*. Kemudian akan tampil halaman login seperti di gambar IV-9., untuk berjaga-jaga jika *user* lupa dengan sandi yang ia buat, maka *user* bisa memanfaatkan “lupa password?” yang tampilannya seperti pada gambar IV-10.



Gambar IV-9. Halaman login



Gambar IV-10. Halaman lupa password

Bagi *user* yang ingin mendaftar, cukup pilih tombol “Daftar Sekarang”, selanjutnya akan dialihkan ke halaman pendaftaran, yang tampilan seperti pada gambar IV-11. dan IV-12., dan *user* tinggal mengisi form yang disediakan.

Daftar

Username

Username

* Username akan digunakan sebagai pengenalan toko Anda
* Username harus berupa angka dan huruf saja

Password

Password

* Password minimal 8 huruf

Re-type Password

Ulangi Password Anda

Email

Email

* Masukkan email yang valid

Nama Depan

Nama Belakang

Nama Toko

Nama Toko Anda

Daftar, Iklankan, Dan Beritahu Toko Anda Pada Mereka

Sign here

Gambar IV-11. Halaman pendaftaran bagian 1

Re-type Password

Ulangi Password Anda

Email

Email

* Masukkan email yang valid

Nama Depan

Nama Belakang

Nama Toko

Nama Toko Anda

Alamat

Masukkan alamat Toko Anda

Kecamatan

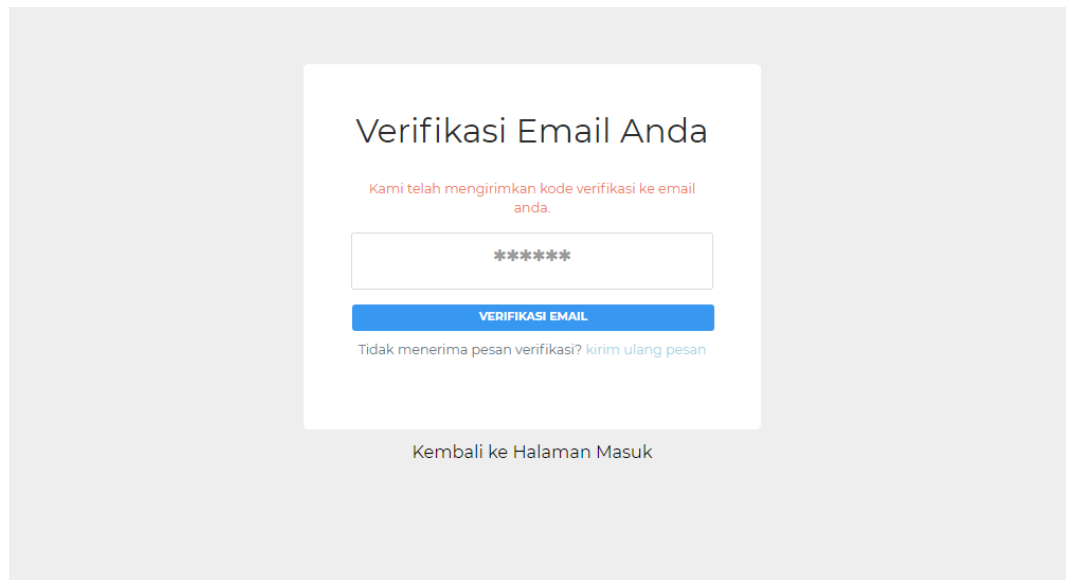
DAFTAR

Dan Beritahu Toko Anda Pada Mereka

Sign here

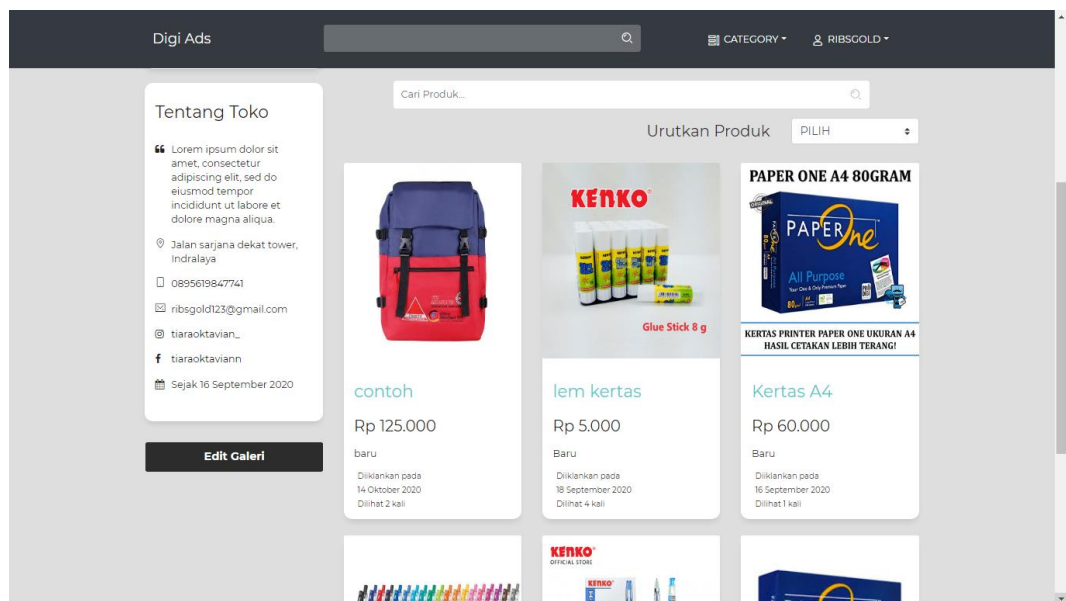
Gambar IV-12. Halaman pendaftaran bagian 2

Setelah selesai mendaftar user akan diarahkan ke halaman verifikasi email, hal ini berguna untuk memastikan email yang dimasukkan oleh *user* itu adalah email yang aktif dan milik pribadi.



