

LAPORAN KERJA PRAKTIK
DIGIADS AIS COMPUTER: WEBSITE PROMOSI PRODUK
PEDAGANG (*BACK-END*2)



Oleh :

Vincen

NIM: 09021181722007

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020

LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTIK

DIGIADS AIS COMPUTER: WEBSITE PROMOSI PRODUK PEDAGANG

(BACK-END2)

Oleh :

Vincen

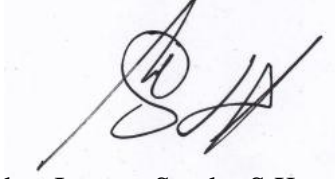
NIM : 09021181722007

Indralaya, 14 September 2020

Pembimbing Kerja Praktek,

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

Pembimbing Lapangan,



Arthur Ismana Sandy, S.Kom

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika,

Alvi Syahrini Utami, M.Kom.
NIP. 197812222006042003

ABSTRAK

Saat ini, perkembangan teknologi komputer sudah merambah ke berbagai bidang. Implementasi komputer di bidang periklanan mulai digiatkan oleh berbagai instansi, baik pemerintahan maupun swasta. Penggunaan aplikasi mandiri yang dapat memandu pengguna dalam mengetahui informasi mengenai penjualan. AIS Computer merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang pendidikan teknologi dan informasi. Media informasi digital menjadi sarana yang sangat penting untuk menunjang kebutuhan perusahaan dalam menyampaikan informasi secara cepat dan mudah. Pemanfaatan media informasi digital dalam kegiatan promosi juga dapat mengefisiensi pengeluaran perusahaan. Dengan adanya *website* promosi produk pedagang dapat membantu para pedagang untuk memasarkan produknya. Maka itu dibangunlah *website* dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak RUP (*Rational Unified Process*) sehingga dapat dibangun sistem yang berkualitas dan bermanfaat bagi para pedagang yang ingin memasarkan produknya terutama masyarakat yang tinggal di kabupaten Ogan Ilir.

Kata Kunci : promosi, pedagang, produk, RUP

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga, penulisan Laporan Kerja Praktik dengan judul “**DIGIADS AIS COMPUTER: WEBSITE PROMOSI PRODUK PEDAGANG (BACK-END2)**” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu sesuai dengan yang telah ditentukan.

Dalam penulisan ini penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan serta dukungan maupun petunjuk dari semua pihak, tidak mungkin laporan ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasihnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan hamba keimanan, kesehatan, kecerdasan, kemudahan, dan kelancaran sehingga hamba dapat menyelesaikan tugas-tugas saya sebagai seorang mahasiswa.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Alvi Syahrini Utami, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Dian Palupi Rini, S,Si.M.Kom selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Kerja Praktik yang telah mengarahkan penulis dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
5. Kakak Arthur Ismana Sandy, S.Kom selaku Pembimbing Lapangan dan Karyawan AIS Computer lainnya yang telah membimbing selama pelaksanaan kerja praktik.
6. Rekan-rekan kerja praktik yang telah banyak membantu.

Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung kelancaran penulis dalam penyelesaian laporan kerja praktik ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat menjadi bahan pembelajaran di masa yang akan datang. Sebagai manusia biasa, tentunya penulis tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tulisan ini.

Indralaya, 7 September 2020

Hormat saya,

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTIK	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Masalah.....	1
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Kerja Praktik	2
1.5 Manfaat Kerja Praktik	2
1.6 Batasan Masalah.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	5
2.1 Pendahuluan	5

2.2	Landasan Teori	5
2.2.1	Website.....	5
2.2.2	Hyper Text Markup Language(HTTP)	6
2.2.3	Cascading Stylesheet (CSS).....	6
2.2.4	Java Script	6
2.2.5	Hypertext Processor (PHP)	7
2.2.6	XAMPP	7
2.2.7	Codeigniter 3(CI3)	7
2.2.8	Bootstrap	8
2.2.9	Rational Unified Process (RUP)	8
2.3	Kesimpulan.....	10
BAB III PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK		11
3.1	Pendahuluan	11
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	11
3.3	Manajemen Proyek Penelitian.....	11
3.3.1	Penjadwalan Waktu Penelitian	11
3.3.2	Sumber Daya Penelitian	12
3.4	Manajemen Proyek dengan Rational Unified Process (RUP)	13
3.4.1	Fase Insepsi	13

3.4.2	Fase Elaborasi	14
3.4.3	Fase Konstruksi.....	16
3.4.4	Fase Transisi.....	17
3.5	Kesimpulan.....	18
BAB IV HASIL DAN ANALISIS		19
4.1	Pendahuluan	19
4.2	Data Hasil Pengujian	19
4.3	Analisis Hasil Penelitian	19
4.4	Kesimpulan.....	29
BAB V KESIMPULAN.....		31
5.1	Kesimpulan.....	31
5.2	Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA		32

DAFTAR TABEL

III-1.	<i>Requirement</i>	13
III-2	Aktor.....	14
III-3.	Algoritma	15

DAFTAR GAMBAR

IV-1. Tampilan Awal.....	20
IV-2. Halaman Login	20
IV-3. Username Tidak Ada	21
IV-4. Password Salah.....	21
IV-5. Pesan <i>Email</i> lupa Password.....	22
IV-6. <i>Dashboard</i> Admin.....	22
IV-7. Daftar Admin pada halaman admin	23
IV-8 Reset Password Admin.....	23
IV-9 Menurunkan Hak Akses Admin.....	23
IV-10 Menghapus Daftar Admin	24
IV-11 Daftar User pada halaman Admin.....	24
IV-12 <i>Email</i> peringatan penghapusan akun.....	25
IV-13 <i>Email</i> pemberitahuan penghapusan akun.....	25
IV-14 Menaikkan Hak Akses <i>User</i>	26
IV-15 Daftar Kecamatan.....	26
IV-16 Tambah Kecamatan.....	27
IV-17 <i>Edit</i> Kecamatan	27
IV-18 <i>Hapus</i> Kecamatan	27
IV-19 Daftar Kategori pada halaman Admin	28
IV-20 Tambah Kategori.....	28
IV-21 <i>Edit</i> Kategori	29
IV-22 Hapus Kategori.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat persetujuan kerja praktik di AIS Computer
2. *Form* Absensi Kerja Praktik dan Kegiatan Harian Kerja Praktik
3. *Form* Penilaian Kerja Praktik

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

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

1.2 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi pada zaman sekarang, membuat semua pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien. Semua kegiatan yang biasa dilakukan secara langsung atau *offline* sekarang dapat dilakukan secara daring atau *online*. Salah satunya ada pada bidang pemasaran, jika dahulu orang harus memasang iklan di TV, koran, spanduk sekarang semua bisa dilakukan secara *online*.

Di masa pandemi ini, para penjual tidak dapat menjual dagangannya seperti dulu lagi, khususnya penjual di kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Banyak penjual yang dagangannya kurang laku dan tidak dapat memasarkan produknya dikarenakan keterbatasan biaya dan dapat dikatakan jauh dengan kota. Hal ini membuat penjualan menjadi menurun dan melesu.

Melihat keadaan diatas, AIS Computer berinisiatif membuat sebuah *website* yang dapat membantu para penjual untuk memasarkan produknya secara *online* yang transaksinya dilakukan secara tradisional atau bertemu. AIS Computer adalah perusahaan swasta yang berkecimpung di bidang pendidikan teknologi dan informasi, serta menjadi pionir dalam melakukan suatu hal baru berdasarkan keadaan dalam masyarakat.

Website dibuat untuk mempermudah para penjual agar dapat membuka tokonya secara *online* dan memasarkan produknya disana tanpa melakukan transaksi jual beli secara *online* agar antar penjual dan pembeli dapat bertemu secara langsung untuk

1.3 Rumusan Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi haruslah dirasakan oleh semua orang khususnya dalam kegiatan jual beli. Mereka yang ingin tokonya dikenal namun tetap ingin menggunakan cara tradisional dalam kegiatan jual-beli menjadi suatu tantangan tersendiri. Bertitik tolak dari pemikiran tersebut, Digiads AIS Computer diharapkan dapat menangani permasalahan diatas. Dan dengan harapan semua orang dapat merasakan kegunaan dari teknologi itu sendiri.

