# Halaman Cover

**APLIKASI PENJUALAN MEUBLE BERBASIS WEB**

**(Studi Kasus: Berkah Jati Meubel Lawasan)**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**



**Muhammad Hannif**

**5160411381**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
2023**

**LEMBAR PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Muhammad Hannif

NPM : 5160411381

Program Studi : Informatika

Program : Sarjana

Fakultas : Teknologi Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul APLIKASI PENJUALAN MEUBLE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PAYMENY GATEWAY MIDTRANSadalah karya ilmiah asli saya dan belum pernah dipublikasikan oleh orang lain, kecuali yang tertulis sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, maka saya bersedia menerima konsekuensi apa yang diberikan Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 31 januari 2023  
Yang menyatakan

Muhammad Hannif

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur dipanjatkan atas kehadirat Allah SWT, karena dengan limpahan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Aplikasi Penjualan Meuble Berbasis Web Menggunakan Paymeny Gateway Midtrans.

Penyusunan Tugas Akhir diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Informatika Fakultas Sains & Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tidak lepas dari segala bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, yang pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Bambang Moertono Setiawan., MM., Akt., CA. selaku Rektor Universitas Teknologi Yogyakarta.
2. Bapak Sutarman, M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI, juga selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dari penulis.
4. Ahmad Fauzan selaku Pemilik Usaha Berkah Jati Meuble.
5. Bapak Ahmad Rofai dan Suratmi selaku kedua orang tua penulis yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, baik secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam penulisan Laporan Tugas Akhir.

Yogyakarta, 31 Januari 2023

Muhammad Hannif

# ABSTRAK

Berkah Jati Meubel merupakan usaha Bapak Aziz Faris berdiri tahun 2011, jenis Kayu Nangka dan Jati sebagai bahan pembuatan meubel, barang yang dijual meliputi kursi atau sofa, almari, dan dll, dalam pencatatan data masih dilakukan secara manual dengan mencatat pada buku besar seperti membeli barang produksi, pencatatan secara manual itu dapat memperbesar peluang terjadinya kesalahan penulisan ataupun kehilangan data maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah Sistem Informasi *e-commerce* Berbasis *Website* yang dapat mempermudah dalam melakukan transaksi penjualan meubel bagi calon pembeli dalam mencari dan mendapatkan kebutuhan meubel yang dibutuhkan serta mengolah data penjualan hingga pada tahap laporan penjualan. Prosedur pengumpulan dalam kaitannya dengan perancangan aplikasi yaitu melalui tahap observasi dan wawancara terhadap pemilik Berkah Jati Meubel Lawasan. Hasil dari penelitian ini adalah lahirnya sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis website yang dapat diakses oleh calon pembeli dari seluruh wilayah Indonesia yang juga mempermudah pemilik dalam mengolah dan mengelola data transaksi penjualan.

Kata Kunci: Sistem Penjualan, Web, Meubel, Berkah Jati Lawasan, *E-Commerce*

# ABSTRACT

*"Berkah Jati Meubel Lawasan" is the business of Mr. Aziz Faris, established in 2011, Jackfruit and Teak wood types are used as materials for making furniture, items sold include chairs or sofas, cupboards, etc., data recording is still done manually by recording it in a ledger such as buying production goods, manual recording can increase the chances of writing errors or data loss. Therefore, the purpose of this study is to build a Website-Based e-commerce Information System that can make it easier to carry out furniture sales transactions for prospective buyers in finding and obtaining the required furniture needs and processing sales data up to the sales report stage. The collection procedure in relation to application design is through the observation and interview stages of the owner of the Berkah Jati Meubel Lawasan. The result of this research is the birth of a website-based e-commerce application that can be accessed by prospective buyers from all regions of Indonesia which also makes it easier for owners to process and manage sales transaction data.*

*Keywords : Point of Sales System, Web, Furniture, Berkah Jati Lawasan,   
 E-Commerce*

# DAFTAR ISI

[Halaman Cover 1](#_Toc138450943)

[LEMBAR PERNYATAAN 2](#_Toc138450944)

[ABSTRAK 3](#_Toc138450945)

[ABSTRACT 5](#_Toc138450946)

[DAFTAR ISI 6](#_Toc138450947)

[KATA PENGANTAR 3](#_Toc138450948)

[BAB I PENDAHULUAN 10](#_Toc138450949)

[1.1 Latar Belakang 10](#_Toc138450950)

[1.2 Rumusan Masalah 11](#_Toc138450951)

[1.3 Batasan Masalah 11](#_Toc138450952)

[1.4 Tujuan penelitian 12](#_Toc138450953)

[1.5 Manfaat Penelitian 12](#_Toc138450954)

[1.6 Sistematika Penulisan 13](#_Toc138450955)

[BAB II KAJIAN HASIL PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI 14](#_Toc138450956)

[2.1 Kajian Hasil Penelitian 14](#_Toc138450957)

[2.2 Landasan Teori 19](#_Toc138450958)

[2.2.1 Marketplace 19](#_Toc138450959)

[2.2.2 Web Service 19](#_Toc138450960)

[2.2.3 Payment Gateway 20](#_Toc138450961)

[2.2.4 Rajaongkir 21](#_Toc138450962)

[2.2.5 Website 22](#_Toc138450963)

[2.2.6 Framework 22](#_Toc138450964)

[2.2.7 MySQL 22](#_Toc138450965)

[BAB III METODE PENELITIAN 24](#_Toc138450966)

[3.1 Bahan/Data 24](#_Toc138450967)

[3.1.1 Data yang Diperoleh 24](#_Toc138450968)

[3.1.2 Prosedur pengumpulan data 24](#_Toc138450969)

[3.2 Aturan Bisnis (Business Rule) 26](#_Toc138450970)

[3.2.1 Prosedur yang Berjalan Saat Ini 26](#_Toc138450971)

[3.3 Tahapan Penelitian 28](#_Toc138450972)

[BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 30](#_Toc138450973)

[4.1 Analisis Sistem 30](#_Toc138450974)

[4.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 30](#_Toc138450975)

[4.1.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan 30](#_Toc138450976)

[**a.** **Analisis Fungsional** 30](#_Toc138450977)

[**b.** **Analisis Non Fungsional** 31](#_Toc138450978)

[4.2 Desain Sistem 31](#_Toc138450979)

[4.2.1 Perancangan Logik 31](#_Toc138450983)

[4.2.2 Perancangan Fisik 37](#_Toc138450984)

[BAB V IMPLEMENTASI HASIL DAN PEMBAHASAN 42](#_Toc138450985)

[5.1 Implementasi 42](#_Toc138450986)

[5.1.1 Implementasi Perangkat Keras 42](#_Toc138450987)

[5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 42](#_Toc138450988)

[5.1.3 Implementasi Koneksi Database 42](#_Toc138450989)

[5.1.4 Implementasi Fungsi yang Akan Digunakan 43](#_Toc138450990)

[5.1.5 Implementasi Antar Muka Web 43](#_Toc138450991)

[BAB VI PENUTUP 57](#_Toc138450992)

[6.1 Kesimpulan 57](#_Toc138450993)

[6.2 Saran 57](#_Toc138450994)

# DAFTAR TABEL

[**Tabel 2. 1** Perbandingan Tinjauan Pustaka 15](#_Toc138452068)

[**Tabel 3. 1** Daftar Pertanyaan dan Respon 24](#_Toc138452073)

[**Tabel 4. 1** Tabel Cuntomer 37](#_Toc138451483)

[**Tabel 4. 2** Tabel Transaksi 37](#_Toc138451484)

[**Tabel 4. 3** Tabel Detail Transaksi 37](#_Toc138451485)

[**Tabel 4. 4** Tabel Admin 38](#_Toc138451486)

[**Tabel 4. 5** Tabel Produk 39](#_Toc138451487)

[**Tabel 4. 6** Tabel Histori Transaksi 39](#_Toc138451488)

[**Tabel 5. 1** Pengujian Bar Menu Utama 55](#_Toc138456319)

[**Tabel 5. 2** Pengujian Form Login 56](#_Toc138456320)

# DAFTAR GAMBAR

[**Gambar 3. 1** Prosedur yang berjalan saat ini 27](#_Toc138456193)

[**Gambar 3. 2** Diagram Alur Penelitian 28](#_Toc138456194)

[**Gambar 4. 1** Diagram Konteks 32](#_Toc138452231)

[**Gambar 4. 2** Diagram Jenjang 33](#_Toc138452232)

[**Gambar 4. 3** Diagram Alir Data Levels 1 Prosesl 1 34](#_Toc138452233)

[**Gambar 4. 4** Diagram Alir Data Level 2 Proses 2 36](#_Toc138452234)

[**Gambar 4. 5** Entity Relationship Diagram 37](#_Toc138452235)

[**Gambar 4. 6** Relasi Tabel 41](#_Toc138452236)

[**Gambar 5. 1** Halaman Login 43](#_Toc138491923)

[**Gambar 5. 3** Halaman Home 44](#_Toc138491924)

[**Gambar 5. 4** Data Kategori 45](#_Toc138491925)

[**Gambar 5. 5** Data Produk 45](#_Toc138491926)

[**Gambar 5. 6** Data Customer 46](#_Toc138491927)

[**Gambar 5. 7** Data Transaksi 47](#_Toc138491928)

[**Gambar 5. 8** Laporan Penjualan 47](#_Toc138491929)

[**Gambar 5. 9** Data Admin 48](#_Toc138491930)

[**Gambar 5. 10** Ganti Password 49](#_Toc138491931)

[**Gambar 5. 11** Dasbord Customer 50](#_Toc138491932)

[**Gambar 5. 12** Login Customer 51](#_Toc138491933)

[**Gambar 5. 13** Dasbord Login Customer 51](#_Toc138491934)

[**Gambar 5. 14** Pesanan Saya 52](#_Toc138491935)

[**Gambar 5. 15** Ganti Password 53](#_Toc138491936)

[**Gambar 5. 16** Keranjang Belanjaan 53](#_Toc138491937)

[**Gambar 5. 17** Buat Pemesanan 54](#_Toc138491938)

# 

# BAB I PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Berkah Jati Meubel merupakan usaha mandiri dari Bapak Aziz Faris yang telah berdiri sejak tahun 2011, jenis Kayu yang di gunakan Kayu Nangka dan Kayu Jati sebagai bahan utama dalam pembuatan meubel, usaha ini juga bergerak dalam penjualan barang jadi dan pembuatan barang yang sudah setengah jadi kemudian diolah lagi menjadi barang siap jual, barang yang dijual meliputi kursi atau sofa, almari, dan dll, permintaan produk pada Berkah Jati Meubel Lawasan lumayan besar karena barang yang dijual memiliki kualitas bagus.

Pada pencatatan data yang dilakukan pada Berkah Jati Meubel Lawasan masih dilakukan secara manual yaitu dengan mencatat semua datanya pada buku besar, pencatatan yang manual itu meliputi biaya yang dikeluarkan untuk membeli barang produksi, pencatatan yang manual itu membuat pemilik Meubel terkadang mengalami kesalahan ataupun kehilangan data maka dari itu Berkah Jati Meubel Lawasan harus memiliki alat bantu berupa aplikasi penjualan untuk mengolah data.

Dalam efisiensi pekerjaan menggunakan proses komputerisasi dan internet sangat menarik untuk melakukan kegiatan penjualan, dengan penjualan melalui internet konsumen tidak harus datang ke tempat pembuatan Meubel untuk membeli barang, hanya dengan adanya media internet dapat malakukan pembelian yang mereka inginkan, Meubel yang berada di Yogyakarta memberikan tempat penjualan furniture berjanis Kayu, menggunakan Kayu yang sudah teruji ketahanan dan kekuatannya, pemilik Toko berkeinginan membuat media alternative dalam hal penjualan melalui media internet yang bertujuan mencapai target penjualan dalam memperluas pemasarannya, Meuble ini berkeinginan membuat website yang dapat memberikan informasi tentang produk-produk furniture yang dijual.

Berdasarkan masalah diatas penulis akan merancang sebuat website sebagai aplikasi penjualan Meuble secara online yang diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mengembangkan bisnisnya melalui media internet, memperluas pasar yang bukan hanya didalam Kota Yogyakarta saja tetapi bisa diluar Kota Yogyakarta tanpa harus mengeluarkan biaya yang tinggi, menjual produk dan penyampaian informasi kepada konsumen, sehingga memudahkan pelayanan kepada konsumen. Berdasarkan latar belakang di atas penulis memberi judul “APLIKASI PENJUALAN MEUBLE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PAYMENT GATEWAY MIDTRAN”.

### Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah aplikasi penjualan meubel berbasis web dapat mempermudah, serta pengolahan data barang, kegiatan transaksi dan hasil laporan penjualan,

### Batasan Masalah

Agar tercapai tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka diperlukan suatu batasan masalah yang membatasi masalah-masalah yang akan dicoba untuk mendapatkan solusinya. Untuk memperjelas cakupan permasalahan dalam penelitian ini maka penulis memberikan batasan masalah yaitu:

1. Sistem informasi berbasis web mengenai data penjualan meuble, data pembelian meuble, dan data stok meuble.
2. Aplikasi Penjualan ini memiliki 2 entitas yaitu pembeli dan penjual.
3. Database menggunakan *Mysql*
4. *API* menggunakan raja ongkir
5. Sistem informasi laporan terdiri dari laporan pembelian, laporan penjualan, dan laporan konfirmasi pembayaran otomatis.
6. Sistem *checkout* per toko.
7. Pengecekan terhadap pelanggaran kebijakan dilakukan dengan cara pengecekan satu per satu user.
8. Pengontrolan *Suspend* toko pada aplikasi ini dilakukan dengan cara mengubah status.
9. Pengembalian dana melalui transfer manual.
10. Satu akun pembeli hanya bisa buka satu toko.
11. Pengembalian stok jika terjadi retur dilakukan secara manual oleh penjual.

### Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah Sistem Informasi *Ecommers* Berkah Jati Meubel Lawasan Berbasis *Website* yang dapat mempertemukan antara penjual dan pembeli serta memudahkan bagi calon pembeli untuk mencari dan mendapatkan kebutuhan barang yang dibutuhkan.

### Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dijelaskan pada poin-poin sebagai berikut:

1. Bagi Dunia Akademik

Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang mempunyai permasalahan yang sama.

1. Bagi Pengguna
   1. Sebagai penghubung antara penjual dan pembeli dengan jangkauan yang luas.
   2. Biaya lebih murah pada penjualan dan pembelian produk.
   3. Dapat *memonitoring* transaksi yang terjadi.
   4. Sebagai sarana promosi tanpa pungutan biaya.
   5. Mempermudah proses komplain/retur.
   6. Mempermudah dalam mengelola transaksi ke penjual

### Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk menjadi pemahaman secara detail tentang laporan yang tertulis. Adapun sistematika dalam penulisan ini :

**BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi pendahuluan uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II Kajian Hasil Penelitian dan Landasan Teori**

Bab ini berisi tentang kajian hasil penelitian dari sumber sumber yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dan landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini.

**BAB III Metode Penelitian**

Bab ini berisi tentang hal-hal umum yang berkaitan dengan instansi tempat melakukan penelitian.

**BAB IV Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi penjelasan tentang analisis sistem dan perancangan dari sistem yang akan dibuat dalam penelitian ini.

**BAB V Implementasi, Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisi penjelasan tentang aplikasi yang telah dibuat beserta pengujiannnya dan pembahasan dari hasil sistem yang ada pada penelitian ini.

**BAB VI Penutup**

Bab ini berisi rangkuman dari keseluruhan penelitian yang telah di lakukan yang memuat kesimpulan dan saran, serta merupakan bab terakhir dalam penyusunan laporan Proyek Tugas Akhir.

# 

# BAB II KAJIAN HASIL PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI

## Kajian Hasil Penelitian

Peneliti yang dilakukan oleh Aji, A. M. B., (2021) dengan judul Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Web, Sistem penjualan ini, membuat pegawai yang ada di CV. Raval Garmindo dapat dengan mudah memproses pencatatan pada penjualan, sistem yang telah terkomputerisasi dapat mendukung peningkatan kinerja para pegawai di CV. Raval Garmindo, apabila terjadi kesalahan dalam pengolahan data, maka pegawai dapat dengan mudah dan cepat mempebaiki kesalahan tersebut. Serta resiko kehilangan file lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan sistem yang masih manual.