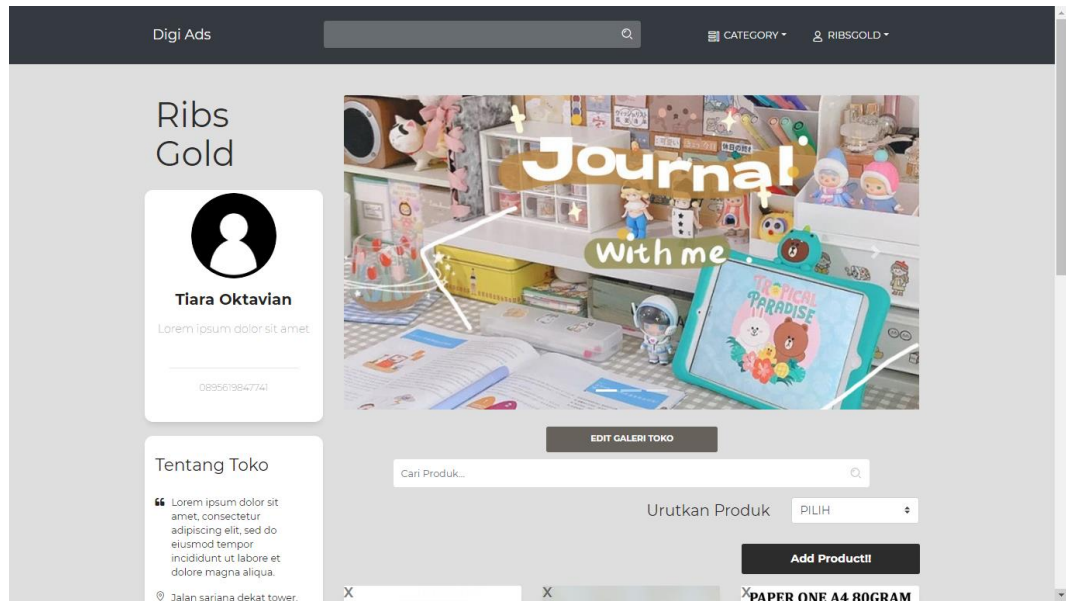
Gambar IV-13. Halaman verifikasi email

Setelah email di verifikasi, maka pengguna bisa menambahkan produk yang ingin ia promosikan. Caranya bisa melalui “edit galeri” yang berada di halaman profil akun seperti pada gambar IV-14.

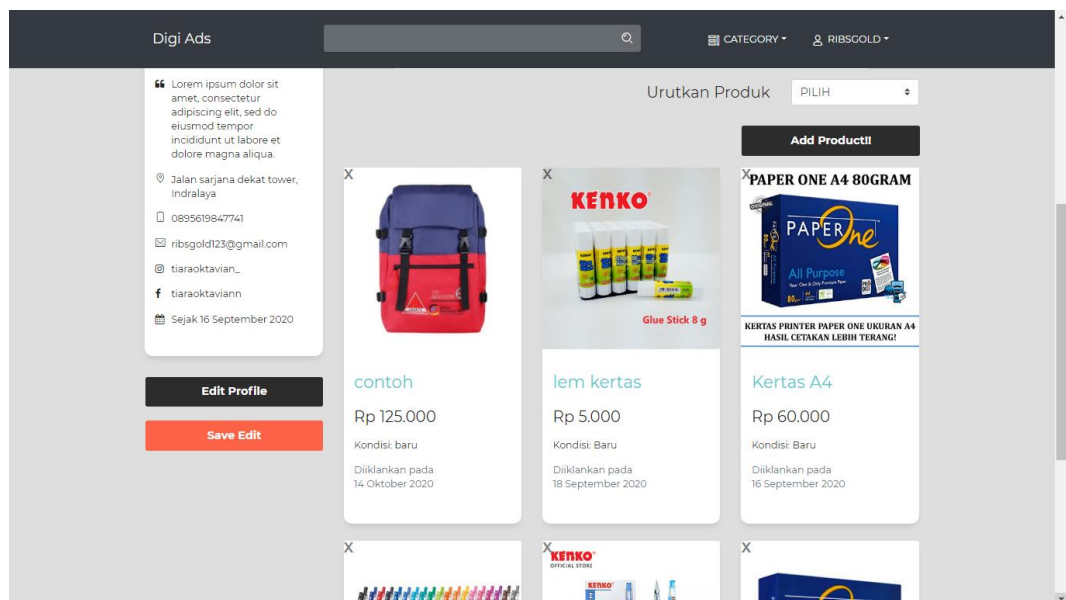


Gambar IV-14. Halaman profil akun *user*

Setelah tombol “edit galeri” ditekan, maka selanjutnya akan tampil halaman untuk edit toko.