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 pembaca tentang AIS Computer.

1.5 Manfaat Kerja Praktik

Manfaat kerja praktik di CV. AIS Computer 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 masalah dalam mengerjakan kerja praktik ini yaitu:

1. Konsep yang dibawa adalah *e-commerce*, namun tidak mengambil fungsi *check-out* dan *delivery*.
2. Website belum mengudara masih dalam *localhost*.
3. Halaman pada website tidak 100% responsif

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat kerja praktik, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II. KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini akan dibahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam membangun web pada kerja praktik.

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 kerja praktik.

BAB IV. HASIL DAN ANALISIS

Pada bab ini, hasil pengujian dari pembangunan web akan disajikan. Analisis diberikan sebagai basis dari kesimpulan yang diambil dalam kerja praktik.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil kerja praktik yang telah dilakukan, serta saran yang diharapkan pada aplikasi ini untuk digunakan sebagai rujukan pengembangan aplikasi dengan tema yang sama nantinya.

1.8 Kesimpulan

Kerja praktik ini akan membangun website dengan konsepe seperti *e-commerce* namun mereduksi fungsi *check-out* dan *delivery* karena untuk menghargai keputusan penjual yang ingin bertatap muka dan melayani langsung pembeli namun ingin mengenalkan toko secara lebih luas.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan

Pada bab kajian literatur akan membahas landasan teori yang menunjang dalam menganalisis masalah pada kegiatan kerja praktik. Fungsi landasan teori disini adalah sebagai landasan untuk berargumentasi dalam pemecahan masalah. Pada bab ini juga akan dilakukan analisis sistem yang akan dibuat dilihat dari perangkat lunak sejenis

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Website

Menurut Sumarto (2007: 5) website adalah lokasi informasi yang tersimpan dalam web server yang dapat dilihat atau diakses oleh pengguna internet (netter) dari seluruh penjuru dunia. *Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hyper transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (Suhartanto, 2012). *Website* adalah kumpulan halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di dalam internet. *Website* atau situs juga bisa diartikan sebagai kumpulan halaman yang menyimpan informasi teks, data gambar diam dan atau bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu bangunan yang saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman (*hyperlink*) (William & Sri, 2015).

2.2.2 Hyper Text Markup Language(HTTP)

HTML atau *Hypertext Markup Language* merupakan bahasa *markup* yang digunakan untuk menampilkan dokumen pada *website*. Halaman yang ada pada *website* dikenal sebagai *web page* (Suhartanto, 2012). HTML berfungsi untuk memudahkan pengguna saat mengelola atau mengatur sebuah data dalam bentuk dokumen pada website sehingga menghasilkan dokumen yang menarik dan mudah dibaca oleh seluruh pengguna internet di seluruh dunia. HTML mempunyai kelebihan dari bahasa yang digunakan.

2.2.3 Cascading Stylesheet (CSS)

Menurut Saleh & Rubianto (2008: 32) CSS adalah suatu bahasa stylesheet yang mengatur tampilan suatu dokumen. Pada umumnya CSS digunakan untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Dengan CSS, tampilan *website* akan lebih cantik dan konsisten. Ada dua cara menuliskan kode CSS, yaitu : internal dengan cara menuliskan langsung diantara tag HTML/XHTML, eksternal dengan cara menyimpan CSS kedalam file yang terpisah kemudian dipanggil didalam *Web* saat dibuka.

2.2.4 Java Script

Menurut Flanagan (2011:1) Javascript adalah bahasa pemrograman untuk web. Javascript merupakan high-level, dynamic, untyped-intepreted programming language yang cocok dengan object-oriented dan functional programming style. Syntax pada Javascript berasal dari Java namun sangat berbeda dengan Java programming language. Seiring dengan berjalannya waktu, scripting language Javascript menjadi lebih kuat dan efisien.

2.2.5 Hypertext Processor (PHP)

PHP adalah bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis (Arief, 2011). PHP atau yang memiliki kepanjangan PHP Hypertext Preprocessor merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya sehingga dengan adanya PHP tersebut, web akan sangat mudah di-*maintenance*.

PHP bersifat open source sehingga dapat dipakai secara cuma-cuma dan mampu lintas platform, yaitu dapat berjalan pada sistem operasi Windows maupun Linux. PHP juga dibangun sebagai modul pada web server apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI (Agus, 2011).

2.2.6 XAMPP

XAMPP merupakan paket PHP berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *open source*. Dengan adanya XAMPP kita tidak perlu lagi menginstal program karena semua yang dibutuhkan sudah disediakan. Beberapa paket yang tersedia di dalam XAMPP adalah Apache, MySql, Filezilla, Mercury, dan Phpmyadmin (Hendrianto, 2014).

2.2.7 Codeigniter 3(CI3)

Menurut Blanco & Upton (2009:7) CodeIgniter adalah powerful open source PHP framework yang mudah dikuasai, dibangun untuk PHP programmer yang membutuhkan toolkit sederhana dan baik untuk membuat full-featured web

applications. CodeIgniter adalah MVC framework yang di design untuk mempermudah penggunaanya.

2.2.8 Bootstrap

Menurut Husein Alatas, (2013) *Bootstrap* merupakan framework untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh bootstrap akan menyesuaikan ukuran layer dan browser yang kita gunakan baik di desktop, tablet ataupun mobile device. Dengan bootstrap kita juga bisa membangun web dinamis ataupun statis.

2.2.9 Rational Unified Process (RUP)

Rational Unified Process (RUP) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practices* yang terdapat dalam industri perangkat lunak.

Kruchten (2004) menyatakan bahwa RUP dapat dideskripsikan dalam beberapa sudut pandang. Sebagai proses pembangunan perangkat lunak, RUP menyediakan pendekatan yang berdisiplin untuk penetapan tugas dan tanggung jawab dalam pengembangan organisasi. Tujuannya adalah untuk memastikan proses pembangunan perangkat lunak dapat memenuhi keperluan pengguna akhir dengan jadwal dan biaya yang dapat ditentukan. Sebagai produk dari proses, RUP dibangun dan dikelola oleh Rational Software dan diintegrasikan dengan sebuah perangkat-perangkat pembangunan perangkat lunak. Sebagai kerangka proses, RUP adalah kerangka yang dapat diadaptasi dan di perluas untuk kebutuhan dari organisasi yang menggunakannya.

RUP terdiri atas beberapa fase yang digambarkan pada Gambar II-2. Yaitu *inception, elaboration, construction, 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 didefenisikan 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. Aktifitas 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.

2.3 Kesimpulan

Bab ini berisi tentang metode apa yang akan di lakukan untuk membangun sebuah sistem yaitu dengan metode RUP dengan penjabaran requirement menggunakan diagram *Use-case*. Metode ini dianggap cocok untuk menyelesaikan proyek yang akan dikerjakan.

BAB III

PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Pendahuluan

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai metode apa saja yang digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak dan tahapan-tahapannya yang akan dijadikan sebagai acuan dalam menyelesaikan masalah sesuai dengan rumusan masalah, dan agar pengembangan perangkat lunak sesuai dengan tujuannya.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibangun kali ini berada di level menengah menuju kompleks sehingga metode yang dipakai ialah *Rational Unified Process*.