Penelitian yang dilakukan oleh Sudradjat A. dkk., (2021) dengan judul Sistem Informasi Penjualan Marmer Berbasis Web, Penjual dapat memperluas jangkauan pemasaran produknya, pelanggan mudah mendapatkan informasi marmer dan granot yang mereka cari tanpa harus mendatangi toko. Pemilik toko mendapat informasi yang valid terkait dengan transaksi penjualan marmer, Dari aspek manajerial, perlu diberikan pelatihan kepada pemilik toko sehingga mengurangi human error, Dari aspek sistem, perlu dilakukan backup data secara berkala, kemudahan dalam mengecek laporan transaksi penjulan secara online dan cepat melalui perangkat smartphone yang mereka miliki.

Penelitian yang dilakukan oleh Soraya, A. dan Wahyudi, A. D. (2021) dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web, Sistem yang dibangun mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi seputar penjualan produk dimsum yang ditawarkan sehingga cepat yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus membuang waktu untuk datang langsung ke Kedai Dimsum Soraya, Pembangunan dan implementasi aplikasi penjualan dimsum pada Kedai Dimsum Soraya berbasisi web. metode pengumpulan data (wawancara, pengamatan dan dokumentasi.

Penelitian yang dilakuan oleh Ziliwu, C., dkk (2021) dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produksi Handmade Berbasis Web, dengan dibangunnya sistem informasi penjualan handmade berbasis web ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan pemasaran bukan hanya di wilayah medan, dengan dibangunnya sistem informasi ini maka semua pengolahan data dilakukan secara komputerisasi yang dilakukan oleh sistem untuk memperkecil kesalahan dan lebih aman, proses pencatatan stok barang dilakukan secara komputerisasi sehingga mempermudah dalam melakukan pemerikasaan stok barang dan dalam pembuatan laporan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmadar, M., dkk (2021) dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasia Web, Sistem Informasi masih menggunakan buku agenda ataupun buku tulis sehingga ditemukan permasalahan, terjadi kesalahan dalam pencatatan, pencarian dan pembuatan laporan yang diperlukan, adanya pandemi, lalu omzet/penghasilan perbulan menggunakan sistem manual atau konvensional masih tergolong sedikit dari yang diharapkan, menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL sebagai database mampu memberikan kemudahan dalam melakukan pengolahan data secara terkomputerisasi dimana sistem dapat melakukan pengolahan data dan dapat meningkatkan omzet/penghasilan perbulan yang tidak terlalu signifikan dengan sistem manual atau konvensional.

| **Tabel 2. 1** Perbandingan Tinjauan Pustaka | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Judul** | **Penulis** | **Tahun** | **Metode** | **Hasil/ Kesimpulan** |
| 1. | Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Web Pada Cv. Rafal Garmindo | Achmad Maizer Bayu Aji | 2021 | *metode waterfall* yang terdiri dari analisa dan perancangan | Dapat dengan mudah memproses pencatatan pada penjualan, sistem yang telah terkomputerisasi dapat mendukung peningkatan kinerja para pegawai di CV. Raval Garmindo |
| 2. | Sistem Informasi Penjualan Marmer Berbasis Web Pada Toko Ahli Marmer Bekasi | Adjat Sudradjat, Henny Destiana, Anna Mukhayaroh, Rachman Komarudin, Rahmayanti Yulia | 2021 | *Observasi,* Wawancara, Studi Puataka | Pemilik toko mendapat informasi yang valid terkait dengan transaksi penjualan marmer, Dari aspek manajerial, perlu diberikan pelatihan kepada pemilik toko sehingga mengurangi human error, |
| 3. | Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web Pada Toko Kedai Dinsum Soraya | Andria Soray, Agung Deni Wahyudi | 2021 | *Waterfall*,*UML*, Implementasi menggunakan *sublime text* dan *MySQL* | Masyarakat dalam mendapatkan informasi seputar penjualan produk dimsum yang ditawarkan sehingga cepat yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus membuang waktu untuk datang langsung ke Kedai Dimsum Soraya |
| 4. | Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produksi Handmade Berbasis Web Pada Toko Torrose Tenun | Caritas Ziliwu, Rianto Sitanggang, Riah Ukur Ginting, Alexander F.K Sibero | 2021 | Wawancara, Data Sekunder | Dengan dibangunnya sistem informasi ini maka semua pengolahan data dilakukan secara komputerisasi yang dilakukan oleh sistem untuk memperkecil kesalahan dan lebih aman, proses pencatatan stok barang dilakukan secara komputerisasi |
| 5. | Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasia Web Pada Rahayu PhotoCopy | Mohammad Ahmadar, Perwito, Candra Taufik | 2021 | *Observasi*, Wawancara, Dokumentasi | Menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL sebagai database mampu memberikan kemudahan dalam melakukan pengolahan data secara terkomputerisasi dimana sistem dapat melakukan pengolahan data dan dapat meningkatkan omzet/penghasilan perbulan yang tidak terlalu signifikan dengan sistem manual atau konvensional. |

Seperti terlihat pada tabel 2.1. Perbandingan dari kelima referensi dengan judul yang diangkat oleh peneliti yaitu kelima referensi membuat sistem informasi penjualan secara online dengan metode *Waterfall*. Metodologi *Prototype* yang meliputi identifikasi kebutuhan pemakai, pembuatan, pengujian, perbaikan, dan pengembangan versi penjualan yang diharapkan dapat menbantu dalam perancangan sitem ini serta desain penelitian dengan menggunakan metode observasi dan wawancara.Alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa *Unified Modeling Language* (UML) serta dalam perancangan basis data menggunakan kamus data, normalisasi, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Program aplikasi *Marketplace* ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP, Apache sebagai *Web* server dengan My SQL sebagai Database. *Marketplace* ini memanfaatkan teknologi *Web Service* RajaOngkir dan pembayaran otomatis atau *payment gateway* midtrans.

## Landasan Teori

### Marketplace

Menurut Akbar dan Alam (2020) marketplace adalah suatu situs web atau aplikasi online yang memfasilitasi proses pembelian dan penjualan berbagai toko. Dengan adanya marketplaceShopeesetiap orang dapat melakukan aktivitas jual beli dengan mudah, cepat dan murah karena tidak ada batas ruang, jarak dan waktu. Konsep marketplace hampir sama dengan pasar tradisional, namun pada dasarnya pemilik marketplace tidak bertanggung jawab atas barang yang dijual penjual, tugas mereka hanya menyediakan tempat bertransaksi dengan lebih simple dan mudah. Untuk alur transaksinya tetap diatur oleh pihak marketplace.

### Web Service

Menurut Perdede, dkk., (2013) Web service adalah suatu sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. Web service diartikan sebagai sebuah antar muka (interface) yang menggambarkan sekumpulan operasi-operasi yang dapat diakses melalui jaringan, misalnya internet dalam bentuk pesan XML (eXtensible Markup Language) disampaikan oleh Kreger (2001). Web Service adalah aplikasi perangkat lunak yang tersedia pada web yang melaksanakan fungsi yang spesifik (wulandari dan Wicaksana, 2006). Sedangkan menurut Michael C. Daconta (2005), Web Service adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat ditemukan, diuraikan, dan diakses berdasarkan pada XML dan protokol standard Web pada intranet, extranet, dan Internet.

Web service menyediakan standar komunikasi di antara berbagai aplikasi software yang berbeda-beda, dan dapat berjalan di berbagai platform maupun framework Hartono, dkk., (2012). Dalam Pardede, dkk., (2013), web service digunakan sebagai suatu fasilitas yang disediakan oleh suatu web untuk menyediakan layanan (dalam bentuk informasi) kepada sistem lain, sehingga sistem lain dapat berinteraksi dengan sistem tersebut melalui layanan-layanan (service) yang disediakan oleh suatu sistem yang menyediakan web service.

Teknologi pada web service dapat mengubah kemampuan transactional web, yaitu kemampuan web untuk saling berkomunikasi dengan pola program-to- program (P2P). Fokus web selama ini didominasi oleh komunikasi program-to-user dengan interaksi business-to-consumer (B2C), sedangkan transactional web akan didominasi oleh program-to-program dengan interaksi business-to-business Ghifari dan Karya, (2011).

Web service sebenarnya adalah kumpulan dari fungsi dan method yang terdapat pada sebuah server yang dapat dipanggil oleh klien dari jarak jauh, kemudian untuk memanggil method-method tersebut kita bebas menggunakan aplikasi yang akan dibuat dengan bahasa pemrograman apa saja yang dijalankan pada platform apa saja (Marthasari, 2010).11 Adanya teknologi web service dapat menjembatani perbedaan-perbedaan teknologi dari masing-masing sumber. Dapat ditarik kesimpulan bahwa web service merupakan kumpulan layanan yang disediakan melalui jaringan berbasis web dengan standar yang telah ditetapkan mampu menunjang interoperabilitas, dan dapat berjalan diberbagai flatform dan framework.

### Payment Gateway

Menurut V. P. Gulati, S. S., (2007) Internet *E-commerce Payment gateway* adalah komponen infrastruktur penting untuk memastikan transaksi berlangsung tanpa hambatan dan terlindungi total melalui jaringan internet. *Payment Gateway* adalah sebuah akses poin ke dalam jaringan perbankan nasional. Semua transaksi secara online harus melalui *Payment Gateway* untuk diproses. Secara teorinya, *payment gateway* bertindak sebagai jembatan antara pemilik website dan institusi keuangan yang melakukan proses transaksi. *Payment gateway* membuktikan dan mengarahkan detail pembayaran didalam lingkungan teraman antara berbagai pihak dan bank yang terkait. Fungsi *payment gateway* pada dasarnya sebagai saluran yang terenkripsi, yang secara aman mengirimkan detail transaksi dari pembeli yang menggunakan *personal computer* ke bank untuk disetujui. Untuk mendapatkan persetujuan, payment gateway mengirimkan kembali informasi ke pemilik website untuk menyelesaikan order dan menyediakan verifikasi. Berikut beberapa keuntungan *Payment gateway*:

* + - 1. Kenyamanan transaksi selama 24x7x365.
      2. Penggunaan credit/debit card secara langsung.
      3. Transaksi efisien dan cepat.
      4. Berbagai pilihan pembayaran.
      5. Transaksi yang aman antara pembeli, penjual, dan institusi finansial.
      6. Fleksibel, laporan secara langsung.
      7. Pengaturan jenis mata uang yang beragam contoh USD ke Rp.
      8. Fasilitas untuk *customer* melakukan pengembalian uang.
      9. Pemilik *website e-commerce* dapat menyingkirkan penggunaan database dengan jumlah besar dan *software* yang rumit.
      10. Memiliki server yang aman dan bersertifikat.
      11. Lengkap dan memiliki control administrasi yang sederhana.

### Rajaongkir

RajaOngkir merupakan *Application Programming Interface* (API) berbasis *web service* yang menyediakan informasi ongkos pengiriman dari berbagai kurir di Indonesia seperti POS Indonesia, JNE, TIKI, PCP, ESL, dan RPX. RajaOngkir API ditujukan kepada pengguna yang ingin mengetahui dan membandingkan ongkos kirim dari berbagai kurir dan secara khusus bagi pemilik toko online, maupun bagi orang yang sering berbelanja online. Sistem RajaOngkir API memiliki data yang terpadu antara lain data nama kota, data harga dan data berat. RajaOngkir API menyediakan RESTful *Application Programming Interface* (API) yang dapat developer pakai untuk membuat berbagai macam aplikasi yang membutuhkan data ongkos kirim. Data ongkos kirim diperoleh langsung dari web seluruh perusahaan ekspedisi pengiriman untuk menjaga akurasi data yang diperoleh.

### Website

Simarmata dalam Suparwanto (2021) mengemukakan bahwa, web merupakan sebuah sistem dengan informasi yangdisajikan atau ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan sebagainya yang mana tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan ke dalam bentuk hiperteks”. Dalam suatu website terdapat web server dan internet untuk melengkapi tampilan website dalam bentuk hiperteks, website merupakan kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat mengenai berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh para pengguna internet melalui sebuah search engine atau mesin pencari. Informasi yang dapat disajikan dalam suatu website biasanya tentang konten gambar, ilustrasi, video, dan juga teks untuk berbagai macam keperluan, Umumnya untuk tampilan awal suatu website dapat diakses melalui halaman utama atau yang disebut homepage dengan menggunakan suatu browser dengan cara menuliskan alamat URL secaralengkap dan tepat. Di dalam sebuah homepage atau halaman utama website juga memuat beberapa halaman web turunan yang terhubung satu dengan yang lainnya.

### Framework

Pengertian framework menurut Setyawan, dk., (2019), “kumpulan fungsi-fungsi dasar atau perintah yang biasa digunakan dalam mengembangkan suatu software, dengan harapan agar software yang dibangun menjadi lebih cepat dan terstruktur”

### MySQL

Menurut Mohammad, S., (2006) MySQL merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun database yang sering digunakan dilingkungan linux. MySQL merupakan sebuah aplikasi *Relational Database Management Server* (RDBMS) yang sangat cepat dan kokoh dengan dukungan bebas lisensi terbuka (*open source*). Menurut Kadir, A., (2013) Database server yang banyak digunakan dengan dukungan SQL sebagai bahasa dasar untuk query.

# 

# BAB III METODE PENELITIAN

## Bahan/Data

### Data yang Diperoleh

Data yang diperoleh dari kunjungan ke Toko Berkah Jati Meubel Lawasan tempat studi kasus adalah antara lain :

* + - 1. Penjualan masih secara manual
      2. Jenis kayu
      3. Kualisifikasi kayu
      4. Reparasi meubel

### Prosedur pengumpulan data

Prosedur pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dijelaskan pada poin-poin sebagai berikut.

1. **Observasi**

Observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati secara langsung marketplace yang sudah ada, seperti Shopee, Lazada, Bukalapak. Tujuan melakukan observasi adalah untuk menghasilkan data. Berikut temuan data yang didapatkan pada saat proses observasi, yaitu:

* 1. Pengguna sebagai penjual dapat melakukan penarikan dana.
  2. Pengguna sebagai pembeli dapat melihat detail riwayat pesanan.
  3. Pengguna sebagai pembeli dapat melihat detail riwayat pembelian.
  4. Pengguna sebagai penjual dapat melihat detail riwayat penjualan

1. **Wawancara**

Setelah melakukan observasi penulis bertemu dengan pemilik Toko Berkah Jati Meubel Lawasan Bapak Reza Fauzan prihal perizinan untuk melakukan penelitian di meubel berkah jati dan menanyakan berkaitan dengan hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian.

| **Tabel 3. 1** Daftar Pertanyaan dan Respon | | |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Pertanyaan yang Diajukan** | **Respon** |
| 1. | Bagaimana alur bisnis yang berjalan di Berkah Jati Meubel Lawasan ? | Proses bisnis yang terjadi di Berkah Jati Meubel Lawasan adalah dengan pemasaran yang dilakukan secara manual dari mulut kemulut untuk memasarkan produk Meubel, customer dapat memesan model dan bentuk meubel sesuai keinginan customer, kemudian mendapatkan kesepakatan harga dari model tersebut. setelah mencapai kesepakatan, maka akan diteruskan ke bagian tahap produksi. |
|  |  |  |
| 2. | Apa saja jenis bahan Kayu yang digunakan dalam pembuatan Meubel ? | Jenis Kayu yang digunakan, Kayu Nangka dan Kayu Jati. |
| 3. | Apakah terdapat *grade* pada masing-masing Kayu ? | Kayu Jati terbagi dalam dua jenis yaitu Kayu Jati Kota yang berarti kondisi Kayu usia yang udah tua, sedangkan Kayu Jati Kampung yang berarti kondisi Kayu belum terlalu tua. |
| 4. | Apa saja jenis produksi yang dikerjakan Berkah Jati Meubel Lawasan ? | Jenis produksi yaitu ada Meja, Kursi dan Lemari. |
| 5. | Untuk pengiriman barang produksi bagaimana? | Pengiriman barang untuk diwilayah Yogyakarta masih dilakuakan sendiri menggunakan mobil pick’up, sedangkan untuk luar daerah jawa sendiri masih menggunakan jasa bantuan rekan kerja yang memiliki usaha pengantaran melalui jalur darat mengunakan truck |

1. Lokasi Pengambilan Data

Pada penelitian ini sumber data penulis diambil dari Toko Berkah Jati Meubel Lawasan yang beralamat di Jl. Gito Gati, Gondang legi, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581.