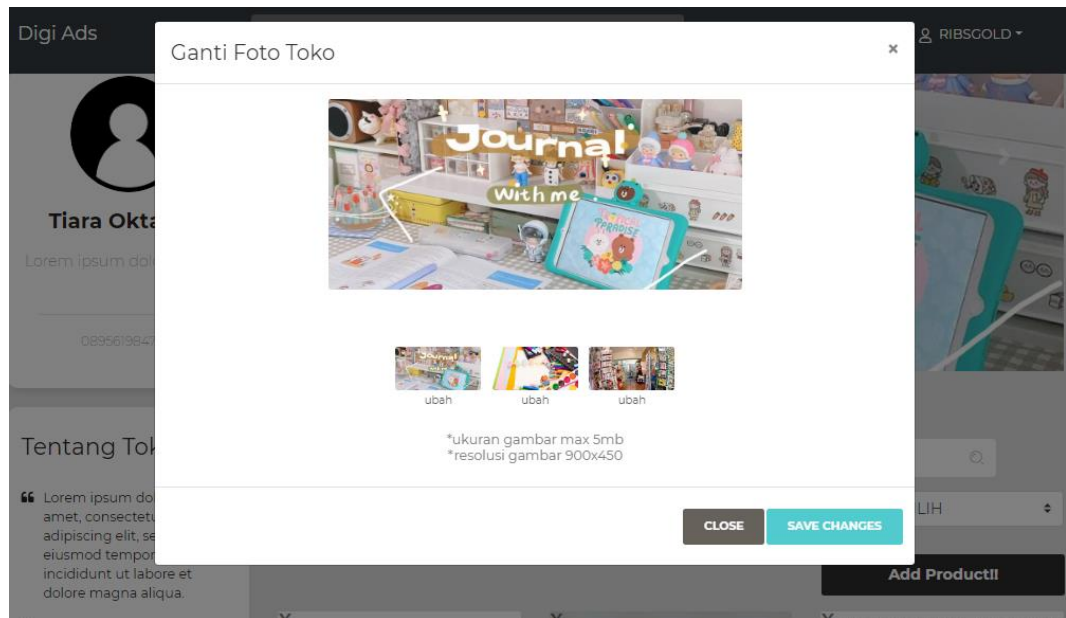


Gambar IV-15. Halaman edit toko bagian 1



Gambar IV-16. Halaman edit toko bagian 2

Jika *user* ingin mengubah header toko, maka *user* harus menekan tombol yang ada di bawah carousel header toko yang ada pada gambar IV-15., setelah itu akan muncul modal untuk mengubah header toko seperti pada gambar IV-17.



Gambar IV-17. Modal edit header toko

Jika yang ingin diubah *user* itu adalah profil akun nya, maka tekan tombol “edit profile”. Selanjutnya akan muncul modal edit profil dan *user* cukup mengubah bagian pada bagian yang diinginkan.

Edit Profile

Edit Informasi Toko

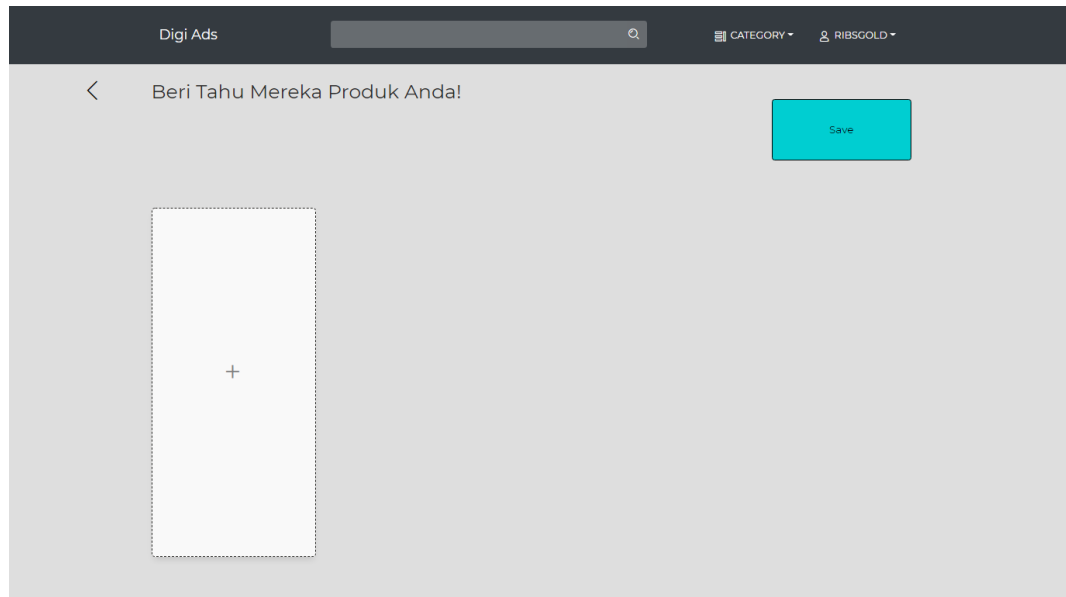
Gambar IV-18. Modal edit profile bagian 1

Edit Informasi Toko

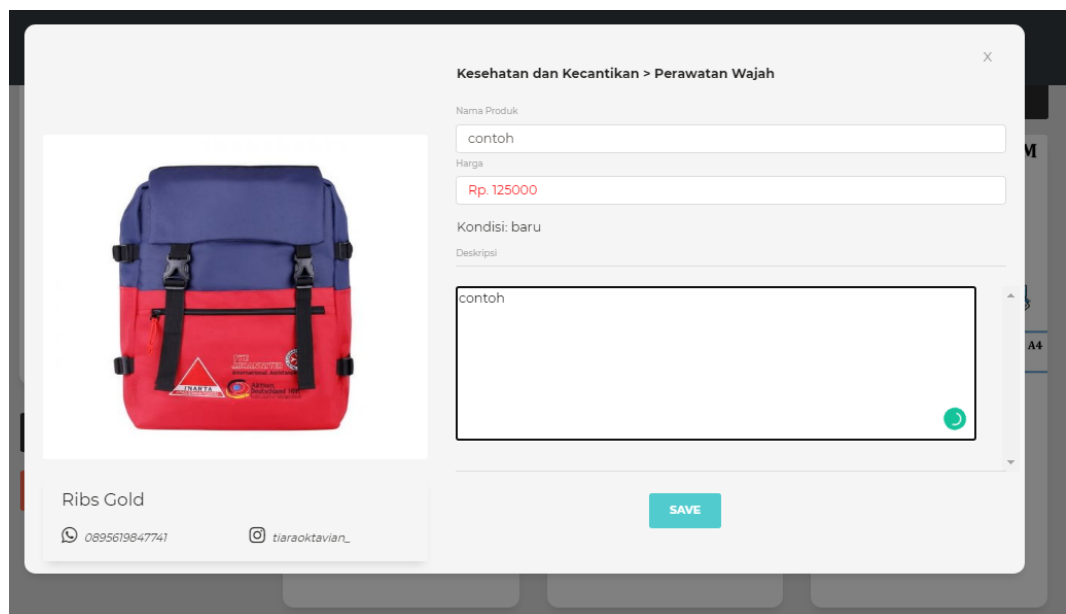
Gambar IV-19. Modal edit profile bagian 2

Dalam menambahkan produk *user* bisa menambahkan banyak produk dalam sekali inputan. Kemudian untuk melakukan pengeditan *user* cukup menekan produk yang akan diubah kemudian akan muncul modal edit produk. Jika *user*

sudah tidak menginginkan produk tersebut di akunnya, *user* dapat menghapusnya dengan cara menekan tombol silang yang ada di pojok kiri produk.

