

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL
DIKONVEKSI ONETED APPAREL**

SKRIPSI

Karya Tulis sebagai syarat memperoleh
Gelar Sarjana Komputer dari Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bale Bandung

Disusun oleh :

LISNA SAHIDAH

NPM. 302180010



**PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
BANDUNG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL
DI KONVEKSI ONETED APPAREL

Disusun oleh :
LISNA SAHIDAH
NPM. 302180010

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
SARJANA KOMPUTER

Pada

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG

Baleendah, Agustus 2022

Disetujui oleh :

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Denny Rusdianto, S.T., M.Kom.
NIK. 04104808094

Sutiyono W.P, S.T., M.Kom.
NIK. 01043180002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL
DI KONVEKSI ONETED APPAREL

Disusun oleh :
LISNA SAHIDAH
NPM. 302180010

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
SARJANA KOMPUTER

Pada

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERISTAS BALE BANDUNG

Baleendah, Agustus 2022

Disetujui oleh :

Penguji 1

Penguji 2

Khilda Nistriana, S.Pd, M.Sc.
NIK. 04104820004

Rosmalina, ST., M.Kom.
NIK. 04104808122

LEMBAR PENGESAHAN LEMBAGA

SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN METODE WATERFALL
DI KONVEKSI ONETED APPAREL

Disusun oleh :
LISNA SAHIDAH
NPM. 302180010

Skripsi diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
SARJANA KOMPUTER

Pada

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG

Baleendah, Agustus 2022

Disetujui oleh :

Mengetahui,
Dekan

Mengesahkan,
Ketua Program Studi

Yudi Herdiana, S.T., M.T.
NIK. 04104808008

Rosmalina, S.T., M.Kom.
NIK. 04104808122

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : LISNA SAHIDAH

NPM : 302180010

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE WATERFALL DI KONVEKSI ONETED
APPAREL

Menyatakan dengan sebenarnya bahawa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan Programming yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber yang jelas.

Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Baleendah, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

LISNA SAHIDAH
NPM. 302180010

ABSTRAK

Konveksi oneted apparel merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang bisnis pakaian berupa kaos, sweater, kemeja, jas dan rompi. Dimana dalam pemesanan produknya masih dilakukan secara manual, sehingga ketika memesan produk konveksi, konsumen harus menyerahkan desain produk dan detail pemesanan melalui WhatsApp atau telepon ke pemilik. Ini sering menimbulkan permasalahan karena format informasi pemesanan yang disampaikan oleh konsumen, seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan informasi yang harus dimiliki kurang dipahami oleh pemilik untuk memproses proses pembuatan produk konveksi pesanan. Hal ini tentu saja membuat proses komunikasi berulang, sehingga sangat memakan waktu.

Tujuan penelitian ini untuk merancang dan membangun sistem informasi pemesanan produk berbasis web. Menggunakan framework Bootstrap dan Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP, CSS, HTML, dan database Mysql. Metode pengumpulan datanya adalah dengan melakukan observasi, interview, studi dokumentasi dan studi pustaka. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi sistem informasi pemesanan berbasis web yang berfungsi untuk membantu pihak Oneted Apparel dalam proses pengolahan data, pelaporan dan penyimpanan data dalam setiap penjualan Oneted Apparel menjadi lebih efisien dan meminimalisir kesalahan user.

Kata kunci: Bootstrap, Mysql, Sistem Informasi, Pemesanan

ABSTRACT

Convection oneted apparel is a company engaged in the clothing business in the form of t-shirts, sweaters, shirts, suits and vests. Where in ordering products is still done manually, so when ordering convection products, consumers must submit product designs and order details via WhatsApp or telephone to the owner. This often causes problems because the format of the order information submitted by consumers, because it often does not match the information needs that must be owned is not understood by the owner to process the process of making convection products for orders. This of course makes the communication process repetitive, so it is very time consuming.

The purpose of this study is to design and build a web-based product ordering information system. Using the Bootsrap framework and the programming languages used are PHP, CSS, HTML, and Mysql databases. The data collection method is to conduct observations, interviews, documentation studies and literature studies. The system development method used is the waterfall method.

The result of this study is a web-based ordering information system application that functions to help Oneted Apparel in the process of data processing, reporting and data storage in every oneted Apparel sale becomes more efficient and minimizes user errors.

Keywords : Bootsrap, Mysql, System information, ordering

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Produk Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Di Konveksi Oneted Apparel” ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan berbagai pihak, khususnya pembimbing, oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua penulis yang penulis cintai yaitu Bapak Ade dan Ibu Salamah yang telah mencurahkan segala kasih sayang, do'a dan usahanya yang tidak mungkin dapat terbalas oleh penulis.
2. Bapak Yudi Herdiana, S.T.,M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Univesitas Bale Bandung.
3. Ibu Rosmalina, S.T., M.Kom. selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Bale Bandung.
4. Bapak Denny Rusdianto, S.T., M.Kom. selaku pembimbing Utama dalam menyelesaikan laporan skripsi.
5. Bapak Sutiyono WP Raharjo S.T.,M.Kom. selaku pembimbing Pendamping dalam menyelesaikan laporan skripsi.
6. Dosen dan Staff Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung
7. Rekan-rekan Fakultas Teknologi Informasi angkatan tahun 2018.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penelitian dan penyelesaian Skripsi ini.

Laporan Skripsi ini saya akui masih banyak kekurangan karena pengalaman yang saya miliki sangat kurang dan pengetahuan yang sangat minim dari sumber yang terbatas. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang akan penulis terima dengan baik. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Metodologi Penelitian | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 Landasan Teori | 6 |
| 2.2 Dasar Teori | 11 |
| BAB III METODOLOGI | 29 |
| 3.1 Kerangka Pikir..... | 29 |
| 3.2 Deskripsi..... | 30 |
| BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN | 34 |
| 4.1 Analisis | 34 |
| 4.2 Perancangan..... | 42 |
| BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN | 62 |
| 5.1 Pengujian | 62 |
| 5.2 Implementasi | 72 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN..... | 85 |
| 6.1 Kesimpulan..... | 85 |
| 6.2 Saran | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 86 |
| LAMPIRAN..... | 88 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Komponen-komponen Sistem Informasi | 14 |
| Gambar 2.2 Tahapan Metode Waterfall..... | 20 |
| Gambar 3.1 Kerangka Pikir..... | 29 |
| Gambar 4.1 Struktur organisasi..... | 34 |
| Gambar 4.2 Use Case Diagram..... | 43 |
| Gambar 4.3 Activity diagram login | 49 |
| Gambar 4.4 Activity diagram tambah produk..... | 50 |
| Gambar 4.5 Activity diagram edit produk | 50 |
| Gambar 4.6 Activity Diagram hapus produk | 51 |
| Gambar 4.7 Activity Diagram pemesanan | 51 |
| Gambar 4.8 Activity diagram pembelian | 52 |
| Gambar 4.9 Activity diagram tambah kategori | 52 |
| Gambar 4.10 Activity diagram edit kategori..... | 53 |
| Gambar 4.11 Activity diagram hapus kategori | 53 |
| Gambar 4.12 Class Diagram | 54 |
| Gambar 4.13 Struktur menu..... | 57 |
| Gambar 4.14 Halaman registrasi..... | 57 |
| Gambar 4.15 Halaman login | 58 |
| Gambar 4.16 Halaman dashboard..... | 58 |
| Gambar 4.17 Halaman produk | 59 |
| Gambar 4.18 Halaman kategori | 59 |
| Gambar 4.19 Halaman pengguna | 60 |
| Gambar 4.20 Halaman dashboard customer | 60 |
| Gambar 4.21 Halaman pesanan produk customer..... | 61 |
| Gambar 4.22 Halaman pesanan custom customer | 61 |
| Gambar 5.1 Halaman Login..... | 73 |
| Gambar 5.2 Halaman login | 73 |
| Gambar 5.3 Halaman utama admin..... | 74 |
| Gambar 5.4 Halaman kategori | 74 |
| Gambar 5.5 Halaman tambah kategori..... | 74 |

| | |
|--|----|
| Gambar 5.6 Halaman edit kategori | 75 |
| Gambar 5.7 Halaman produk | 75 |
| Gambar 5.8 Halaman tambah produk | 75 |
| Gambar 5.9 Halaman edit produk | 76 |
| Gambar 5.10 Halaman data pesanan custom | 76 |
| Gambar 5.11 Halaman data pesanan produk..... | 76 |
| Gambar 5.12 Halaman pengguna | 77 |
| Gambar 5.13 Halaman tambah pengguna | 77 |
| Gambar 5.14 Halaman edit pengguna | 77 |
| Gambar 5.15 Halaman dashboard user | 78 |
| Gambar 5.16 Halaman Profil Perusahaan | 78 |
| Gambar 5.17 Halaman Input Request Pesanan | 78 |
| Gambar 5.18 Halaman input pesanan produk | 79 |
| Gambar 5.19 Halaman pesanan produk customer..... | 79 |
| Gambar 5.20 Halaman pesananan custom customer..... | 79 |
| Gambar 5.21 Cetak input laporan | 80 |
| Gambar 5.22 Tampilan Laporan | 80 |
| Gambar 5.23 Tampilan detail faktur request barang..... | 80 |
| Gambar 5.24 Tampilan faktur request | 81 |
| Gambar 5.25 Tampilan Faktur produk..... | 81 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Acuan Jurnal | 6 |
| Tabel 2.2 Use Case Diagram..... | 20 |
| Tabel 2.3 Activity Diagram..... | 22 |
| Tabel 2.4 Sequence Diagram | 23 |
| Tabel 2.5 Class Diagram | 3 |
| Tabel 4.1 Analisis PIECES | 36 |
| Tabel 4.2 Analisis Biaya | 42 |
| Tabel 4.3 Deskripsi Aktor | 42 |
| Tabel 4.4 Skenario Use Case Form Login user..... | 44 |
| Tabel 4.5 Skenario Use Case dashboard | 44 |
| Tabel 4.6 Skenario Use Case pemesanan..... | 45 |
| Tabel 4.7 Skenario use case tambah produk | 46 |
| Tabel 4.8 Skenario Use Case form edit produk | 46 |
| Tabel 4.9 Skenario Use Case form hapus produk | 47 |
| Tabel 4.10 Skenario Use Case form tambah kategori..... | 47 |
| Tabel 4.11 Skenario Use Case edit kategori | 48 |
| Tabel 4.12 Skenario use case hapus kategori..... | 48 |
| Tabel 4.13 Tabel Produk..... | 54 |
| Tabel 4.14 Tabel kategori | 55 |
| Tabel 4.15 Tabel user..... | 55 |
| Tabel 4.16 Tabel Pemesanan..... | 56 |
| Tabel 4.17 Tabel User | 56 |
| Tabel 5.1 Rencana Pengujian..... | 62 |
| Tabel 5.2 Identifikasi Pengujian Perangkat Lunak | 63 |
| Tabel 5.3 Hasil pengujian Login Valid | 65 |
| Tabel 5.4 Hasil pengujian Login Tidak Valid..... | 66 |
| Tabel 5.5 Hasil pengujian input produk yang sesuai | 67 |
| Tabel 5.6 Hasil pengujian input produk yang tidak sesuai | 68 |
| Tabel 5.7 Hasil pengujian input kategori yang sesuai..... | 69 |
| Tabel 5.8 Hasil pengujian input kategori yang tidak sesuai..... | 69 |
| Tabel 5.9 Hasil pengujian input pengguna yang sesuai | 70 |

| | |
|---|----|
| Tabel 5.10 Hasil pengujian input pengguna yang tidak sesuai | 71 |
|---|----|

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini membuat persaingan dalam dunia bisnis semakin ketat. Banyaknya perusahaan yang bersaing juga menjadi alasan mengapa suatu perusahaan membutuhkan suatu teknologi yang dapat membuatnya kompetitif dalam segala hal, salah satunya adalah sistem pemesanan produk. Jika suatu perusahaan dapat mengelola pesanan produk dengan baik, maka dapat mempermudah pekerjaan dalam hal kelangsungan usaha. Sedangkan tujuan utama perusahaan adalah melayani pelanggan dengan baik, cepat dan efisien. Salah satu perusahaan yang memproduksi pakaian atau menggunakan pola custom sesuai keinginan konsumen.

Oneted Apparel merupakan salah satu konveksi baju yang berada di Kp.wanir Rt.04 Rw.05, Desa Maruyung, Kecamatan Pacet, Kabupaten Bandung, yang menawarkan berbagai macam produk pakaian. Pakaian yang diproduksi mencakup berbagai kategori antara lain kaos, jaket, sweater, jas dan rompi. Proses penjualannya sendiri dengan cara mengerjakan barang pesanan konsumen dan membuat produk dengan brand sendiri.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan pihak oneted apparel, ketika memesan produk konveksi, konsumen harus menyerahkan desain produk dan detail pemesanan melalui WhatsApp atau telepon ke pemilik. Penyediaan informasi pemesanan melalui WhatsApp dan telepon seringkali menimbulkan permasalahan karena format informasi pemesanan yang disampaikan oleh konsumen seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan informasi yang harus dimiliki, kurang dipahami oleh pemilik untuk memproses pembuatan produk konveksi pesanan. Hal ini tentu saja membuat proses komunikasi berulang dan sangat memakan waktu.

Dalam penjualan Oneted Apparel untuk memasarkan produk perusahaan menggunakan media sosial seperti Instagram dan Facebook, dimana di media sosial tersebut mereka hanya menampilkan produk yang mereka jual dan informasi perusahaan. Belum terdapatnya media pemesanan secara langsung untuk produk konveksi tersebut dan rincian informasi produk

maupun harga produk yang menyebabkan dalam pemesanannya masih harus dilakukan secara manual dengan menghubungi pemilik konveksi untuk melakukan pemesanan.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh Oneted Apparel maka dibutuhkan perancangan website untuk dapat membantu konsumen mendapatkan informasi detail berupa informasi dan pemesanan produk konveksi dimana konsumen bisa memesan produk konveksi tanpa harus datang langsung ke konveksi serta dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan dengan dibuatkannya sebuah website yang memberikan informasi alamat perusahaan dan produk- produk konveksi yang dijual yang bisa diakses untuk semua kalangan. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul **“SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL DI KONVEKSI ONETED APPAREL”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pemesanan produk dan penjualan pada konveksi Oneted Apparel berbasis website?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan produk dan penjualan di konveksi oneted apparel?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada agar permasalahan sesuai yang dituju maka perlu ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan dan penjualan produk.
2. Aplikasi ini tidak membahas pembelian bahan baku, laporan laba rugi, dan retur barang.
3. Pada perancangan sistem pemesanan ini membahas tentang laporan penjualan, dan pada perancangan ini meliputi data yang diinput oleh

konsumen adalah pemesanan barang, data yang diinput oleh admin adalah data produk, data pemesan dan data user, dan laporan penjualan.

4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*.
5. Aplikasi dibangun menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database Mysql.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan penelitian yang dicapai adalah :

1. Merancang dan membangun sistem informasi pemesanan produk dan penjualan produk berbasis web di Oneted Apparel
2. Mengimplementasikan sistem informasi pemesanan produk dan penjualan produk.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, menggunakan beberapa metodologi yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan sistem yang baru sebagai berikut:

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Merupakan metode yang digunakan peneliti, dalam melakukan analisis data dan menjadikan sebagai informasi yang akan digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Interview/ wawancara

Yang dilakukan dengan proses tanya jawab terhadap pihak-pihak yang bersangkutan di konveksi oneted apparel mengenai sistem kerja dan proses produksi dalam pemesanan produk.

2. Observasi

Yaitu dilakukan dengan cara mengamati langsung sistem pemesanan produk yang ada di konveksi oneted Apparel untuk mendapatkan

informasi yang dibutuhkan dalam membuat sistem informasi pemesanan produk.

3. Studi dokumentasi

Metode penelitian ini dilakukan untuk pengumpulan data yang diperoleh baik berupa arsip-arsip, dokumen-dokumen dan lainnya yang berkaitan dengan sistem nantinya pada konveksi Oneted Apparel.

4. Studi pustaka

Yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari beberapa jurnal, buku dan sumber lainnya yang bersangkutan dengan sistem pemesanan produk pada konveksi oneted apparel.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam upaya pengumpulan data dan penyelesaian masalah yang dilakukan penulis menggunakan metode *Waterfall*. Tahapannya meliputi analisis kebutuhan, desain, pengkodean, pengujian, dan pendukung atau pemeliharaan.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan menjelaskan lebih rinci mengenai isi *Unified Modelling Language* (UML) yang meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *class Diagram*. Serta membuat perancangan mengenai *User Interface*. Setelah perancangan selesai maka dilakukan tahap implementasi program .

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini menggunakan beberapa metodologi yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perencanaan sistem yang baru sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengembangan sistem, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dan jurnal yang relevan untuk mendukung dalam menyelesaikan permasalahan penelitian ini, menjadi landasan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan terkait metodologi penelitian dan kerangka penelitian atau tahap-tahap penulis dalam melakukan penelitian di Konveksi Oneted Apparel, yang selanjutnya dapat diperoleh suatu jalan keluar untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi oleh konveksi Oneted Apparel.

BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN DAN HASIL

Bab ini menjelaskan mengenai analisis kebutuhan sistem baru, dan perancangan arsitektural, perancangan antar muka.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi sistem baru yang telah dibuat, kesesuaian tampilan dan isi dari sistem.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari apa yang telah diterangkan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Dalam penelitian ini akan menggunakan 4 tinjauan yang nantinya akan dilakukan untuk mendukung penelitian ini, tinjauan yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Acuan Jurnal

| No | Judul penelitian | Masalah | Metode | Solusi |
|----|---|---|---|--|
| 1 | Perancangan Sistem Pengolahan data Produksi Konveksi Berbasis Java Pada CV Nirwana Bunga Abadi) | Proses pembelian bahan dan material tanpa patokan tertentu, sehingga kurang dalam pengawasan dan belum adanya pencatatan stok persediaan. Sistem pencatatan biaya-biaya produksi masih manual | Metode pengembangan sistem pada penelitian ini adalah menggunakan metode waterfall dengan tahapan analisis, desain, implementasi, testing dan pengelolaan | dapat membantu memenuhi kebutuhan karyawan dalam mengolah seluruh data produksi konveksi secara efektif dan efisien. |

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| | | tanpa didukung daftar biaya yang disajikan menggunakan aplikasi. | | |
| 2 | Implementasi Metode RUP Dalam Analisa Dan Perancangan Sistem Pemesanan Online Konveksi | proses bisnis konveksi masih menggunakan sistem manual yang mengharuskan pelanggan datang ke konveksi atau menelepon untuk melakukan pemesanan sehingga menimbulkan ketidakpuasan terhadap pelayanan. | Metode pengembangan sistem pada penelitian ini adalah menggunakan metode RUP dengan tahapan fase insepri, fase elaborasi, fase konstruksi, dan fase transisi | Merancang sistem yang lebih efektif sehingga dapat membantu pengguna untuk melakukan proses bisnis. |
| 3 | Rancang Bangun Sistem E-commerce | Toko baju online biasanya melayani | Metode dalam penelitian ini adalah modul custom design lab. | Pengembangan website E-commerce ini menggunakan |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | e Clothing Store dan Modul Custom Design Lab Terintegrasi | pemesanan pre-order untuk desain yang unik,terkada ng calon pembeli menginginka n desain pakaian yang unik yang tentunya belum ada pada toko baju tersebut. Namun dalam penerapanny a sering kali dijumpai beberapa kendala yang berujung pada ketidakpuasa n pembeli dikarenakan sering terjadi kesalahan persepsi dalam | | framework PyroCMS sebagai aplikasi dasar dengan melakukan konfigurasi pada beberapa modulnya. Dan untuk penelitian ini dihasilkannya sebuah situs E- commerce yang sudah merepresentasik an proses bisnis online secara umum dan juga sudah memiliki fitur Custom Design Lab untuk kustomisasi pemesanan produk |
|--|--|--|--|---|

| | | | | |
|--|--|------------------------|--|--|
| | | berbagai aspek desain. | | |
|--|--|------------------------|--|--|

Menurut Muhammad Farhan setiawan, Muhammad Nur Witama, Rezkiyana Hikmah (2020) Universitas Indraprasta PGRI menggunakan judul Perancangan sistem Pengolahan Data Produksi Konveksi Berbasis Java Pada CV Nirwana Bunga Abadi. Dalam penelitian ini dilakukan Bagian produksi dalam perusahaan manufaktur adalah inti menurut aktivitas perusahaan. Proses produksi ini wajib mempunyai perencanaan & pengendalian yg sempurna supaya manajemen bisa mengambil keputusan yg akurat. Tujuan penelitian merupakan buat mempermudah pengolahan data produksi yg masih ada dalam konveksi CV Nirwana Bunga Abadi, selain itu penulis berharap sistem ini bisa membantu menuntaskan pertarungan yg muncul dampak adanya sistem komputerisasi dan bisa menaikkan kinerja karyawan pada melaksanakan tugas-tugasnya. Metode penelitian yg dipakai pada sistem pelaksanaan ini merupakan studi lapangan yg memuat 2 unsur yaitu pengamatan atau observasi & wawancara menggunakan pihak terkait buat menerima berita secara pribadi pada lapangan. Selain itu penulis juga melakukan penelitian menggunakan memakai metode kepustakaan dari surat keterangan menurut aneka macam asal media yg memuat berita tentang hal-hal yg berkaitan pribadi menggunakan kebutuhan penelitian. Setelah dilakukan pengujian sistem secara komputerisasi ternyata pelaksanaan ini bisa membantu memenuhi kebutuhan karyawan pada mengelola semua data produksi konveksi

Menurut Rahmawati, Ronggo alit, Retno Mumpuni (2020) dari Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur dengan penerapan Implementasi Metode RUP Dalam Analisa Dan Perancangan Sistem Pemesanan Online Konveksi. Konveksi NN merupakan salah satu konveksi di Surabaya yang memiliki banyak pelanggan dari SD,SMP, SMA dan Universitas. Namun proses bisnis konveksi masih menggunakan sistem manual yang mengharuskan pelanggan datang ke konveksi atau menelepon untuk melakukan pemesanan

sehingga menimbulkan ketidakpuasan terhadap pelayanan. Berdasarkan permasalahan yang disajikan, penulis mencoba merancang sistem informasi pemesanan online di NN Konveksi, menyesuaikan desain ini dengan kebutuhan konveksi untuk melakukan proses bisnis. Perancangan sistem informasi ini menggunakan metode RUP (Rational Unified Process), dimana perancangan sistem menggunakan tahapan-tahapan yang berlaku pada metode ini yaitu tahap start-up, tahap elaborasi, tahap konstruksi dan tahap transisi. Perancangan sistem yang akan dilakukan menggunakan Unified Modeling Language (UML), perancangan basis data, perancangan antarmuka pengguna dan pengujian SQL. Hasil akhir dari perancangan sistem informasi tersebut digunakan untuk mempermudah proses elaborasi sistem pada NN konveksi.