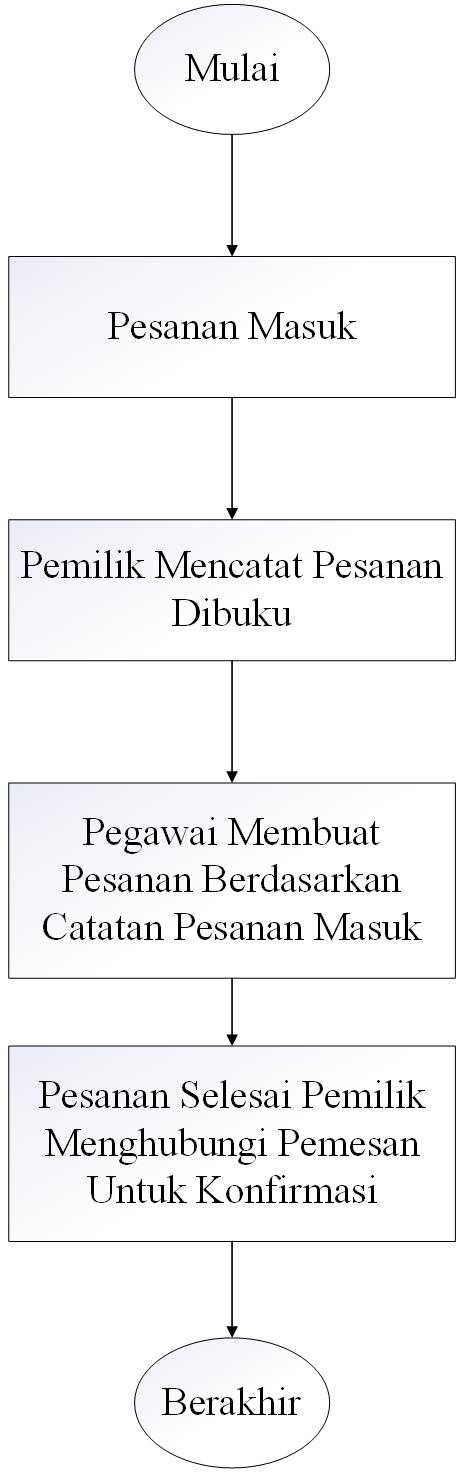
1. Waktu Pengambilan data.

Agar memperoleh data yang lebih akurat dari pemilik, penulis melakukan pengambilan data yang diperlukan untuk melakukan penelitian pada tanggal 20 Oktober 2022, sekitar pukul 16.00 hingga pukul 18.00 WIB.

## Aturan Bisnis (Business Rule)

### Prosedur yang Berjalan Saat Ini

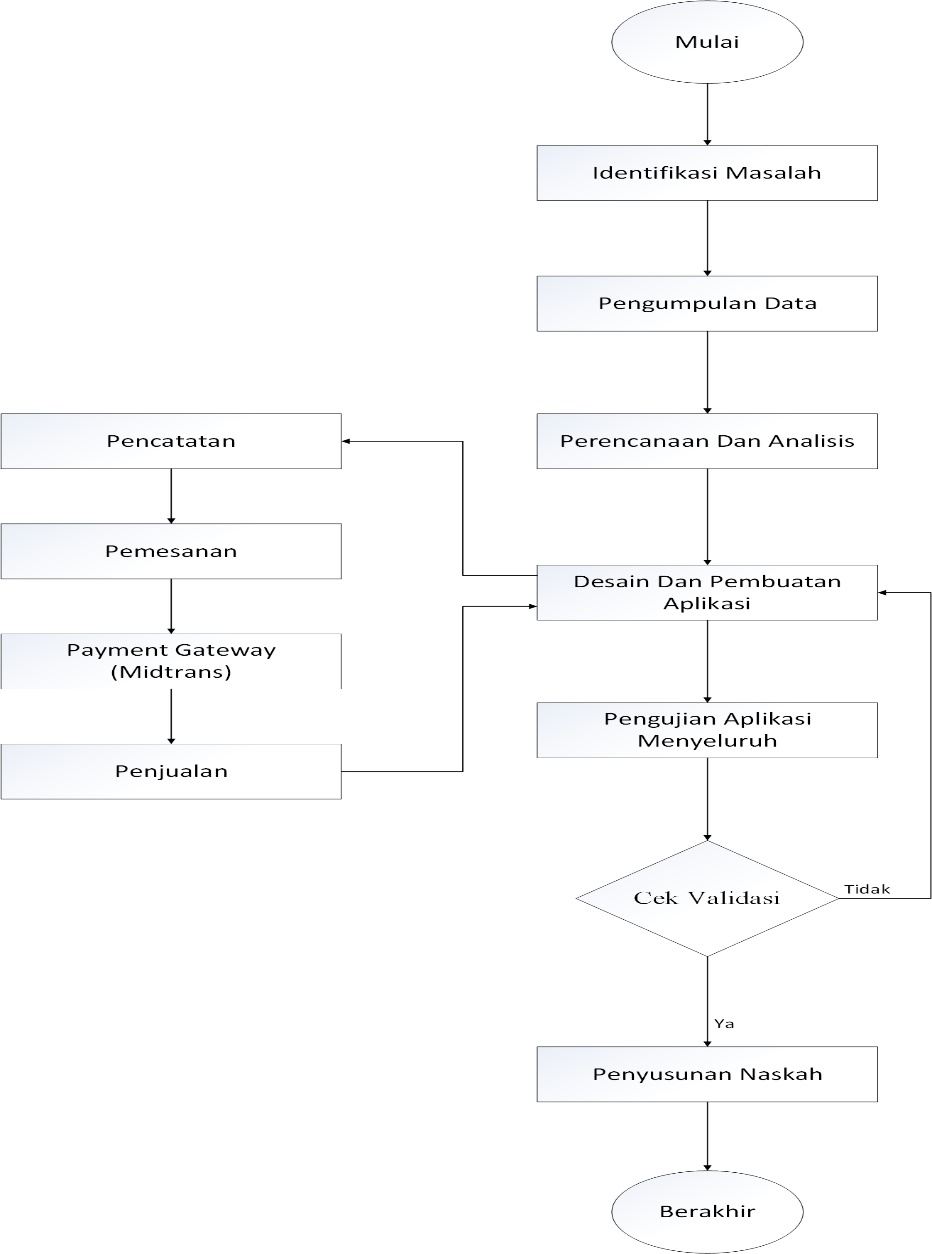
Setelah melakukan observasi di Berkah Jati Mebel Lawasan dapat disimpulkan proses bisnis yang berjalan saat ini adalah jika terdapat pesanan masuk, maka pemilik akan mencatat jumlah pesanan tersebut untuk kemudian dimulai proses produksi pembuatan Meubel sesuai dengan jumlah pesanan yang dicatat oleh pemilik dan akan di kerjakan pegawai pada bidang produksi, Selanjutnya jika pesanan telah selesai, maka customer akan segera dihubungi oleh pemilik toko untuk diberitahukan bahwa pesanan telah selesai. **Gambar 3.1**.



**Gambar 3. 1** Prosedur yang berjalan saat ini

## Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan tahapan yang menunjukkan saat melakukan penyelesaian penelitian. Berikut diagram alur saat melakukan penelitian dapat dilihat pada **Gambar 3.2**



**Gambar 3. 2** Diagram Alur Penelitian

Berdasarkan diagram alur diatas, berikut penjelasan dari tahapan penelitian tersebut:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal yang penting dalam tahapan penelitian. Mengidentifikasi masalah yang umum bisa dimulai dari observasi secara langsung ke lokasi instansi, wawancara yang dilakukan secara langsung dengan kepala instansi dan petugas instansi, dan studi pustaka yang diambil dan dikumpulkan melalui buku, jurnal atau yang lainnya.

1. Pengajuan Proposal

Pengajuan proposal merupakan tahap penelitian yang berisi hasil dari mengidentifikasi masalah saat melakukan observasi dan wawancara secara langsung ke lokasi instansi, yang nantinya proposal ini juga akan diujikan.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan supaya memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian. Teknik pengumpulan data ini secara umum dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka yang digunakan oleh peneliti untuk mencari referensi.

1. Perencanaan dan Analisa

Perencanaan dan Analisa merupakan tahap yang paling menentukan dalam suatu penelitian. Karena, dalam tahap ini bertujuan untuk menyimpulkan hasil permasalahan dalam penelitian untuk membangun sistem yang diinginkan. Dalam perencanaan atau perancangan ini menggunakan metode ERD (Entity Realtionship Diagram), DAD (Diagram Alir Data), dan Prototype atau desain antar muka.

1. Pengujian

Pengujian merupakan tahap yang terpenting karena bertujuan untuk menemukan kekurangan atau kesalahan dalam membangun sistem. Serta, menguji apakah sistem yang dibangun dapat berjalan dengan baik atau tidak. Dalam tahap ini menggunakan pengujian Blackbox. Blackbox adalah pengujian yang dilakukan yang hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari aplikasi tersebut.

# 

# BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

## Analisis Sistem

### Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistyem yang berjalan saat ini yaitu proses transaksi baik dari pengelolaan data transaksi hingga proses jual beli masih dilakukan secara manual, yaitu proses pencatatan masih dilakukan secara tertulis di dalam buku besar Berkah Jati Meubel Lawasan, kemudian dalam proses jual-beli meubel hanya mengandalkan *offline* store konvensional, sehingga menurut analisis penulis, hal tersebut kurang menjangkau ke seluruh elemen masyarakat yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia.

### Analisis Sistem Yang Diusulkan

Rancangan arsitektur sistem yang diusulkan atau sering disebut dengan sebagai persyaratan dibagi menjadi dua kategori, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1. **Analisis Fungsional**

Analisis fungsional berisi proses – proses ataupun layanan yang akan dilakukan oleh sistem dan mencakup perilaku sistem pada situasi tertentu. Beberapa kebutuhan fungsional dari sistem antara lain:

* 1. Login pengguna dibagi menjadi 2 yaitu: admin dan customer.
  2. Admin dapat mengakses master data, transaksi masuk, transaksi keluar, stok, dan laporan.
  3. admin dapat menambah dan menghapus data perusahaan / cabang, supplier, karyawan, user, customer, perusahaan, kategori barang, tipe barang, dan barang.
  4. Kasir dapat mengakses master data, transaksi masuk, transaksi keluar, stok, dan laporan.
  5. Kasir dapat menambah dan menghapus data pada bagian master data customer dan supplier.
  6. Kasir dapat melakukan transaksi masuk dan transaksi keluar
  7. Admin dan Kasir dapat melakukan cetak laporan.

1. **Analisis Non Fungsional**

Analisis non fungsional berisi tentang kebutuhan yang dimiliki sistem selain dari kebutuhan fungsional. Beberapa kebutuhan non fungsional dari sistem ini antara lain:

Perangkat lunak (Software)

* Sistem Operasi Windows
* Visual Studio Code dan SQLYog
* Xampp

Perangkat keras (Hardware)

* CPU: Intel Core i3 6006U 2.0 GHz.
* GPU: Nvidia 920MX 2GB.
* RAM: 4 GB DDR4.
* Penyimpanan: 1TB 5400 rpm HDD.

## Desain Sistem

Bagian ini bisa dituliskan menggunakan diagram ER, DAD (Diagram Alir Data), Flowchart, Algoritma, Relasi Tabel, Class Diagram, Sequential Diagram dan lain-lain. Tahapan rancangan sistem yang dibangun sesuai dengan teori metode pembangunan sistem yang digunakan.

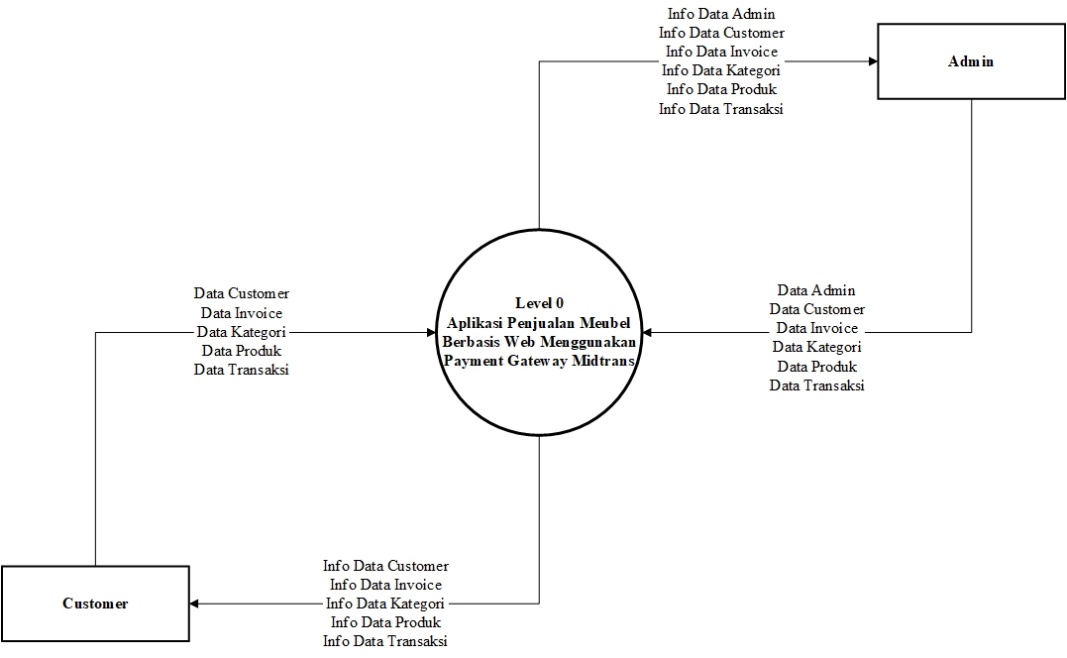


### Perancangan Logik

Perancangan logik yang dilakukan oleh penulis dalam membuat sistem sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada meuble berkah dijelaskan dalam bentuk diagram-diagram sebagai berikut.

1. **Diagram Konteks**

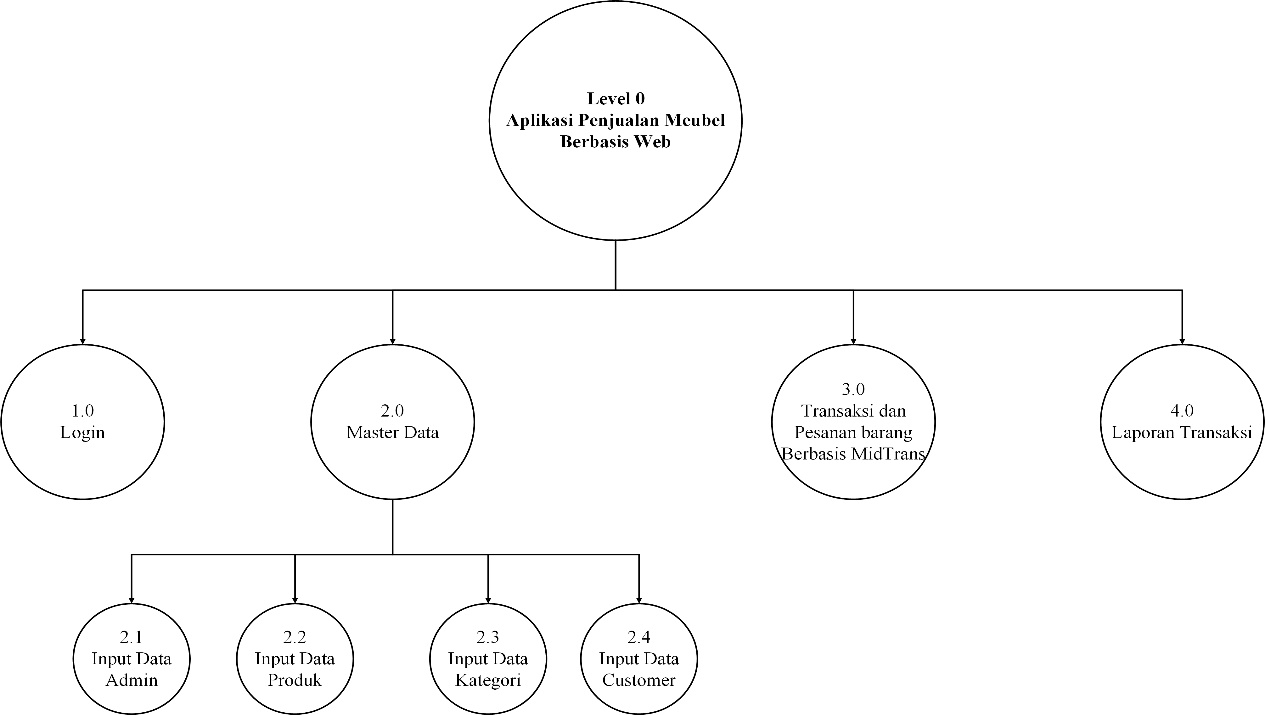
Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari Diagram Alir Data (DAD) yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem, seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 4.1**.