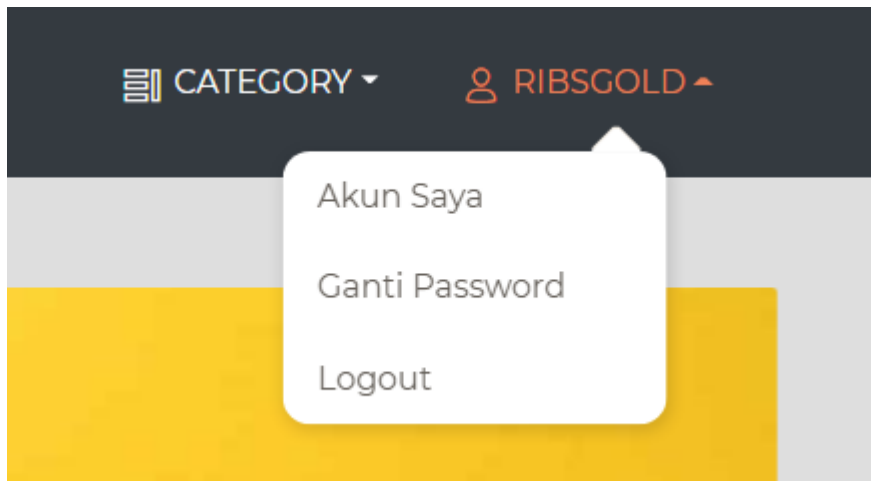


Gambar IV-20. Modal *add product*

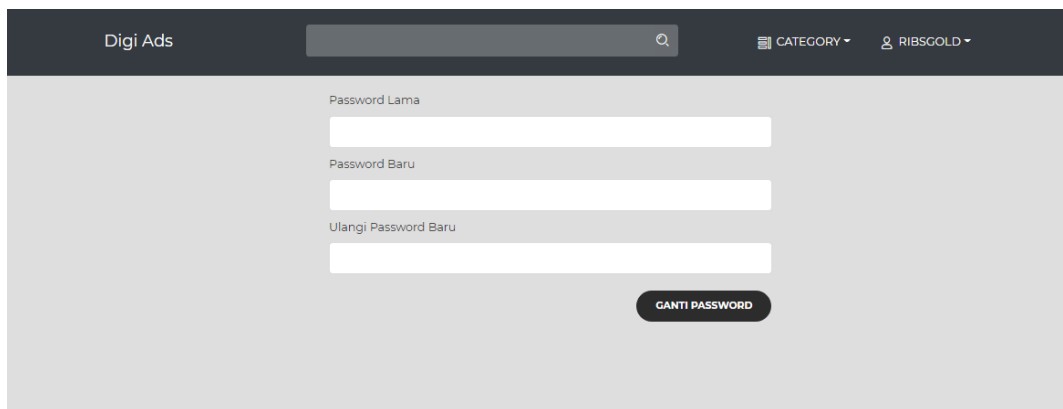


Gambar IV-21. Modal *edit product*

Jika *user* ingin mengakhiri sesi nya, maka *user* dapat keluar melalui tombol “logout” yang berada di header. Selain itu untuk ganti kata sandi juga berada di bagian ini.