Menurut Paulus Lucky Tirma Irawan, David Rozando (2020) dari Universitas Ma Chung dengan judul **Rancang Bangun Sistem E-commerce Clothing Store dan Modul Custom Design Lab Terintegrasi**. Kemudahan akses internet saat ini dan faktor kemudahan dalam mengembangkan website e-commerce menjadi alternatif terlaris bagi para penggiat bisnis di dunia internet. Toko baju online merupakan salah satu jenis bisnis e-commerce yang bermunculan di internet saat ini. Aplikasi e-commerce Business dapat menangani proses bisnis yang meliputi pemesanan, pembelian, pembayaran, dan pengiriman barang. Personalisasi pesanan barang yang diminta juga menjadi salah satu nilai tambah yang bisa ditawarkan kepada calon konsumen. Adanya modul bernama Custom Design Lab dapat menjadi solusi dari kebutuhan tersebut. Saat diimplementasikan, modul ini akan diintegrasikan ke dalam sistem e-commerce yang ada, sehingga proses bisnis yang ada juga diterapkan pada sistem pre-order. Pengembangan website ecommerce ini menggunakan framework PyroCMS sebagai basis aplikasi dengan mengkonfigurasi berbagai modul. Fokus utama dari penelitian ini adalah membuat situs e-commerce yang sudah memetakan proses bisnis online secara umum dan juga memiliki fitur Custom Design Lab untuk menyesuaikan pesanan produk. (Irawan & Rozando, 2020)

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari Bahasa latin (*System*) dan bahasa Yunani (*Sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, dimana suatu model matematika sering di buat. (“Sistem,” 2021)

Menurut (Supriati et al., 2018), Sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, intruksi) dan output (laporan, kalkulasi). (Rahwanto, 2020)

Menurut (D. D. Saputra dan S. Sudarmaji, 2017), Sistem adalah suatu bentuk jaringan kerja yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain untuk membentuk suatu kesatuan dalam mencapai suatu tujuan. (Rahwanto, 2020)

Menurut Romney dan Steinbart dalam jurnal Penda Sudarto Hasugian, Dkk (2017: 33) “sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya terbagi dalam sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar”

Menurut Sutabri (2016) Sistem Informasi Manajemen: ‘Sistem adalah terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur yang berkaitan atau berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu’.

2.2.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu:

1. Komponen Sistem (*Components*)

Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem, yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan luar (*environments*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya sehingga memungkinkan sumber-sumber daya mengalir antara subsistem yang satu dengan yang lain.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

2.2.3 Pengertian Informasi

Menurut Gordon B. Davis: informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang akan datang. (Hutahaean, 2015)

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu. (Hutahaean, 2015)

Menurut (M. Destiningrum and Q. J. Adrian, 2017) informasi adalah data yang telah diproses dengan suatu cara untuk memberikan arti dan memperbaiki pengambilan keputusan”.(Rahwanto, 2020)

2.2.4 Kualitas Informasi

Tidak semua informasi berkualitas. Oleh karena itu, sudah seharusnya dilakukan penyaringan terhadap informasi yang beredar atau yang dapat ditangkap. Kualitas informasi ditentukan oleh beberapa faktor. (Husda, Nur Elfi. 2012: 118):

1. Akurat

Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan atau tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan terjadi gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

2. Tepat

Waktu 12 Berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisasi. Saat ini mahal nya nilai informasi disebabkan harus cepatnya informasi itu didapat sehingga diperlukan teknologi-teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.

3. Relevan Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda-beda.

2.2.5 Pengertian Sistem Informasi

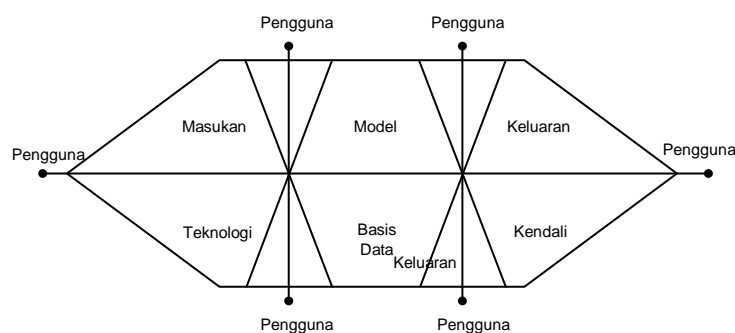
Sistem informasi dapat diartikan sebagai bagian dari sistem organisasi yang merupakan gabungan antara pengguna dan sumber daya yang tersedia seperti teknologi dan media pengendalian informasi dengan maksud untuk mendapatkan jalur komunikasi, memproses tipe transaksi, menyampaikan sinyal kepada tingkatan manajemen sebagai dasar informasi dalam pengambilan keputusan .(Sudirman et al., 2020)

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan.(Sutabri, 2012)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah satu kombinasi modul yang terorganisir yang berasal dari komponen-komponen yang terkait dengan hardware, software, people, dan network berdasarkan seperangkat komputer dan menghasilkan informasi untuk mencapai tujuan.

2.2.6 Komponen –Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen–komponen yang disebut blok bangunan (*building block*) yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.(Sutabri, 2012) Komponen-komponen dari sistem informasi ini dapat digambarkan sebagai berikut ini:



Gambar 2. 1 Komponen-komponen Sistem Informasi

(Burch dan Grudnitski (1989)

1. Blok Masukan (*Input Block*)

Blok masukan dalam sebuah sistem informasi meliputi metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model (*Model Block*)

Blok model ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model-model yang berfungsi untuk memanipulasi data masukan dan data yang tersimpan di dalam basis data, sehingga menjadi keluaran (informasi) tertentu yang diinginkan.

3. Blok Model (*Model Block*)

Blok keluaran berupa berbagai data keluaran, seperti dokumen keluaran (output) dan informasi yang berkualitas yang berguna untuk semua pemakai.

4. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Blok teknologi digunakan untuk menerima masukan (input), menjalankan model, menyimpan dan menelusuri/mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Blok teknologi ini merupakan komponen bantu yang memperlancar proses pengolahan yang terjadi dalam sistem.

5. Blok Basis Data (*Database Block*)

Kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan tersimpan pada suatu perangkat keras (biasanya komputer) dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali (*Controls Block*)

Pencegahan hal-hal yang dapat merusak sistem dan penanggulangan masalah pengendalian terhadap operasional sistem secara cepat, tercakup di dalamnya aspek pencegahan dan penanganan terhadap kesalahan atau kegagalan sistem serta integrasi dan pengembangan sistem.

2.2.7 Definisi Pemesanan

Pemesanan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan antara 2 (dua) pihak atau lebih, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya.

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dsb) kepada orang lain”. (Simatupang & Sianturi, 2019)

Menurut Susanti & Prabowo (2017), pesanan adalah suatu perjanjian memesan yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih, pemberi dan pemakai jasa dan atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang dan atau jasa tersebut sehingga dapat digunakan. (Destania, 2021)

2.2.8 Produk

Produk menurut Kotler dan Armstrong adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan, atau dikonsumsi dan yang dapat memuaskan keinginan sendiri. (Cemerlang, n.d.)

Produk adalah segala yang memberikan nilai yang dapat memberikan manfaat bagi konsumen. Konsumen tidak akan membeli produk hanya karena mereka menyukai produk tersebut. Konsumen membeli suatu produk karena mereka menyukai dan memperoleh manfaat dari produk tersebut. (Akbarina, 2018)

2.2.9 Konveksi

Konveksi merupakan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), perusahaan pakaian jadi. Konveksi adalah usaha di bidang busana jadi yang dibuat secara besar-besaran. Jadi, konveksi adalah perusahaan pakaian jadi yang dibuat secara besar-besaran. Jadi, dimana barang yang diproduksi dibuat berdasarkan ukuran standar S, M, L, dan XL dalam jumlah yang banyak. Busana jadi atau ready-to-wear (bahasa Inggris), tidak diukur menurut pemesan,

melainkan menggunakan ukuran standar atau ukuran yang telah dibakukan. (Rachman et al., 2017)

Konveksi adalah tempat produksi marchendaise yang berhubungan dengan kebutuhan sandang atau pakaian, atau lebih modernnya berhubungan dengan produksi fashion dengan minimal quantity tertentu. Konveksi biasanya membuka jasa pembuatan baju kaos dan sablon satuan, grup, komunitas. Bisa juga berupa seragam, celana trainig, jaket, polo shirt, tas kanvas dan lainnya yang berhubungan dengan jahit menjahit dan sablon, baik sablon manual maupun digital. (Ramadhani et al., 2019)

2.2.10 World Wide Web (Web)

Menurut Destiningrum & Adrian (2017), Website atau sering disebut web merupakan sebuah software yang mempunyai fungsi untuk menampilkan kumpulan dokumen yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui software yang tersambung dengan internet. Website tidak hanya digunakan untuk menampilkan sebuah dokumen tetapi dapat digunakan untuk penyebaran informasi dan membuat toko online. (Destania, 2021)

Menurut Hasugian (2018), terdapat beberapa berbagai fungsi website diantaranya sebagai media promosi, media pemasaran, media pendidikan, media informasi, serta media komunikasi. Website diakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Terdapat beberapa jenis browser yang saat ini populer, diantaranya: Microsoft, Eksplorer, Opera, Google Chrome. (Destania, 2021)

Website diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaring-jaringan halaman.

2.2.11 Mysql

Menurut (Rachmat Agusli, Sutarman, dan Suhendri, 2017) “MySQL adalah Software Relational Database Management System (RDBMS) yang

dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dan dapat diakses oleh banyak user (multi-user) dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (multi-threaded)".(Rahwanto, 2020)

Menurut Muhammad dan Ananda, S.I (2020) dijelaskan bahwa :“MySQL merupakan singkatan dari structured query language atau dalam Bahasa Indonesia database management sistem, dikembangkan pada tahun 1994 oleh sebuah perusahaan pengembang software dan konsultan database di swedia bernama TcX Data consult AB. Tujuan awal dikembangkan MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pada client.”

2.2.12 XAMPP

XAMPP adalah software web server apache yang di dalamnya tertanam server MySQL yang didukung dengan bahasa pemrograman PHP untuk membuat website yang dinamis. XAMPP sendiri mendukung dua sistem operasi yaitu windows dan Linux. Untuk linux dalam proses penginstalannya menggunakan command line sedangkan untuk windows dalam proses penginstalannya menggunakan interface grafis sehingga lebih mudah dalam penggunaan XAMPP di Windows dibanding dengan Linux. Didalam XAMPP ada 3 komponen utama yang di tanam di dalamnya yaitu web server Apache, PHP, dan MySQL. (Erinton et al., 2017)

2.2.13 Metode Waterfall

Menurut Tujni & Hutrianto (2020), model waterfall merupakan salah satu metode dari metode SDLC yang terstruktur setiap mengembangkan sistem. Disebut waterfall karena tahap pengembangan dilakukan secara satu per satu harus menunggu harus selesai tahap sebelumnya.(Destania, 2021)

Menurut Apriliah (2019), model waterfall merupakan sebuah model tradisional yang terstruktur, kronologis yang menghasilkan aplikasi.Model waterfall ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial dimulai dari analisis, desain, coding/pengkodean, pengujian, support & maintenance .(Destania, 2021)

Tahapan Metode Waterfall menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:29) sebagai berikut:

1. Analisan kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user, pada tahapan ini perlu didokumentasikan.

2. Desain

Proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean.

3. Pengkodean

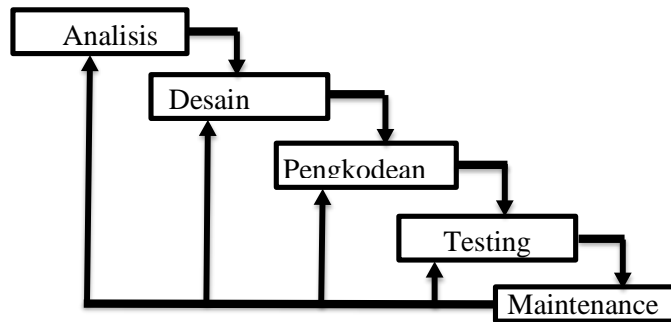
Desain harus ditranslasikan ke dalam perangkat lunak, hasil dari tahapan ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak, secara logik dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji, hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutupi kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user, karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru, tahapan pendukung dan pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat program baru.



Gambar 2. 2 Tahapan Metode Waterfall

(Rosa dan Shalahuddin (2018:29)


2.2.14 UML





UML (Unified Modelling Language) adalah bahasa standar yang digunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. (Asmasari, 2021)

1. Use case diagram

Menurut Maria, S. dan Listiana. (2019). “Use Case Diagram merupakan diagram yang harus dibuat pertama kali saat pemodelan pemrograman perangkat lunak berorientasi objek dilakukan. *Use Case Diagram* akan menggambarkan apa yang dikerjakan oleh aktor. Yang disebut aktor disini adalah pengguna aplikasi, sama seperti pembangunan perangkat lunak terstruktur saat membuat DFD, untuk menggambar Use Case mengacu pada proses sebelumnya, yaitu analisis kebutuhan pada RPL.” (Asmasari, 2021)

Tabel 2. 2 Use Case Diagram

| GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|---|-------|--|
|  | Actor | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan |



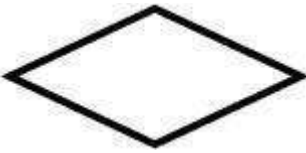

| | | |
|---|----------------|---|
| | | ketika berinteraksi dengan use case |
|  | Use case | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor |
|  | Extend | Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan |
|  | Generalization | Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>). |
|  | Include | Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit. |

2. Activity diagram

Menurut Maria, S. dan Listiana. (2019)“Menggambar rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya.

Diagram ini sangat mirip dengan flowchart karena memodelkan workflow dari suatu aktivitas ke aktivitas yang lainnya, atau dari aktivitas ke status. Pembuatan diagram activity pada awal pemodelan proses dapat membantu memahami keseluruhan proses. Activity diagram juga digunakan untuk menggambarkan interaksi antara beberapa use case.”(Asmasari, 2021)

Tabel 2. 3 Activity Diagram

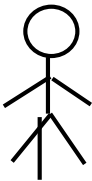


| Symbol | Nama | Keterangan |
|---|--------------|---|
|  | Status Awal | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja |
|  | Aktivitas | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor |
|  | Percabangan | Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu |
|  | Penggabungan | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas |




| | | |
|--|--|-----------------------------|
| | | digabungkan menjadi satu |
|--|--|-----------------------------|

3. Sequence diagram

Menurut Sukrianto, D. dan Agustina, S. (2018) Interaksi dari objek yang disusun dalam suatu urutan waktu atau kejadian tertentu dalam suatu proses, dapat digambarkan dengan sequence diagram. (Ismarfiana & Sukrianto, 2021)

Tabel 2. 4 Sequence Diagram


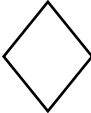
| Symbol | Nama | Keterangan |
|---|----------------|---|
|  | Actor | Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem. |
|  | Objek lifeline | Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan dan menerima pesan |
|  | Lifeline | Menandakan kehidupan objek selama urutan |

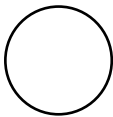


| | | |
|---|--------------|---|
|  | Activation | Menandakan ketika suatu objek mengirim atau menerima pesan |
|  | Message | Objek mengirim satu pesan ke objek lainnya |
|  | Self message | Relasi ini menunjukkan bahwa suatu objek hendak memanggil dirinya sendiri |

4. Class diagram

Menurut Sukrianto, D. dan Agustina, S. (2018) Class diagram merupakan diagram yang menunjukkan class-class yang ada di sistem dan hubungannya secara logic.(Ismarfiana & Sukrianto, 2021)

Tabel 2. 5 Class Diagram

| Symbol | Nama | Keterangan |
|---|------------------|---|
|  | Generalization | Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor) |
|  | Nary association | Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek |

| | | |
|--|------------|--|
| | | |
|  | Interface | Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek. |
|  | Dependency | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada satu elemen sendiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri |
|  | Class | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |

2.2.15 CSS

CSS adalah suatu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam.(Media, 2022)

2.2.16 Sublime Text

Menurut Supono, Sublime Text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi. Sublime Text mempunyai fitur plugin tambahan yang memudahkan programmer. Selain itu, Sublime Text juga memiliki desain yang simpel dan keren menjadikan Sublime Text terkesan elegan untuk sebuah syntax editor. Selain ringan, IDE ini memiliki kecepatan proses simpan dan buka file. Tidak heran kalau IDE ini

paling banyak digunakan terutama dikalangan programmer berbasis web (2016:14).(Hidayat & Yani, 2019)

Sublime Text adalah suatu text editor yang berjalan pada Operating System (OS) Windows. Sublime text merupakan sebuah teks editor berbasis Python yang mempunyai banyak fitur – fitur. Sublime text juga mendukung banyak bahasa pemrograman diantaranya C++, C#, CSS, PHP, HTML, Javascript, ASP, dan masih banyak lagi. Sublime text mempunyai beberapa keunggulan – keunggulan yang dapat membantu pengguna dalam membuat sebuah web development.

2.2.17 PHP

Menurut Solichin, PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis web yang ditulis oleh dan untuk pengembang web. PHP pertama kali dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf, seorang pengembang software dan anggota tim Apache, dan dirilis pada akhir tahun 1994. PHP dikembangkan dengan tujuan awal hanya untuk mencatat pengunjung pada website pribadi Rasmus Lerdorf. PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang dibuat secara khusus untuk membangun aplikasi berbasis web. Selain tersedia secara gratis, PHP juga mudah dipelajari oleh siapapun (2016:11:23).(Hidayat & Yani, 2019)

PHP merupakan bahasa server-side yang menyatu dengan html, untuk membuat halaman web yang dinamis, salah satu fungsinya adalah untuk menerima dan mengolah dan menampilkan data ke sebuah situs, data yang diterima akan diolah di sebuah program databases server, untuk kemudian hasilnya ditampilkan kembali ke layar browser sebuah situs.(Hidayat & Yani, 2019)

PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet. Sedangkan dalam pengertian lain PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman web server side yang bersifat open source atau gratis. PHP merupakan script yang menyatu dengan HTML dan berada pada server.(Hidayat & Yani, 2019)

2.2.18 HTML

Menurut Abdullah, HTML merupakan singkatan dari Hypertext Markup Language yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C(World Wide Web Consortium) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website. HTML berperan sebagai penyusun struktur halaman website yang menempatkan setiap elemen website sesuai layout yang diinginkan (2018:7).(Hidayat & Yani, 2019)

Menurut (Endra & Aprilita, 2018), HTML atau Hypertext Markup Language merupakan salah satu bahasa yang biasa digunakan oleh pengguna dalam membuat tampilan yang digunakan oleh web application.

2.2.19 Bootstrap

Menurut Abdullah, Bootstrap merupakan salah satu framework CSS yang sangat populer di kalangan pecinta pemrograman website. Dengan menggunakan bootstrap, proses desain website tidak dibuat dari nol, sehingga proses desain website lebih cepat dan mudah. Bahkan tanpa kita membuat skrip CSS sedikit pun, kita sudah dapat membuat desain website yang bagus (2016:157).(Hidayat & Yani, 2019)

Bootstrap adalah sebuah framework untuk CSS dan berupa produk open source yang dibuat oleh Mark Otto dan Jacob Thornton. Pada awalnya Bootstrap ini dibuat untuk membuat standarisasi front end untuk semua programmer di perusahaannya. Bootstrap telah berubah dari yang sebelumnya adalah CSS-Driven proyek ke sebuah host dari JavaScript plugins dan ikon yang dapat dengan mudah digunakan untuk formulir dan tombol.(Hidayat & Yani, 2019)

2.2.20 Framework CodeIgniter

CodeIgniter adalah sebuah web application framework yang digunakan untuk membangun aplikasi PHP dinamis yang dibangun menggunakan konsep Model View Controller development pattern. CodeIgniter menyediakan berbagai macam library yang dapat mempermudah dalam

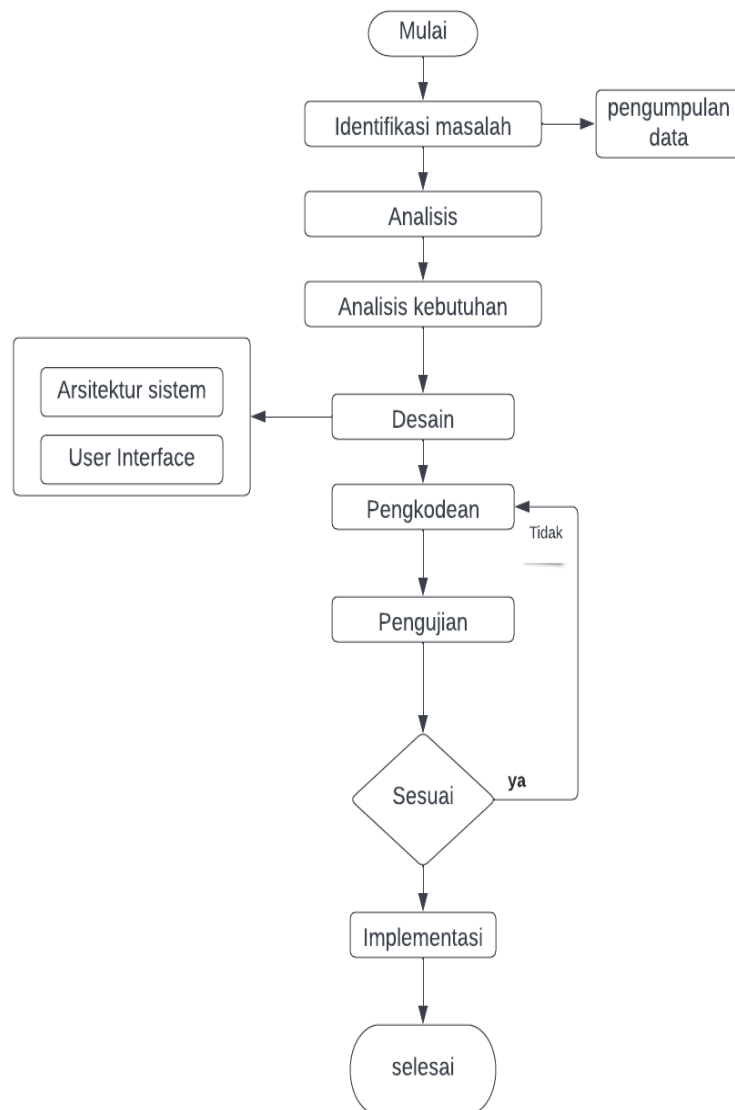
pengembangan dan termasuk framework tercepat dibandingkan dengan framework lainnya. (Erinton et al., 2017)

BAB III

METODOLOGI

3.1 Kerangka Pikir

Pada penelitian ini, akan dilakukan perancangan sistem pemesanan produk berbasis web untuk memenuhi kebutuhan dari pelanggan dan admin. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diawali dengan melakukan perencanaan sistem yang dapat digunakan secara optimal sehingga dapat memenuhi tujuan penelitian ini.