**Gambar 4. 1** Diagram Konteks

1. **Diagram Jenjang**

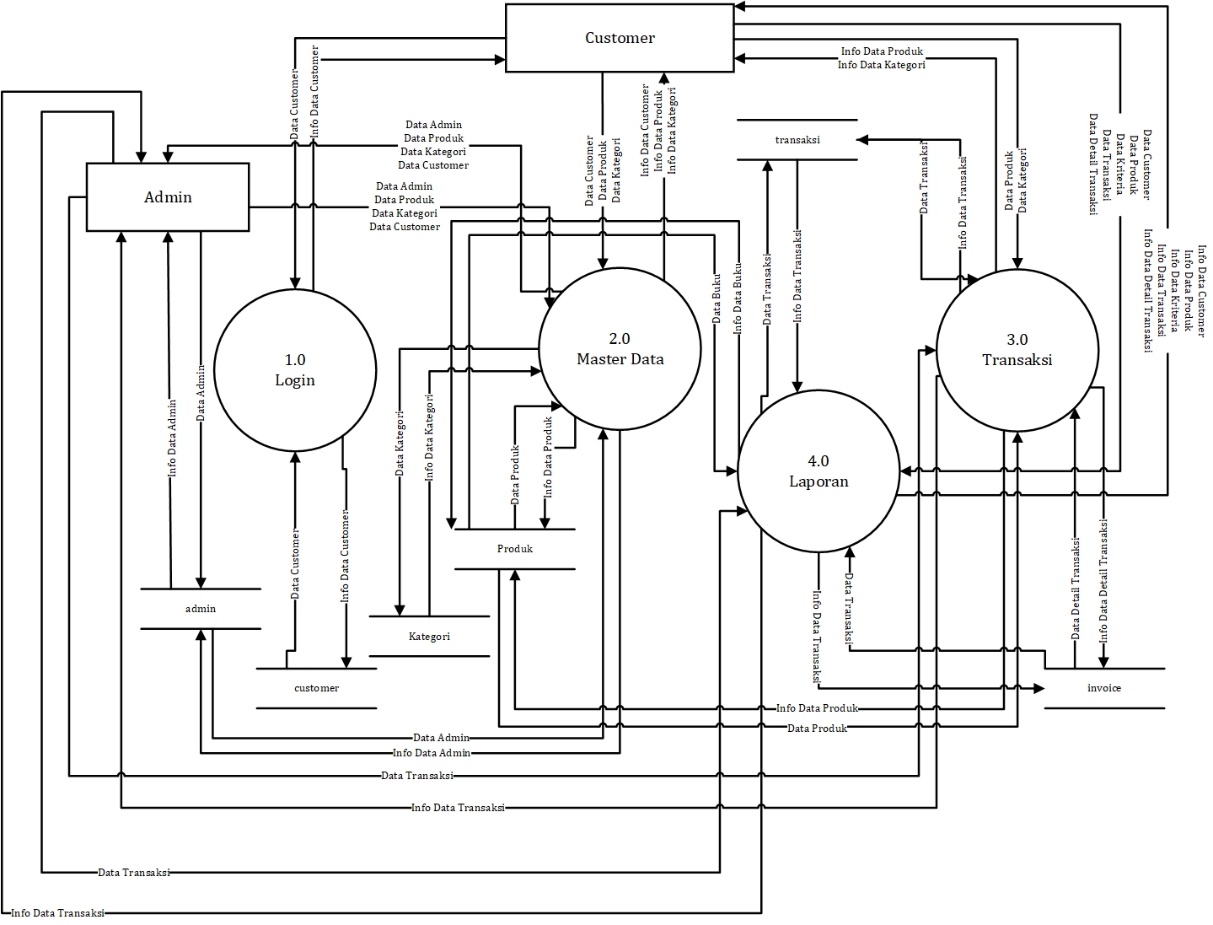
Diagram jenjang menggambarkan proses yang terdapat pada sistem informasi penjualan dimulai dari top level sampai level 1 secara berjenjang. Pada diagram jenjang dijelaskan bahwa sistem informasi penjualan barang menjadi top level menurunkan tiga proses yaitu proses login, proses transaksi, dan laporan. Berikut ini merupakan diagram jenjang ditunjukkan pada **Gambar 4.2**.

****

**Gambar 4. 2** Diagram Jenjang

1. **Diagram Alir Data Level 1 Proses 1**

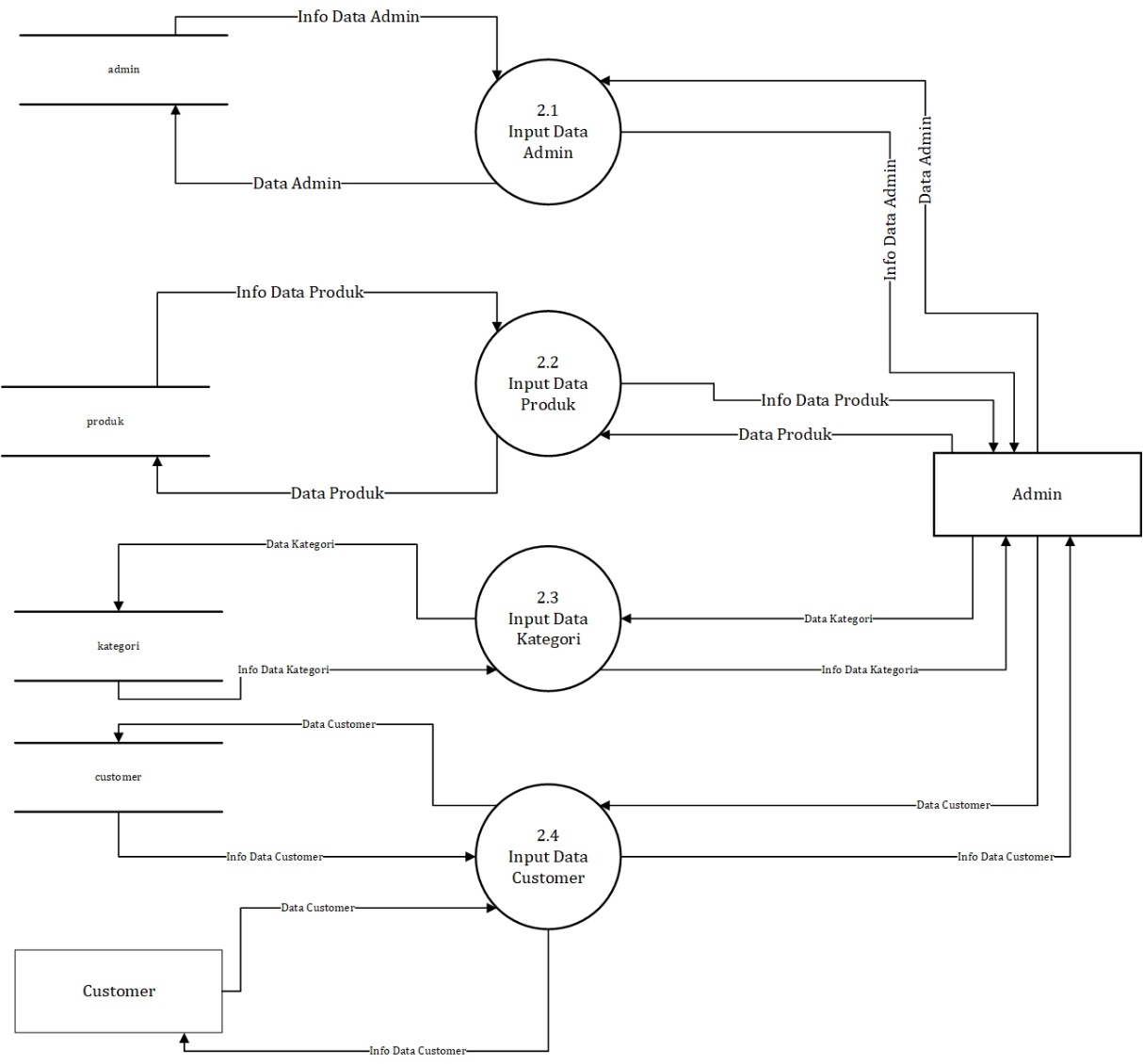
DAD level 1 adalah diagram yang menggambarkan level 1 pada diagram jenjang. Pada proses Login yaitu menggambarkan alur Login yang di akses oleh admin. Pada Master Data terdapat data Kriteria, Data Himpunan dan Data Aturan. Perhitungan Produksi terdapat Data pemesan dan data perhitungan. Dan Laporan Perhitungnan Produksi hanya membutuhkan Data perhitungan untuk dijadikan Laporan. Semua alur data ini akan kembali ke admin. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada **Gambar 4.3**.

****

**Gambar 4. 3** Diagram Alir Data Levels 1 Prosesl 1

1. **Diagram Alir Data Level 2 Proses 2**

DAD Level 2 Proses 2 merupakan penjabaran dari DAD Level 1, yaitu proses yang terjadi pada Master Data. Pada prosis ini admin memiliki wewenang untuk mengelola data produk, customer bisa memilih akses untuk melihat produk, Kriteria memilik input info data kriteria dan kemudian diisi menjadi dengan Data kriteria, Himpunan memilik input info data Himpunan dan kemudian diisi dengan Data Himpunnan, Kriteria memilik input info data Aturan dan kemudian diisi dengan Data Aturan. Semua proses di kelola oleh Admin berupa Info data Kriteria, Info data Himpunan, dan Info data Aturan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada **Gambar 4.4**.

****

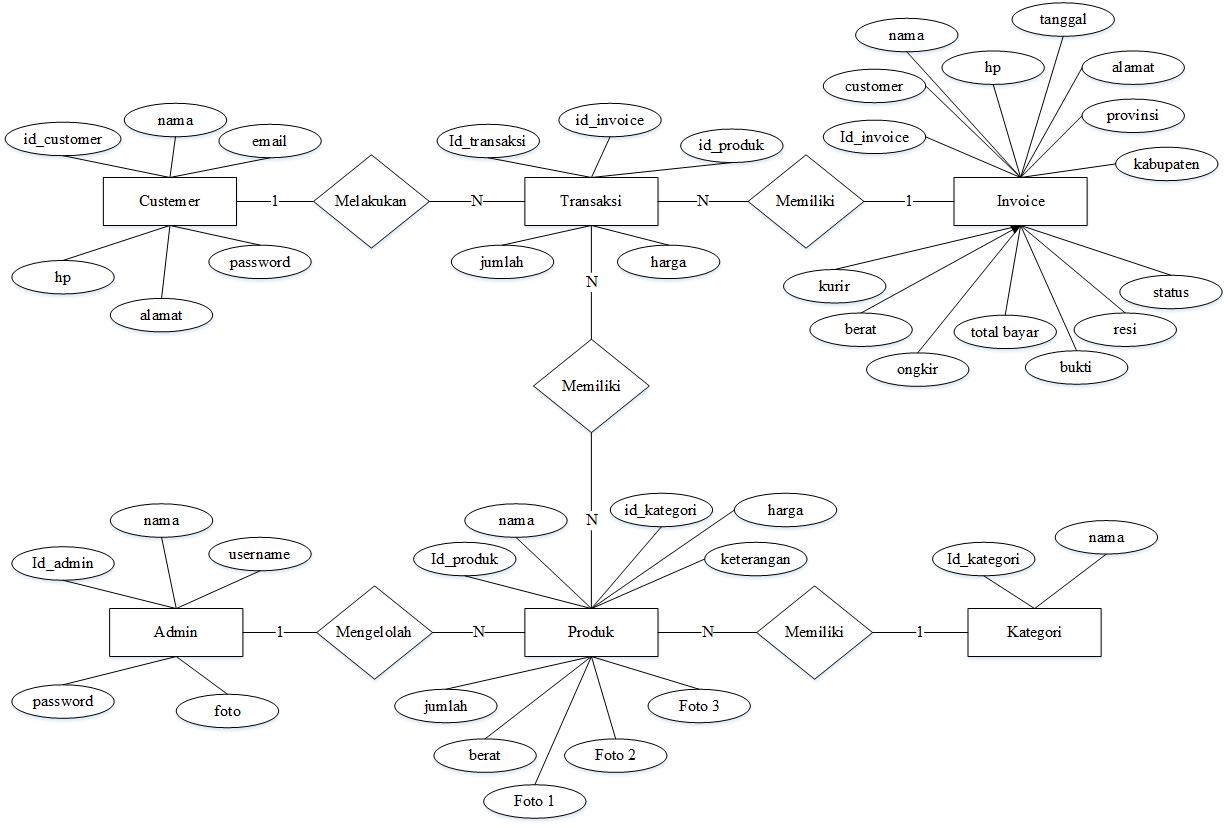
**Gambar 4. 4** Diagram Alir Data Level 2 Proses 2

### Perancangan Fisik

Rancangan sistem meliputi rancangan antar muka, desain fisik tabel/class menggunakan DBMS.

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD atau Entity Relationship Diagram adalah kumpulan konsep yang menguraikan struktur basis data dan suatu hubungan timbal-balik dan proses pembaruan pada basis data. Pada sistem ini dapat dilihat pada **Gambar 4.5**.



**Gambar 4. 5** Entity Relationship Diagram

1. Struktur Tabel
2. Tabel Customer

Tabel ini berfungsi sebagai hak akses customer ke dalam aplikasi. Tabel ini memiliki beberapa komponen antara lain, ID Customer, nama, email, Hp, alamat, password. Seperti yang di tunjukan pada **Tabel 4.1**

**Tabel 4. 1** Tabel Cuntomer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Field** | **Tipe Data** | **Ukuran** |
| 1. | id\_customer | int | 3 |
| 2. | nama | varchar | 255 |
| 3. | email | varchar | 255 |
| 4. | hp | varchar | 20 |
| 5. | alamat | text |  |
| 6. | password | varchar | 255 |

1. Tabel Transaksi

Tabel ini berfungsi sebagai media transaksi antara customer dan admin. Tabel ini memiliki beberapa komponen antara lain, ID Transaksi, ID Customer, ID Produk, ID Invoice, harga, Jumlah. Seperti yang di tunjukan pada **Tabel 4.2**

**Tabel 4. 2** Tabel Transaksi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Field** | **Tipe Data** | **Ukuran** |
| 1. | id\_transaksi | int | 3 |
| 2. | id\_customer | int | 3 |
| 3. | id\_produk | int | 3 |
| 4. | id\_invoice | int | 3 |
| 5. | harga | int | 3 |
| 6. | jumlah | int | 11 |

1. Tabel Invoice

Tabel ini berfungsi rincian transaksi penjualan sebagai media transaksi antara customer dan admin. Tabel ini memiliki beberapa komponen antara lain ;customer, nama, hp, alamat, provinsi, kabupaten, kurir, berat, ongkir, totalbayar, status, resi. Seperti yang di tunjukan pada **Tabel 4.3**

**Tabel 4. 3** Tabel Detail Transaksi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Field** | **Tipe Data** | **Ukuran** |
| 1. | id\_invoice | int | 3 |
| 2. | tanggal | date | 3 |
| 3. | customer | int | 3 |
| 4. | nama | varchar | 255 |
| 5. | hp | varchar | 20 |
| 6. | alamat | text |  |
| 7. | provinsi | varchar | 255 |
| 8. | kabupaten | varchar | 255 |
| 9. | kurir | varchar | 20 |
| 10. | berat | int | 11 |
| 11. | ongkir | int | 11 |
| 12. | total bayar | int | 11 |
| 13. | status | int | 11 |
| 14. | resi | varchar | 255 |
| 15. | bukti | text |  |

1. Tabel admin

Tabel ini berfungsi sebagai data admin media transaksi antara customer dan admin. Tabel ini memiliki beberapa komponen antara lain, ID Admin, nama, username. Seperti yang di tunjukan pada **Tabel 4.4**