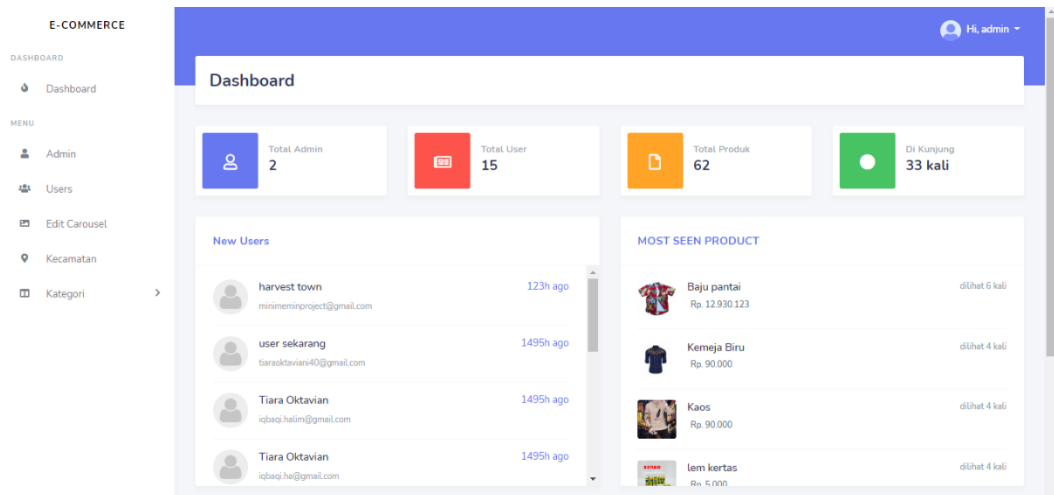


Gambar IV-22. Logout

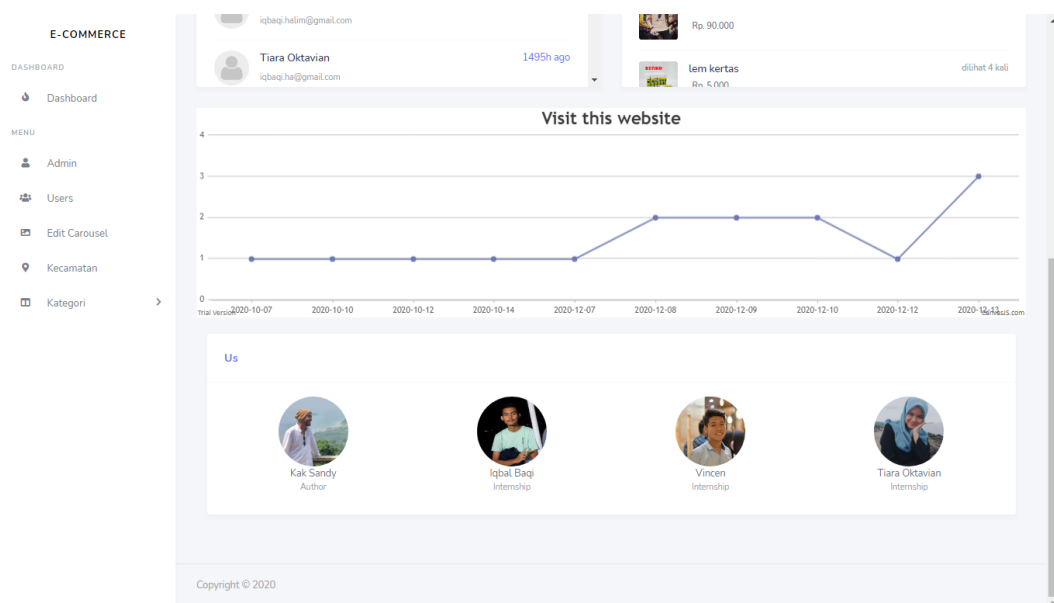


Gambar IV-23. Halaman ganti password

Penjelasan dari hasil akhir yang ada di sesi *user* telah selesai, sekarang saatnya memasuki sesi admin. Admin dapat masuk melalui halaman login yang sama dengan *user*, bedanya halaman yang muncul bukan halaman utama *user*, tetapi langsung ke halaman utama admin. Gambar IV-24 dan IV-25 merupakan tampilan dari halaman utama admin.

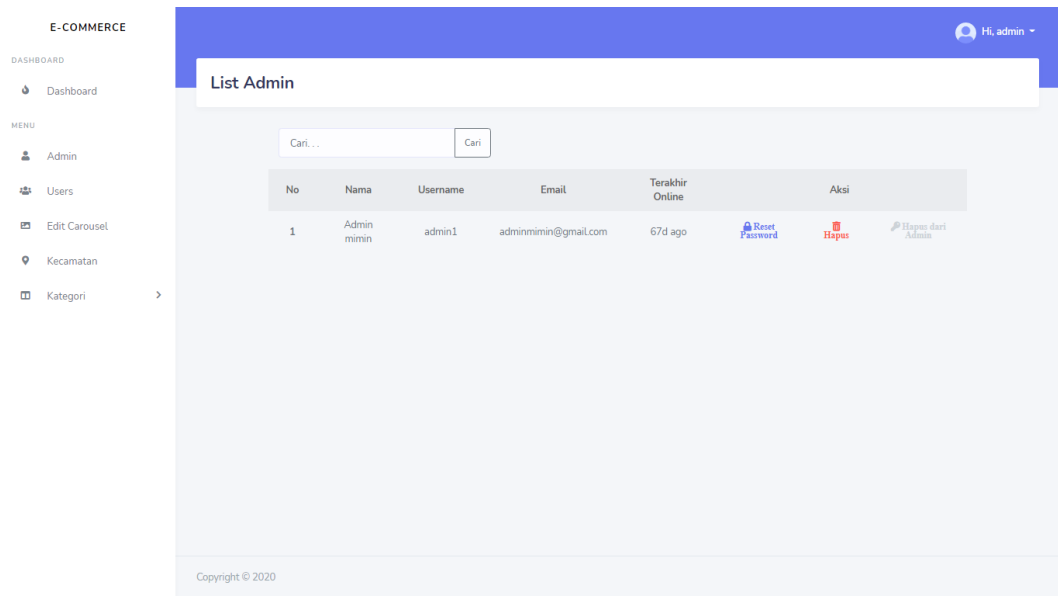


Gambar IV-24. Halaman utama admin bagian 1



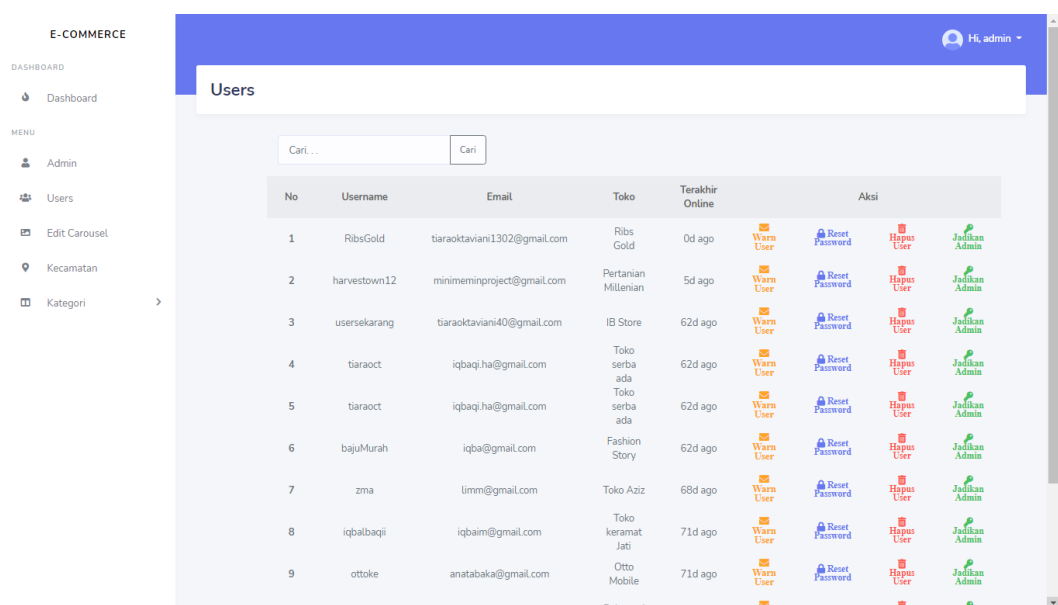
Gambar IV-25. Halaman utama admin bagian 2

Admin dapat mengetahui siapa saja yang menjadi admin dengan melihat menu “Admin”. Jika salah satu admin sudah tidak lagi menjadi admin, maka admin lainnya dapat mencabut hak aksesnya dengan menekan aksi “hapus”. Gambar IV-26. Adalah tampilan menu “Admin”.