Gambar 3.1 Kerangka Pikir

3.2 Deskripsi

3.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan upaya untuk menjelaskan masalah. Identifikasi ini dilakukan sebagai langkah awal penelitian. Dimulai dengan meminta izin kepada pihak konveksi untuk melakukan penelitian kemudian melakukan observasi mengenai pemesanan produk di Konveksi Oneted Apparel.

Setelah identifikasi masalah, maka langkah selanjutnya adalah Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan data-data dari penelitian sebelumnya, buku maupun jurnal. Selain itu, pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap pengguna secara langsung dan melakukan observasi melalui kuesioner dan datang secara langsung untuk menemukan kebutuhan pengguna.

3.2.2 Analisis

Setelah melakukan identifikasi masalah diatas, penulis melakukan analisis terhadap sistem yang berjalan serta melakukan analisis kebutuhan.

3.2.3 Analisis Kebutuhan

1. Analisis kebutuhan fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis kebutuhan sistem dari segi fungsionalitas pada saat sistem dirancang. Beberapa kebutuhan fungsional yaitu:

- 1) Memiliki form login yang diisi username dan password yang dimiliki oleh admin dan customer.
- 2) Memiliki halaman utama yang terdiri dari menu pemesanan, menu produk, menu laporan
- 3) Menu pemesanan merupakan menu untuk mendata pemesanan. Pada menu pemesanan terdapat form yang harus diisi oleh konsumen berdasarkan keterangan dari pemesanan tersebut.

- 4) Menu produk merupakan menu untuk menampilkan semua produk
 - 5) Menu laporan merupakan untuk melihat output laporan dari setiap transaksi
2. Analisis kebutuhan non fungsional
- 1) Analisis perangkat keras (*Hardware*)
 - a. Processor : Intel® core [™] i5-7200U CPU @ 2.50GHz (4 CPUs), ~2.7GHz
 - b. Memory : 8 RAM
 - 2) Analisis perangkat lunak (software)
 - a. Windows 10
 - b. Visual studio code
 - c. Xampp
 - d. Visual paradigm 16.2
 - e. Codeigniter 4
 - f. Bootsrap 5

3.2.4 Desain

Tahap desain pada Perancangan sistem ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum tentang perancangan sistem pemesanan produk yang akan dirancang. Adapun rancangan yang dilakukan dalam tahapan ini antara lain sebagai berikut:

1. Perancangan model

Pada perancangan model ini dilakukan untuk mengetahui alur yang akan dibuat untuk merancang sistem informasi. Perancangan model ini akan dibuat dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Dan diagram yang akan digunakan yaitu:

- 1) *Use Case Diagram* digunakan akan keterhubungan *actor* dan *use case* dalam aplikasi yang akan dibuat. *Actor* dan *use case* yang terlibat dalam penelitian ini adalah:
 - a. *Actor* : *admin, customer*
 - b. *Use case*
 - a) Admin : dapat mengelola pemesanan dan data produk

b) Customer : melakukan pemesanan dan pembelian

2) *Activity Diagram* digunakan untuk memodelkan alur kerja dari sistem dan aktivitas dari actor dalam aplikasi. Adapun diagram alur yang akan dibuat diantaranya:

a. Admin : dapat login, dapat menambah data produk, dapat menghapus data produk, dapat mengedit data produk.

b. Customer : dapat melakukan pemesanan dan pembelian produk

3) *Class Diagram* digunakan untuk menggambarkan atribut, operasi, constraint pada system yang akan dibuat. *Class diagram* yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

a. Class diagram login

b. Class diagram admin

c. Class diagram user

2. Database

Dalam perancangan database, data yang dibutuhkan sebelumnya telah didapatkan pada proses pengumpulan data yang dibutuhkan sebelumnya telah didapatkan pada proses pengumpulan data dan sudah di analisis. Perancangan database menggunakan class diagram. Beberapa data yang digunakan adalah:

1) Data customer

2) Data produk

3. Perancangan user interface

Perancangan antar muka merupakan perancangan terakhir dalam tahap desain pengembangan sistem. Mendesain user interface atau tampilan program secara keseluruhan yang terdiri dari menu, sub menu. Perancangan user interface dengan menggunakan Balsamiq Mockups. Adapun perancangan antar muka yang akan dibuat sebagai berikut:

1) Mockup tampilan login

Mockup tampilan halaman login

2) Mockup tampilan halaman admin

- a. Mockup tampilan halaman utama
 - b. Mockup tampilan produk
 - c. Mockup tampilan data pesanan
 - d. Mockup tampilan detail pesanan
 - e. Mockup tampilan laporan
- 3) Mockup tampilan halaman customer
- a. Mockup tampilan form pemesanan
 - b. Mockup tampilan produk

3.2.5 Pengkodean

Pengkodean sistem dilakukan setelah analisis akan kebutuhan sistem telah terpenuhi dan perancangan sistem selesai dilakukan. Tetapi apabila terdapat beberapa perubahan pada perancangan sistem, maka tahap pengkodean dapat dijalankan sejalan dengan perancangan sistem guna mempercepat waktu pengembangan.

3.2.6 Pengujian

Program yang dibuat akan dilakukan tahap pengujian program secara keseluruhan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi sesuai dengan fungsinya. Jika terjadi kesalahan, maka akan dilakukan perbaikan, dalam pengujian ini menggunakan metode Black Box Testing. Pengujian Black Box Testing dilakukan untuk mengetahui kesesuaian input dan output dengan yang diharapkan.

3.2.7 Implementasi

Tahapan ini untuk membangun Sistem Informasi Pemesanan produk berdasarkan pada rancangan sistem pada tahap perancangan sistem.

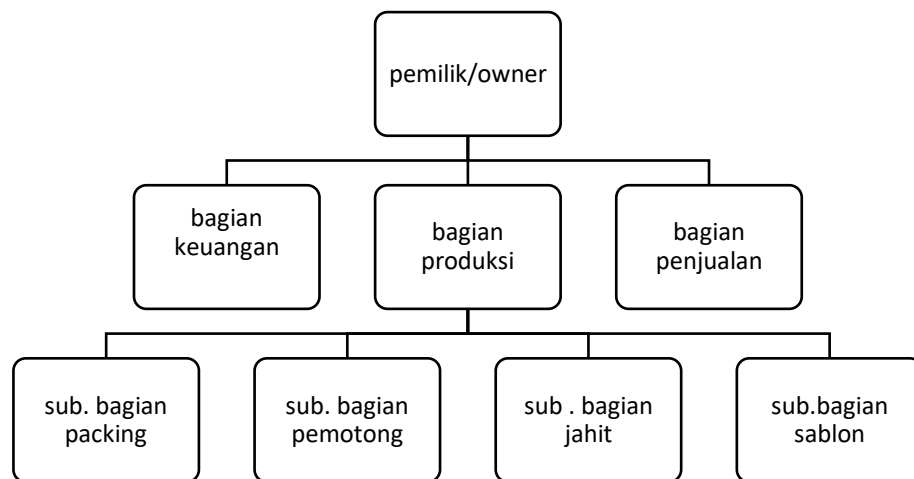
BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis

4.1.1 Tata kelola perusahaan

Oneted Apparel yang merupakan sebuah perusahaan perorangan yang di bidang fashion memiliki struktur organisasi yang masing-masing mempunyai tugas, wewenang, dan tanggung jawab memberikan pelayanan dalam peningkatan pelayanan dan kepuasan konsumen, selain itu dapat memberikan kemudahan dalam menjalankan usahanya. Adapun struktur organisasi Oneted Apparel yaitu :



Gambar 4. 1 Struktur organisasi

Secara umum tugas dan fungsi organisasi dari masing-masing bagian adalah:

1. Pemilik/owner

Pemilik sepenuhnya bertanggung jawab atas seluruh kegiatan yang berjalan di konveksi Oneted Apparel serta membantu berjalannya kegiatan di Oneted Apparel.

2. Bagian keuangan

Menyusun laporan keuangan.

3. Bagian produksi

Bagian produksi terdiri dari beberapa sub bagian yaitu :

- 1) Bagian jahit
 - a. Melanjutkan hasil dari bagian potong untuk melakukan penjahitan terhadap pesanan.
 - b. Bertanggung jawab proses penjahitan.
 - c. Memelihara dan merawat terhadap semua mesin jahit yang digunakan dalam operasional setiap pesanan.
- 2) Bagian pemotongan
 - a. Bertanggung jawab terhadap penyediaan - penyediaan bahan-bahan untuk spesifikasi pesanan yang telah ditentukan berdasarkan daftar pesanan.
 - b. Melakukan pemotongan terhadap bahan baku yang akan diproses jahit sesuai dengan ukuran dan jenis kain yang diminta pemesan.
 - c. Menghitung jumlah bahan baku yang diminta setiap pesanan.
- 3) Bagian sablon'
 - a. Menyablon dengan jumlah dan desain yang ditentukan oleh customer.
- 4) Bagian packing

Melipat dan memasukkan produk kedalam plastik packing
4. Bagian penjualan
 - 1) Mengawasi dan bertanggung jawab atas penjualan dan penyerahan produk jahitan maupun bahan baku.
 - 2) Menentukan syarat-syarat pembayaran.
 - 3) Menetapkan waktu penyerahan produk jahitan kepada konsumen.
 - 4) Mengkoordinir hasil jahitan sebelum diserahkan kepada konsumen.

4.1.2 Analisis sistem

Analisis sistem dilakukan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada pada Konveksi Oneted Apparel. Analisis ini juga bertujuan untuk membandingkan sistem yang sedang berjalan saat ini. Sedangkan perancangan sistem dimaksudkan untuk memberikan gambaran

atau pandangan yang jelas tentang proses perancangan sistem dari awal hingga akhir penelitian.

4.1.3 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Konveksi Oneted Apparel, penyampaian informasi pemesanan produk masih secara manual. Hal itu tentu saja masih banyak kendala yang dihadapi terkait dengan sistem lama tersebut, dimana pemesan yang diharuskan langsung datang ke konveksi Oneted Apparel membuat tidak efisien.

Analisis permasalahan akan diuraikan dengan menggunakan analisis PIECES:

Tabel 4. 1 Analisis PIECES

| PIECES | Hasil Analisis Sistem Lama | Hasil Yang diharapkan Dari Sistem baru |
|---|--|---|
| <i>Performance</i> (kinerja) | Dengan sistem yang masih manual dimana proses input data pada pemesanan masih ditulis tangan di buku atau masih disimpan di hp | proses input data menjadi terkomputerisasi dengan sistem sehingga lebih cepat. |
| <i>Information</i> (analisis informasi) | Keakuratan informasi rendah, karena informasi tidak realtime dan tingkat ketelitian manusia biasanya sering terganggu. | sistem baru mampu memberikan informasi mengenai pemesanan secara cepat, detail dan akurat |
| <i>Economy</i> (analisis ekonomi) | Cukup banyak jenis biaya yang rutin dikeluarkan untuk membeli perlengkapan konveksi seperti buku, | Tidak menggunakan banyak kertas karena data yang tersimpan sudah terkomputerisasi |

| | | |
|----------------------------------|--|---|
| | <p>pulpen, kertas nota, dan yang lainnya.</p> <p>Dikarenakan faktor kelainan sehingga membutuhkan biaya untuk membeli peralatan konveksi yang dibutuhkan</p> | |
| <i>Control</i> (pengendalian) | <p>Penyimpanan data masih disimpan secara bertumpuk sehingga kehilangan data atau dokumen sangat mungkin terjadi.</p> <p>Pemilik cukup kesulitan mengontrol dan mengoreksi informasi karena terlalu banyak data namun waktu yang dimiliki terbatas</p> | Keamanan data atau dokumen pada sistem terjamin, karena hanya user yang bisa mengakses sistem |
| <i>Efficiency</i> (efisiensi) | <p>Karena sistem yang ada masih manual, sumber daya manusia dirasa kurang karena beberapa jenis pekerjaan yang harus dilakukan.</p> <p>Mendata barang, mendata konsumen, proses transaksi, mengumpulkan data membuat informasi.</p> <p>Sehingga berpotensi</p> | Dengan fitur pencarian, data pemesanan yang ada bisa dicari dengan mudah. |

| | | |
|----------------------------|---|--|
| | ketidakefisienan dalam melakukan proses pemesanan tersebut. | |
| <i>Service</i> (pelayanan) | Pegawai dituntut untuk hafal siapa saja yang memesan produk. Sehingga terkadang menghambat pelayanan kepada customer. | Layanan yang menggunakan sistem akan diproses dengan cepat dan disimpan dengan rapi. |

4.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem digunakan untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem yang dibutuhkan. Terdapat dua jenis kebutuhan sistem yang dibutuhkan:

1. Kebutuhan input

Adapun kebutuhan input yaitu:

a. Login

proses untuk masuk kedalam sistem dengan memasukkan username dan password

b. Data pesanan

Proses untuk masuk kedalam sistem dengan cara memasukkan data- data pesanan

c. Produk

Proses untuk masuk kedalam sistem dengan cara mengedit, menghapus, dan menambah

d. Laporan

Proses untuk melihat laporan penjualan.

2. Kebutuhan proses

Kebutuhan proses yang diperlukan oleh sistem ini terdiri dari :

1) Admin

a. Login

Proses login yang dibutuhkan adalah memasukkan username dan password pada sistem admin dan memiliki keluaran login sukses dan masuk ke menu halaman utama admin dan jika gagal akan menghasilkan peringatan login gagal dan kembali ke halaman login.

b. Data pesanan

Proses pemesanan memiliki masukan berupa data- data pesanan produk dan data customer yang memesan produk, berupa nama pemesan, nomor hp, warna kaos, bahan kaos, jumlah kaos dan gambar desain.

c. Produk

Proses produk yang dibutuhkan adalah mengedit, menghapus dan menambah produk. Pada proses kelola produk memiliki masukan berupa penjelasan-penjelasan dari bahan kaos, tipe ukuran kaos yang tersedia beserta gambar dari deskripsi produk.

d. Laporan

Proses laporan memiliki masukan berupa data-data laporan.

2) Customer

a. Login

Proses login yang dibutuhkan adalah memasukkan username dan password pada sistem customer dan memiliki keluaran login sukses dan masuk ke menu halaman utama dan jika gagal akan menghasilkan peringatan login gagal dan kembali ke halaman login.

b. Pemesanan

Proses pemesanan yang dibutuhkan adalah memasukkan berupa data-data pesanan produk dan data customer untuk memesan produk, berupa nama, nomor hp, warna, bahan, ukuran, jumlah, kategori dan gambar desain.

c. Produk

Proses produk yang dibutuhkan untuk membeli produk yang tersedia di konveksi oneted apparel.

3. Kebutuhan output

a. Pemesanan

Keluaran dari pemesanan bisa dilihat oleh admin dalam halaman data pesanan yang ada di halaman admin.

b. Produk

Keluaran dari produk bisa dilihat oleh admin dalam halaman produk yang ada di halaman admin.

4.1.5 Analisis Sistem Penunjang Keputusan

Analisis dilihat dari seberapa pentingnya sistem informasi ini dapat menunjang pemilik dalam mengambil keputusan khususnya dalam mengambil sebuah keputusan tentang pemesanan produk, diantaranya:

- 1) Sistem informasi menghasilkan pemesanan produk untuk pengambilan keputusan produk yang mana harus ditingkatkan dan yang harus dikurangi.
- 2) Sistem informasi menghasilkan laporan penjualan barang yang dilihat kenaikan dan penurunannya untuk pengambilan keputusan pemilik konveksi.

4.1.6 Analisis Data Penunjang Keputusan

Analisis data penunjang keputusan yang digunakan untuk mendukung sistem informasi pemesanan ini adalah:

a. Data customer

Analisis data yang akan didapatkan oleh customer yaitu detailnya pemesanan dan penjualan yang dipesan dan dijual mulai dari ukuran, produk, warna, harga dan lainnya. Sehingga dari analisis pihak customer dapat mengambil keputusan untuk memesan dan membeli produk tersebut. Dan dari adanya analisis data customer pihak pemilik bisa mengetahui customer yang menjadi pelanggan paling setia dan memungkinkan bagi pihak pemilik Konveksi Oneted Apparel untuk mengambil keputusan terkait customer yang setia terhadap produknya itu untuk diberikan diskon harga dan meningkatkan pelayanan yang memuaskan bagi customer.

b. Data pemesanan

Dari analisis pemesanan akan didapatkan informasi yang berupa laporan pemesanan yang ditujukan untuk pemilik konveksi Oneted Apparel. Dengan melihat

laporan tersebut pemilik akan mengetahui seberapa banyak produk yang dipesan, jenis produk apa yang paling banyak dipesan maupun yang paling sedikit sehingga pemilik dapat mengambil suatu keputusan dengan data yang sudah ada tersebut.

4.1.7 Analisis kebutuhan/alat

Analisis kebutuhan/alat berfungsi untuk menentukan perangkat apa saja yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem informasi pemesanan tersebut. Dengan analisis kebutuhan diharapkan sistem yang akan dibangun dapat diuraikan secara utuh menjadi komponen-komponen dasar dengan tujuan identifikasi dan analisis ini juga dilakukan untuk menjamin bahwa sistem yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan dari objek penelitian. Perancangan sistem baru diharapkan dapat mengubah dan mempercepat serta mengoptimalkan waktu dengan baik. Analisis kebutuhan menjadi 2 bagian yaitu:

1. Kebutuhan perangkat keras

Dikarenakan sistem yang dibangun ini berbasis web, maka dapat dipastikan bahwa perangkat keras yang dibutuhkan mendukung untuk terkoneksi ke internet. Beberapa kebutuhan perangkat keras dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Processor : Intel® core™ i5-7200U CPU @ 2.50GHz (4 CPUs), ~2.7GHz
- b. Memory : 8 RAM
- c. Keyboard

2. Kebutuhan perangkat lunak

Berikut ini adalah analisis perangkat lunak dalam pembangunan sistem, antara lain:

- a. Sistem operasi windows 10
- b. Browser seperti *Google Chrome, Mozilla firefox*
- c. XAMPP
- d. Visual paradigm
- e. Visual studi code
- f. Bootsrap 5

4.1.8 Analisis Biaya

Tabel 4. 2 Analisis Biaya

| No | Uraian | Total |
|--------|-------------------|----------------|
| 1 | ATK | Rp. 850.000 |
| 2 | Jaringan Internet | Rp. 500.000 |
| 3 | Analisis | Rp. 500.000 |
| 4 | Desain | Rp. 500.000 |
| 5 | Programeer | Rp. 1.000.000 |
| 6 | Komputer | Rp. 7.000.000 |
| 7 | Bahan bakar | Rp. 300.000 |
| Jumlah | | Rp. 10.650.000 |

4.2 Perancangan

Pada oneted apparel akan dibuatkan sebuah sistem informasi pemesanan produk berbasis web itu sendiri. Perancangan sistem informasi ini dibangun bertujuan untuk memudahkan customer atau pembeli pada khususnya dan pelanggan serta masyarakat pada umumnya dalam mendapatkan informasi mengenai produk Oneted Apparel, cukup dengan cara membuka website, informasi mengenai pemesanan produk Oneted Apparel dapat dipesan dengan baik dan jelas.