**Tabel 4. 4** Tabel Admin

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Field** | **Tipe Data** | **Ukuran** |
| 1. | id\_admin | int | 3 |
| 2. | nama | varchar | 100 |
| 3. | username | varchar | 100 |
| 4. | password | varchar | 50 |
| 5. | foto | varchar | 100 |
| 6. | total | int | 3 |
| 7. | keterangan | text |  |
| 8. | id\_user | int | 3 |
| 9. | status | varchar | 50 |

1. Tabel Produk

Tabel ini berfungsi sebagai data produk penjualan meubel. Tabel ini memiliki beberapa komponen antara lain, ID Produk, ID Kategori, nama, harga, keterangan, jumlah, berat, foto1, foto2, foto3. Seperti yang di tunjukan pada **Tabel 4.5**

**Tabel 4. 5** Tabel Produk

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Field** | **Tipe Data** | **Ukuran** |
| 1. | id\_produk | int | 3 |
| 2. | nama | varchar | 100 |
| 3. | id\_kategori | int | 3 |
| 4. | harga | int | 50 |
| 5. | keterangan | text |  |
| 6. | jumlah | varchar | 255 |
| 7. | berat | int | 11 |
| 8. | foto1 | varchar | 255 |
| 9. | foto2 | varchar | 255 |
| 10. | foto3 | varchar | 255 |

1. Tabel Kategori

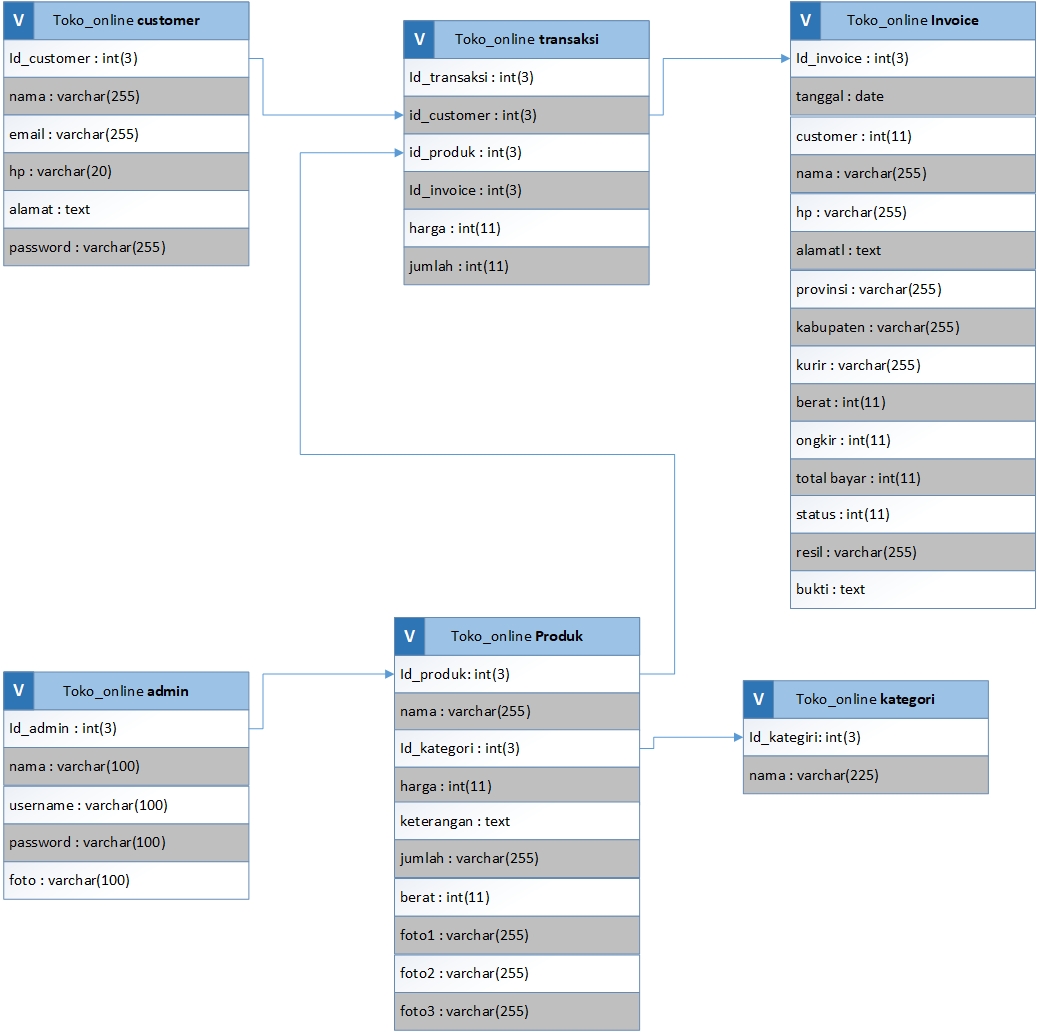
Tabel ini berfungsi sebagai kategori dari produk meubel yang di jual data produk penjualan meubel. Tabel ini memiliki beberapa komponen antara lain ; ID kategori. nama. Seperti yang di tunjukan pada **Tabel 4.6**.

**Tabel 4. 6** Tabel Histori Transaksi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Field** | **Tipe Data** | **Ukuran** |
| 1. | id\_kategori | int | 11 |
| 2. | nama | varchar | 225 |

1. Relasi Tabel

Relasi tabel digunakan untuk menunjukkan hubungan antar tabel di dalam database untuk sistem yang akan dibangun. Berikut ini merupakan gambaran relasi tabel yang ditunjukkan pada **Gambar 4.6**.



**Gambar 4. 6** Relasi Tabel

# 

# BAB V IMPLEMENTASI HASIL DAN PEMBAHASAN

* 1. **Implementasi**

Pada tahap implementasi akan dijelaskan mengenai perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam membangun sistem penjualan meuble berbasis web, file-file yang digunakan dalam membangun sistem, tampilan web beserta potongan-potongan *script* program untuk menampilkan Halaman *Web.*

### Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengoperasikan Sistem penjualan meuble berbasis web adalah:

1. CPU: Intel Core i3 6006U 2.0 GHz.
2. GPU: Nvidia 920MX 2GB.
3. RAM: 4 GB DDR4.
4. Penyimpanan: 1TB 5400 rpm HDD.

### Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun Sistem penjualan berbasis web ini adalah:

* + - 1. Sublime Text 3.2.2 (Build 3211)
      2. DBMS MySQL
      3. Opera
      4. Graph Tools Highcharts Java Script

### Implementasi Koneksi Database

Koneksi database berfungsi untuk menyambungkan sistem dengan database yang digunakan. Penulis menggunakan DBMS MySQL, dan koneksi dengan file mysqli.php. Yang ditunjukkan dengan source code sebagai berikut.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. <?php 2. session\_start(); | |
| 3. $mysqli= new mysqli('localhost','root','','tsukamoto'); |  |

### Implementasi Fungsi yang Akan Digunakan

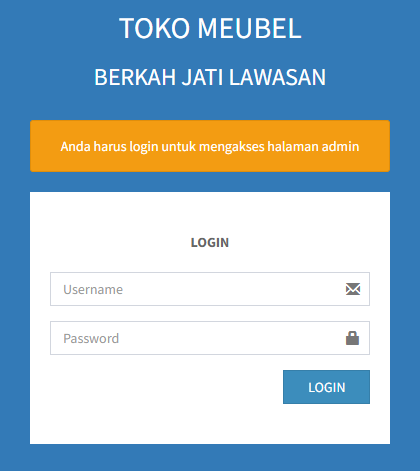
Merupakan fungsi-fungsi yang digunakan dalam pengelolaan data pada sistem penentuan produksi meuble. Keseluruhan fungsi ini terdapat dalam satu file php bernama ‘class.php’, yang kemudian dapat digunakan pada tiap-tiap halaman pada sistem pendukung keputusan ini sesuai dengan *class* nya. Operasi- operasi fungsi pada sistem berupa operasi *create, update,* dan *delete* (tambah, ubah dan hapus).

### Implementasi Antar Muka Web

Berisikan implementasi dari rancangan antar muka yang telah dibuat agar pengguna dapat menjalankan sistem yang dibangun. Berikut beberapa antar muka yang sudah dibangun:

1. Form Admin
2. Halaman Login Admin

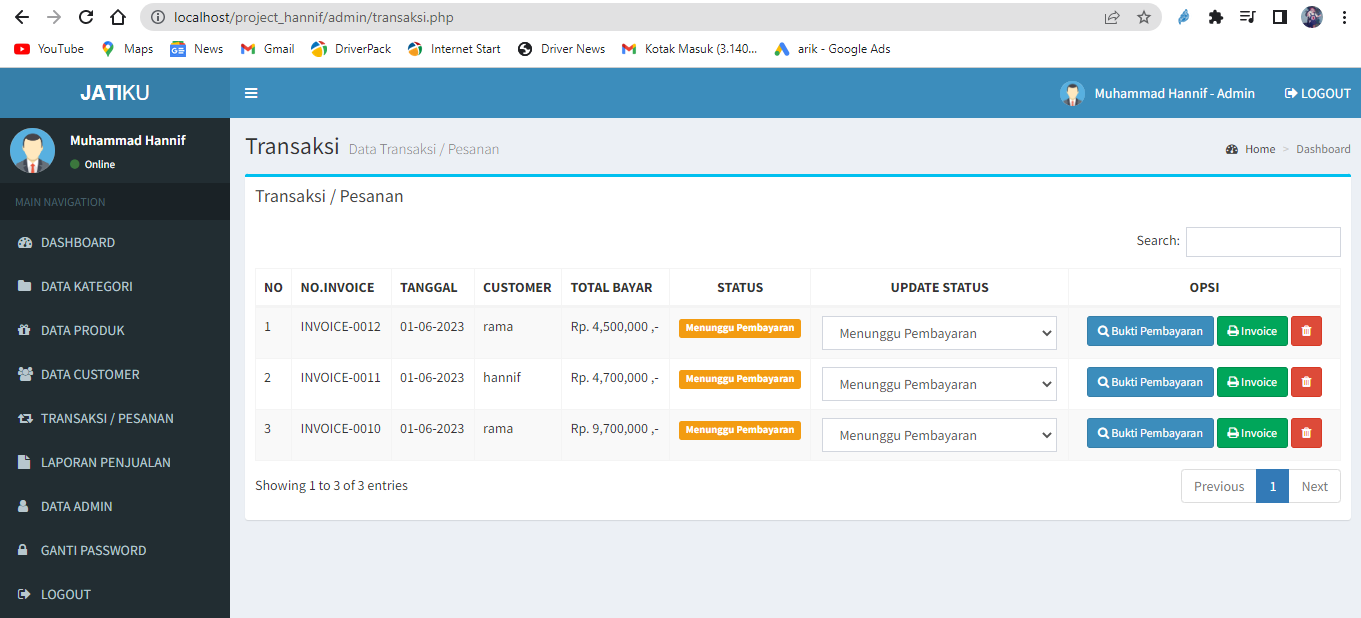
Halaman ini merupakan halaman login untuk bisa masuk ke sistem yang bias di akses oleh admin. Admin akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* yang kemudian akan divalidasi dari database, apakah data tersebut tersedia di dalam sistem atau tidak. Jika data yang dimasukkan benar, maka Admin akan langsung masuk ke dalam *Home*, jika data tidak ada atau tidak benar, maka pelamar akan tetap berada pada halaman *login*. Halaman login ini ditunjukkan pada **Gambar 5.1**.



**Gambar 5. 1** Halaman Login

1. Halaman Home

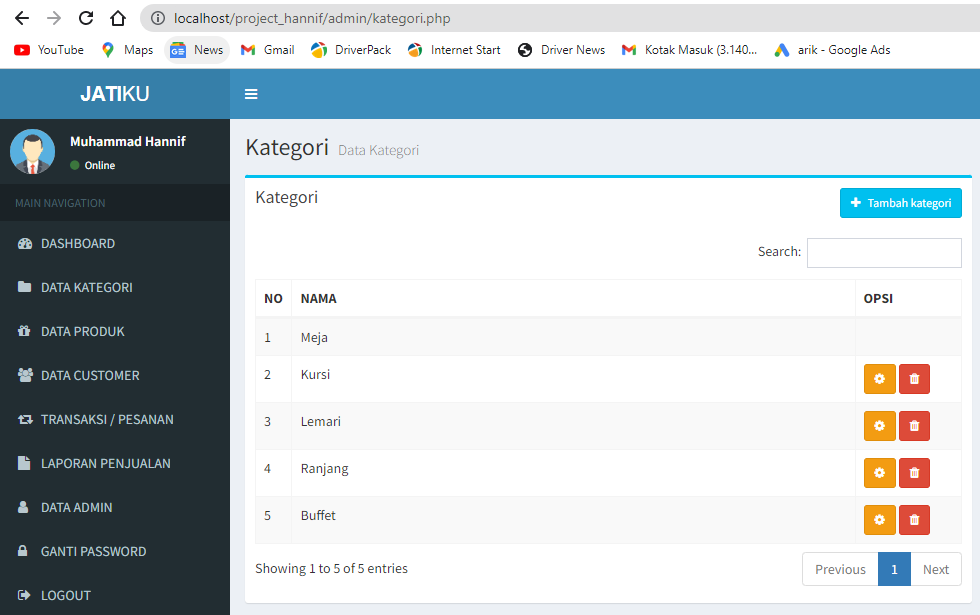
Halaman ini merupakan halaman dimana admin bisa merubah dan mengganti data kategori, data produk, data customer, transaksi/pemesanan, laporan penjualan, data admin, *username* maupun *password* (jika tidak ingin merubah *password*, kosongkan). Halaman home ditunjukkan pada **Gambar 5.2**.



**Gambar 5. 3** Halaman Home

1. Data Kategori

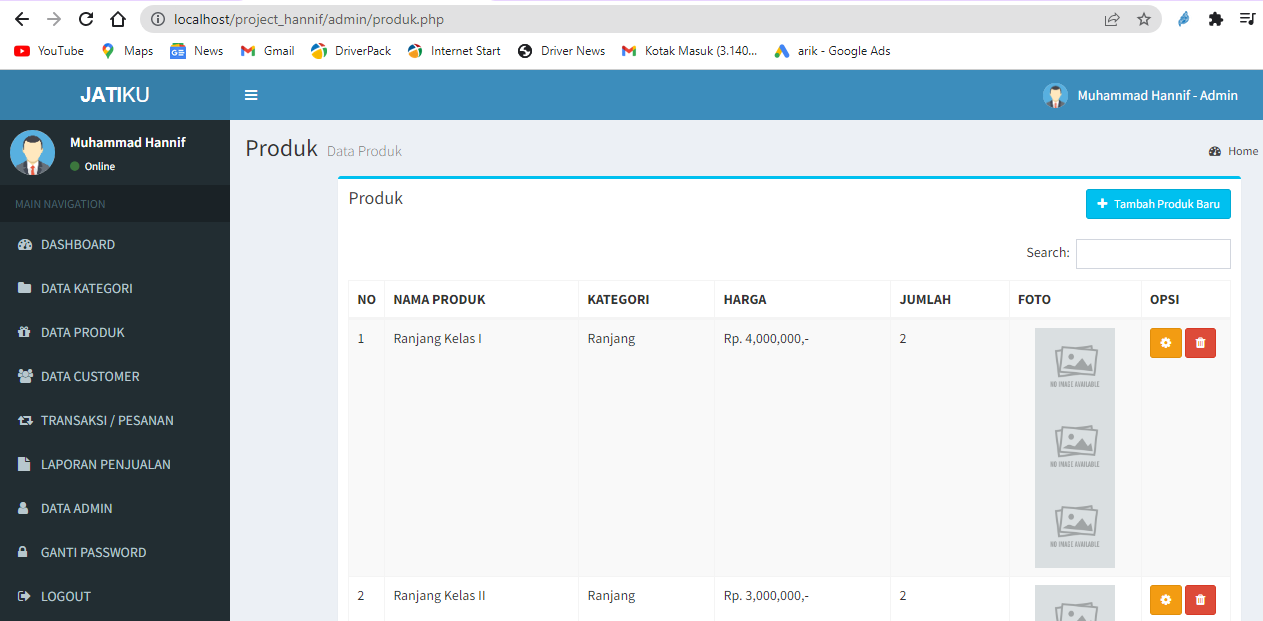
Halaman ini merupakan halaman dimana admin bisa merubah data kategori, seperti meja, kursi, lemari, ranjang, buffet. Halaman kategori ditunjukkan pada **Gambar 5.3**.