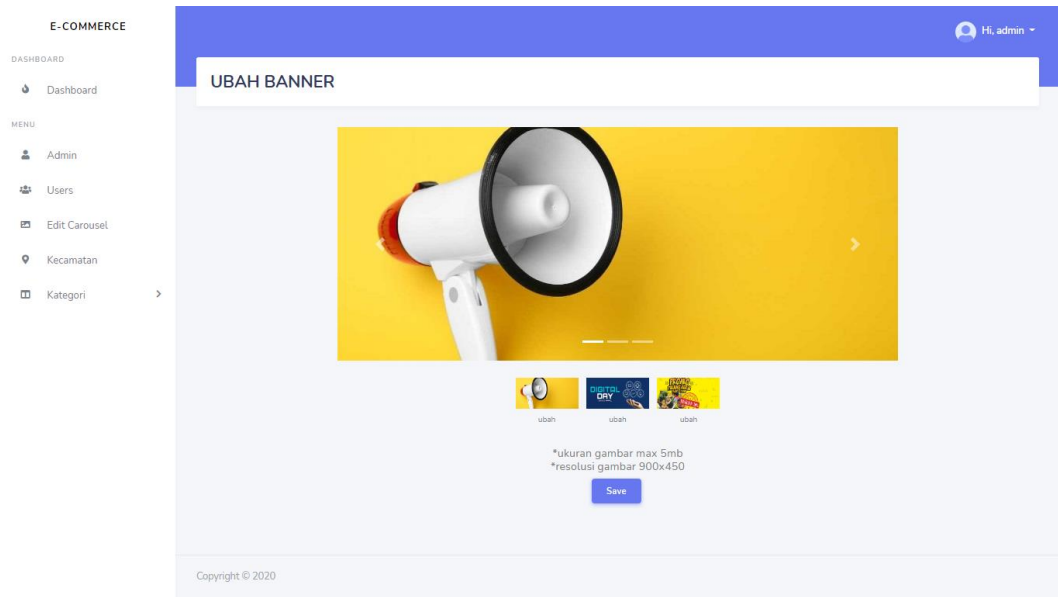
Gambar IV-26. Menu Admin

Dalam memudahkan mengelola pengguna yang banyak, admin dapat melihat daftar *user* melalui menu “Users”, tampilannya seperti pada gambar IV-27. Di sini admin dapat melakukan penghapusan user, memberikan peringatan kepada *user* dan membantu user dalam menghapus kata sandi, selain itu admin juga bisa menjadikan *user* sebagai admin.



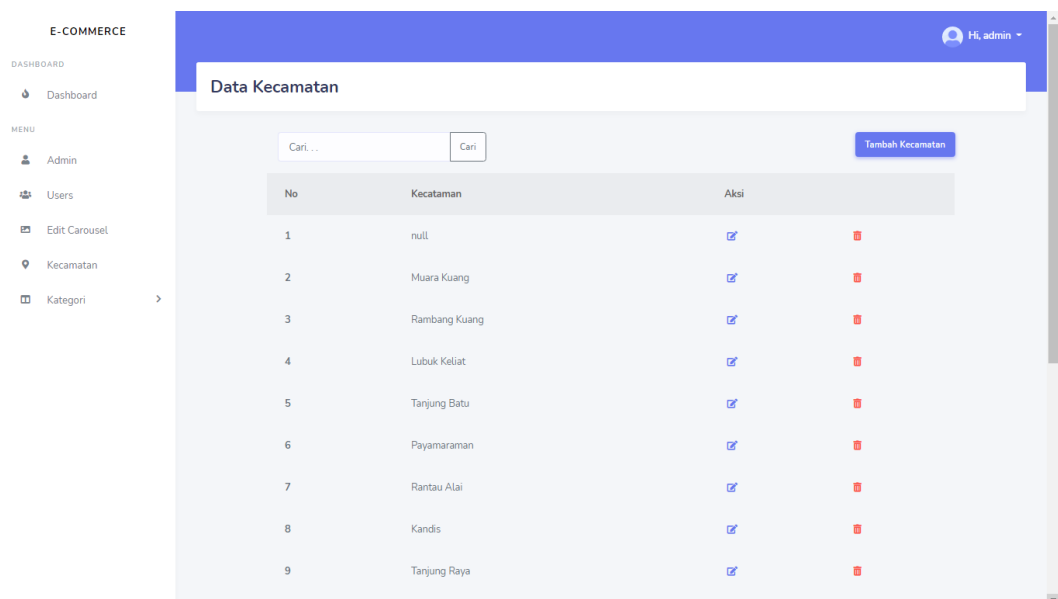
Gambar IV-27. Menu Users

Dalam mengelola tampilan promo di halaman utama, admin dapat membuka menu “edit carousel”, tampilannya ada pada gambar IV-28.