3.3 Manajemen Proyek Penelitian

3.3.1 Penjadwalan Waktu Penelitian

Proyek ini akan dikerjakan selama kurang lebih 1 bulan. Dengan waktu yang diberikan kami gunakan 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 Insepsi : 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 digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. *Visual Studio Code*

Visual Studio Code digunakan untuk menulis program yang akan dibangun. Dengan fitur-fitur yang ditawarkan pengerjaan program menjadi lebih mudah dan banyaknya ekstensi-ekstensi yang sangat membantu dalam pengertikan program sehingga menjadi lebih cepat dan efisien.

b. XAMPP

XAMPP digunakan sebagai server local (localhost). XAMPP digunakan juga untuk menjalankan PHP dan MySQL. Penggunaan XAMPP juga lebih mudah karena sifatnya yang cross platform.

c. *Codeigniter*

Codeigniter digunakan sebagai framework PHP untuk membuat server dengan konsep Model View Controller (MVC). *Codeigniter* yang digunakan adalah *codeigniter* dengan versi 3.

d. *Bootstrap*

Bootstrap digunakan untuk mengatur *grid* dan dalam penggunaan *templating* tampilan.

e. JavaScript

JavaScript digunakan untuk menjalankan logika dari program.

f. PHPMailer

PHPMailer adalah sebuah API yang dapat menghubungkan langsung kode PHP dengan surel. Fungsi ini memberikan akses untuk mengirim pesan langsung ke alamat surel yang dituju tanpa harus membuka akun surel

terlebih dahulu. Pesan hanya diketik pada blok yang disediakan API, lalu dapat langsung dikirim. API ini digunakan pada fitur “verifikasi akun” yang terdaftar serta pada fitur “reset password”.

3.4 Manajemen Proyek dengan Rational Unified Process (RUP)

Berikut ini adalah tahapan dalam RUP yang kami gunakan dalam mengembangkan website:

3.4.1 Fase Insepsi

Tahapan ini adalah tahapan mengidentifikasi sistem yang akan dikembangkan. Aktivitas yang dilakukan adalah melakukan wawancara kepada klien untuk mengumpulkan informasi dan *requirement* yang dibutuhkan oleh klien. Sehingga didapatkan hasil *requirement* yang dibutuhkan oleh klien adalah sebagai berikut :

No	<i>Requirement</i>
1	Website menampilkan promo/info dan produk terbaru pada halaman utama
2	Website menampilkan detail produk, dan detail toko
3	User-penjual dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus produk yang atau belum diiklankan
4	User yang tertarik mengiklankan produk pada website, dapat menjadi user-penjual
5	Gambar produk yang disarankan minimal berukuran 2Mb.
6	Toko user-penjual memiliki galeri meliputi gambar toko, lokasi tempat, dan sebagainya.

7	User-penjual mencantumkan nomor telepon, alamat, dan sosial medianya pada halaman user
8	Admin harus mengendalikan dan memverifikasi banyak user yang mendaftar.
9	Memverifikasi user adalah dengan mengirimkan pesan kode verifikasi ke email mereka
10	Promo dan info pada halaman utama dikendalikan oleh admin.
11	Admin dapat menghapus user dalam hal ini adalah penjual.
12	Admin mengatur keseluruhan pengaturan website

Tabel III-1.*Requirement*

3.4.2 Fase Elaborasi

Pada Fase Elaborasi dilakukan perancangan sistem dari hasil identifikasi yang telah dilakukan pada fase insepisi. Aktifitasnya yang dilakukan mencakup perancangan algoritma, penentuan aktor, hubungan antar aktor serta aktifitas yang dilakukan oleh tiap aktor.

No	Aktor	Deskripsi
1	<i>User</i>	Seseorang yang mengakses sistem.
2	<i>User-penjual</i>	<i>User</i> yang memiliki toko yang mendaftarkan diri pada sistem untuk melakukan pemasaran tokonya.

3	<i>Admin</i>	Seseorang yang memiliki hak akses yang lebih terhadap sistem.
4	Sistem	Website itu sendiri.

Tabel III-2. Aktor

No	Proses	Kebutuhan Fungsional	Aktor
1	<i>Login</i>	Masuk ke sistem sebagai <i>User</i> -Penjual yang akan memasarkan produknya ataupun sebagai Admin.	<i>User</i>
2	<i>Show Product</i>	Menampilkan informasi yang lebih rinci terhadap produk yang ingin dilihat.	<i>User</i>
3	<i>Lupa Password</i>	Mengganti password yang lupa dengan cara mengirimkan token kepada <i>email User</i> yang telah didaftarkan.	<i>User-Penjual, Admin</i>
4	<i>Reset Password</i>	Mengatur ulang password <i>User</i> dengan password yang telah ditentukan.	<i>Admin</i>
5	<i>Warn User</i>	Mengirimkan <i>email</i> peringatan kepada <i>User</i> bahwa akunnya telah lama tidak melakukan aktifitas.	<i>Admin</i>

6	Hapus <i>User</i>	Menghapus daftar <i>User</i> .	<i>Admin</i>
7	Jadikan <i>User</i> sebagai Admin	Mengubah hak akses <i>User</i> menjadi Admin sehingga dapat mengontrol sistem.	<i>Admin</i>
8	Hapus Admin	Menghapus daftar <i>Admin</i> .	<i>Admin</i>
9	Jadikan Admin sebagai User	Mengubah hak akses Admin menjadi <i>User</i> .	<i>Admin</i>
10	Add Kecamatan	Menambah daftar Kecamatan.	<i>Admin</i>
11	Edit Kecamatan	Mengubah daftar Kecamatan.	<i>Admin</i>
12	Hapus Kecamatan	Menghapus daftar Kecamatan.	<i>Admin</i>
13	Add Kategori	Menambah daftar Kategori.	<i>Admin</i>
14	Edit Kategori	Mengubah daftar Kategori.	<i>Admin</i>
15	Hapus Kategori	Menghapus daftar Kategori.	<i>Admin</i>
16	Ganti Password	Mengubah password lama dengan password baru.	<i>User-Penjual, Admin</i>

Tabel III-3. Algoritma

3.4.3 Fase Konstruksi

Fase Konstruksi dilakukan mengimplementasikan hasil perancangan sistem pada sistem fase elaborasi dan melakukan pengujian terhadap hasil yang telah dibangun.

Pada fase ini sempat terjadi kesulitan pada saat membuat fitur “Lupa Password” karena bingung bagaimana cara agar dapat mengirimkan *email* dari sistem kepada *User*. Setelah beberapa lama akhirnya menemukan API PHPMailer yang akhirnya dapat membantu pengiriman *email* dari sistem kepada *User* secara otomatis.

Pembangunan website pun dibagi menjadi 2 peran yaitu satu orang sebagai *front-end developer* yang bertugas mendesain halaman *website* dan dua orang *back-end developer* yang bertugas merancang perangkat lunak yang berhubungan dengan logika dan *database*. Fitur yang dibuat oleh *back-end2* adalah:

1. *Login*
2. *Show Product*
3. *Lupa Password*
4. *Reset Password*
5. *Warn & Hapus User*
6. *Jadikan User sebagai Admin*
7. *Hapus Admin*
8. *Jadikan Admin sebagai User*
9. *Add ,Edit & Hapus Kecamatan*
10. *Add ,Edit & Hapus Kategori*
11. *Ganti Password*

3.4.4 Fase Transisi

Fase Transisi dilakukan penyerahan hasil implementasi kepada klien. Hasil diserahkan kepada klien dan dilakukan testing terhadap semua fitur yang ada

didalam sistem secara langsung didepan klien sampai kebutuhan klien sudah terpenuhi semua.

3.5 Kesimpulan

Dalam bab ini dapat disimpulkan bahwa metode pengembangan perangkat lunak berjalan dengan baik dan lancar dalam membangun *website* yang dibutuhkan. Dengan konsep Model View Controller/MVC yang telah terstruktur juga mempermudah pengerjaan menjadi lebih cepat dan efisien