Perancangan aplikasi website Oneted Apparel yang dibangun ini menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai bahasa pemodelan. Pembangunan Oneted Apparel ini dilakukan dengan menggunakan tools utama sebagai berikut:

4.2.1 Rancangan UML

1. Use case diagram

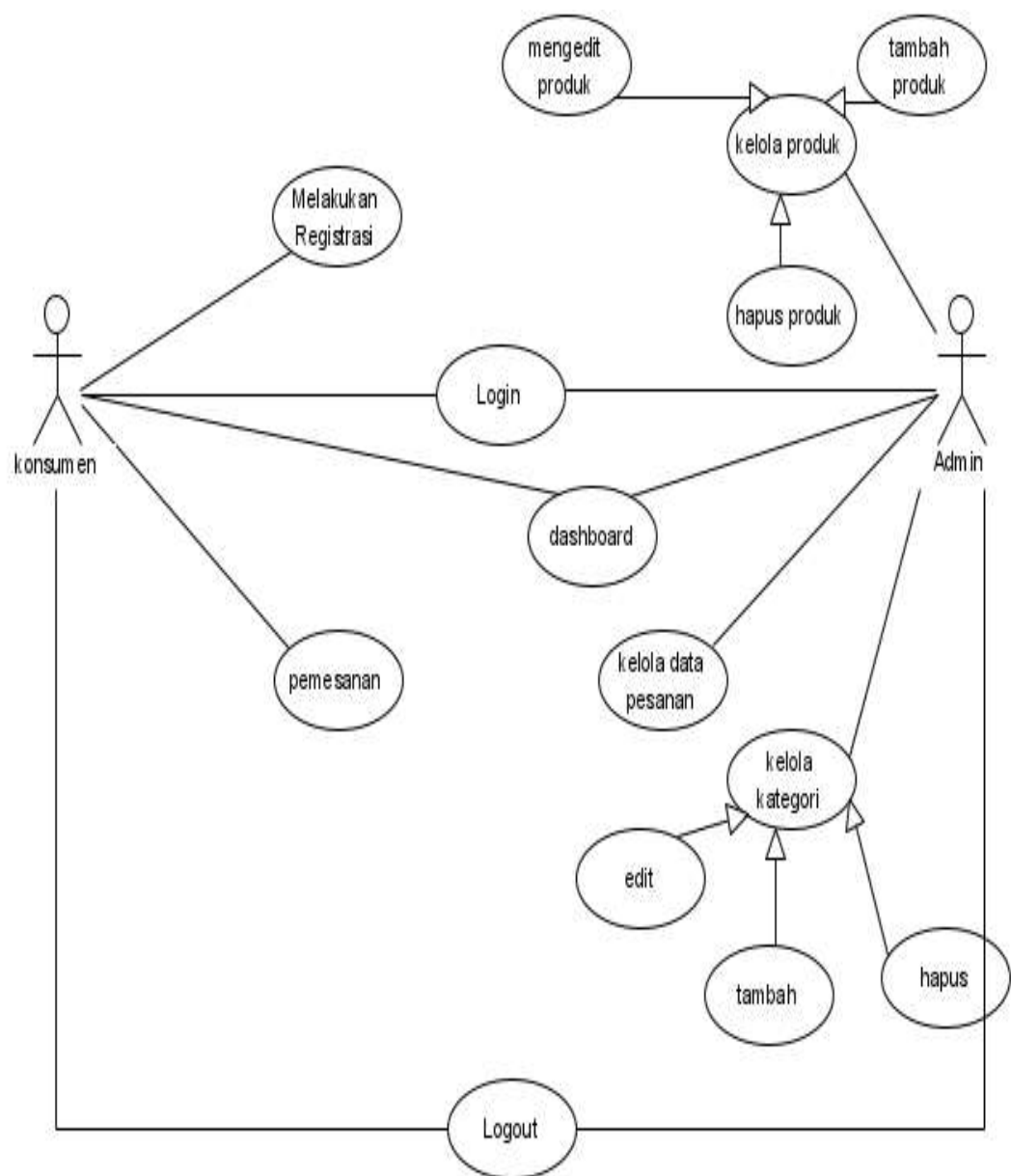
Use case diagram bertujuan untuk memberikan gambaran interaksi aktor dengan sistem informasi pemesanan produk. Berikut adalah penjelasan dari *Use Case* Diagram sistem informasi pemesanan produk:

a. Definisi actor

Tabel 4. 3 Deskripsi Aktor

| No | Actor | Deskripsi |
|----|-------|---|
| 1 | Admin | 1. Melakukan login 2. Mengelola seluruh content dan informasi yang ada pada sistem website Oneted Apparel. |

| | | |
|---|----------|---|
| 2 | Customer | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat melihat seluruh informasi yang ditampilkan pada halaman website 2. Dapat mengakses link yang ada pada halaman website |
|---|----------|---|



Gambar 4. 2 Use Case Diagram

b. Deskripsi use case

1) Skenario use case form login

Tabel 4. 4 Skenario Use Case Form Login user

| | |
|-------------------------|---|
| Nama | Login |
| Aktor | Admin/ customer |
| Tujuan | Login ke aplikasi |
| Skenario utama | |
| Kondisi awal | Aktor belum memiliki akses pada aplikasi |
| Aktor | Sistem |
| Mengakses halaman login | Menampilkan halaman login |
| Mengisi form login | Memvalidasi username dan password. Jika sesuai, maka akan menampilkan halaman utama . |
| Kondisi akhir | Hak akses pengguna sudah dipastikan sebagai admin/ customer maka akan menampilkan halaman utama |

2) Skenario use case dashboard

Tabel 4. 5 Skenario Use Case dashboard

| | |
|-----------------------|--|
| Nama | Dashboard |
| Aktor | Admin / customer |
| Tujuan | Login ke aplikasi |
| Skenario Utama | |
| Kondisi awal | Aktor berhasil login sebagai admin dan mengakses dashboard |
| Aktor | Sistem |

| | |
|---|--|
| Admin masuk ke sistem informasi pemesanan | Menampilkan menu dashboard sistem informasi pemesanan |
| Mengelola sistem informasi pemesanan | |
| Kondisi akhir | Menampilkan informasi dan <i>content</i> halaman utama/ <i>dashboard</i> sesuai dengan hak akses pengguna. |

3) Skenario Use Case Pemesanan

Tabel 4. 6 Skenario Use Case pemesanan

| | |
|----------------------------------|--|
| Nama | Pemesanan |
| Aktor | Customer |
| Tujuan | Memesan produk |
| Skenario Utama | |
| Kondisi awal | Aktor berhasil login sebagai customer |
| Aktor | Sistem |
| Customer masuk ke menu pemesanan | Menampilkan form pemesanan |
| Memesan produk | Menampilkan step by step pemesanan. |
| Mengisi form pemesanan | Konfirmasi pemesanan. |
| Melakukan pembayaran | Konfirmasi pembayaran |
| Kondisi akhir | Data pesanan berhasil disimpan di database |

4) Skenario use case tambah produk

Tabel 4. 7 Skenario use case tambah produk

| | |
|-----------------------------|--|
| Nama | Tambah produk |
| Aktor | Admin |
| Tujuan | Menambah produk baru |
| Skenario Utama | |
| Kondisi awal | Aktor berhasil login sebagai admin dan mengakses menu produk |
| Aktor | Sistem |
| Admin masuk ke menu produk | Menampilkan tabel produk |
| Admin dapat menambah produk | Input produk yang akan ditambahkan dan menyimpannya |
| Kondisi akhir | Data produk berhasil ditambahkan kedalam database |

5) Skenario Use Case form edit produk

Tabel 4. 8 Skenario Use Case form edit produk

| | |
|--|--|
| Nama | Edit produk |
| Aktor | Admin |
| Tujuan | Mengedit produk baru |
| Skenario Utama | |
| Kondisi awal | Aktor berhasil login sebagai admin dan mengakses menu produk |
| Aktor | Sistem |
| Admin masuk ke menu produk | Menampilkan tabel produk |
| Admin memilih produk yang akan di edit | Data berhasil di edit |

| | |
|----------------------|--|
| Kondisi akhir | Data produk berhasil berubah dari database |
|----------------------|--|

6) Skenario *Use Case* form hapus produk

Tabel 4. 9 Skenario Use Case form hapus produk

| | |
|--------------------------------------|--|
| Nama | Hapus produk |
| Aktor | Admin |
| Tujuan | Menghapus produk |
| Skenario Utama | |
| Kondisi awal | Aktor berhasil login sebagai admin dan mengakses menu produk |
| Aktor | Sistem |
| Admin masuk ke menu produk | Menampilkan tabel produk |
| Admin memilih data yang akan dihapus | Data berhasil terhapus |
| Kondisi akhir | Data produk berhasil terhapus dari database |

7) Skenario *Use Case* form tambah kategori

Tabel 4. 10 Skenario Use Case form tambah kategori

| | |
|------------------------------|--|
| Nama | Tambah kategori |
| Aktor | Admin |
| Tujuan | Menambah kategori baru |
| Skenario Utama | |
| Kondisi awal | Aktor berhasil login sebagai admin dan mengakses menu kategori |
| Aktor | Sistem |
| Admin masuk ke menu kategori | Menampilkan tabel kategori |

| | |
|-------------------------------|---|
| Admin dapat menambah kategori | Input kategori yang akan ditambahkan dan menyimpannya |
| Kondisi akhir | Data kategori berhasil ditambahkan kedalam database |

8) Skenario Use Case edit kategori

Tabel 4. 11 Skenario Use Case edit kategori

| | |
|--|--|
| Nama | Edit kategori |
| Aktor | Admin |
| Tujuan | Mengedit kategori baru |
| Skenario Utama | |
| Kondisi awal | Aktor berhasil login sebagai admin dan mengakses menu kategori |
| Aktor | Sistem |
| Admin masuk ke menu kategori | Menampilkan tabel kategori |
| Admin memilih kategori yang akan di edit | Data berhasil di edit |
| Kondisi akhir | Data kategori berhasil berubah dari database |

9) Skenario use case hapus kategori

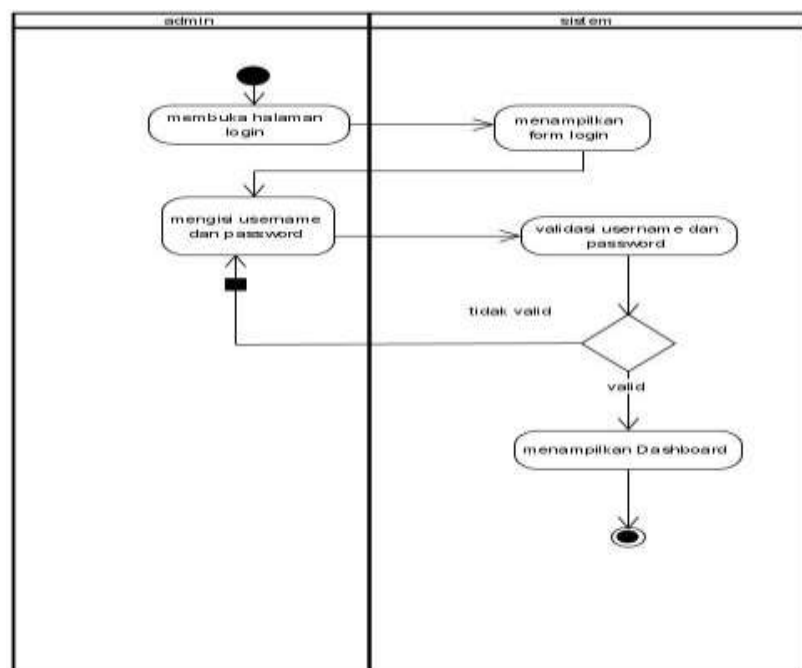
Tabel 4. 12 Skenario use case hapus kategori

| | |
|-----------------------|--------------------|
| Nama | Hapus produk |
| Aktor | Admin |
| Tujuan | Menghapus kategori |
| Skenario Utama | |

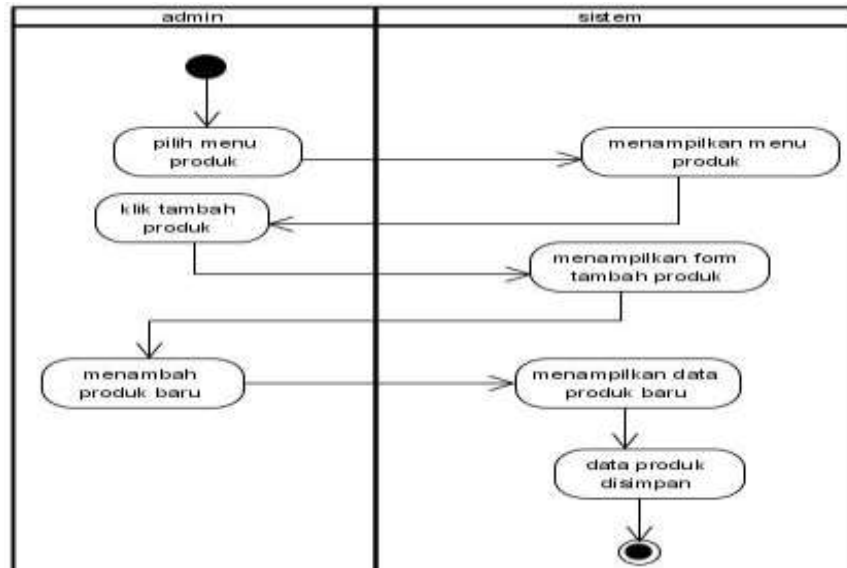
| | |
|--------------------------------------|--|
| Kondisi awal | Aktor berhasil login sebagai admin dan mengakses menu kategori |
| Aktor | Sistem |
| Admin masuk ke menu kategori | Menampilkan tabel kategori |
| Admin memilih data yang akan dihapus | Data berhasil terhapus |
| Kondisi akhir | Data kategori berhasil terhapus dari database |

2. Activity diagram

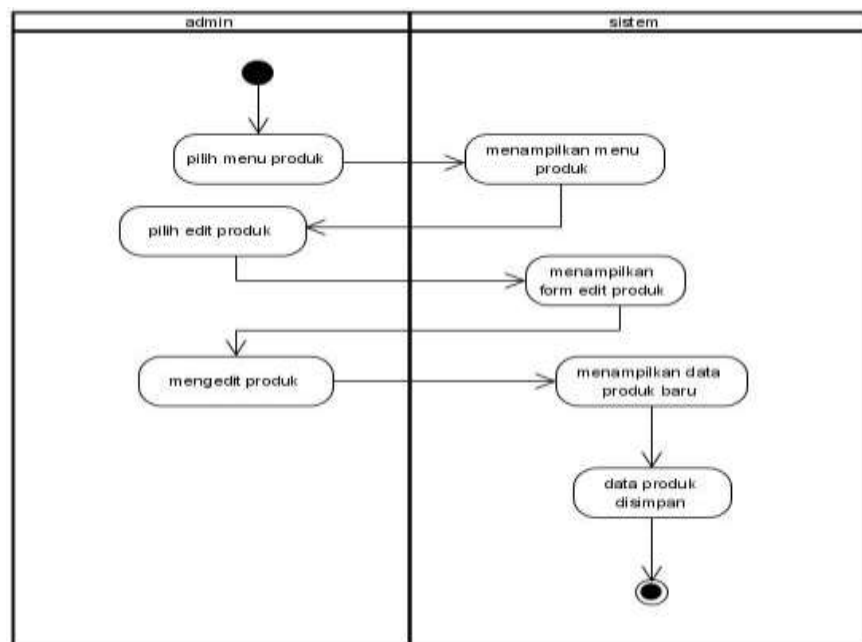
Berikut merupakan *activity* diagram dalam pembuatan sistem informasi pemesanan produk :



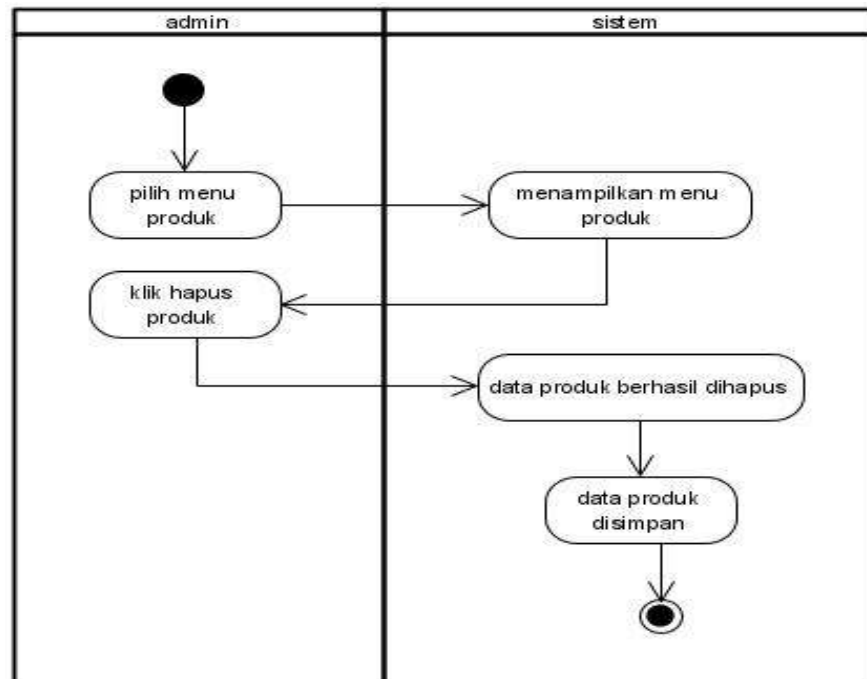
Gambar 4. 3 Activity diagram login



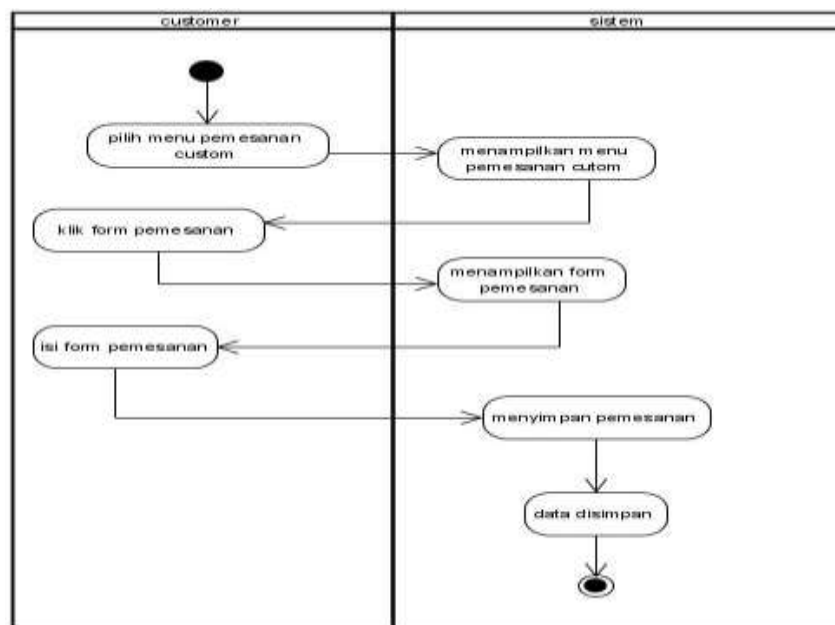
Gambar 4. 4 Activity diagram tambah produk



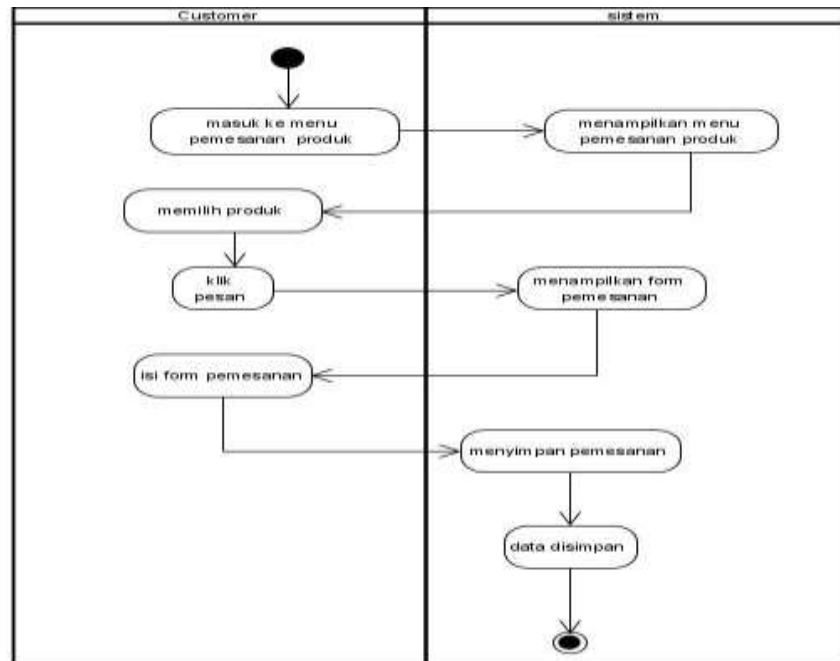
Gambar 4. 5 Activity diagram edit produk



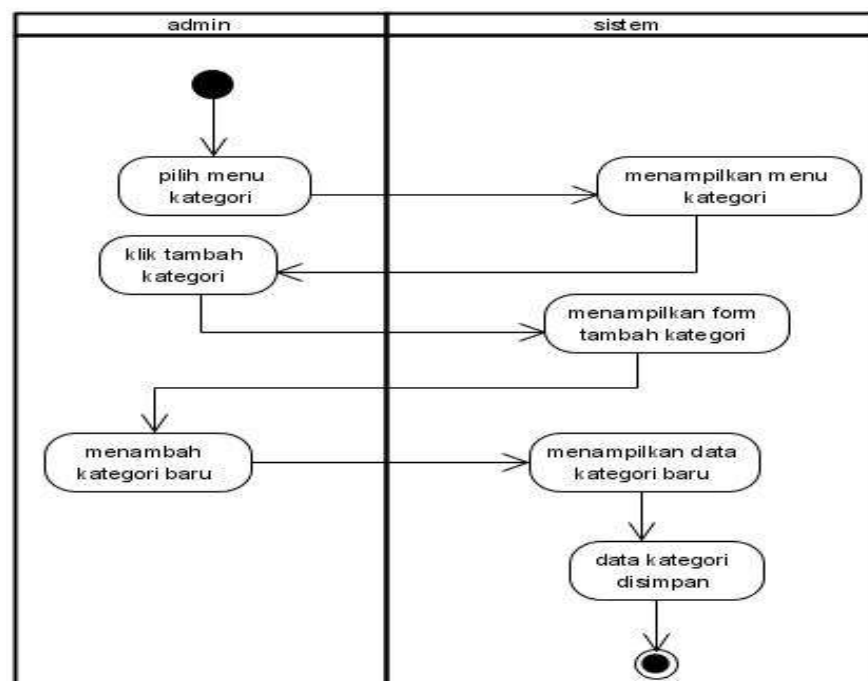
Gambar 4. 6 Activity Diagram hapus produk