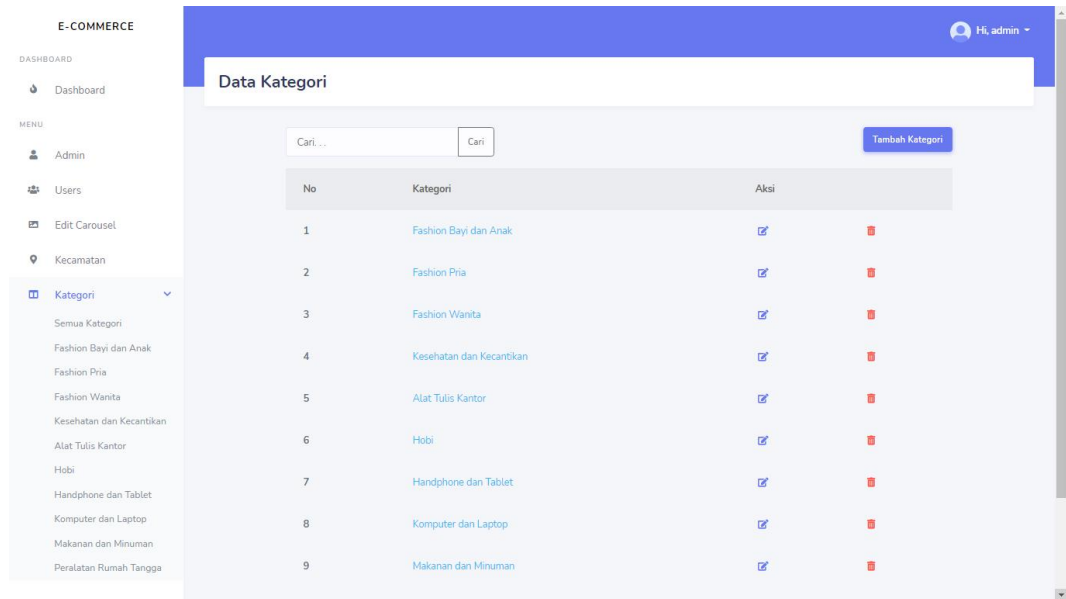
Gambar IV-28. Menu *edit carousel*

Dalam menghapus atau menambahkan kecamatan atau daerah, admin bisa membuka menu “kecamatan”.



Gambar IV-29. Menu kecamatan

Gambar IV-30. Merupakan tampilan dari daftar kategori, dimana admin dapat dengan mudah menambahkan atau menghapus kategori yang ada.



Gambar IV-30. Menu kategori

Setelah melihat dan mencoba web yang kami kembangkan, klien merasa bahwa seluruh *requirement* yang mereka sampaikan telah terpenuhi dengan baik. Berdasarkan daya tariknya, klien kami menilai web yang kami kembangkan memiliki daya tariknya tidak terlalu kuat. Tetapi, DigiAds mudah dioperasikan dan mudah dimengerti, sehingga dapat dikategorikan sebagai halaman web yang *user-friendly*. Kebanyakan *user* ingin mencari sesuatu yang cepat, mudah, efektif, dan efisien, menurut klien hal ini telah terpenuhi.

4.3 Analisis Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian klien, dapat dianalisa bahwa klien menilai dari beberapa parameter diantaranya:

1. *Requirement*: menandakan apakah *requirement* yang klien sebutkan telah terpenuhi atau belum.
2. Daya tarik: klien melihat apakah halaman web yang dikembangkan ini mudah menarik perhatian orang lain atau kurang.
3. Kejelasan: klien melihat dari kemudahan untuk memahami.
4. Efisiensi: klien menilai dari apakah dalam melakukan suatu aksi *user* nantinya akan menggunakan usaha yang besar atau tidak.
5. Stimulasi: klien menilai apakah web ini nantinya akan membuat *user* merasa ketagihan atau tidak.
6. Kebaruan: klien melihat dari apakah tampilan web telah menerapkan desain yang inovatif dan kreatif.

Tabel IV-1. Tabel hasil penilaian

Parameter	Penilaian
<i>Requirement</i>	Memenuhi ekspektasi klien
Daya tarik	Kurang memenuhi ekspektasi klien
Kejelasan	Memenuhi ekspektasi klien
Efisiensi	Memenuhi ekspektasi klien
Stimulasi	Kurang memenuhi ekspektasi klien
Kebaruan	Memenuhi ekspektasi klien

Berdasarkan hasil penilaian enam parameter di atas, dapat disimpulkan bahwa klien klien sudah cukup puas terhadap tampilan yang dikembangkan, karena telah memenuhi empat parameter dari total enam parameter. Hal yang terpenuhi diantaranya *requirement*, kejelasan, efisiensi, serta kebaruan.

4.4 Kesimpulan

Berdasarkan dari data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa tampilan dari DigiAds dapat berjalan dan digunakan dengan baik. Pihak AIS Computer dapat menggunakan setiap fitur yang sudah disebutkan sebelumnya. Selain itu sistem juga sudah direview oleh pihak AIS Computer dan mendapatkan tanggapan baik terhadap pengembangan sistem yang dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dengan adanya web DigiAds ini, para *user* yakni masyarakat di sekitar Kab. Ogan Ilir akan terbantu dalam mempromosikan dan mencari informasi yang ada mengenai produk-produk UMKM di sekitar Ogan Ilir. Situs ini dapat memberikan informasi terbaru secara berkala sehingga *user* tidak perlu mencari produk yang diinginkan dengan keliling atau bagi para pemilik UMKM tidak perlu mempromosikan barang dagangannya dengan cara mendatangi rumah ke rumah.