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS

4.1 Pendahuluan

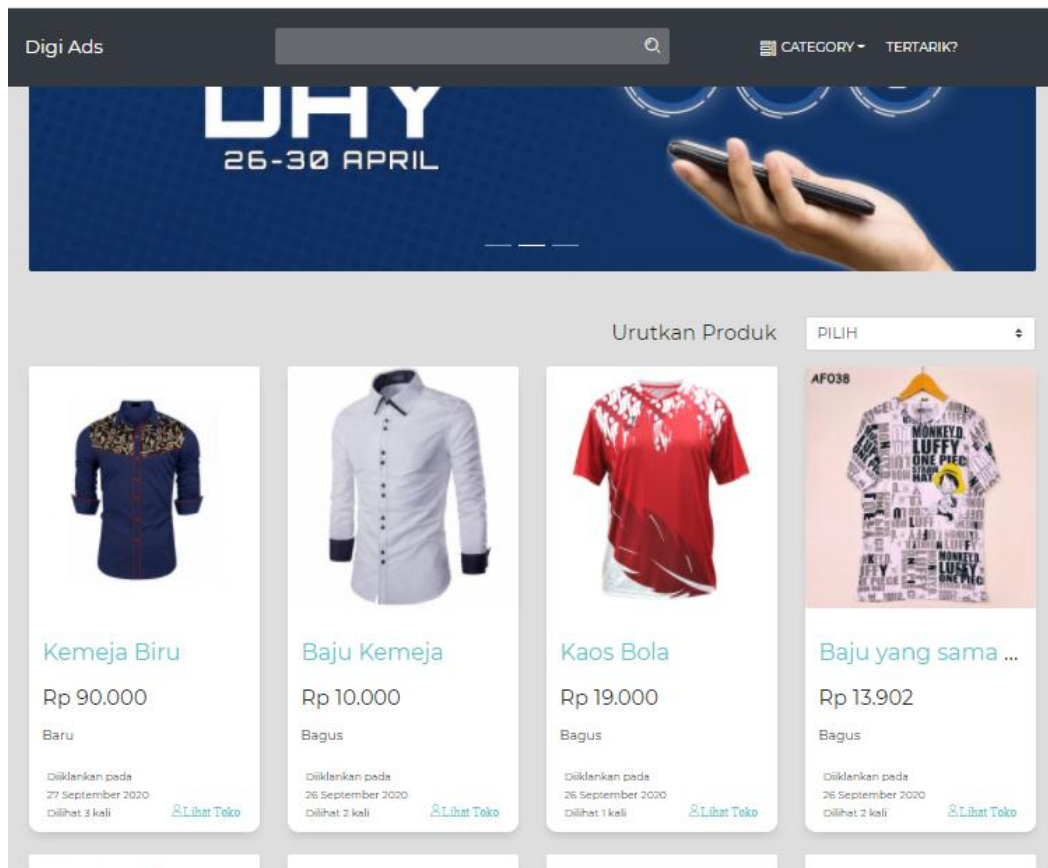
Pada bab ini, menjelaskan hasil pengujian dan analisis dari pembangunan perangkat lunak yang dikembangkan. Analisis diberikan sebagai basis dari kesimpulan yang diambil dalam laporan ini.

4.2 Data Hasil Pengujian

Setelah proses pembuatan perangkat lunak selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian. Pengujian yang dilakukan berupa *user acceptance testing*. *User Acceptance Testing* merupakan proses verifikasi bahwa solusi yang dibuat dalam sistem sudah sesuai dengan pengguna. Proses ini tidak memastikan perangkat lunak tidak *crash* dan sesuai dengan dokumen permintaan pengguna, melainkan memastikan bahwa solusi dalam sistem tersebut akan bekerja untuk pengguna.

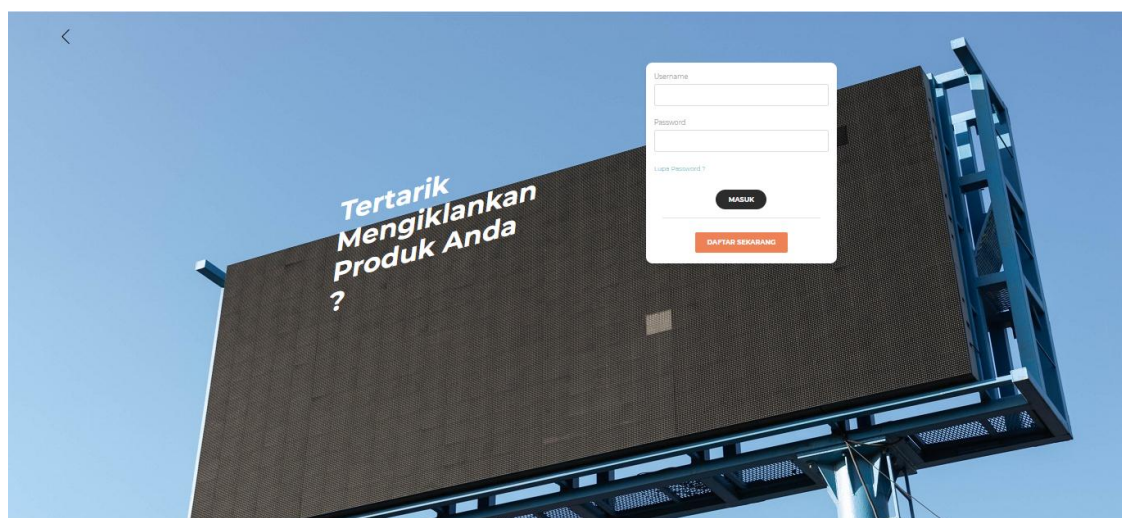
4.3 Analisis Hasil Penelitian

Sistem yang dibuat adalah berupa *website* yang dapat menampilkan produk-produk dari *user-user* yang mendaftarkan diri pada sistem dan berada pada kabupaten Ogan Ilir. Ketika website terbuka akan menampilkan halaman seperti pada Gambar IV-1.



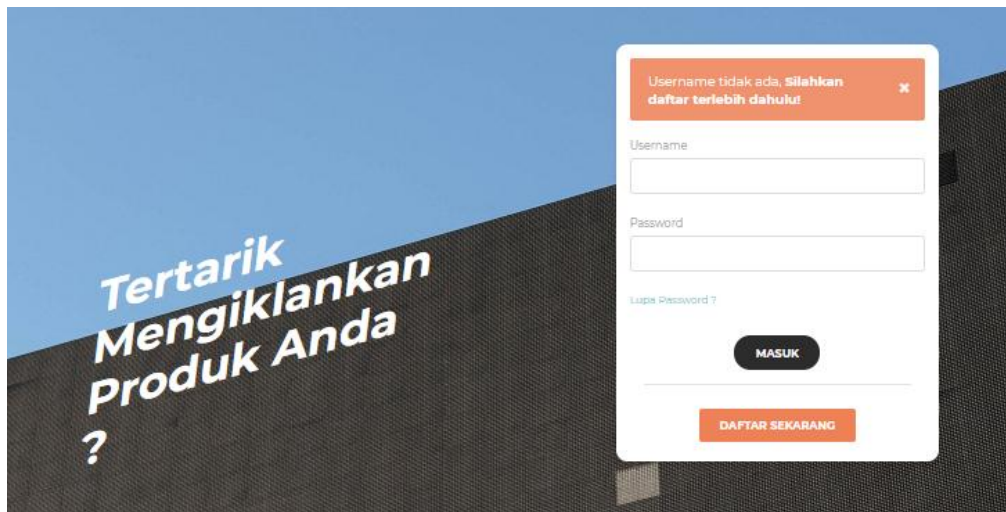
Gambar IV-1. Tampilan awal

Apabila *User* ingin Login dapat menekan tombol ‘Tertarik’ yang terletak pada sudut kanan atas yang akan menampilkan halaman Login seperti yang ditunjukkan pada Gambar IV-2.



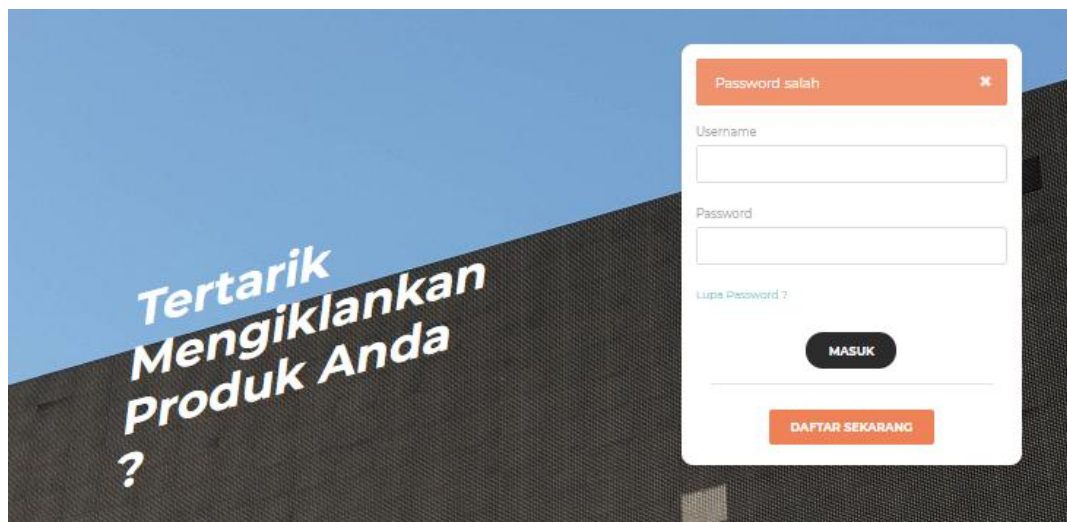
Gambar IV-2. Halaman Login

Ketika *User* salah memasukkan *username* maka *website* akan menampilkan pesan *error* seperti pada Gambar IV-3