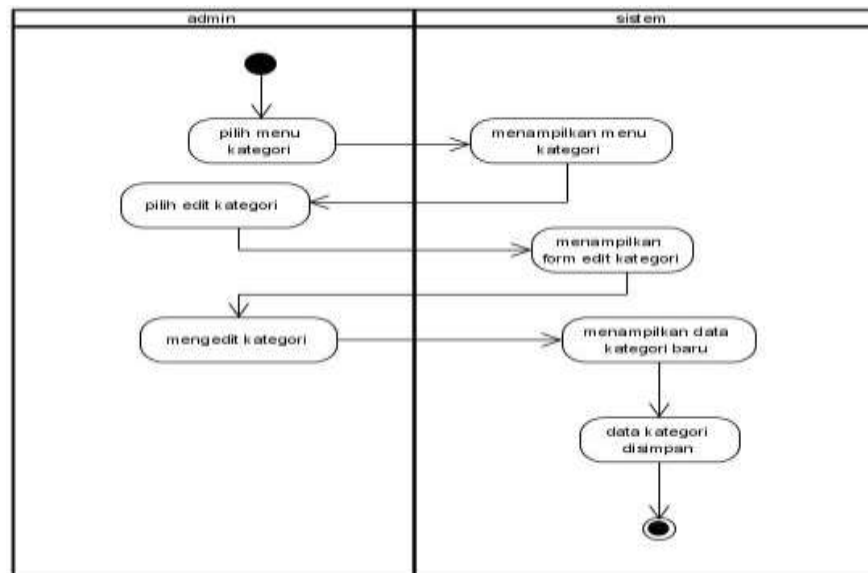
Gambar 4. 7 Activity Diagram pemesanan



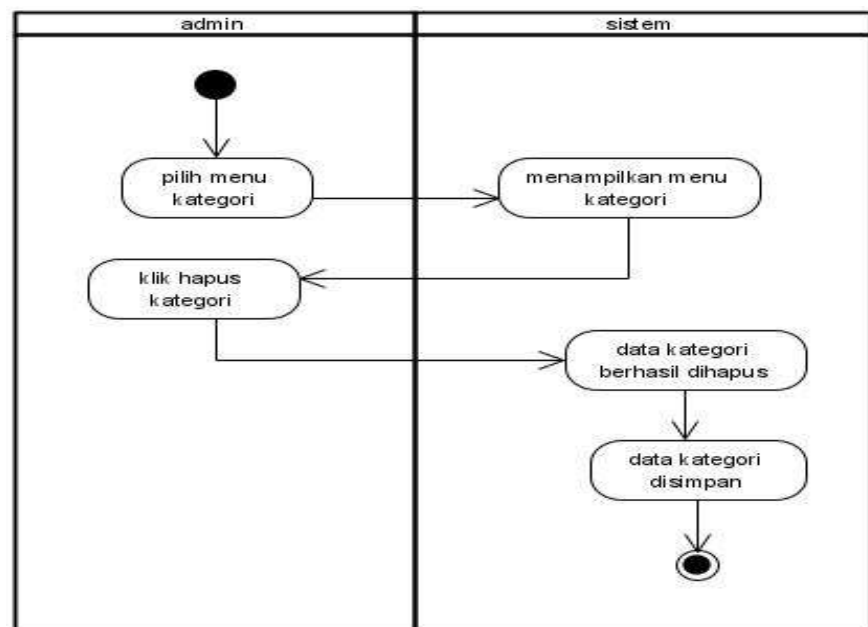
Gambar 4. 8 Activity diagram pembelian



Gambar 4. 9 Activity diagram tambah kategori



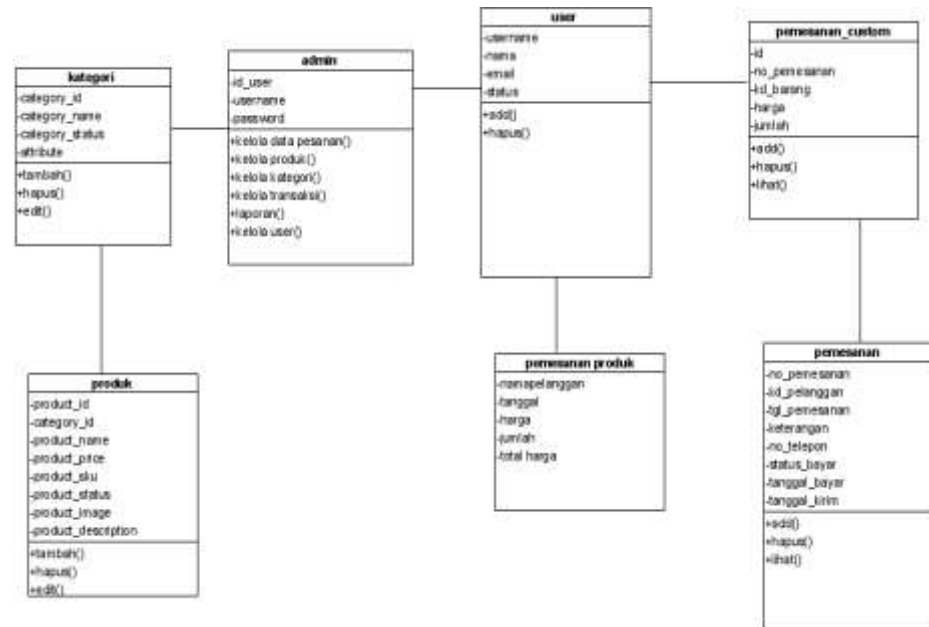
Gambar 4. 10 Activity diagram edit kategori



Gambar 4. 11 Activity diagram hapus kategori

3. Class diagram

Class diagram adalah diagram yang menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem.



Gambar 4. 12 Class Diagram

4.2.2 Struktur tabel

Berikut adalah struktur tabel yang dirancang untuk membangun sistem informasi pemesanan produk di Oneted Apparel:

1. Tabel produk

Tabel 4. 13 Tabel Produk

| No | Field name | Data type | Field size | Keterangan |
|----|----------------|-----------|------------|-------------------|
| 1 | Product_id | int | 11 | Nomor id produk |
| 2 | Category_id | int | 11 | Nomor id kategori |
| 3 | Product_name | Varchar | 100 | Nama produk |
| 4 | Product_price | int | 11 | Harga produk |
| 5 | Product_status | Enum | | Status produk |

| | | | | |
|---|---------------------|------|-----|------------------|
| 6 | Product_image | pic | 255 | Gambar produk |
| 7 | Product_description | Text | | Deskripsi produk |

2. Tabel kategori

Tabel 4. 14 Tabel kategori

| No | Field name | Data type | Field size | keterangan |
|----|-----------------|-----------|------------|-------------------|
| 1 | Category_id | int | 11 | Nomor id kategori |
| 2 | Category_name | Varchar | 100 | Nama kategori |
| 3 | Category_status | Enum | | Status kategori |

3. Tabel user

Tabel 4. 15 Tabel user

| No | Field name | Data type | Field size | keterangan |
|----|------------|-----------|------------|------------|
| 1 | id | int | 11 | User id |
| 2 | username | Varchar | 100 | Username |
| 3 | Name | Varchar | 100 | Nama |
| 4 | Email | Varchar | 100 | Email |
| 5 | Password | Varchar | 255 | Password |
| 6 | Status | Enum | | Status |
| 7 | Level | Enum | | Level |

4. Tabel pemesanan

Tabel 4. 16 Tabel Pemesanan

| No | Field name | Data type | Field size | keterangan |
|----|-----------------|-----------|------------|-----------------|
| 1 | Nama | Varchar | 100 | Nama pemesan |
| 2 | Kontak | int | 11 | Kontak |
| 3 | Alamat | Int | 11 | Alamat |
| 4 | Tipe sablon | Varchar | 100 | Tipe sablon |
| 5 | Bahan | Varchar | 100 | Bahan |
| 6 | Ukuran | Varchar | 20 | Ukuran |
| 7 | Jumlah | int | 25 | Jumlah |
| 8 | Gambar depan | pic | 255 | Gambar depan |
| 9 | Gambar belakang | pi c | 255 | Gambar belakang |

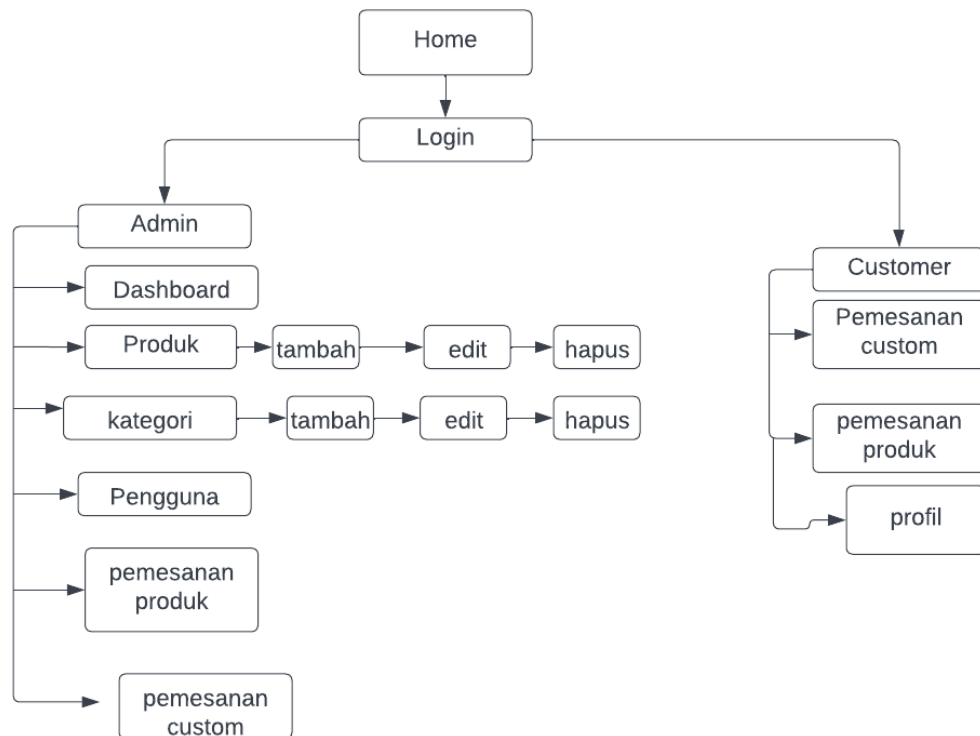
5. Tabel user

Tabel 4. 17 Tabel User

| No | Field name | Data type | Field size | keterangan |
|----|------------|-----------|------------|------------|
| 1 | username | Varchar | 100 | username |
| 2 | Nama | varchar | 100 | Nama user |
| 3 | Email | Varchar | 100 | Email |
| 4 | Status | Enum | | Status |

4.2.3 Desain

Berikut adalah struktur menu perancangan sistem informasi pemesanan produk berbasis web:



Gambar 4. 13 Struktur menu

a. Halaman registrasi

Halaman registrasi digunakan oleh pelanggan untuk mendaftar akun jika belum punya mempunyai akun website. Pelanggan hanya memasukkan data diri username dan password yang diinginkan.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://mated'. The main content area is titled 'Register' and contains a form with the following elements:

- A heading: 'Sign in to start your session'
- Input fields for: Username, Purname, email, WA/Telegram/Tele, Alamat Kota, password, and confirm password.
- Radio buttons for gender selection: Laki-laki and Perempuan.
- A 'Register' button at the bottom right.
- A link 'Punya Akun? Log in' at the bottom left.

Gambar 4. 14 Halaman registrasi

b. Halaman login

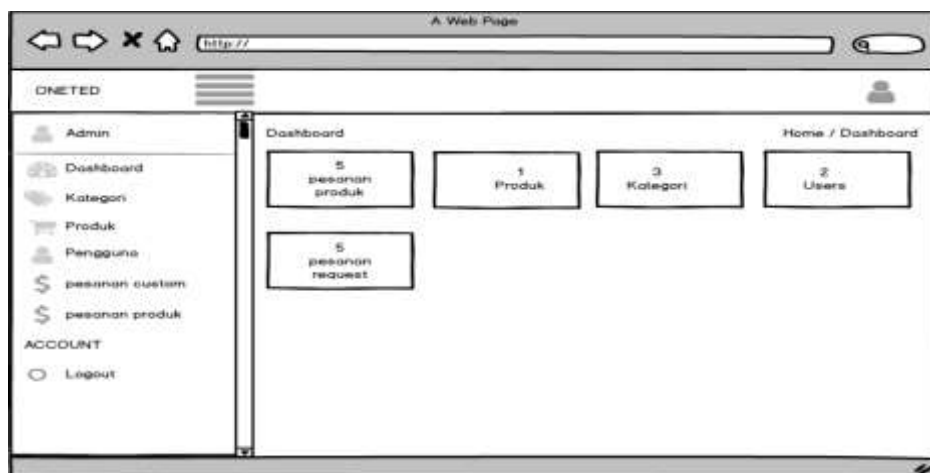
Halaman login dapat diakses oleh pengguna dan pelanggan. Halaman login digunakan untuk masuk kedalam sistem website dan membedakan hak admin dan pelanggan. Pengguna membutuhkan username dan password yang telah terdaftar pada website pemesanan produk konveksi Oneted Apparel.



Gambar 4. 15 Halaman login

c. Halaman dashboard

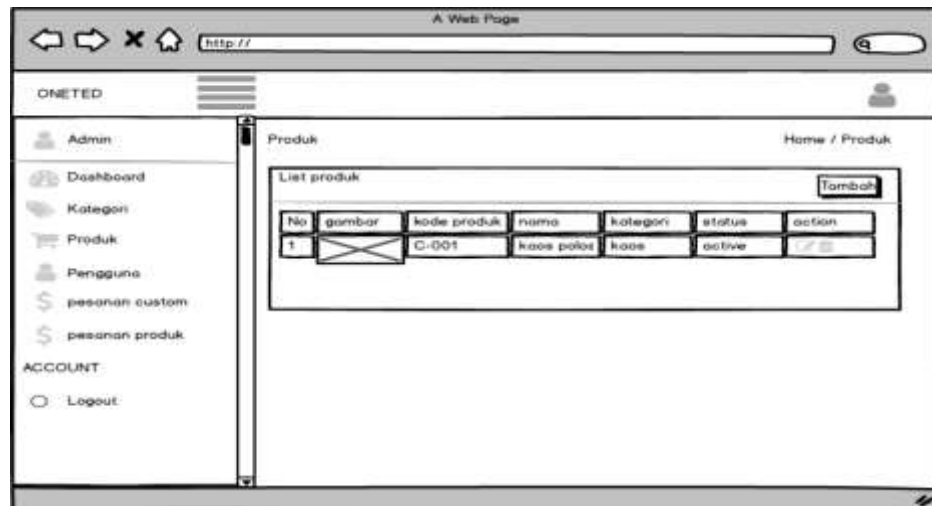
Halaman dashboard yaitu halaman dimana admin mengatur semua kegiatan yang ada di website itu sendiri.



Gambar 4. 16 Halaman dashboard

d. Halaman produk

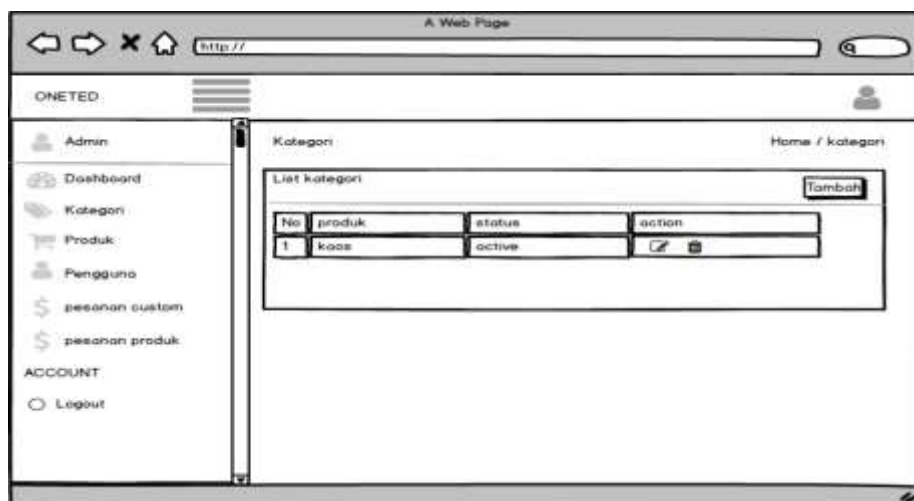
Halaman produk dimana didalamnya terdapat data-data produk yang dijual beserta harga yang telah sesuai dengan ukuran lengan baju nya.



Gambar 4. 17 Halaman produk

e. Halaman kategori

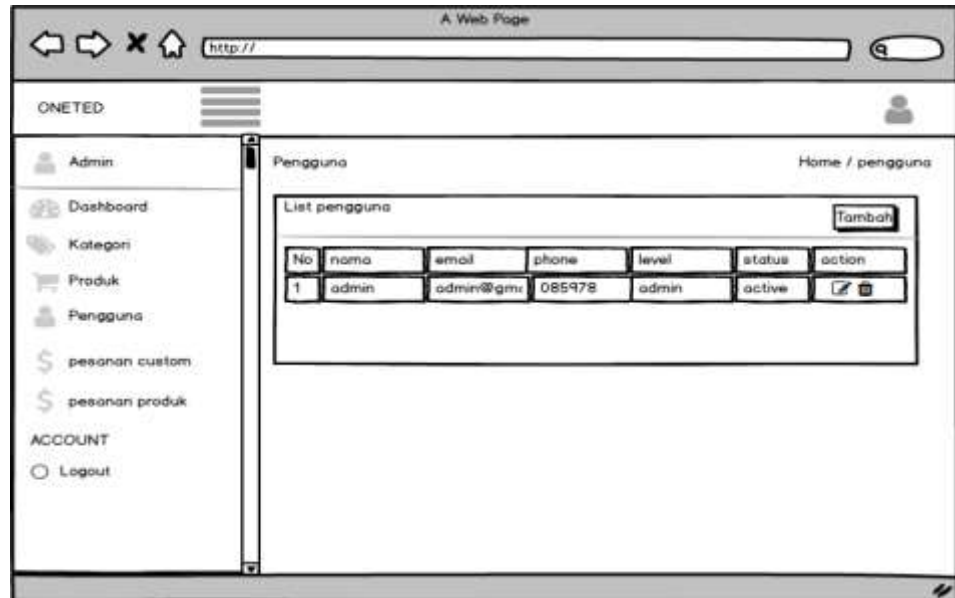
Halaman kategori dimana didalamnya terdapat data-data kategori yang statusnya masih aktif atau tidak aktif.



Gambar 4. 18 Halaman kategori

f. Halaman pengguna

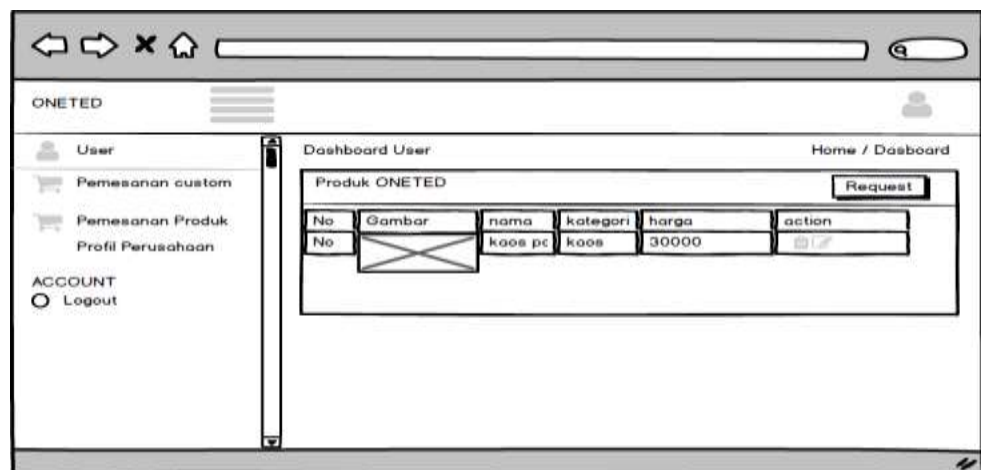
Halaman pengguna dimana didalamnya terdapat data-data pengguna yang levelnya ada admin dan customer.



Gambar 4. 19 Halaman pengguna

g. Halaman dashboard customer

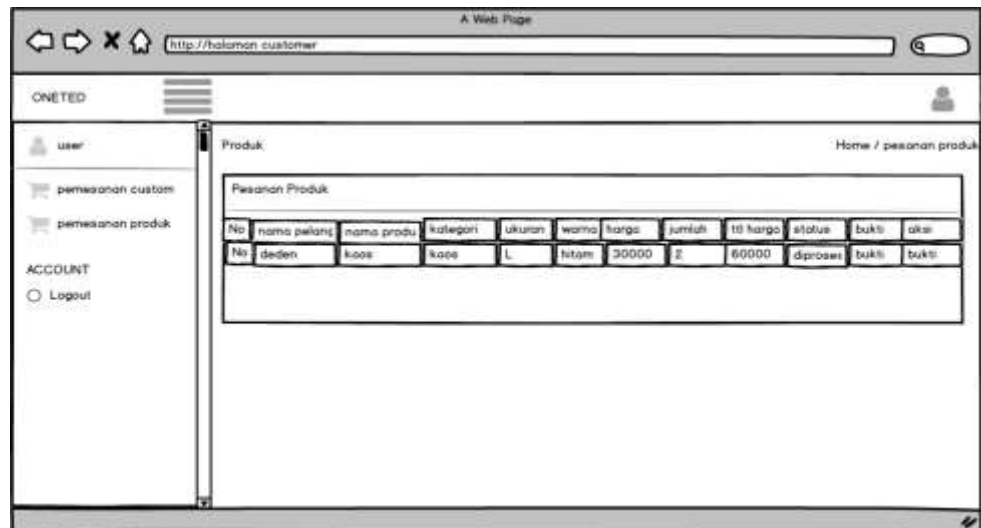
Halaman dashboard customer didalamnya terdapat pemesanan custom, pemesanan produk, dan profil perusahaan.