**Gambar 5. 4** Data Kategori

1. Data Produk

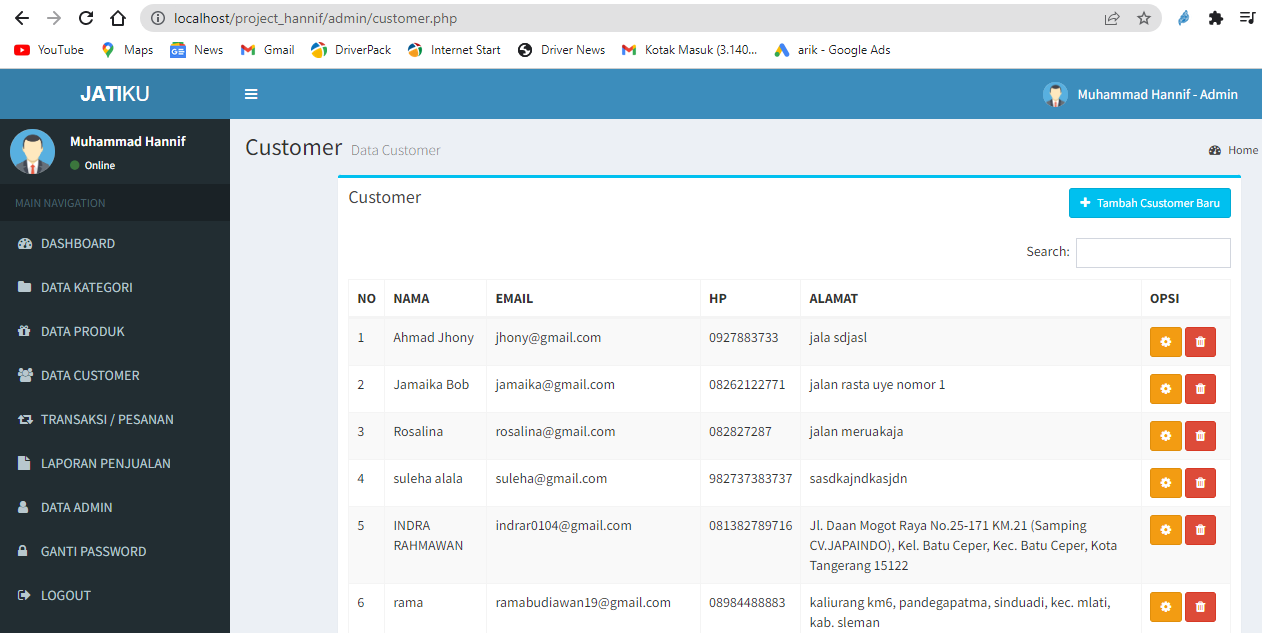
Halaman ini merupakan halaman dimana admin bisa merubah nama produk, kategori, harga, jumlah barang, foto. Halaman Data Produk ditunjukkan pada **Gambar 5.4**.



**Gambar 5. 5** Data Produk

1. Data Customer

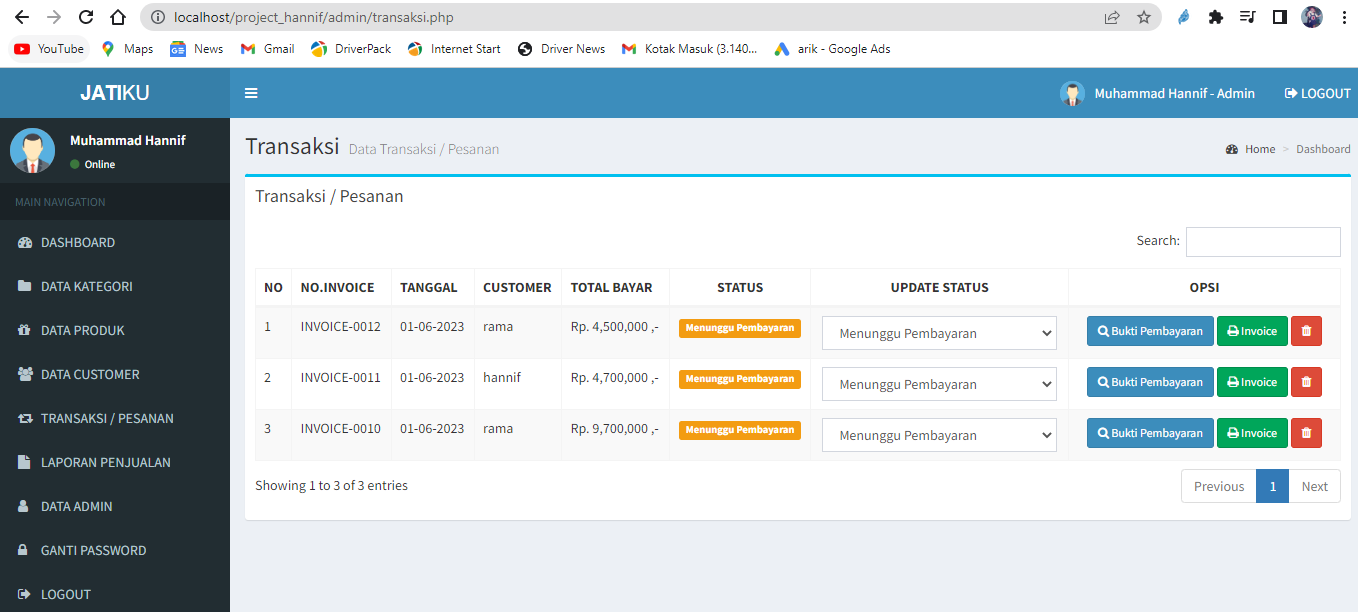
Halaman ini merupakan halaman dimana admin bisa melihat data customer serta menghapus data customer. Halaman Data Customer ditunjukkan pada **Gambar 5.5**.



**Gambar 5. 6** Data Customer

1. Data Transaksi

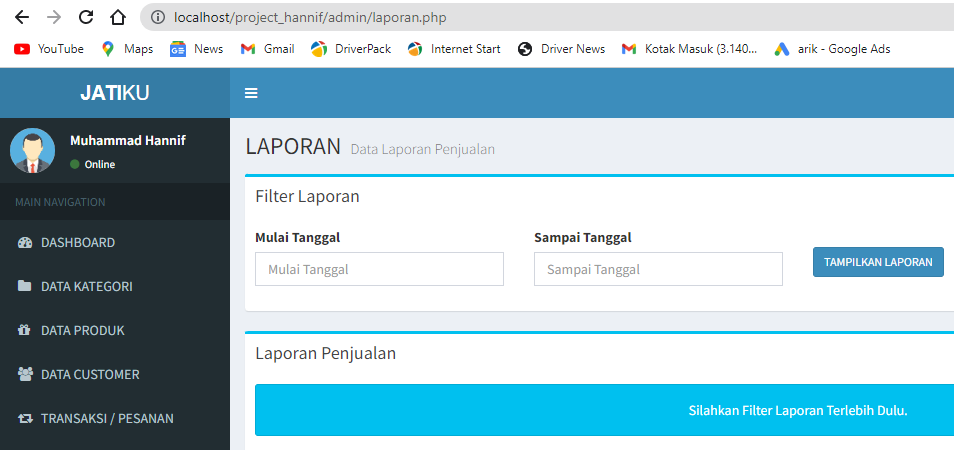
Halaman ini merupakan halaman dimana admin bisa melihat data transaksi, no.invoice, tanggal, nama customer, total bayar, status pembayaran, update pembayaran, opsi berupa foto bukti pembayaran, menghapus hasil transaksi. Halaman Transaksi ditunjukkan pada **Gambar 5.6**.



**Gambar 5. 7** Data Transaksi

1. Laporan Penjualan

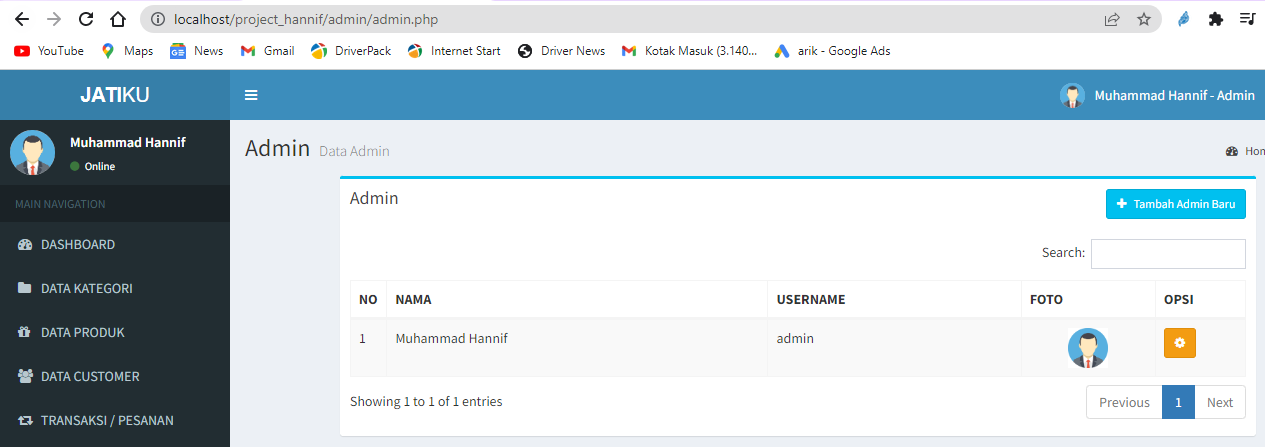
Halaman ini merupakan halaman dimana admin bisa melihat hasil laporan pertanggal pencarian hasil penjualan. Halaman Laporan Penjualan ditunjukkan pada **Gambar 5.7**.



**Gambar 5. 8** Laporan Penjualan

1. Data Admin

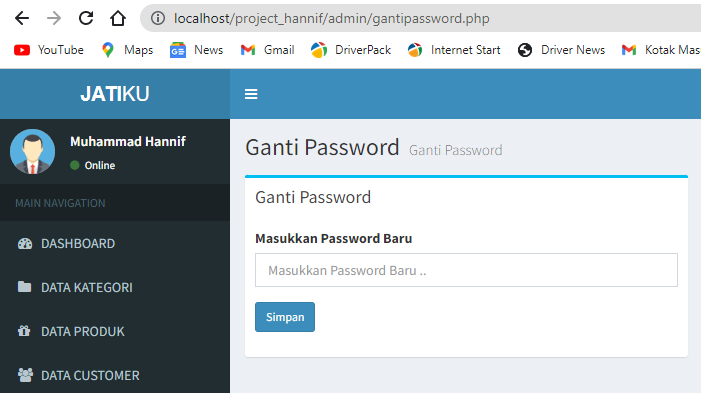
Halaman ini merupakan halaman dimana admin bisa merubah serta melihat data admin. Halaman Data Admin ditunjukkan pada **Gambar 5.8**.



**Gambar 5. 9** Data Admin

1. Ganti Password

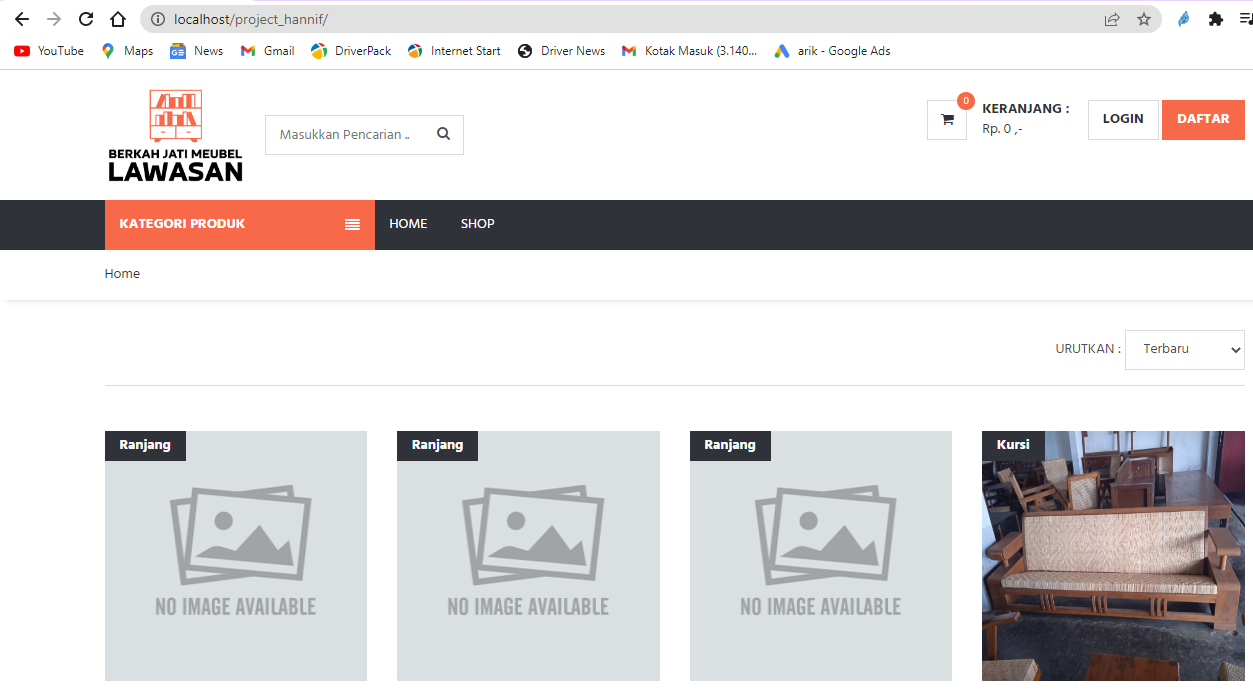
Halaman ini merupakan halaman dimana admin bisa merubah *password* (jika tidak ingin merubah *password*, kosongkan). Halaman Ganti *Password* ditunjukkan pada **Gambar 5.9**.



**Gambar 5. 10** Ganti Password

1. Form Customer
2. Dasbord Customer

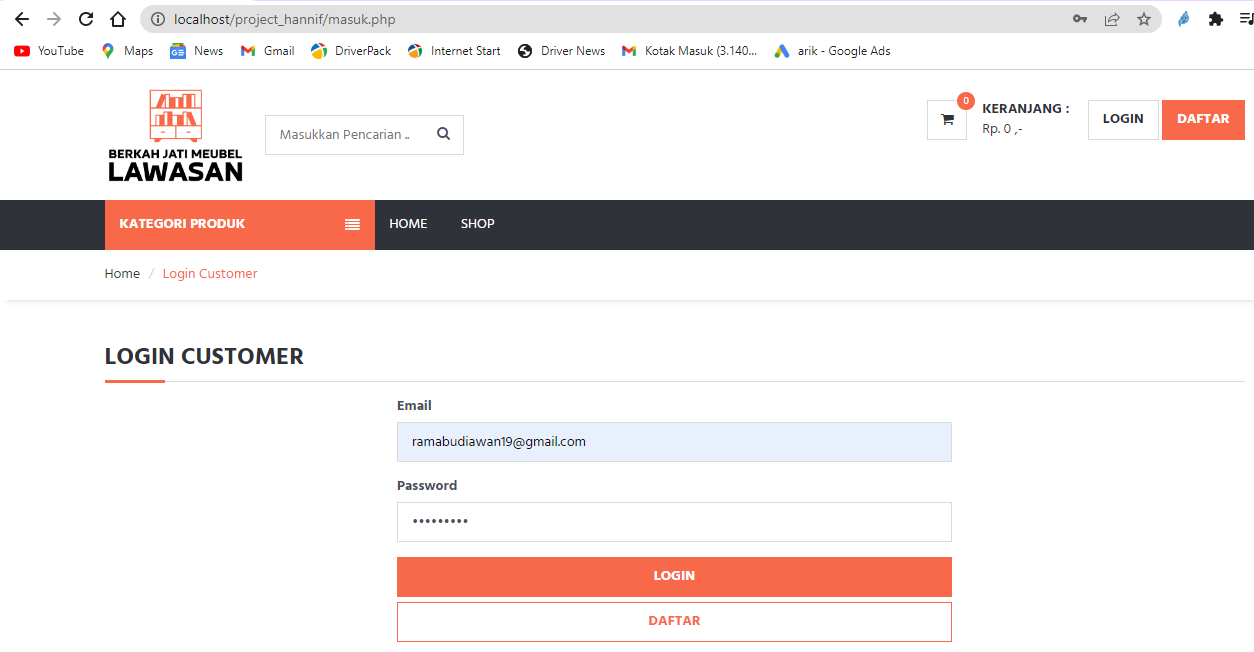
Halaman ini merupakan halaman pada dasbord customer. Halaman Dasbord Customer ditunjukkan pada **Gambar 5.10**.