5.2 Saran

Pada DigiAds ini penulis menyakini tentu masih banyak hal yang bisa dikembangkan atau diperbaiki dari perangkat lunak ini. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah situs web yang berbasis di desktop saja menjadi situs web yang bisa digunakan untuk perangkat *mobile*. Hal ini dikarenakan, pada saat ini perangkat *mobile* lebih sering digunakan kapan saja dan di mana saja. Selain itu, diharapkan kedepannya situs ini tidak hanya untuk mengangkat perekonomian kab. Ogan Ilir, tetapi juga daerah lainnya hingga ke skala nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Achour, M., Betz, F., Dovgal, A., Lopez, N., Magnusson, H., & Richter, G. (2020). *PHP Manual*. <https://www.php.net/manual/en/>
- Chamberlin, D. D. (2012). Early history of SQL. *IEEE Annals of the History of Computing*, 34(4), 78–82. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2012.61>
- Chamberlin, D. D., & Boyce, R. F. (1974). Sequel: A structured english query language. *Proceedings of the ACM SIGMOD International Conference on Management of Data*. <https://doi.org/10.1145/800296.811515>
- CodeIgniter User Guide*. (n.d.). Diambil 4 Desember 2020, dari <https://codeigniter.com/userguide3/index.html>
- Comparison of different SQL implementations*. (n.d.). Diambil 3 Desember 2020, dari <http://troels.arvin.dk/db/rdbms/>
- Fensel, D., Hendler, J., Lieberman, H., & Wahlster, W. (2003). Spinning the semantic web: Bringing the world wide web to its full potential. In *Computers & Mathematics with Applications* (Vol. 46, Nomor 5–6). The MIT Press. [https://doi.org/10.1016/S0898-1221\(03\)90172-6](https://doi.org/10.1016/S0898-1221(03)90172-6)
- Grady, B., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (2005). Unified Modeling Language User Guide. In *ResearchGate* (2nd ed.). Addison-Wesley Professional.
- Holt, J. (2004). UML for Systems Engineering: watching the wheels. In *UML for*

Systems Engineering: watching the wheels (2nd ed.). The Institution of Engineering and Technology. <https://doi.org/10.1049/pbpc004e>

New XAMPP with MariaDB. (n.d.). Diambil 4 Desember 2020, dari https://www.apachefriends.org/blog/new_xampp_20151019.html

Solichin, A., Brotosaputro, G., & Utomo, P. I. S. H. T. (2016). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Penerbit Budi Luhur. <https://books.google.co.id/books?id=k8-GDAAAQBAJ>

Sommerville, I. (2016). Software Processes. In *Software engineering (10th edition)* (10 ed., hal. 46–47). Pearson Education Limited.

LAMPIRAN

FORM NILAI KERJA PRAKTIK (KP)

FORM NILAI KERJA PRAKTIK (KP)

Nama Mahasiswa : Tiara Oktavian
NIM : 09021281722059
Program Studi : Teknik Informatika
Tempat KP : CV.AIS COMPUTER
Judul Laporan KP : DIGIADS AIS COMPUTER: WEBSITE PROMOSI
PRODUK PEDAGANG (FRONT-END)
Waktu Pelaksanaan KP : 01 Agustus 2020 - 01 September 2020
Dosen Pembimbing : Dian Palupi Rini,.S.Si.M.Kom.
Pembimbing Lapangan : Arthur Ismana Sandy, S.Kom.

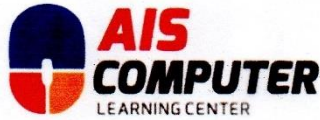
No	Penilaian	Bobot (B)	Nilai (N)	B x N
1	Kehadiran	20 %	94	18,8
2	Kerjasama	20 %	93	18,6
3	Komunikasi	10 %	90	9
4	Sikap, etika dan tingkah laku	20 %	95	19
5	Prestasi kerja	20 %	92	18,4
6	Kreatifitas	10 %	94	9,4
Jumlah				93,2

Indralaya, 07 September 2020
Pembimbing Lapangan,



Arthur Ismana Sandy, S.Kom.

DAFTAR KEHADIRAN



AIS Computer

Jalan Lintas Timur Desa Tebing Gerinting Selatan Dusun 2 No. 402
Kecamatan Indralaya Selatan, Kabupaten Ogan Ilir
Telepon: (0711-580893) Email: aistegercomputer@gmail.com

DAFTAR HADIR & KEGIATAN MAHASISWA DI TEMPAT

Nama : Tiara Oktavian
NIM : 09021281722059

No	Hari & Tanggal	Pukul		Jenis Kegiatan yang Dilakukan
		Datang	Pulang	
1	Senin, 03 Agutsus	08.00	15.00	Perkenalan dan pembagian tugas
2	Selasa, 04 Agustus	08.00	15.00	Menganalisis <i>requirement</i>
3	Rabu, 05 Agustus	08.00	15.00	Merancang basis data
4	Kamis, 06 Agustus	08.00	15.00	Membuat mockup halaman admin
5	Jumat, 07 Agustus	08.00	11.00	Membuat mockup halaman utama, profil, detail produk, login, pendaftaran
6	Senin, 10 Agustus	08.00	15.00	Membangun halaman login dan pendaftaran
7	Selasa, 11 Agustus	08.00	15.00	Membangun halaman admin
8	Rabu, 12 Agustus	08.00	15.00	Membangun halaman utama, profil dan detail produk
9	Kamis, 13 Agustus	08.00	15.00	Melanjutkan kegiatan hari sebelumnya
10	Jumat, 14 Agustus	08.00	11.00	Menyambungkan web dengan basis data
11	Senin, 15 Agustus	08.00	15.00	Membangun halaman pencarian
12	Selasa, 16 Agustus	08.00	15.00	Melakukan <i>review</i> terhadap kode yang sudah dibuat
13	Rabu, 17 Agustus	08.00	15.00	Membangun halaman lupa password
14	Kamis, 18 Agustus	08.00	15.00	Membangun halaman verifikasi email
15	Jumat, 19 Agustus	08.00	11.00	Melakukan testing dan debugging keseluruhan website
16	Senin, 20 Agustus	08.00	15.00	Melakukan testing dan debugging keseluruhan website
17	Selasa, 21 Agustus	08.00	15.00	Melakukan testing dan debugging keseluruhan website
18	Rabu, 22 Agustus	08.00	15.00	Melakukan testing dan debugging keseluruhan website
19	Kamis, 23 Agustus	08.00	15.00	Pengujian website ke pembimbing lapangan
20	Jumat, 24 Agustus	08.00	11.00	Perpisahan kantor

Ket*: setiap hari sabtu dan minggu libur

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan



Arthur Ismana Sandy, S.Kom