Gambar 4. 20 Halaman dashboard customer

h. Halaman pesanan produk customer

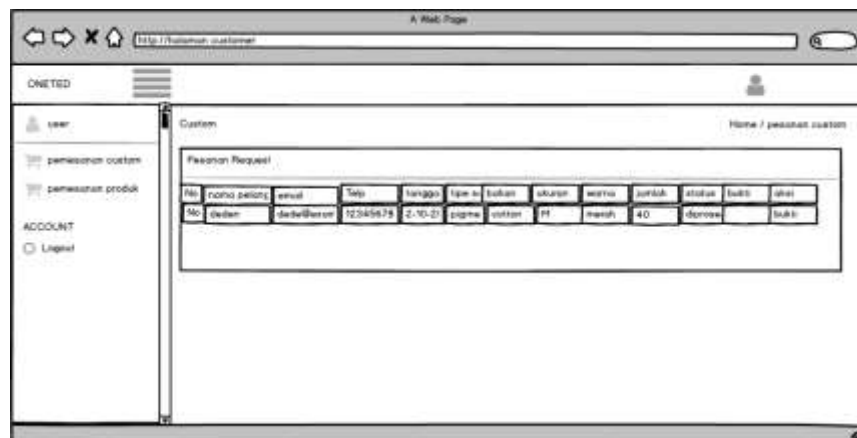
Halaman pesanan produk customer didalamnya terdapat nama pelanggan, nama produk, kategori, ukuran, harga, jumlah, total harga, status, dan aksi .



Gambar 4. 21 Halaman pesanan produk customer

i. Halaman pesan custom customer

Halaman pesanan produk customer didalamnya terdapat nama pelanggan, nama produk, kategori, ukuran, harga, jumlah, total harga, status, dan aksi.



Gambar 4. 22 Halaman pesanan custom customer

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Pengujian

Setelah melakukan perancangan aplikasi, maka tahap selanjutnya adalah tahap pengujian. Pada pengujian, penulis menggunakan metode blackbox, yaitu metode pengujian yang mengabaikan mekanisme internal sistem atau komponen dan hanya berfokus pada output yang dihasilkan dalam menanggapi input yang dipulih dan kondisi eksekusi.

Berikut adalah hasil pengujian yang telah dilakukan oleh penulis :

1. Rencana pengujian

Tabel 5. 1 Rencana Pengujian

| No | Kode | Nama proses | Input | Output |
|----|---------|--------------------|---|----------------------------|
| 1 | SKPL-01 | Login | Input email dan password ke halaman login aplikasi | Masuk ke halaman dashboard |
| 2 | SKPL-02 | Mengelola produk | Input produk, edit produk, tambah produk, hapus produk. | Data tersimpan ke database |
| 3 | SKPL-03 | Mengelola kategori | Input kategori, edit kategori, tambah | Data tersimpan ke database |

| | | | | |
|---|---------|------------------------|--|----------------------------------|
| | | | kategori, hapus kategori. | |
| 4 | SKPL-04 | Mengelola transaksi | Import/ export transaksi | Data tersimpan ke database |
| 5 | SKPL-05 | Mengelola pengguna | Input pengguna, edit pengguna, tambah pengguna, hapus pengguna. | Data tersimpan ke database |

Tabel 5. 2 Identifikasi Pengujian Perangkat Lunak

| Kelas uji | Butir uji | identifikasi | | Jenis pengujian | Teknik pengujian |
|----------------|---|--------------|---------------|---------------------|---------------------|
| | | SKPL | PDHUPL | | |
| Login admin | Login dengan email, password dan level yang terdaftar | SKPL -01 | PDHUPL -01 | Pengujian sistem | Blackbox |
| | Login dengan email dan password | SKPL -01 | PDHUPL -01 | Pengujian sistem | Blackbox |

| | | | | | |
|---------------------|--|-------------|---------------|------------------|----------|
| Mengelola produk | Input data produk baru dengan menginputkan semua data produk | SKPL -02 | PDHUPL -02 | Pengujian sistem | Blackbox |
| | Input data produk dengan tidak menginputkan salah satu inputan produk | SKPL -02 | PDHUPL -02 | Pengujian sistem | Blackbox |
| Mengelola kategori | Input data kategori dengan menginputkan semua data kategori baru | SKPL -03 | PDHUPL -03 | Pengujian sistem | Blackbox |
| | Input data kategori dengan tidak menginputkan semua data kategori baru | SKPL -03 | PDHUPL -03 | Pengujian sistem | Blackbox |
| Mengelola transaksi | Import data transaksi dengan memasukkan file | SKPL -04 | PDHUPL -04 | Pengujian sistem | Blackbox |

| | | | | | |
|--------------------|--|---------|-----------|------------------|----------|
| Mengelola pengguna | Input data pengguna dengan menginputkan semua data pengguna baru | SKPL-05 | PDHUPL-05 | Pengujian sistem | Blackbox |
| | Input data kategori dengan tidak menginputkan semua data kategori baru | SKPL-05 | PDHUP-05 | Pengujian sistem | Blackbox |

2. Deskripsi dan hasil pengujian

Tabel 5. 3 Hasil pengujian Login Valid

| Identifikasi | PDHUPL-01 |
|---|---|
| Nama butir uji | Login dengan email, password dan level terdaftar |
| Tujuan | Memeriksa email, password dan level yang di inputkan dan terdaftar masuk ke halaman dashboard |
| Tanggal pengujian | 9 Agustus 2022 |
| Penguji | Lisna sahidah |
| Skenario | |
| 1. Input dan password 2. Klik tombol login | |
| Hasil | |

| Data yang diberikan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
|---|----------------------------|-----------------------------|------------|
| Email= admin@gmail.com Password=admin | Masuk ke halaman dashboard | Akses aplikasi sesuai login | OK |

Tabel 5. 4 Hasil pengujian Login Tidak Valid

| | | | |
|---|---|---|----------------|
| Identifikasi | | PDHUPL-01 | |
| Nama butir uji | | Login dengan email, password dan level yang tidak terdaftar | |
| Tujuan | | Memeriksa email, password dan level yang di inputkan dan tidak terdaftar masuk ke hamalan dashboard | |
| Tanggal pengujian | | 9 Agustus 2022 | |
| Penguji | | Lisna sahidah | |
| Skenario | | | |
| 1. Input email dan password 2. Klik tombol login | | | |
| Hasil | | | |
| Data yang diberikan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpul an |
| Email= dadang@gmail.com Password=123 | Tidak masuk ke halaman dashboard dan kembali ke login | - Login ditolak - Tidak dapat masuk ke halaman utama | OK |

Tabel 5. 5 Hasil pengujian input produk yang sesuai

| Identifikasi | | PDHUPL-02 | |
|--|----------------------------------|--|------------|
| Nama butir uji | | Input data produk dengan menginputkan semua data produk baru | |
| Tujuan | | Memeriksa apakah inputan seluruh data produk tersimpan di database | |
| Kondisi awal | | Admin sudah login dan memilih halaman web input produk | |
| Tanggal pengujian | | 9 Agustus 2022 | |
| Penguji | | Lisna Sahidah | |
| Skenario | | | |
| 1. Input data produk baru 2. Klik tombol simpan | | | |
| | | | |
| Data yang diberikan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Kategori : kaos Nama produk: kaos polos Harga: 45000 Kode_produk:A-001 Status : active Gambar produk Deskripsi | Data produk tesimpan ke database | Data produk tersimpan ke database | OK |

Tabel 5. 6 Hasil pengujian input produk yang tidak sesuai

| Identifikasi | | PDHUPL-02 | |
|--|--|--|------------|
| Nama butir uji | | Input data produk dengan tidak menginputkan salah satu inputan produk | |
| Tujuan | | Memeriksa apakah inputan data produk tidak tersimpan di database | |
| Kondisi awal | | Admin sudah login dan memilih halaman web input produk | |
| Tanggal pengujian | | 9 Agustus 2022 | |
| Penguji | | Lisna Sahidah | |
| Skenario | | | |
| 1. Pilih menu tambah produk 2. Tidak menginputkan salah satu pilihan pada form produk baru misal = kode_produk 3. Klik tombol simpan | | | |
| Hasil | | | |
| Data yang diberikan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Kategori : kaos Nama produk: kaos polos Harga: 45000 Kode_produk:kosong Status : active Gambar produk Deskripsi | Data produk tidak tesimpan ke database | -Data produk tidak tersimpan ke database -Muncul dialog bahwa salah satu inputan tidak boleh kosong | OK |

Tabel 5. 7 Hasil pengujian input kategori yang sesuai

| Identifikasi | | PDHUPL-03 | |
|--|-----------------------------------|--|------------|
| Nama butir uji | | Input data kategori dengan menginputkan semua data kategori baru | |
| Tujuan | | Memeriksa apakah inputan seluruh data kategori tersimpan di database | |
| Kondisi awal | | Admin sudah login dan memilih halaman web input kategori | |
| Tanggal pengujian | | 9 Agustus 2022 | |
| Penguji | | Lisna sahidah | |
| Skenario | | | |
| 1. Input data kategori baru 2. Klik tombol simpan | | | |
| Hasil | | | |
| Data yang diberikan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Nama kategori: kaos Status : active | Data produk tersimpan ke database | Data produk tersimpan ke database | OK |

Tabel 5. 8 Hasil pengujian input kategori yang tidak sesuai

| Identifikasi | | PDHUPL-03 | |
|----------------|--|--|--|
| Nama butir uji | | Input data kategori dengan tidak menginputkan semua data kategori baru | |
| Tujuan | | Memeriksa apakah inputan data kategori tidak tersimpan di database | |

| | | | |
|---|--|---|------------|
| Kondisi awal | Admin sudah login dan memilih halaman web input kategori | | |
| Tanggal pengujian | 9 Agustus 2022 | | |
| Penguji | Lisna sahidah | | |
| Skenario | | | |
| 1. Pilih menu kategori baru 2. Tidak menginputkan salah satu pilihan pada form produk baru misal = status 3. Klik tombol simpan | | | |
| Hasil | | | |
| Data yang diberikan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Nama kategori: kaos Status : kosong | Data produk tersimpan ke database | -Data produk tidak tersimpan ke database - Muncul dialog bahwa salah satu inputan tidak boleh kosong | OK |

Tabel 5. 9 Hasil pengujian input pengguna yang sesuai

| | |
|----------------|--|
| Identifikasi | PDHUPL-04 |
| Nama butir uji | Input data pengguna dengan menginputkan semua data pengguna baru |
| Tujuan | |
| Kondisi awal | Memeriksa apakah inputan seluruh data pengguna tersimpan di database |

| | | | |
|--|--|---|------------|
| Tanggal pengujian | | 9 Agustus 2022 | |
| Penguji | | Lisna Sahidah | |
| Skenario | | | |
| 1. Pilih menu pengguna 2. Klik tombol simpan | | | |
| Hasil | | | |
| Data yang diberikan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Username:admin123 Nama:admin Email:admin@examp le.com Level :admin Status :active | Data produk tesimpan ke database | Data produk tersimpan ke database | OK |

Tabel 5. 10 Hasil pengujian input penggun yang tidak sesuai

| | |
|-------------------|--|
| Identifikasi | PDHUPL-04 |
| Nama butir uji | Input data pengguna dengan tidak menginputkan semua data pengguna baru |
| Tujuan | Memeriksa apakah inputan data pengguna tidak tersimpan di database |
| Kondisi awal | Admin sudah login dan memilih halaman web input pengguna |
| Tanggal pengujian | 9 Agustus 2022 |
| Penguji | Lisna sahidah |
| Skenario | |

| 1. Pilih menu pengguna baru 2. Tidak menginputkan salah satu pilihan pada form pengguna baru misal = level 3. Klik tombol simpan | | | |
|---|-----------------------------------|---|------------|
| Hasil | | | |
| Data yang diberikan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Username:maman123 Nama:maman abdurahman Email:maman@example.com Level : Status :inactive | Data produk tersimpan ke database | -Data pengguna tidak tersimpan ke database - Muncul dialog bahwa salah satu inputan tidak boleh kosong | OK |

5.2 Implementasi

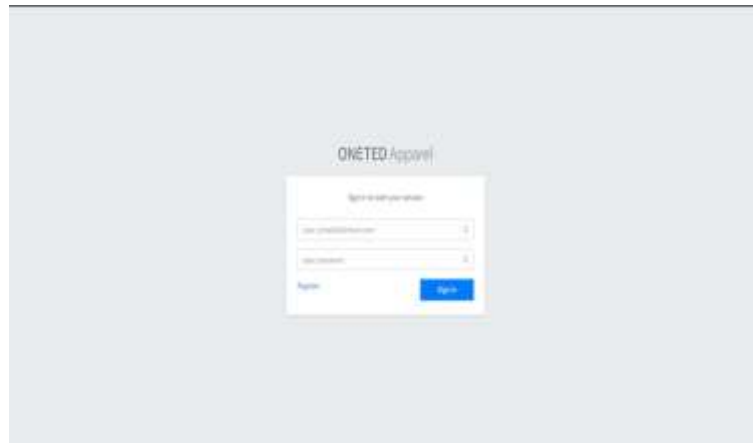
Implementasi yang dilakukan ini merupakan cara bagaimana mewujudkan hasil perancangan yang dapat bekerja sebagaimana mestinya. Pwngujian sistem dilakukan dengan menggunakan Google Chrome sebagai web browsernya, mesin basis data yang digunakan adalah PHP yang bekerja pada web server Apache.

5.2.1 Hasil tampilan

Berikut merupakan penjelasan mengenai jalannya sistem informasi pemesanan berbasis web.

1. Halaman Login

Halaman login merupakan halaman pertama yang ditampilkan kepada user yang akan login ketika membuka aplikasi sistem informasi pemesanan produk. Pada halaman login sistem informasi pemesanan produk, terdapat 2 akses user untuk masuk kedalam aplikasi yaitu admin dan customer.



Gambar 5. 1 Halaman Login

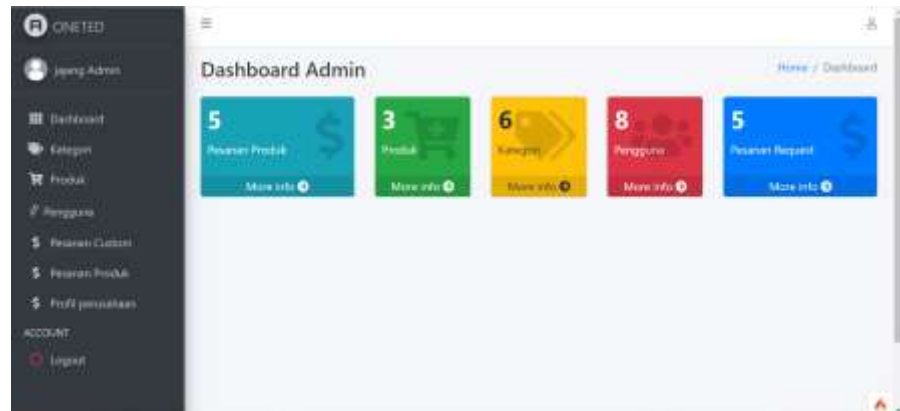
2. Halaman registrasi

Apabila kita belum mempunyai akun, maka kita diarahkan untuk membuat akun terlebih dahulu/ registrasi.



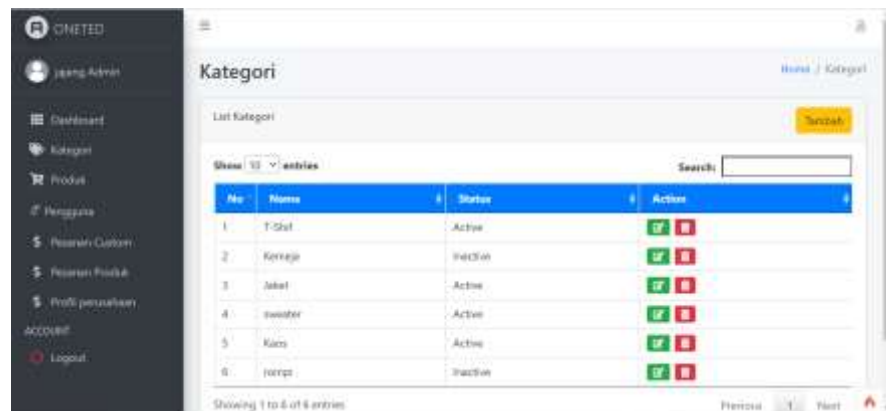
Gambar 5. 2 Halaman login

3. Halaman utama admin



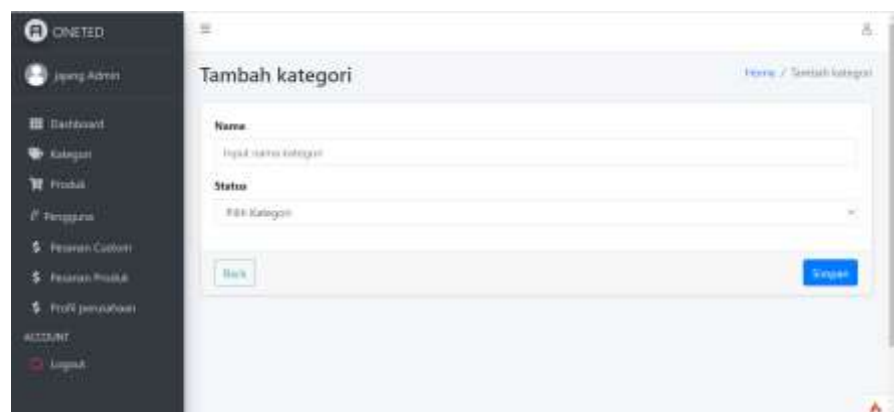
Gambar 5. 3 Halaman utama admin

4. Halaman kategori



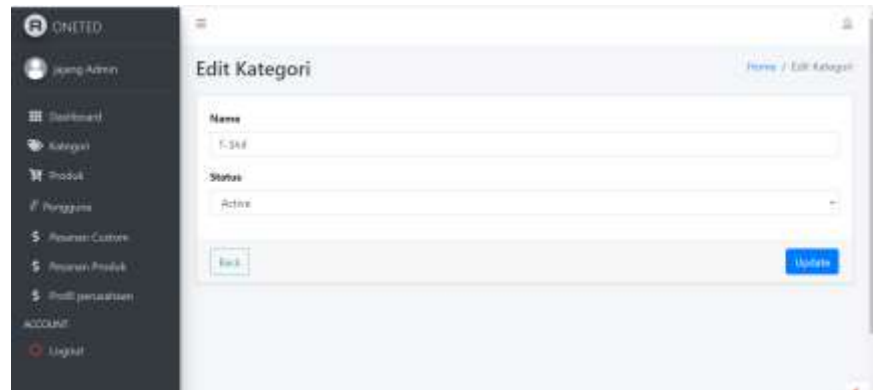
Gambar 5. 4 Halaman kategori

5. Halaman tambah kategori



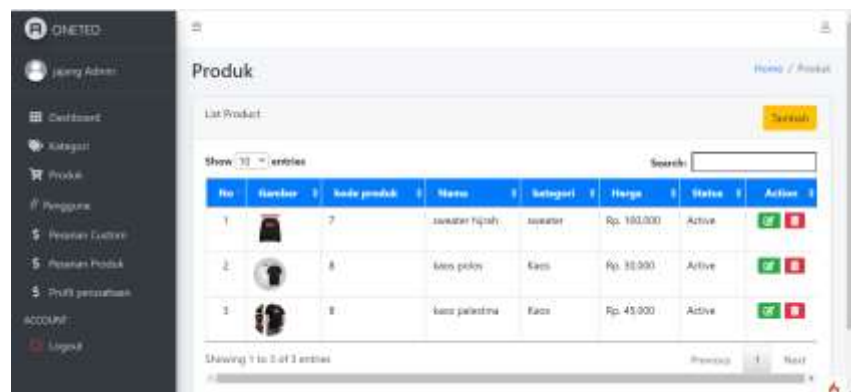
Gambar 5. 5 Halaman tambah kategori

6. Halaman edit kategori



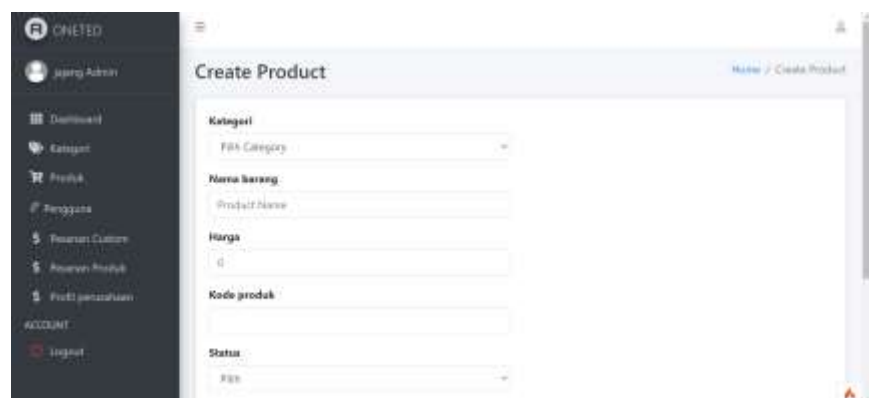
Gambar 5. 6 Halaman edit kategori

7. Halaman produk



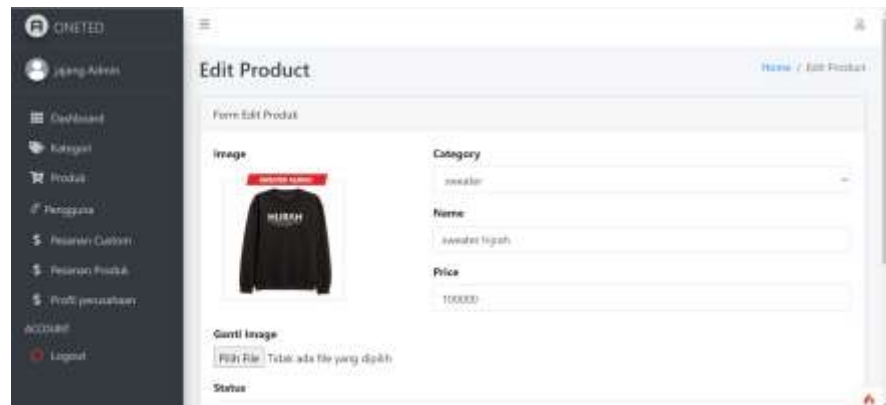
Gambar 5. 7 Halaman produk

8. Halaman tambah produk



Gambar 5. 8 Halaman tambah produk

9. Halaman edit produk



Gambar 5. 9 Halaman edit produk

10. Halaman data pesanan custom

| No | Nama pelanggan | Tanggal | Nama Produk | Harga | Jumlah | Total | Status | Bukti | Aksi |
|----|----------------|------------|-------------|------------|--------|---------------|-------------|-------|--|
| 1 | deden wijaya | 2022-03-02 | jaket | Rp. 50.000 | 2 | Rp. 100.000 | terseksi | | Detail Status |
| 2 | deden wijaya | 2022-08-12 | kaos | Rp. 60.000 | 25 | Rp. 2.100.000 | proses | | Detail Status |
| 3 | deden wijaya | 2022-08-12 | sweter | Rp. 0 | 30 | Rp. 0 | belum bayar | | Detail Status |