**Gambar 5. 11** Dasbord Customer

1. Login Customer

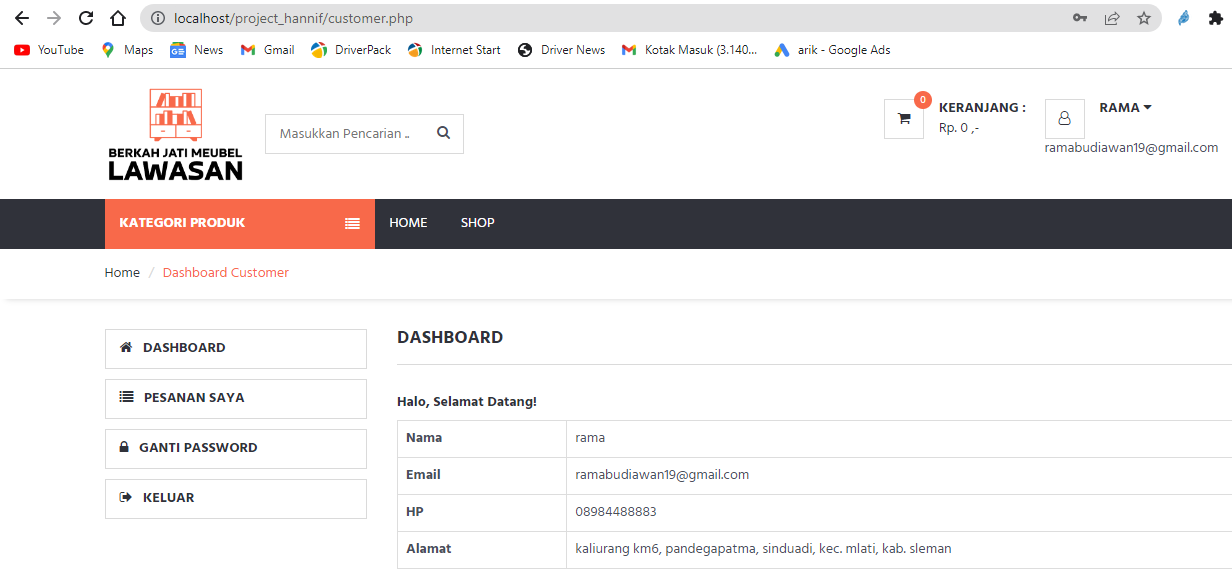
Halaman ini merupakan halaman dimana customer login pada aplikasi berupa nama dan password. Halaman home ditunjukkan pada **Gambar 5.11**.



**Gambar 5. 12** Login Customer

1. Dasbord Data Login Customer

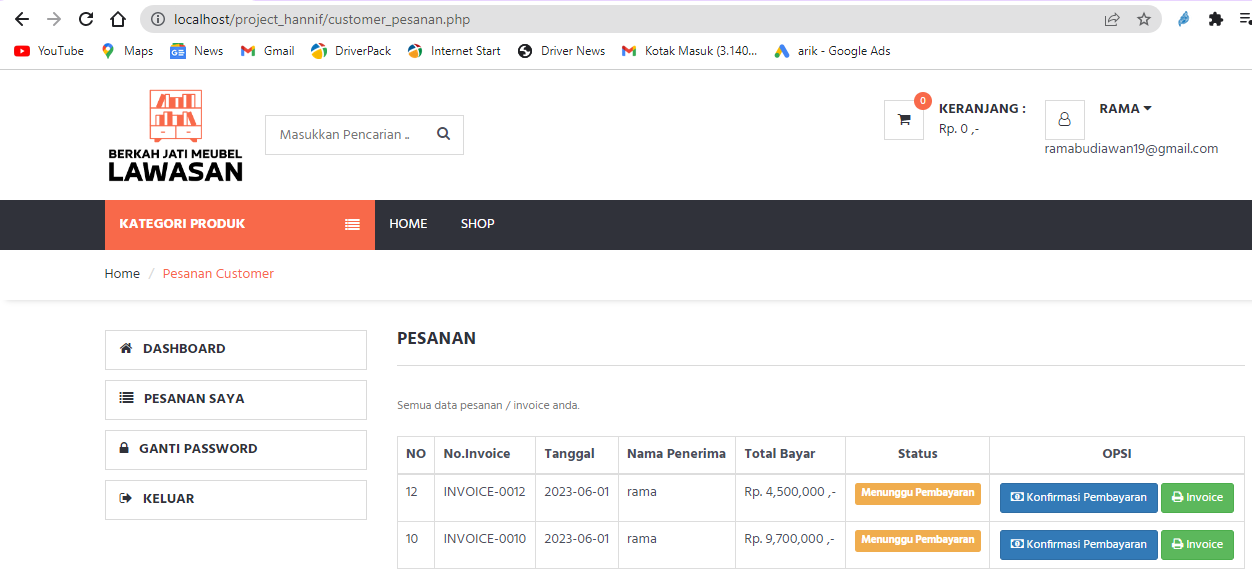
Halaman ini merupakan halaman dimana data login customer. Halaman Data Login Customer ditunjukkan pada **Gambar 5.12**.



**Gambar 5. 13** Dasbord Login Customer

1. Pesanan Saya

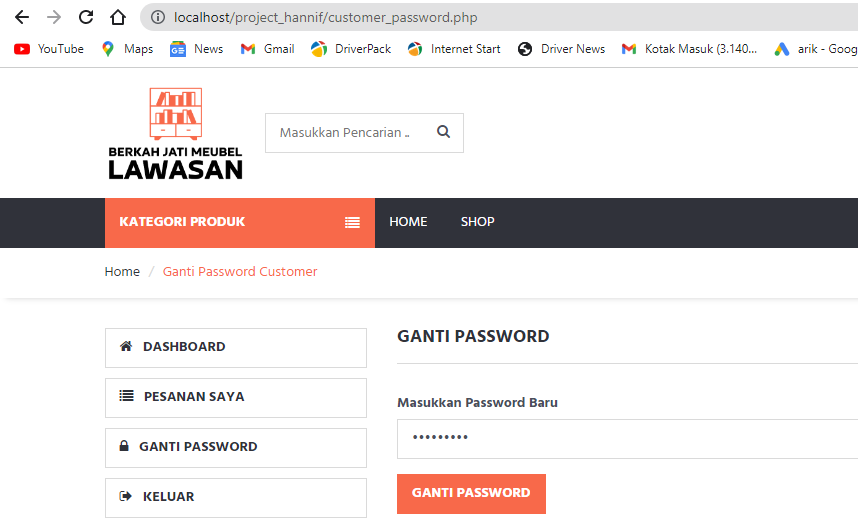
Halaman ini merupakan halaman dimana customer dapat melihat pesanan yang telah dibuat berisikan, nomor kode pesanan, tanggal pesanan, total pembayarn, status pembayaran, konfirmasi pembayaran. Halaman Pesanan Saya ditunjukkan pada **Gambar 5.13**.



**Gambar 5. 14** Pesanan Saya

1. Ganti Password

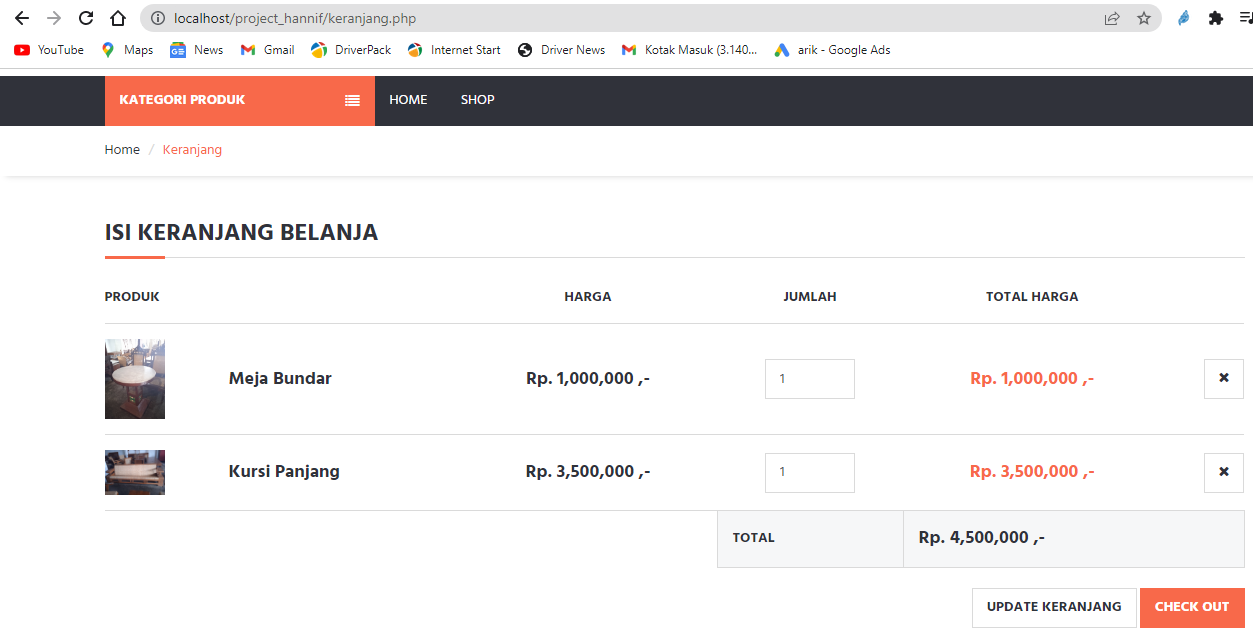
Halaman ini merupakan halaman dimana customer bisa merubah *password.* Halaman home ditunjukkan pada **Gambar 5.14**.



**Gambar 5. 15** Ganti Password

1. Keranjang Belanja

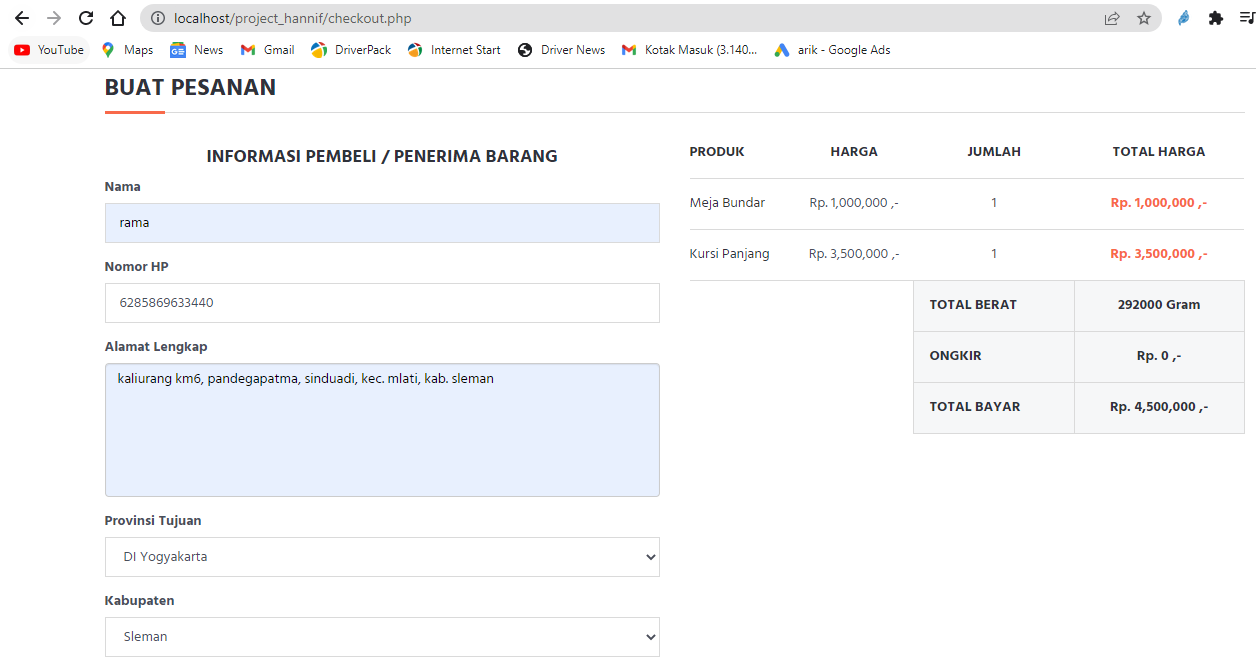
Halaman ini merupakan halaman dimana customer dapat melihat isi pemesanan, harga belanjaan, jumlah pesanan, total harga. Halaman Keranjang Belanja ditunjukkan pada **Gambar 5.15**.



**Gambar 5. 16** Keranjang Belanjaan

1. Buat Pesanan

Halaman ini merupakan halaman dimana customer membuat pemesan berupakan isi data customer, produk, harga, jumlah dan total harga. Halaman Buat Pemesanan ditunjukkan pada **Gambar 5.16**.



**Gambar 5. 17** Buat Pemesanan

### Pengujian Black Box

*Black box* testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. *Black box* pengujian adalah metode pengujian yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pada penelitian ini penulis melakukan pengujian menggunakan *Black box testing*, berikut adalah hasil dari pengujian yang dilakukan:

**Tabel 5. 1** Pengujian Bar Menu Utama

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Skenario Pegujian** | **Hasil Yang di Harapkan** | **Hasil Pengujian** | **Kesimpulan** |
| 1 | Button “Home” | Sistem akan menuju form input Home | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Button “Shop” | Sistem akan menuju form input Shop | Sesuai harapan | Valid |

**Tabel 5. 2** Pengujian Form Login

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Skenario Pegujian** | **Hasil Yang di Harapkan** | **Hasil Pengujian** | **Kesimpulan** |
| 1 | Menu Login | Menampilkan data Login | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Button “Dashboard” | Sistem akan menuju form input Dashboard | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Button “Pesanan Saya” | Sistem akan menuju  form input Pesanan Saya | Sesuai harapan | Valid |
| 4 | Button “Ganti Password” | Sistem akan menuju form input Ganti Password | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Button “Keluar” | Sistem akan menuju form input Keluar | Sesuai harapan | Valid |

# 

# BAB VI PENUTUP

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dari rumusan masalah yang telah dilakukan dalam membangun sistem penjualan meuble berbasis web dapat diambil kesimpulan yaitu sistem yang dibangun dan diimplementasikan dapat mempermudah pengelolaan data transaksi penjualan meubel dan dapat mencegah terjadinya kesalahan penulisan hingga kehilangan catatan data. Aplikasi penjualan meubel berbasis web ini juga membantu pemilik Berkah Jati Meubel Lawasan dalam menjangkau konsumen yang lebih luas lagi.

1. **Saran**

Berdasarkan analisis dan kesimpulan di atas, untuk meningkatkan kinerja sistem penjualan meuble berbasis web penulis mencantumkan beberapa saran, antara lain; Application Programming Interface (API) “raja ongkir” yang digunakan dapat digunakan dalam versi yang berbayar agar fitur yang dapat digunakan dalam proses pengiriman barang lebih lengkap seperti contoh input berat barang yang tidak terbatas serta dapat menggunakan fitur perhitungan volume yang lebih tepat digunakan dalam proses transaksi jual-beli meubel, serta opsi perusahaan jasa ekspedisi yang lebih banyak. Dalam aplikasi yang dibangun saat ini masih menggunakan API “raja ongkir” versi gratis, dimana input total berat barang dibatasi pada 30.000 gram (30 kg) serta pilihan jasa ekspedisi yang terbatas (hanya menyertakan 3 jasa ekspedisi : (JNE, POS Indonesia dan TIKI).

# DAFTAR PUSTAKA

Ahmadar, M., Perwito, & Taupik, C. (2021), *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Rahayu Photocopy dengan Database MySQL*. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 10(4), 284–289.

Aji, A. M. B. (2021), *Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Berbasis Web pada CV Rav-al Gramindo*. *Journal of Information System, Ap-plied, Management, Accounting and Research*, 5(3), 680–691.

Soraya, A. and Wahyudi, A.D. (2021), *RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DIMSUM BERBASIS WEB ( STUDI KASUS : KEDAI DIMSUM SORAYA )*, Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, *2*(4), 43–48.

Sudradjat, A., Destiana H., Mukhayaroh, A., Komarudin, R., dan Yulia R. (2021), *Sistem Informasi Penjualan Marmer Berbasis Web Pada Toko Ahli Marmer Bekasi*, *Informatics For Educators and Professionals : Journal of Informatics*, *5*(2), 105–116.