Gambar IV-3. Username tidak ada

Namun, apabila *User* memasukkan *username* yang benar namun salah password maka *website* juga akan menampilkan pesan *error* seperti pada Gambar IV-4



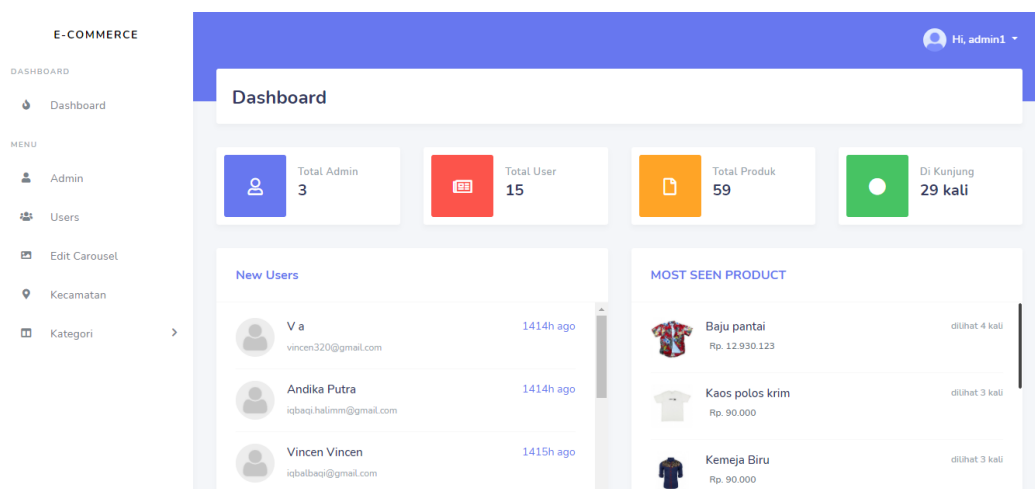
Gambar IV-4. Password Salah

Apabila *User* lupa dengan *password* mereka, maka mereka dapat menggunakan fitur “Lupa Password” yang terdapat pada halaman *Login*, maka *User* akan diminta untuk menuliskan *email* mereka dan *link* untuk mengubah password akan dikirimkan ke *email User*, yang berisikan *link* seperti pada Gambar IV-5.



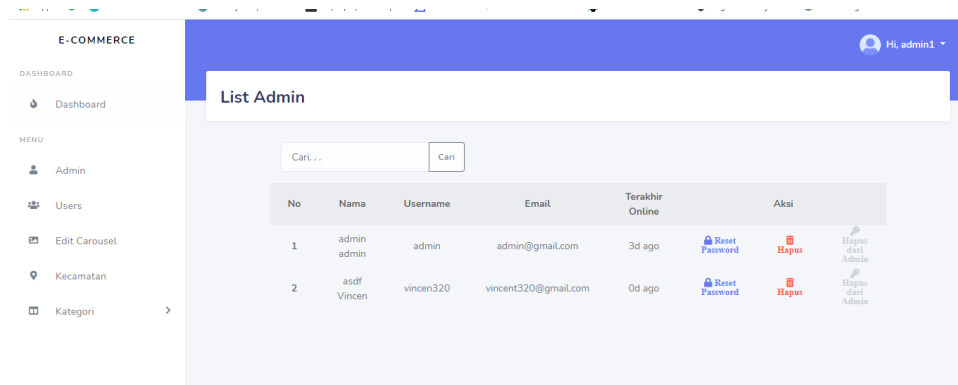
Gambar IV-5. Pesan *Email* lupa Password.

Sistem login dapat masuk kehalaman admin, apabila *User* yang bersangkutan adalah admin maka tampilan *website* akan berubah menjadi *dashboard* admin, terlihat seperti pada gambar IV-6.



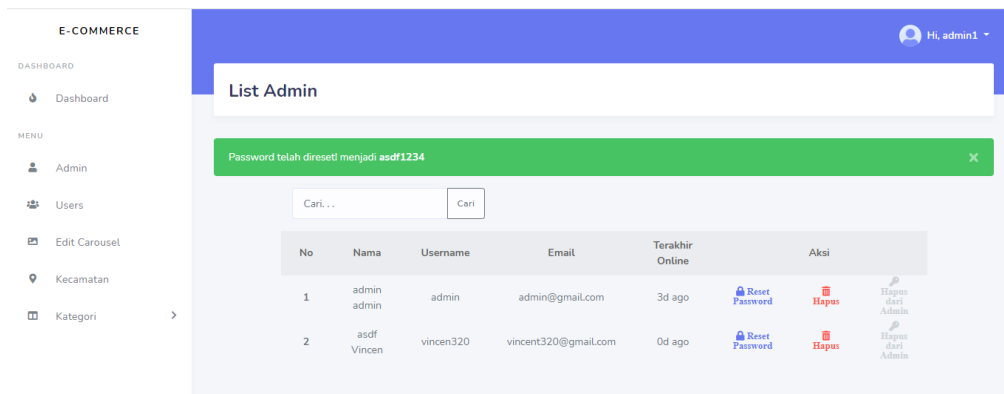
Gambar IV-6. Dashboard Admin

Dari sisi admin, admin dapat melihat daftar siapa saja yang menjadi admin pada sistem tersebut, akan terlihat pada seperti Gambar IV-7.



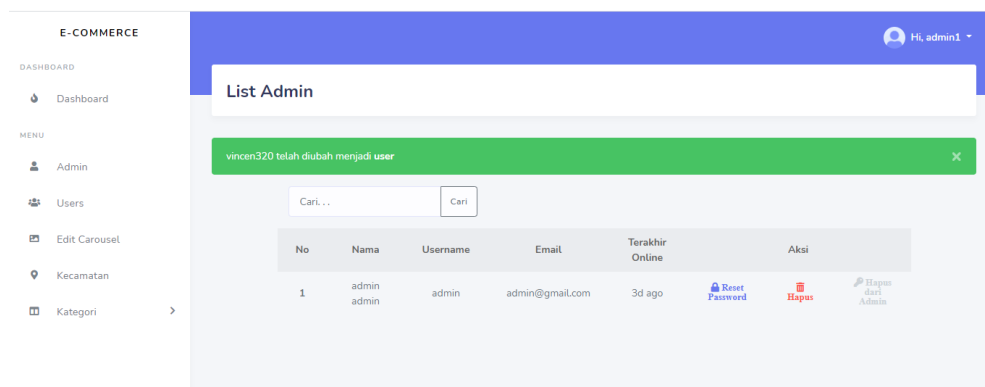
Gambar IV-7. Daftar Admin pada halaman admin

Pada Daftar admin, Admin dapat reset password admin apabila terdapat admin yang lupa password. Apabila telah terganti, maka akan muncul pesan seperti pada Gambar IV-8.



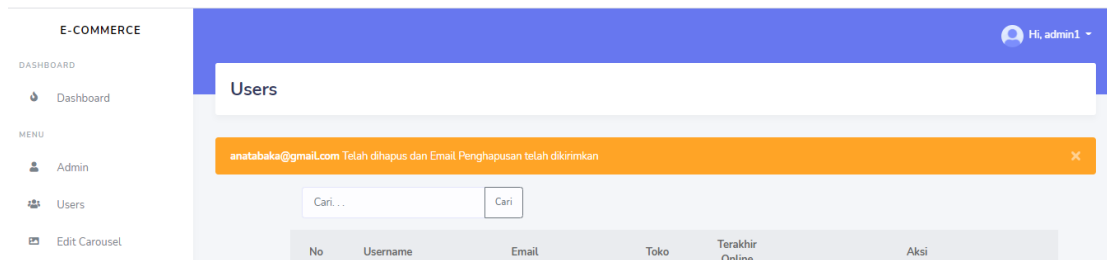
Gambar IV-8. Reset Password Admin

Selain itu, Admin juga dapat menurunkan hak akses admin menjadi user. Apabila telah terganti, maka akan muncul pesan seperti pada Gambar IV-9.