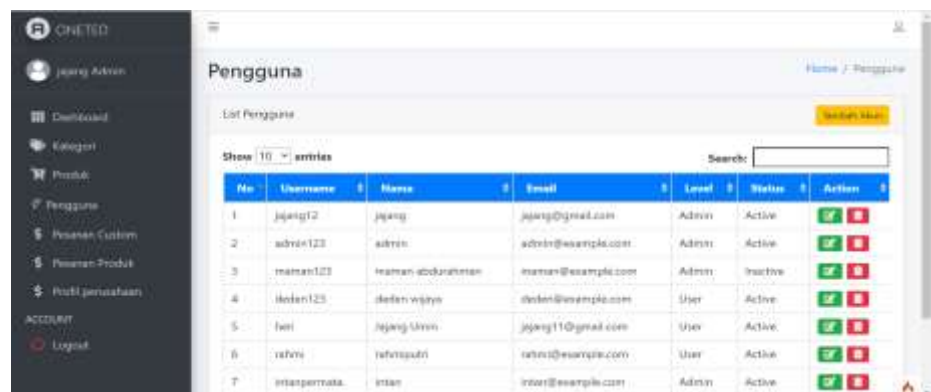
Gambar 5. 10 Halaman data pesanan custom

11. Halaman data pesanan produk

| No | Nama pelanggan | Telp | Tanggal | Harga | Jumlah | Total harga | Status | Bukti | Aksi |
|----|----------------|---------------|------------|------------|--------|-------------|-------------|-------|--|
| 1 | deden wijaya | 0852736483737 | 2022-08-04 | Rp. 30.000 | 2 | Rp. 60.000 | selesai | | Detail Status |
| 2 | deden wijaya | 0852736483737 | 2022-08-10 | Rp. 30.000 | 5 | Rp. 150.000 | diproses | | Detail Status |
| 3 | deden wijaya | 0852736483737 | 2022-08-11 | Rp. 30.000 | 4 | Rp. 120.000 | belum bayar | | Detail Status |

Gambar 5. 11 Halaman data pesanan produk

12. Halaman pengguna



Pengguna

Home / Pengguna

Tambah User

Show 10 entries

Search:

| No | Username | Nama | Email | Level | Status | Action |
|----|--------------|------------------|--------------------|-------|----------|---|
| 1 | jajang12 | jajang | jajang@gmail.com | Admin | Active | Edit Delete |
| 2 | admin123 | admin | admin@example.com | Admin | Active | Edit Delete |
| 3 | manan123 | manan abdunurman | manan@example.com | Admin | Inactive | Edit Delete |
| 4 | iklan123 | iklan wijaya | iklan@example.com | User | Active | Edit Delete |
| 5 | heri | jajang User | jajang11@gmail.com | User | Active | Edit Delete |
| 6 | rahmi | rahmi putri | rahmi@example.com | User | Active | Edit Delete |
| 7 | entanpermata | entan | entan@example.com | Admin | Active | Edit Delete |

Gambar 5. 12 Halaman pengguna

13. Halaman tambah pengguna



Tambah Pengguna

Home / Edit Pengguna

Username

Enter user name

Nama

Enter user name

Email

Enter user name

Password

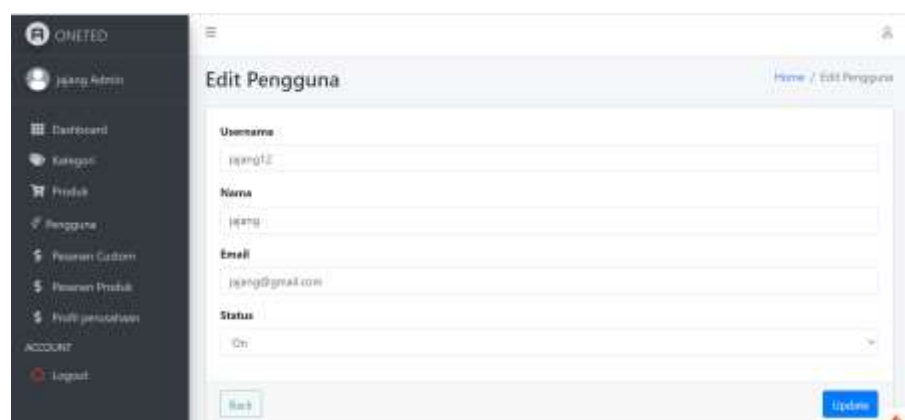
Enter user name

Confirmasi password

Enter user name

Gambar 5. 13 Halaman tambah pengguna

14. Halaman edit pengguna



Edit Pengguna

Home / Edit Pengguna

Username

jajang12

Nama

jajang

Email

jajang@gmail.com

Status

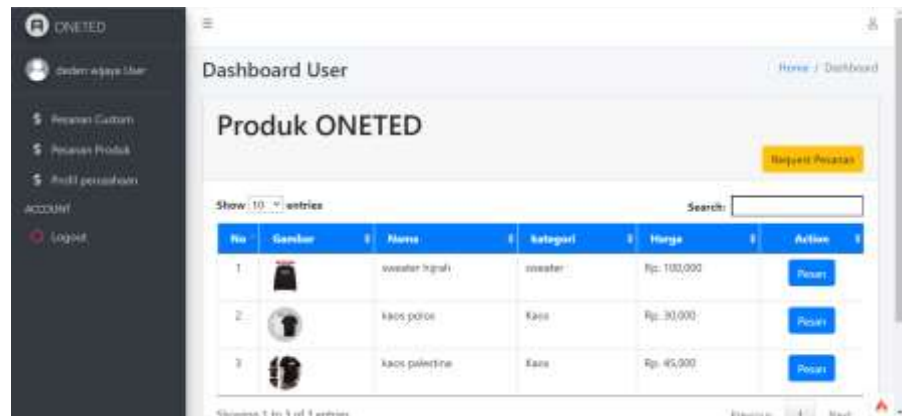
On

Back

Update

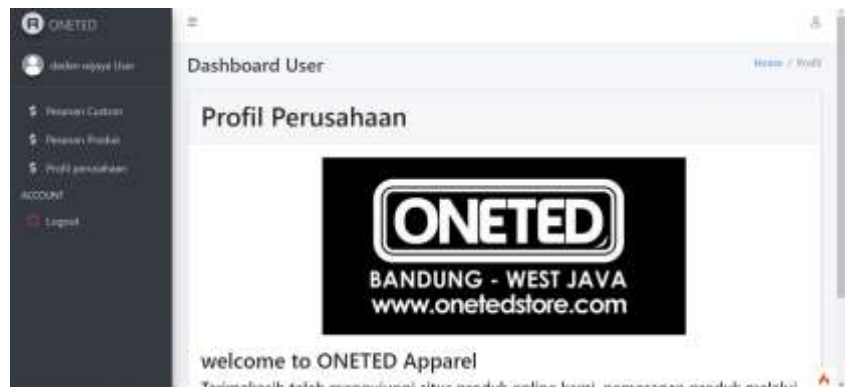
Gambar 5. 14 Halaman edit pengguna

15. Halaman dashboard user



Gambar 5. 15 Halaman dashboard user

16. Halaman Profil Perusahaan



Gambar 5. 16 Halaman Profil Perusahaan

17. Halaman Input Request Pesanan



Gambar 5. 17 Halaman Input Request Pesanan

18. Halaman input pesanan produk



Gambar 5. 18 Halaman input pesanan produk

19. Halaman pesanan produk customer

| No | Nama pelanggan | Tanggal | Harga | Jumlah | Total | Status | Bukti | Aksi |
|----|----------------|------------|------------|--------|-------------|--------------|-------|-----------------------|
| 1 | seden wijaya | 2022-08-04 | Rp. 30.000 | 2 | Rp. 60.000 | selesai | | Detail, Bukti, Faktur |
| 2 | seden wijaya | 2022-08-10 | Rp. 30.000 | 5 | Rp. 150.000 | di proses... | | Detail, Bukti, Faktur |
| 3 | seden wijaya | 2022-08-17 | Rp. 30.000 | 4 | Rp. 120.000 | belum bayar | | Detail, Bukti |
| 4 | harlan salsara | 2022-08-18 | Rp. 60.000 | 3 | Rp. 180.000 | selesai | | Detail, Bukti, Faktur |

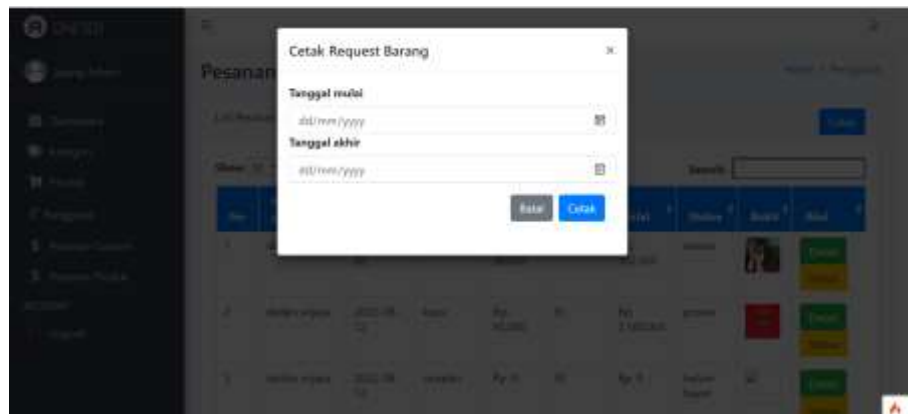
Gambar 5. 19 Halaman pesanan produk customer

20. Halaman pesananan custom customer

| No | Nama pelanggan | Tanggal | Nama Produk | Harga | Jumlah | Total | Status | Bukti | Aksi |
|----|----------------|------------|-------------|------------|--------|---------------|---------|-------|-----------------------|
| 1 | seden wijaya | 2022-08-02 | jaket | Rp. 50.000 | 2 | Rp. 100.000 | selesai | | Detail, Bukti, Faktur |
| 2 | seden wijaya | 2022-08-12 | kacamata | Rp. 40.000 | 50 | Rp. 2.000.000 | proses | | Detail, Bukti, Faktur |

Gambar 5. 20 Halaman pesananan custom customer

21. Cetak input laporan



Gambar 5. 21 Cetak input laporan

22. Tampilan laporan

| Laporan Penjualan Produk Request | | | | | | | |
|----------------------------------|------------|----------------|-----|-------------|-------------|--------|-------------|
| No. | Tanggal | Produk | Qty | Nama Produk | Harga | Jumlah | Total |
| 1 | 2022-03-02 | Produk Request | 100 | Jaket | Rp. 100.000 | 2 | Rp. 100.000 |
| Total Keseluruhan | | | | | | | Rp. 100.000 |

Gambar 5. 22 Tampilan Laporan

23. Tampilan detail faktur request barang



Gambar 5. 23 Tampilan detail faktur request barang

24. Tampilan Faktur Request

| Faktur Penjualan Produk Toko | |
|---|-----------------|
| Kepada: deken wijaya | |
| Dengan No. telp 0852756482757 yang beralamat di Bandung | |
| Untuk melakukan transaksi pembelian dengan nomor : | |
| Nama produk | : jaket |
| Tanggal pembelian | : 2022-03-01 |
| Harga produk | : Rp. 50.000 |
| Jumlah | : 2 |
| Total | : Rp. 1.000.000 |

Gambar 5. 24 Tampilan faktur request

25. Tampilan Faktur produk

| Faktur Penjualan Produk Oneted Apparel | |
|---|---------------|
| Kepada: deken wijaya | |
| Dengan No. telp 0852756482757 yang beralamat di Bandung | |
| Untuk melakukan transaksi pembelian dengan nomor : | |
| Nama produk | : kemeja polo |
| Tanggal pembelian | : 2022-06-04 |
| Harga produk | : Rp. 30.000 |
| Jumlah | : 3 |
| Total | : Rp. 90.000 |

Gambar 5. 25 Tampilan Faktur produk

5.2.2 Hasil (output)

1. Performace (Kinerja)

Untuk mengetahui bagaimana kemampuan sistem dalam menjalankan tugas dengan perbandingan sistem yang lama dengan sistem yang baru.

| Sistem Lama | Sistem Baru |
|--|--|
| Proses input data pada pemesanan masih ditulis tangan menggunakan pulpen | Proses input data menjadi terkomputerisasi dengan sistem sehingga lebih cepat. |

2. *Information (Informasi)*

Untuk mengetahui apakah sistem mampu menyediakan informasi yang berkualitas bagi penggunanya.

| Sistem Lama | Sistem Baru |
|--|---|
| Keakuratan informasi rendah, karena informasi tidak realtime dan tingkat ketelitian manusia biasanya sering terganggu. | Informasi yang disampaikan bersifat menyeluruh tentang update produk dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh admin berkaitan dengan Oneted Apparel, sehingga di dapatkan informasi tentang produk yang akurat dan detail. |

3. *Economy (Ekonomi)*

Untuk mengetahui apakah sistem menawarkan pelayanan yang mengurangi biaya dan meningkatkan keuntungan.

| Sistem Lama | Sistem Baru |
|--|--|
| Cukup banyak jenis biaya yang rutin dikeluarkan untuk membeli perlengkapan konveksi seperti buku, pulpen, kertas nota, dan yang lainnya. Dikarenakan faktor kelainan sehingga membutuhkan biaya untuk membeli peralatan konveksi yang dibutuhkan | Tidak menggunakan banyak kertas karena data yang tersimpansudah terkomputerisasi |

4. *Control (Pengendalian)*

Untuk mengetahui bagaimana sistem mengatasi kecurangan dan menjamin keamanan data.

| Sistem Lama | Sistem Baru |
|--|---|
| Penyimpanan data masih disimpan secara bertumpuk sehingga kehilangan data atau dokumen sangat mungkin terjadi. Pemilik cukup kesulitan mengontrol dan mengoreksi informasi karena terlalu banyak data namun waktu yang dimiliki terbatas | Keamanan data atau dokumen pada sistem terjamin, karena hanya user yang bisa mengakses sistem |

5. *Efficiency* (Efisiensi)

Untuk mengetahui bagaimana sistem berkerja dengan efisien dan efektif.

| Sistem Lama | Sistem Baru |
|--|---|
| Karena sistem yang ada masih manual, sumberdaya manusia dirasa kurang karena beberapa jenis pekerjaan yang harus dilakukan. Mendata barang, mendata konsumen, proses transaksi, mengumpulkan data membuat informasi. Sehingga berpotensi ketidakefisienan dalam melakukan proses pemesanan tersebut. | Semua data pemesanan yang ada bisa dicari dengan mudah karena sudah terkomputerisasi. |

6. *Services* (Pelayanan)

Untuk mengetahui bagaimana sistem menyediakan layanan yang diinginkan, dan apakah sistem dapat dikembangkan kembali.

| Sistem Lama | Sistem Baru |
|---|--|
| Pegawai dituntut untuk hafal siapa saja yang memesan produk. Sehingga terkadang menghambat pelayanan kepada customer. | Layanan yang menggunakan sistem akan di proses dengan cepat dan disimpan dengan rapih. |

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai sistem informasi mengenai sistem pemesanan produk berbasis web di konveksi Oneted Apparel.

1. Dengan dibangunnya sistem informasi pemesanan ini, maka proses pemesanan dapat dilakukan dengan cepat dan data pemesanan yang didapat sesuai dengan format pemesanan
2. Dengan adanya aplikasi ini maka dapat melengkapi media promosi pemesanan produk pada konveksi Oneted Apparel

6.2 Saran

Sistem informasi pemesanan produk berbasis website yang penulis bangun ini masih terdapat beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki dan dikembangkan untuk menghasilkan sistem yang lebih baik lagi. Oleh karena itu, penulis juga ingin menyampaikan beberapa saran guna menambah manfaat penelitian ini, yaitu

1. Sistem informasi ini hanya mengelola pemesanan produk belum memuat kelola stok bahan yang tersedia di konveksi diharapkan ada penambahan kelola stok bahan yang tersedia.
2. Terdapat fitur mendesain kaos dan memilih kaos secara langsung sehingga pelanggan tidak mengirim file gambar yang telah di desain di aplikasi lain

DAFTAR PUSTAKA

- Akbarina, F. (2018). *Pengantar Bisnis: Pengantar Bisnis*. UPT Percetakan dan Penerbitan Polinema.
- Asmasari, N. (2021). *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI TRACER STUDY AMIK MAHAPUTRA RIAU BERBASIS WEB*. 5, 12.
- Cemerlang, P. S. T. (2022). Pengertian Produk Menurut Para Ahli. *iREAPPOS News & Tips*. Retrieved June 6, 2022, from <https://www.ireappos.com/news/id/pengertian-produk-menurut-para-ahli/>
- Destania, H. A. (n.d.). *FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS DINAMIKA*. 168.
- Erinton, R., Negara, R. M., & Sanjoyo, D. D. (n.d.). *ANALISIS PERFORMASI FRAMEWORK CODEIGNITER DAN LARAVEL MENGGUNAKAN WEB SERVER APACHE*. 8.
- Hidayat, A., & Yani, A. (2019). *MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN*. 2(2), 12.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish.
- Irawan, P. lucky tirma, & Rozando, D. (2020). Rancang Bangun Sistem E-commerce Clothing Store dan Modul Custom Design Lab Terintegrasi. *SMATIKA JURNAL*, 10(01), 1–9. <https://doi.org/10.32664/smatika.v10i02.397>
- Ismarfiana, Y., & Sukrianto, D. (2021). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUKSI DAN PEMBAYARAN IKLAN PADA RADIO RBT90FM*. 5, 13.
- Media, A. (2022, April 4). *Pengertian CSS Menurut Para Ahli dan Contohnya*. <https://creatormedia.my.id/pengertian-css-menurut-para-ahli/>, <https://creatormedia.my.id/pengertian-css-menurut-para-ahli/>
- Rachman, F. S., Hernawati, E., & Tridalestari, F. A. (2017). Aplikasi Monitoring Proses Pembuatan Pakaian Berbasis Web Studi Kasus: Konveksi Sevenbrave Sumedang. *eProceedings of Applied Science*, 3(3). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/5321>

- Rahwanto, E. (2020). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PT. INTER ANEKA PLASINDO*. 2, 24.
- Ramadhani, M., Rosely, I. E., & Wijayanto, D. P. W. (n.d.). *APLIKASI PEMESANAN PRODUK KONVEKSI BERBASIS WEB PADA GREENS PRODUCTION BANDUNG*. 15.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE*. 3(2), 15.
- Sistem. (2021). In *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*. <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sistem&oldid=19522967>
- Sudirman, A., Muttaqin, M., Purba, R. A., Wirapraja, A., Abdillah, L. A., Fajrillah, F., Arifah, F. N., Julyanthry, J., Watrianthos, R., & Simarmata, J. (2020). *Sistem Informasi Manajemen*. Yayasan Kita Menulis.
- Sutabri, T. (n.d.). *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi.