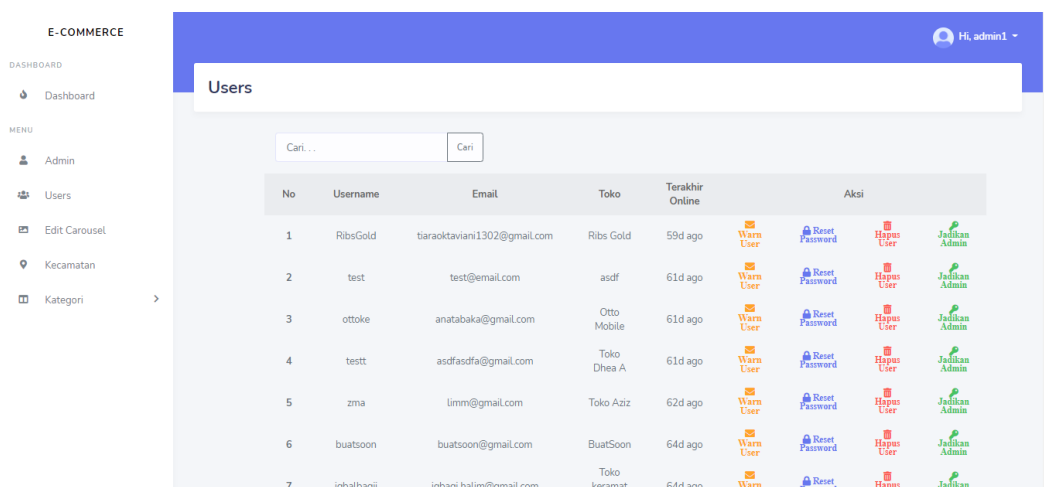
Gambar IV-9. Menurunkan Hak Akses Admin

Admin juga dapat menghapus daftar admin dengan menemekan tombol Hapus. Apabila telah terhapus, maka akan muncul pesan seperti pada Gambar IV-10.



Gambar IV-10. Menghapus Daftar Admin

Selain daftar Admin, admin juga dapat melihat daftar User yang terdaftar pada sistem dengan menekan tombol User disebelah kiri dan akan muncul tampilan User seperti pada Gambar IV-11.



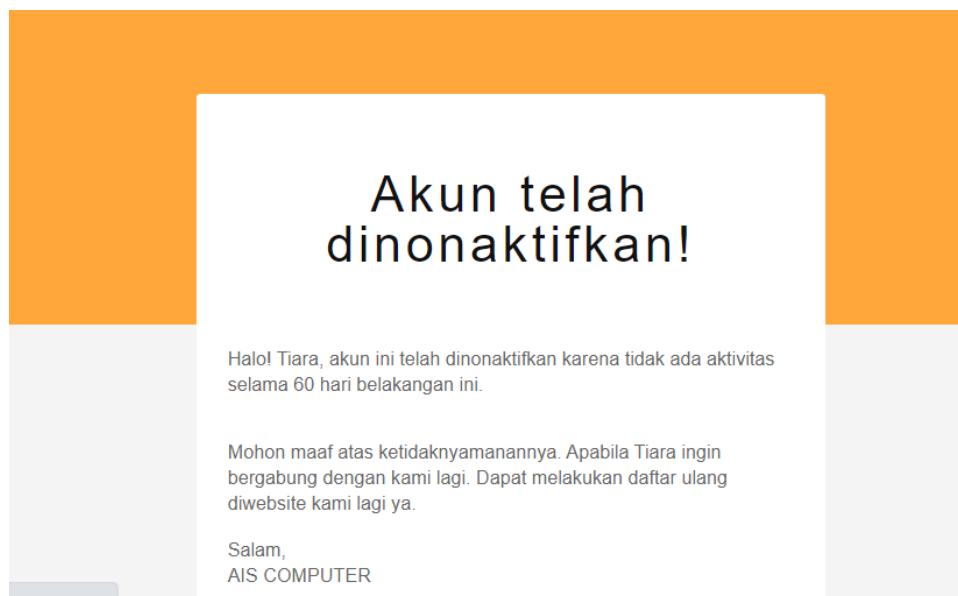
Gambar IV-11. Daftar User pada halaman Admin.

Jika User terlalu lama tidak melakukan aktivitas, maka Admin dapat mengirimkan email peringatan kepada User tersebut bahwa akunnya akan dihapuskan dengan menekan tombol Warn User tersebut. Email akan memiliki pesan seperti pada Gambar IV-12.



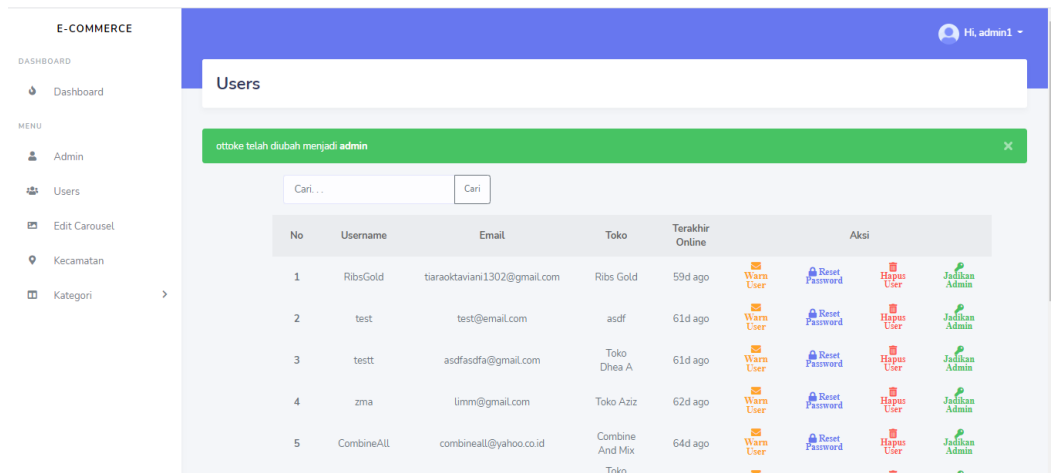
Gambar IV-12. Email peringatan penghapusan akun.

Apabila User memang tidak melakukan aktivitas lagi, maka Admin dapat menghapus User dari sistem. Ketika melakukan penghapusan User akan mendapatkan email pemberitahuan bahwa akunnya telah dihapus dari sistem. Email akan memiliki pesan seperti pada Gambar IV-13.



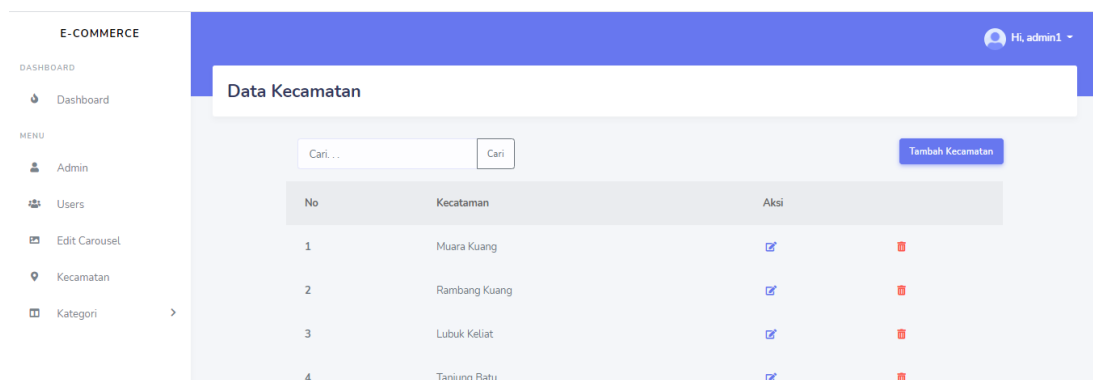
Gambar IV-13. Email pemberitahuan penghapusan akun.