LAMPIRAN

LISTING PROGRAM

```
<!DOCTYPE html>
<html>

<head>
<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge"> <title>Log in</title>
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<link      rel="stylesheet"      href="<?php      echo      base_url('themes/dist');
?>/css/adminlte.min.css">
<link rel="stylesheet" href="<?php echo base_url('themes/plugins'); ?>/fontawesome-
free/css/all.min.css">
<link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Source+Sans+Pro:300,400,400i,700"
rel="stylesheet">
</head>

<body class="hold-transition login-page">
<div class="login-box">
<div class="login-logo">
<a href="<?php echo base_url('auth/login'); ?>"><b>ONETED</b> Apparel</a>
</div>
<div class="card">
<div class="card-body login-card-body">
<p class="login-box-msg">Sign in to start your session</p>
<?php $errors = session()->getFlashdata('errors');
if (!empty($errors)) { ?>
<div class="alert alert-danger" role="alert">
Whoops! Ada kesalahan saat input data, yaitu:
<ul>
<?php foreach ($errors as $error) { ?>
<li><?php echo esc($error); ?></li>
<?php } ?>
</ul>
</div>
<?php } ?>
<?php
$error_login = session()->getFlashdata('error_login');
if (!empty($error_login)) { ?>
<div class="row">
```

```

<div class="col-md-12">
<div class="alert alert-danger text-center">
<?php echo $error_login; ?>
</div>
</div>
</div>
<?php } ?>
<?php if ($success_register = session()->getFlashdata('success_register')) { ?>
<div class="row">
<div class="col-md-12">
<div class="alert alert-success text-center">
<?php echo $success_register; ?>
</div>
</div>
</div>
<?php
}
$inputs = session()->getFlashdata('inputs');
echo form_open(base_url('auth/proses_login'));
?>
<div class="input-group mb-3">
<?php
$email = [
'type' => 'email',
'name' => 'email',
'id' => 'email',
'value' => $inputs == null ? " : $inputs['email'],
'class' => 'form-control',
'placeholder' => 'your_email@domain.com'
];
echo form_input($email);
?>
<div class="input-group-append">
<div class="input-group-text">
<span class="fas fa-envelope"></span>
</div>
</div>
</div>
<div class="input-group mb-3">
<?php
$password = [
'type' => 'password',
'name' => 'password',
'id' => 'password',      'value' => $inputs == null ? " : $inputs['password'],
'class' => 'form-control',
'placeholder' => 'your password'
];

```

```

echo form_input($password);
?>
<div class="input-group-append">
<div class="input-group-text">
<span class="fas fa-lock"></span>
</div>
</div>
</div>
<div class="row">
<div class="col-8">
<p class="mb-0">      <a href="<?php echo base_url('auth/register'); ?>" class="text-
center">Register</a>
<a href="/auth/register" class="text-center"></a>
</p>
</div>
<div class="col-4">
<button type="submit" class="btn btn-primary btn-block btn-flat">Sign In</button>
</div>
</div>
<?php echo form_close(); ?>
</div>
</div>
</div>
<script src="themes/plugins/jquery/jquery.min.js"></script>
<script src="themes/plugins/bootstrap/js/bootstrap.bundle.min.js"></script>
<script src="themes/dist/js/adminlte.min.js"></script>
</body>
</html>

```

```

<?php echo view('_partials/header'); ?>
<?php echo view('_partials/sidebar'); ?>

<div class="content-wrapper">
<div class="content-header">
<div class="container-fluid">
<div class="row mb-2">
<div class="col-sm-6">
<h1 class="m-0 text-dark">Data Pesanan</h1>
</div>
<div class="col-sm-6">
<ol class="breadcrumb float-sm-right">
<li class="breadcrumb-item"><a href="#">Home</a></li>
<li class="breadcrumb-item active">Data Pesanan</li>

```

```

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

<div class="content">
<div class="container-fluid">
<div class="row">
<div class="col-md-12">
<div class="card">
<div class="card-header">
List Data Pesanan
<a href="<?php echo base_url('datapesanan/create'); ?>" class="btn btn-primary float-
right">Tambah</a>
</div>
<div class="card-body">

<?php
if (!empty(session()->getFlashdata('success'))) { ?>
<div class="alert alert-success">
<?php echo session()->getFlashdata('success'); ?>
</div>
<?php } ?>

<?php if (!empty(session()->getFlashdata('info'))) { ?>
<div class="alert alert-info">
<?php echo session()->getFlashdata('info'); ?>
</div>
<?php } ?>

<?php if (!empty(session()->getFlashdata('warning'))) { ?>
<div class="alert alert-warning">
<?php echo session()->getFlashdata('warning'); ?>
</div>
<?php } ?>

<div class="table-responsive">
<table class="table table-bordered table-hover table-striped">
<thead>
<tr class="bg-primary">
<th width="10px">Nomor pesanan</th>
<th>Nama</th>
<th>Status</th>
<th>Action</th>
</tr>
</thead>

```

```

<tbody>
<?php foreach ($categories as $key => $row) { ?>
<tr>
<td><?php echo $key + 1; ?></td>
<td><?php echo $row['datapesanan_name']; ?></td>
<td><?php echo $row['datapesanan_status']; ?></td>
<td>
<div class="btn-group">
<a href="<?php echo base_url('datapesanan/edit/' . $row['category_id']); ?>" class="btn btn-sm btn-success">
<i class="fa fa-edit"></i> </a>
<a href="<?php echo base_url('datapesanan/delete/' . $row['category_id']); ?>" class="btn btn-sm btn-danger" onclick="return confirm('Apakah Anda yakin ingin menghapus pesanan ini?');">
<i class="fa fa-trash-alt"></i>
</a>
</div>
</td>
</tr>
<?php } ?>
</tbody>
</table>
</div>

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

</div>
</div>
</div>
<?php echo view('_partials/footer'); ?>

```

```

<?php echo view('_partials/header'); ?>
<?php echo view('_partials/sidebar'); ?>
<link
rel="stylesheet"
href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@4.6.2/dist/css/bootstrap.min.css"
integrity="sha384-
xOolHFLEh07PJGoPkLv1IbcEPTNtaed2xpHsD9ESMhqIYd0nLMwNLD69Npy4HI+N"
crossorigin="anonymous">

<div class="content-wrapper">

```

```

<div class="content-header">
<div class="container-fluid">
<div class="row mb-2">
<div class="col-sm-6">
<h1 class="m-0 text-dark">Custom</h1>
</div>
<div class="col-sm-6">
<ol class="breadcrumb float-sm-right">
<li class="breadcrumb-item"><a href="#">Home</a></li>
<li class="breadcrumb-item active">Pengguna</li>
</ol>
</div>
</div>
</div>
</div>

<div class="content">
<div class="container-fluid">
<div class="row">
<div class="col-md-12">
<div class="card">
<div class="card-header">
<h2>Pesanan Produk</h2>
</div>
<div class="card-body">
<?php
$pesan = session()->getFlashdata('pesan');
if ($pesan) { ?>
<div class="alert alert-<?= $pesan[0] ?>">
<?= $pesan[1] ?>
<button type="button" class="close" data-dismiss="alert" aria-label="Close">
<span aria-hidden="true">&times;</span>
</button>
</div>
<?php } ?>
<div class="table-responsive">
<table class="table table-bordered table-hover table-striped">
<thead>
<tr class="bg-primary">
<th width="10px">No</th>
<th>Nama pelanggan</th>
<?php if ($level == 'Admin') { ?>
<th>Email</th>
<th>Telp</th>
<th>Tanggal</th>
<?php } ?>

```

```

<th>Nama Produk</th>
<th>Ukuran</th>
<th>Warna</th>
<th>Harga</th>
<th>Jumlah</th>
<th>Total harga</th>
<th>Status</th>
<th>Bukti</th>
<th>Aksi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php foreach ($pesan_produk as $row) { ?>
<tr>
<td><?php echo ++$nomor; ?></td>
<td><?php echo $row['nm_pelanggan']; ?></td>
<?php if ($level == 'Admin') { ?>
<td><?php echo $row['email']; ?></td>
<td><?php echo $row['telp']; ?></td>
<td><?php echo $row['tanggal_pemesanan']; ?></td>
<?php } ?>
<td><?php echo $row['product_name']; ?></td>
<td><?php echo $row['ukuran']; ?></td>
<td><?php echo $row['warna']; ?></td>
<td><?php echo "Rp. " . number_format($row['product_price']); ?></td>
<td><?php echo $row['jumlah']; ?></td>
<td><?php echo "Rp. " . number_format($row['jumlah'] * $row['product_price']); ?></td>
<td><?php echo $row['status_pembayaran']; ?></td>
<td></td>
<td>
<?php if ($level == 'User') { ?>
<button type="button" class="btn btn-warning float-right" data-toggle="modal" data-
target="#bukti<?= $row['id_pesanan'] ?>">
Bukti
</button>
<?php } ?>
<?php if ($level == 'Admin') { ?>
<button type="button" class="btn btn-warning float-right" data-toggle="modal" data-
target="#status<?= $row['id_pesanan'] ?>">
Status
</button>
<?php } ?>
</td>

<!-- bukti -->

```



```

<div class="modal fade" id="bukti<?= $row['id_pesanan'] ?>" tabindex="-1" aria-
labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true">
<div class="modal-dialog">
<div class="modal-content">
<div class="modal-header">
<h5 class="modal-title" id="exampleModalLabel">Pesanan Barang</h5>
<button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close">
<span aria-hidden="true">&times;</span>
</button>
</div>
<div class="modal-body">
<form action="<?php echo base_url('pesanan/updatePesanan'); ?>" method="post"
enctype="multipart/form-data">
<div class="form-group">
<input type="hidden" name="id_pesanan" value="<?= $row['id_pesanan'] ?>">
<label for="">Bukti Pembayaran</label>
<input required type="file" class="form-control" value="<?= $row['bukti_pembayaran'] ?>"
name="bukti_pembayaran" placeholder="Enter user name" required>
</div>
<div class="modal-footer">
<button type="button" class="btn btn-secondary" data-dismiss="modal">Batal</button>
<button type="submit" class="btn btn-primary">Pesan</button>
</div>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>

<!-- status -->
<div class="modal fade" id="status<?= $row['id_pesanan'] ?>" tabindex="-1" aria-
labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true">
<div class="modal-dialog">
<div class="modal-content">
<div class="modal-header">
<h5 class="modal-title" id="exampleModalLabel">Pesanan Barang</h5>
<button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close">
<span aria-hidden="true">&times;</span>
</button>
</div>
<div class="modal-body">
<form action="<?php echo base_url('pesanan/updatePesanan'); ?>" method="post">
<div class="form-group">
<input type="hidden" name="id_pesanan" value="<?= $row['id_pesanan'] ?>">
<label for="">Status Pembayaran</label>
<input required type="post" class="form-control" value="<?= $row['status_pembayaran']
?>" name="status_pembayaran" placeholder="Enter user name" required>

```

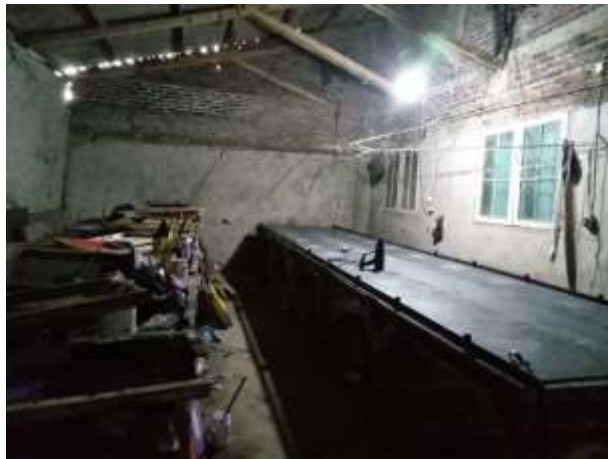
```

</div>
<div class="modal-footer">
<button type="button" class="btn btn-secondary" data-dismiss="modal">Batal</button>
<button type="submit" class="btn btn-primary" name="status">Pesanan</button>
</div>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>
</tr>
<?php } ?>
</tbody>
</table>
</div>
<div class="row mt-3 float-right">
<div class="col-md-12">
<?php //echo $pager->links('request', 'bootstrap_pagination')
?>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/jquery@3.5.1/dist/jquery.slim.min.js"
integrity="sha384-
DfXdz2htPH0lsSSs5nCTpuj/zy4C+OGpamoFVy38MVBnE+IbbVYUew+OrCXaRkfj"
crossorigin="anonymous"></script>
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@4.6.2/dist/js/bootstrap.bundle.min.js"
integrity="sha384-
Fy6S3B9q64WdZWQUiU+q4/2Lc9npb8tCaSX9FK7E8HnRr0Jz8D6OP9dO5Vg3Q9ct"
crossorigin="anonymous"></script>
<?php echo view('_partials/footer'); ?>

```

DOKUMENTASI

[illegible][illegible]



HASIL INTERVIEW/WAWANCARA

Hari/tanggal : 10 Juni 2022
Lokasi : Konveksi Oneted Apparel
Narasumber : Bapa Tedi

1. Tanya : proses bisnis seperti apa yang diterapkan dalam konveksi?
Jawab : proses bisnis terima pesanan lalu membuat atau menjahit sesuai pesanan yang dipesan pelanggan
2. Tanya : apa masalah yang biasanya dihadapi dalam pemrosesan bisnis?
Jawab : pencatatan data pelanggan atau pemesanan yang masih manual
3. Tanya : Bagaimana strategi yang bapa lakukan dalam menetapkan harga jual ?
Jawab : Saya menentukan harga jual sesuai dengan harga pasar yang berlaku, namun saya juga sudah menentukannya dengan membaginya dari pengeluaran modal yang saya keluarkan, seperti pembelian bahan.
4. Tanya : Dalam pembuatan apakah harus ada pesanan terlebih dahulu atau pembuatan skala masal lalu di pasarkan?
Jawab : Tentu ada, contoh berdasarkan kualitas yang sangat mempengaruhi dari segi harga dan pembuatan. Karena bahan yang bagus dan berkualitas penjahitannya pun mudah di kerjakan, bahannya mudah di bentuk dan mengikuti setiap titik jarum jahit dengan baik.
5. Tanya : Statistik produksi dan pemasaran tentunya naik turun, bagaimanakah upaya yang di lakukan untuk mengatasi permasalahan ini agar tetap stabil?
Jawab : Untuk mengatasi hal yang satu ini, biasanya saya menggunakan sistem jemput pelanggan. Dari yang biasanya pelanggan datang ke tempat saya, kali ini saya yang datang ke tempat mereka (pelanggan).
6. Tanya : Bagaimana waktu pemesanan dan pelunasan di konveksi Oneted Apparel?
Jawab : Dalam memesan dan melunasi pembayaran konveksi Oneted Apparel memberikan penjelasan, sebagai berikut:

- a. Waktu produksi dihitung setelah kami mendapatkan informasi uang muka/lunas beserta kelengkapan data pesanan. Contoh pemesanan 30 pcs dibutuhkan waktu produksi 2 hari.
 - b. Apabila desain yang cenderung rumit dan orderan diatas 500 pcs kami memfasilitasi pembuatan gantungan kunci gratis.
 - c. Pembayaran dilakukan dengan sistem 2 kali pembayaran. Yang pertama sebelum pengerjaan orderan sebesar 50 % dan yang kedua untuk sisa pembayaran sebelumnya, setelah produk selesai diproduksi atau sesuai kesepakatan.
7. Tanya : Bagaimana cara bapa memasarkan produk?
 Jawab : cara memasarkan dengan cara menggunakan media sosial seperti Instagram dan Facebook,tetapi dalam memasarkannya hanya menampilkan produk yang dijual dan informasi perusahaan.
8. Tanya : Bagaimana cara konsumen ketika ingin memesan produk?
 Jawab : jika konsumen ingin memesan,konsumen harus menyerahkan desain produk dan detail pemesanan jika ingin memesan custom, dan pemesanannya melalui whatsapp atau telepon, namun informasi pemesanan tersebut seringkali menimbulkan permasalahan dalam komunikasi yang menyebabkan kesalahpahaman dalam komunikasi dengan si konsumen.

Pewawancara

Narasumber

Lisna sahidah

Tedi H Permana

TABEL JURNAL

| No | Judul penelitian | Metodologi | Hasil |
|----|--|---|--|
| 1 | Mochammad Farhan setiawan, Muhammad Nur Witama, Rezkiyana Hikmah (2020) “Perancangan Sistem Pengolahan data Produksi Konveksi Berbasis Java Pada CV Nirwana Bunga Abadi)” | Metodologi yang digunakan adalah metode SDLC | Dapat menghasilkan hasil penyimpanan prngolahan data produksi berupa laporan yang dapat dicetak dalam periode tertentu |
| 2 | Rahmawati, Ronggo alit, Retno Mumpuni (2020) “Implementasi Metode Rup Dalam Analisa Dan Perancangan Sistem Pemesanan Online Konveksi” | menggunakan metode RUP (Rational Unified Process) | bisa melakukan pemesanan barang secara online dan admin bisa melayani dengan cepat dan mudah untuk mengelola pesanan dari pelanggan. |
| 3 | Raja Sabaruddin, Mely Juniarti, Ardiyansyah, Wahyu Nugraha (2020) | Menggunakan metode waterfall | untuk memudahkan dan mengurangi kesalahan user dalam melakukan |

| | | | |
|---|---|------------------|--|
| | <p>“Pengembangan Sistem Informasi Perusahaan Konveksi dan Sablon Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall”</p> | | <p>pencatatan data dan transaksi serta penyimpanan data yang aman dan dijamin keakuratannya dan pada customer tetap dapat melakukan pemesanan meskipun bertempat tinggal jauh dari perusahaan.</p> |
| 4 | <p>Muhammad Fadel, Fajar Pradana, Faizatul amalia (2020)</p> <p>“Pembangunan Sistem Market Place Pada Konveksi Berbasis Web (Studi Kasus Konveksi Nine-Clothing dan The Rop)”</p> | Metode waterfall | <p>analisis kebutuhan sistem pembangunan market place pada konveksi berbasis web menghasilkan, Hasil analisis dari proses wawancara, dan obervasi secara langsung serta studi literature dicocokkan dengan kebutuhan konveksi.</p> |

| | | | |
|---|--|------------------------------|--|
| 5 | Aulia Firdaus, Sri Widaningsih. (2016) “Analisa Dan Perancangan Sistem Monitoring Produksi Konveksi (Studi Kasus Di C.V Nors Wear Cianjur)” | Menggunakan metode waterfall | Sistem Monitoring Produksi dapat mempermudah transaksi pembelian dan penjualan barang dengan pendataan yang jelas dan rinci. |
| 6 | Subianto (2019) “Sistem Informasi Pemesanan Pada Bidang Usaha Jasa Konveksi Berbasis Web” | Menggunakan metode waterfall | Hasil rancang bangun sistem informasi pemesanan jasa konveksi berbasis web ini, dapat simpulkan bahwa,proses pemesanan barang dalam hal ini, dapat dilakukan dengan fleksibel dan mudah. |
| 7 | M.Ramadhani, Ir. Ely Rosely, M.B.S., Dr. Pikir Wisnu Wijayanto, S.E., S.Pd Ing., M.Hum. (2019) “Aplikasi Pemesanan Produk Konveksi Berbasis Web Pada | Menggunakan metode waterfall | proses pemesanan dapat dilakukan dengan cepat dan data pemesanan yang didapat sesuai dengan format pemesanan. |

| | | | |
|---|--|--|---|
| | Greens Production Bandung” | | |
| 8 | Ferry Saeful Rachman, Elis Hernawati, S.T., M.T., Ferra Arik Tridalestari, S.T., M.T. “Aplikasi Monitoring Proses Pembuatan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus: Konveksi Sevenbrave Sumedang)” | Menggunakan metode waterfall | Dapat menyediakan fitur pencatatan pesanan dan kirim pesanan secara terkomputerisasi. |
| 9 | Gamma Habie Azzaky, Endang Chumaidiyah, Wawan Tripiawan “Perencanaan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Sistem Persediaan Dan Sistem Pemesanan Produk Jadi Konveksi Seragam Pada Pd.Devi Khusus” | Menggunakan metode RAD (Rapid Application Development) | sistem informasi untuk pendataan barang di gudang maupun toko secara online adalah dengan cara metode pengembangan sistem dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model Rapid Application Development (RAD). |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>Kemudian dibangun sebuah website agar dapat diakses oleh para pekerja yang telah diberi wewenang oleh pemilik usaha untuk mengakses data konveksi maupun toko. Sehingga seluruh pendataan barang digudang maupun di toko sudah saling terhubung secara online dan memudahkan para pekerja untuk melihat ketersediaan barang baik untuk stok gudang maupun barang yang akan dijual di toko.</p> |
|--|--|--|---|

| | | | |
|----|--|---|--|
| 10 | Sindi Ega Yagusmiadihatna , Nur Annisa, Candra Mecca Sufyana (2021) “Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Pakaian Berbasis Web Di Konveksi Garmenesia” | Menggunakan model prototype | Hasil ini menggunakan metode pengujian black box testing |
| 11 | Heni Sulistiani, Esy Ervina Yanti,Rahmat Dedi Gunawan (2021) “Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung)” | Menggunakan metode Full Costing | Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi berbasis desktop, Sistem tersebut dapat membantu dan mempermudah pekerjaan bagian administrasi serta dapat meminimalisir kekeliruan dalam pengolahan data biaya produksi |
| 12 | Rahmawati, Ronggo Alit, Retno Mumpuni (2020) “Implementasi Metode RUP Dalam Analisa Dan Perancangan Sistem Pemesanan Online Konveksi” | menggunakan metode RUP dengan tahapan fase insepsti,fase elaborasi,fase konstruksi, | Perancangan sistem yang di buat berupa suatu sistem dimana pelanggan bisa melakukan pemesanan barang secara |

| | | | |
|----|--|-------------------------------|--|
| | | dan fase transisi | online dan admin bisa melayani dengan cepat dan mudah untuk mengelola pesanan dari pelanggan |
| 13 | Paulus Lucky Tirma Irawan, David Rozando (2020) “Rancang Bangun Sistem E-commerce Clothing Store dan Modul Custom Design Lab Terintegrasi” | Menggunakan framework PyroCMS | Hasil penelitian yang sudah dilakukan adalah penggunaan PyroCMS dalam proses pengembangan UI/UX dari aplikasi E-commerce sudah baik secara rerata ditilik dari 6 komponen dasar UI/UX, meliputi kebaruan, stimulasi, ketepatan, efisiensi, kejelasan dan daya tarik. |
| 14 | Subianto (2019) “ Sistem Informasi Pemesanan Pada Bidang Usaha Jasa Konveksi Berbasis Web” | Menggunakan metode waterfall | Hasil rancang bangun sistem informasi pemesanan jasa konveksi berbasis |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>web ini, proses pemesanan barang dalam hal ini konveksi, dapat dilakukan dengan fleksibel dan mudah. Pelanggan tidak perlu datang langsung ke lokasi penyedia layanan konveksi, sehingga dimungkinkan pelanggan berasal dari daerah di luar wilayah tempat layanan jasa konveksi.</p> <p>Kegiatan pemesanan tidak dibatasi jam kerja, karena pemesanan jasa dapat dilakukan kapanpun. Begitu juga kegiatan pembayaran dalam dilakukan dengan cara transfer bank</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|----|---|------------------------------------|--|
| 15 | Sudaryono, efana rahwanto (2020) “ Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Inter Aneka Plasindo | Menggunakan metode prototype | Mempermudah user dalam mengaplikasikan penjualan dan pembelian serta pembuatan laporan. Merancang sistem informasi yang dapat menghasilkan laporan dan informasi yang sesuai dengan kebutuhan user secara efektif dan efisien. |
|----|---|------------------------------------|--|