Admin juga dapat menaikkan hak akses User menjadi admin apabila diinginkan dengan menekan tombol hijau bertuliskan “Jadikan Admin”, apabila berhasil akan muncul pesan seperti pada Gambar IV-14.



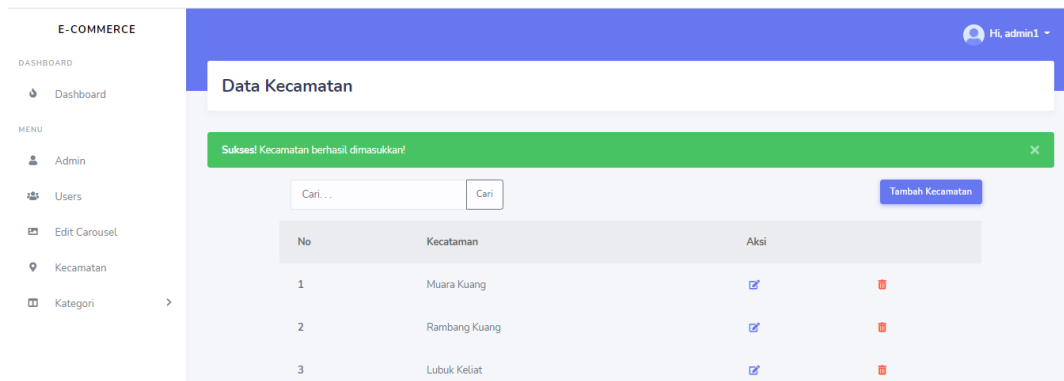
Gambar IV-14. Menaikkan Hak Akses User

Admin juga dapat melihat daftar kecamatan yang terdaftar dalam sistem dengan menekan tombol Kecamatan yang ada disebelah kiri. Daftar kecamatan akan terlihat seperti Gambar IV-15.



Gambar IV-15. Daftar Kecamatan

Jika Admin ingin menambahkan Daftar Kecamatan dapat menambahkannya dengan menekan tombol “Tambah Kecamatan” disudut kanan atas tersebut, dan apabila berhasil ditambahkan akan muncul pesan seperti pada Gambar IV-16.



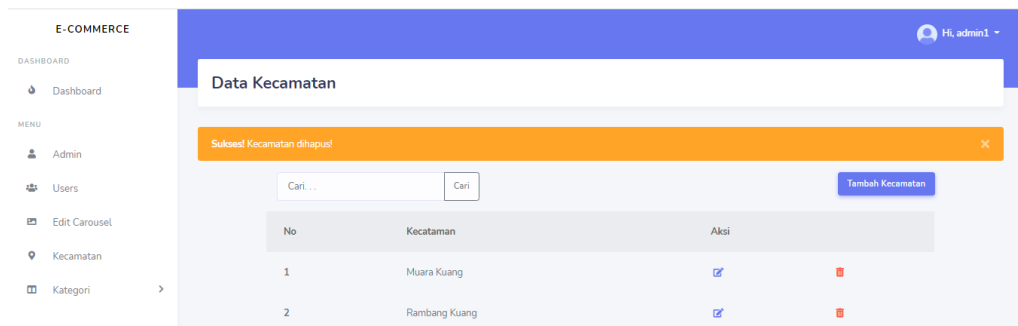
Gambar IV-16. Tambah Kecamatan

Admin juga dapat mengedit Nama Kecamatan apabila terjadi salah penulisan atau perubahan nama Kecamatan dengan cara menekan tombol berlambang pena berwarna biru. Akan muncul pesan seperti Gambar IV-17 apabila terdapat nama Kecamatan telah diubah.



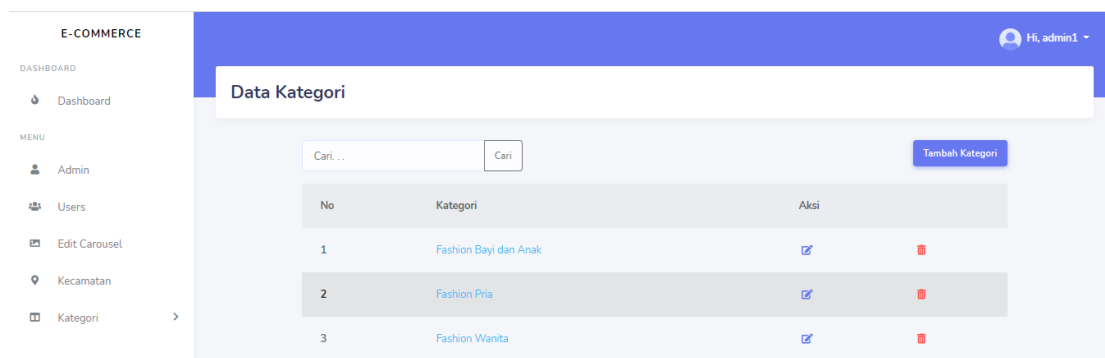
Gambar IV-17. Edit Kecamatan

Bila terdapat nama kecamatan yang tidak diinginkan disana, Admin juga dapat menghapus nama Kecamatan tersebut dari daftar dengan cara menekan tombol sampah berwarna merah. Akan muncul pesan seperti Gambar IV-18 apabila terdapat nama Kecamatan telah dihapus.



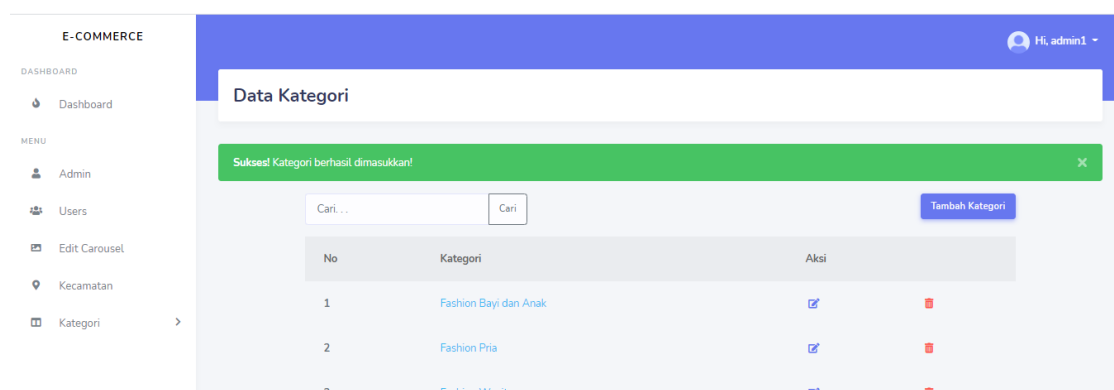
Gambar IV-18. Hapus Kecamatan

Admin juga dapat melihat daftar kategori yang terdaftar pada sistem dengan menekan tombol Kategori yang ada disebelah kiri. Daftar kateogori akan terlihat seperti Gambar IV-18.



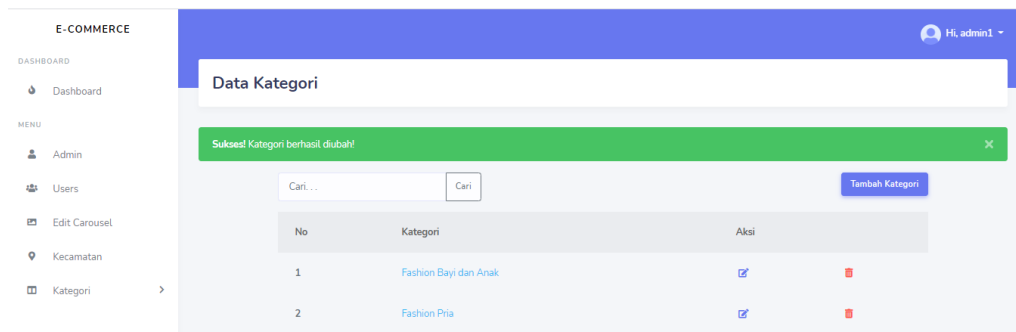
Gambar IV-19. Daftar Kategori pada halaman Admin

Jika Admin ingin menambahkan Daftar Kategori dapat menambahkannya dengan menekan tombol “Tambah Kategori” disudut kanan atas tersebut, dan apabila berhasil ditambahkan akan muncul pesan seperti pada Gambar IV-20.



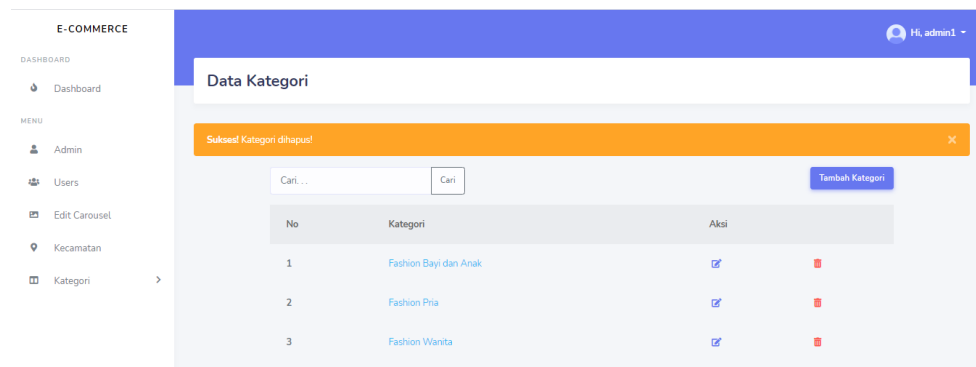
Gambar IV-20. Tambah Kategori

Admin juga dapat mengedit Nama kategori apabila terjadi salah penulisan atau perubahan nama kategori dengan cara menekan tombol berlambang pena berwarna biru. Akan muncul pesan seperti Gambar IV-21 apabila terdapat nama kategori telah diubah.



Gambar IV-21. Edit Kategori

Bila terdapat kategori yang tidak diinginkan disana, Admin juga dapat menghapus nama kategori tersebut dari daftar dengan cara menekan tombol sampah berwarna merah. Akan muncul pesan seperti Gambar IV-22 apabila terdapat nama kategori telah dihapus.



Gambar IV-22. Hapus Kategori

4.4 Kesimpulan

Berdasarkan dari data hasil penelitian perangkat lunak yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa DIGIADS AIS COMPUTER: WEBSITE PROMOSI PRODUK PEDAGANG dapat beroperasi dengan baik terutama dihalaman admin. Selain itu sistem juga telah didemo dihadapan pihak AIS Computer dan mendapatkan tanggapan baik terhadap pengembangan sistem yang dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dengan adanya *website* promosi produk pedagang khususnya di daerah Ogan Ilir ini, dapat membantu para pedagang untuk memasarkan produknya secara *online* dan meningkatkan pendapatan. Masyarakat Ogan Ilir pun juga dapat dengan mudah apabila ingin mencari produk yang diinginkannya dan bertemu secara langsung dengan penjual untuk melakukan transaksi.

5.2 Saran

Website promosi produk pedagang ini telah berhasil dibangun, khususnya untuk tampilan di komputer, tetapi *website* ini belum sepenuhnya responsif untuk tampilan di *mobile*, maka alangkah baiknya apabila *website* ini dibuat lebih responsive lagi untuk tampilan *mobile* karena akan mempermudah *user* untuk memakai dan menggunakan *website* tersebut, karena sekarang masyarakat lebih dominan menggunakan perangkat *mobile* dibandingkan komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Anoraga, B. (2013). Pembuatan Website Portal Berita. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 3(3), 1–14.
- Bergerak, P., Setiyawan, R. D., Sunaryono, D., Akbar, R. J., Binanto, I., Djaelani, A. R., ... Pujiyanta. (2013). Summary for Policymakers. In *Climate Change 2013 - The Physical Science Basis* (Vol. 9, pp. 1–30).
- Suhartanto, M. (2017). pembuatan website sekolah menengah pertama negeri 3 delanggu dengan menggunakan php dan mysql. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(1).
- Arief, M. R. (2011). Pemrograman web dinamis menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi.
- Agus, S. (2011). Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Situmorang, B. H., Qur'ania, A., & Sukmawati, D. A. (2015). The Application of Prediction of Cocoa Yields with Exponential Smoothing Method. In *International Conference on Electrical Engineering, Informatics, and Its Education*.
- Sulistiyawan, R., & Saleh, R. (2008). Modifikasi Blog Multiply dengan CSS. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Flanagan, D., & Novak, G. M. (1998). *Java-Script: The Definitive Guide*.
- Blanco, J. A., & Upton, D. (2009). *CodeIgniter 1.7*. Birmingham: Packt Publishing.
- Alatas, H. (2013). *Responsive Web Design*.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2011). *Systems analysis and design in a changing world*. Cengage learning.

Pressman, R. S. (2005). Software engineering: a practitioner's approach. Palgrave macmillan.

H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Yugo Kartono Isal, Y. Utomo, and B. Priyogi.(2016)

Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment.

LAMPIRAN



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 : Vincen
NIM : 09021181722007

No	Hari & Tanggal	Pukul		Jenis Kegiatan yang Dilakukan
		Datang	Pulang	
1	Senin,03 agustus	08.00	15.00	Perkenalan dan pembagian tugas
2	Selasa,04 agustus	08.00	15.00	Merancang basis data
3	Rabu,05 agustus	08.00	15.00	Membuat halaman admin
4	Kamis,06 agustus	08.00	15.00	Membuat fitur <i>Login</i>
5	Jumat,07 agustus	08.00	11.00	Membuat fitur <i>show product</i>
6	Senin,10 agustus	08.00	15.00	Melanjutkan membuat fitur <i>show product</i>
7	Selasa,11 agustus	08.00	15.00	Membuat fitur <i>Add, Edit & Hapus</i> daftar kecamatan pada halaman admin
8	Rabu,12 agustus	08.00	15.00	Membuat fitur <i>Add, Edit & Hapus</i> daftar kategori pada halaman admin
9	Kamis,13 agustus	08.00	15.00	Membuat fitur Lupa Password
10	Jumat,14 agustus	08.00	11.00	Melanjutkan membuat fitur Lupa Password
11	Senin,15 agustus	08.00	15.00	Membuat fitur Reset Password
12	Selasa,16 agustus	08.00	15.00	Membuat fitur berapa kali produk telah dilihat oleh <i>User</i>
13	Rabu,17 agustus	08.00	15.00	Membuat daftar Produk teratas yang paling sering dilihat dan daftar <i>User</i> baru pada halaman admin
14	Kamis,18 agustus	08.00	15.00	Membuat fitur berapa kali website telah dikunjungi pada halaman admin
15	Jumat,19 agustus	08.00	11.00	Membuat tampilan total <i>user</i> , total admin, total produk dan jumlah website telah dikunjungi
16	Senin,20 agustus	08.00	15.00	Membuat fitur menghapus <i>User</i> dan menjadikan <i>User</i> sebagai admin pada halaman admin
17	Selasa,21 agustus	08.00	15.00	Membuat fitur menghapus <i>Admin</i> dan menjadikan admin sebagai <i>User</i> pada halaman admin
18	Rabu,22 agustus	08.00	15.00	Melakukan test semua fitur
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

AIS
COMPUTER
LEARNING CENTER
Arthur Ismana Sandy, S.Kom

FORM NILAI KERJA PRAKTIK (KP)

Nama Mahasiswa : Vincen
NIM : 09021181722007
Program Studi : Teknik Informatika
Tempat KP : CV.AIS COMPUTER
Judul Laporan KP : DIGIADS AIS COMPUTER: WEBSITE PROMOSI
PRODUK PEDAGANG (BACK-END 2)
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 %	93	9,3
4	Sikap, etika dan tingkah laku	20 %	95	19
5	Prestasi kerja	20 %	92	18,4
6	Kreatifitas	10 %	91	9,1
Jumlah				93,2

Indralaya, 07 September 2020
Pembimbing Lapangan,


Arthur Ismana Sandy, S.Kom.