Ziliwu, C., Sitanggang, R., Ginting, R. U., dan Sibero A. F. K (2021), *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK HANDMADE BERBASIS WEB*, *E-Jurnal Mahajana Informasi USM-Indonesia*, 6(1) , 2–7.

# LAMPIRAN

|  |
| --- |
| 1. <!DOCTYPE html> 2. <html lang="en"> 4. <head> 5. <meta charset="utf-8"> 6. <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge"> 7. <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1"> 9. <title>Berkah Jati Meubel Lawasan</title> 11. <!-- Google font --> 12. <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Hind:400,700" rel="stylesheet"> 14. <!-- Bootstrap --> 15. <link type="text/css" rel="stylesheet" href="frontend/css/bootstrap.min.css" /> 17. <!-- Slick --> 18. <link type="text/css" rel="stylesheet" href="frontend/css/slick.css" /> 19. <link type="text/css" rel="stylesheet" href="frontend/css/slick-theme.css" /> 21. <!-- nouislider --> 22. <link type="text/css" rel="stylesheet" href="frontend/css/nouislider.min.css" /> 24. <!-- Font Awesome Icon --> 25. <link rel="stylesheet" href="frontend/css/font-awesome.min.css"> 27. <!-- Custom stlylesheet --> 28. <link type="text/css" rel="stylesheet" href="frontend/css/style.css" /> 29. </head> 31. <body> 33. <style> 34. .product-name { 35. height: 5px; 36. } 37. </style> 38. <!-- HEADER --> 39. <div id="head"> 41. <header> 43. <!-- header --> 44. <div id="header"> 45. <div class="container"> 46. <div class="pull-left"> 47. <!-- Logo --> 48. <div class="header-logo"> 49. <a class="logo" href="#"> 50. <img src="frontend/img/logo1.png" alt=""> 51. </a> 52. </div> 53. <!-- /Logo --> 55. <!-- Search --> 56. <div class="header-search"> 57. <form action="" method="get"> 58. <input class="input" type="text" name="cari" placeholder="Masukkan Pencarian .."> 59. <button class="search-btn"><i class="fa fa-search"></i></button> 60. </form> 61. </div> 62. <!-- /Search --> 63. </div> 64. <div class="pull-right"> 65. <ul class="header-btns"> 67. <!-- Cart --> 68. <li class="header-cart dropdown default-dropdown">  71. <a class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" aria-expanded="true"> 72. <div class="header-btns-icon"> 73. <i class="fa fa-shopping-cart"></i> 74. <span class="qty">0</span> 75. </div> 76. <strong class="text-uppercase">Keranjang :</strong> 77. <br> 78. <span>Rp. 0 ,-</span> 79. </a> 80. <div class="custom-menu"> 81. <div id="shopping-cart"> 82. <div class="shopping-cart-list"> 83. <center>Keranjang Masih Kosong.</center> 84. </div> 85. <div class="shopping-cart-btns"> 86. <a class="main-btn" href="keranjang.php">Keranjang</a> 87. <a class="primary-btn" href="checkout.php">Checkout <i class="fa fa-arrow-circle-right"></i></a> 88. </div> 89. </div> 90. </div> 91. </li> 92. <!-- /Cart --> 94. <!-- Account --> 95. <li class="header-account dropdown default-dropdown" style="min-width: 200px"> 96. <div class="dropdown-toggle" role="button" data-toggle="dropdown" aria-expanded="true"> 97. <div class="header-btns-icon"> 98. <i class="fa fa-user-o"></i> 99. </div> 100. <strong class="text-uppercase">Ahmad Jhony <i class="fa fa-caret-down"></i></strong> 101. </div> 102. <span>jhony@gmail.com</span> 103. <ul class="custom-menu"> 104. <li><a href="customer.php"><i class="fa fa-user-o"></i> Akun Saya</a></li> 105. <li><a href="customer\_pesanan.php"><i class="fa fa-list"></i> Pesanan Saya</a></li> 106. <li><a href="customer\_password.php"><i class="fa fa-lock"></i> Ganti Password</a></li> 107. <li><a href="customer\_logout.php"><i class="fa fa-sign-out"></i> Keluar</a></li> 108. </ul> 109. </li> 110. <!-- /Account --> 112. <!-- Mobile nav toggle--> 113. <li class="nav-toggle"> 114. <button class="nav-toggle-btn main-btn icon-btn"><i class="fa fa-bars"></i></button> 115. </li> 116. <!-- / Mobile nav toggle --> 117. </ul> 118. </div> 119. </div> 120. <!-- header --> 121. </div> 122. <!-- container --> 123. </header> 124. <!-- /HEADER --> 126. <!-- NAVIGATION --> 127. <div id="navigation"> 128. <!-- container --> 129. <div class="container"> 130. <div id="responsive-nav"> 131. <!-- category nav --> 132. <div class="category-nav show-on-click"> 133. <span class="category-header">Kategori Produk <i class="fa fa-list"></i></span> 134. <ul class="category-list"> 135. <li><a href="produk\_kategori.php?id=1">Meja</a></li> 136. <li><a href="produk\_kategori.php?id=3">Kursi</a></li> 137. <li><a href="produk\_kategori.php?id=4">Lemari</a></li> 138. <li><a href="produk\_kategori.php?id=5">Ranjang</a></li> 139. <li><a href="produk\_kategori.php?id=6">Buffet</a></li> 140. <li style="background: #999;"><a href="index.php" style="color: white">Tampilkan Semua</a></li> 141. </ul> 142. </div> 143. <!-- /category nav --> 145. <!-- menu nav --> 146. <div class="menu-nav"> 147. <span class="menu-header">Menu <i class="fa fa-bars"></i></span> 148. <ul class="menu-list"> 149. <li><a href="index.php">Home</a></li> 150. <li><a href="index.php">Shop</a></li> 151. </ul> 152. </div> 153. <!-- menu nav --> 154. </div> 155. </div> 156. <!-- /container --> 157. </div> 158. <!-- /NAVIGATION --> 159. </div> 160. <!-- BREADCRUMB --> 161. <div id="breadcrumb"> 162. <div class="container"> 163. <ul class="breadcrumb"> 164. <li><a href="index.php">Home</a></li> 165. <li class="active">Invoice Customer</li> 166. </ul> 167. </div> 168. </div> 169. <!-- /BREADCRUMB --> 171. <div class="section"> 172. <div class="container"> 173. <div class="row"> 175. <!-- ASIDE --> 176. <div id="aside" class="col-md-3"> 178. <div class="aside"> 179. <ul> 180. <li style="margin-bottom: 10px"><a class="main-btn btn-block" href="customer.php"> <i class="fa fa-home"></i> &nbsp; Dashboard</a></li> 181. <li style="margin-bottom: 10px"><a class="main-btn btn-block" href="customer\_pesanan.php"> <i class="fa fa-list"></i> &nbsp; Pesanan Saya</a></li> 182. <li style="margin-bottom: 10px"><a class="main-btn btn-block" href="customer\_password.php"> <i class="fa fa-lock"></i> &nbsp; Ganti Password</a></li> 183. <li style="margin-bottom: 10px"><a class="main-btn btn-block" href="customer\_logout.php"> <i class="fa fa-sign-out"></i> &nbsp; Keluar</a></li> 184. </ul> 185. </div> 186. </div> 187. <!-- /ASIDE --> 189. <div id="main" class="col-md-9"> 191. <h4>INVOICE</h4> 193. <div id="store"> 194. <div class="row">   198. <div class="col-lg-12"> 200. <a href="customer\_invoice\_cetak.php?id=14" target="\_blank" class="btn btn-default btn-sm"><i class="fa fa-print"></i> CETAK</a> 202. <br/> 203. <br/> 205. <h4>INVOICE-0014</h4>  208. <br/> 209. Muhammad Hannif<br/> 210. Yogyakarta<br/> 211. DKI Jakarta<br/> 212. Jakarta Pusat<br/> 213. Hp. 6282367674348<br/> 214. <br/> 216. <div class="table-responsive"> 217. <table class="table table-bordered"> 218. <thead> 219. <tr> 220. <th class="text-center" width="1%">NO</th> 221. <th colspan="2">Produk</th> 222. <th class="text-center">Harga</th> 223. <th class="text-center">Jumlah</th> 224. <th class="text-center">Total Harga</th> 225. </tr> 226. </thead> 227. <tbody> 228. <tr> 229. <td class="text-center">1</td> 230. <td> 231. <center> 232. <img src="gambar/produk/1957225325\_1685606399493.jpg" style="width: 50px;height: auto"> 233. </center> 234. </td> 235. <td>Kursi  Tamu</td> 236. <td class="text-center">Rp. 1,200,000,-</td> 237. <td class="text-center">1</td> 238. <td class="text-center">Rp. 1,200,000 ,-</td> 239. </tr> 240. <tr> 241. <td class="text-center">2</td> 242. <td> 243. <center> 244. <img src="gambar/produk/444906622\_1685606399412.jpg" style="width: 50px;height: auto"> 245. </center> 246. </td> 247. <td>Meja Bundar</td> 248. <td class="text-center">Rp. 1,000,000,-</td> 249. <td class="text-center">1</td> 250. <td class="text-center">Rp. 1,000,000 ,-</td> 251. </tr> 252. </tbody> 253. <tfoot> 254. <tr> 255. <td colspan="4" style="border: none"></td> 256. <th>Berat</th> 257. <td class="text-center">27,500 gram</td> 258. </tr> 259. <tr> 260. <td colspan="4" style="border: none"></td> 261. <th>Total Belanja</th> 262. <td class="text-center">Rp. 2,200,000 ,-</td> 263. </tr> 264. <tr> 265. <td colspan="4" style="border: none"></td> 266. <th>Ongkir (JNE - YES)</th> 267. <td class="text-center">Rp. 1,092,000 ,-</td> 268. </tr> 269. <tr> 270. <td colspan="4" style="border: none"></td> 271. <th>Total Bayar</th> 272. <td class="text-center">Rp. 3,292,000 ,-</td> 273. </tr> 274. </tfoot> 275. </table> 276. </div>  279. <div class="row items-center justify-content-between"> 280. <div class="col-md-6"> 281. <h5>STATUS :</h5> 282. <span class='label label-warning'>Menunggu Pembayaran</span> </div> 283. <div class="col-md-6"> 284. <form action="" method="POST" id="form-midtrans" name="formMidtrans"> 285. <h5>BAYAR:</h5> 286. <a href="customer\_pembayaran.php?id=14" class="btn btn-primary"><i class="fa fa-fw fa-upload"></i> Unggah Bukti Transfer</a> 287. <textarea style="display: none" name="result\_json" id="result-json" cols="30" rows="10"></textarea> 289. <button id="pay-button" class="btn btn-info" type="submit"><i class="fa fa-fw fa-credit-card"></i> Bayar Instan</button> 291. </form> 292. </div> 293. </div> 295. </div> 296. </div> 297. </div> 299. </div> 300. </div> 301. </div> 302. </div>   306. <!-- FOOTER --> 307. <footer id="footer" class="section section-grey"> 308. <!-- container --> 309. <div class="container"> 310. <!-- row --> 311. <div class="row"> 312. <!-- footer widget --> 313. <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-6"> 314. <div class="footer"> 315. <!-- footer logo --> 316. <div class="footer-logo"> 317. <a class="logo" href="#"> 318. <img src="frontend/img/logo1.png" alt=""> 319. </a> 320. </div> 321. <!-- /footer logo --> 323. <p>Toko online penyedia meubel, tersedia berbagai varian dan ukuran dengan kualitas terbaik.</p> 325. </div> 326. </div> 327. <!-- /footer widget --> 329. <!-- footer widget --> 330. <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-6"> 331. <div class="footer"> 332. <h3 class="footer-header">My Account</h3> 333. <ul class="list-links"> 334. <li><a href="keranjang.php">Keranjang</a></li> 335. <li><a href="checkout.php">Checkout</a></li> 336. <li><a href="daftar.php">Daftar</a></li> 337. <li><a href="masuk.php">Login</a></li> 338. </ul> 339. </div> 340. </div> 341. <!-- /footer widget --> 343. <div class="clearfix visible-sm visible-xs"></div> 345. <!-- footer widget --> 346. <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-6"> 347. <div class="footer"> 348. <h3 class="footer-header">Customer Service</h3> 349. <ul class="list-links"> 350. <li><a href="#">Tentang</a></li> 351. <li><a href="#">Pengiriman</a></li> 352. <li><a href="#">Tracking Resi</a></li> 353. </ul> 354. </div> 355. </div> 356. <!-- /footer widget --> 358. <!-- footer subscribe --> 359. <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-6"> 360. <div class="footer"> 361. <h3 class="footer-header">Stay Connected</h3> 363. <p>Follow media sosial kami untuk lebih dekat dan mendapat informasi-informasi terbaru tentang toko kami.</p> 365. <!-- footer social --> 366. <ul class="footer-social"> 367. <li><a href="#"><i class="fa fa-facebook"></i></a></li> 368. <li><a href="#"><i class="fa fa-twitter"></i></a></li> 369. <li><a href="#"><i class="fa fa-instagram"></i></a></li> 370. <li><a href="#"><i class="fa fa-google-plus"></i></a></li> 371. <li><a href="#"><i class="fa fa-pinterest"></i></a></li> 372. </ul> 373. <!-- /footer social --> 374. </div> 375. </div> 376. <!-- /footer subscribe --> 377. </div> 378. <!-- /row --> 379. <hr> 380. <!-- row --> 381. <div class="row"> 382. <div class="col-md-8 col-md-offset-2 text-center"> 383. <!-- footer copyright --> 384. <div class="footer-copyright"> 386. Copyright &copy;<script>document.write(new Date().getFullYear());</script> All rights reserved 388. </div> 389. <!-- /footer copyright --> 390. </div> 391. </div> 392. <!-- /row --> 393. </div> 394. <!-- /container --> 395. </footer> 396. <!-- /FOOTER --> 398. <!-- jQuery Plugins --> 399. <script src="frontend/js/jquery.min.js"></script> 400. <script src="frontend/js/bootstrap.min.js"></script> 401. <script src="frontend/js/slick.min.js"></script> 402. <script src="frontend/js/nouislider.min.js"></script> 403. <script src="frontend/js/jquery.zoom.min.js"></script> 404. <script src="frontend/js/main.js"></script> 406. </body> 408. <script> 410. $(document).ready(function(){ 412. function numberWithCommas(x) { 413. return x.toString().replace(/\B(?=(\d{3})+(?!\d))/g, ","); 414. } 416. $('.jumlah').on("keyup",function(){ 417. var nomor = $(this).attr('nomor'); 419. var jumlah = $(this).val(); 421. var harga = $("#harga\_"+nomor).val(); 423. var total = jumlah\*harga; 425. var t = numberWithCommas(total); 427. $("#total\_"+nomor).text("Rp. "+t+" ,-"); 428. }); 429. });        438. $(document).ready(function(){ 439. $('#provinsi').change(function(){ 440. var prov = $('#provinsi').val();  443. var provinsi = $("#provinsi :selected").text(); 445. $.ajax({ 446. type : 'GET', 447. url : 'rajaongkir/cek\_kabupaten.php', 448. data :  'prov\_id=' + prov, 449. success: function (data) { 450. $("#kabupaten").html(data); 451. $("#provinsi2").val(provinsi); 452. } 453. }); 454. }); 456. $(document).on("change","#kabupaten",function(){ 458. var asal = 152; 459. var kab = $('#kabupaten').val(); 460. var kurir = "a"; 461. var berat = $('#berat2').val(); 463. var kabupaten = $("#kabupaten :selected").text(); 465. $.ajax({ 466. type : 'POST', 467. url : 'rajaongkir/cek\_ongkir.php', 468. data :  {'kab\_id' : kab, 'kurir' : kurir, 'asal' : asal, 'berat' : berat}, 469. success: function (data) { 470. $("#ongkir").html(data); 471. // alert(data); 473. // $("#provinsi").val(prov); 474. $("#kabupaten2").val(kabupaten); 476. } 477. }); 478. }); 480. function format\_angka(x) { 481. return x.toString().replace(/\B(?=(\d{3})+(?!\d))/g, ","); 482. } 484. $(document).on("change", '.pilih-kurir', function(event) { 485. // alert("new link clicked!"); 486. var kurir = $(this).attr("kurir"); 487. var service = $(this).attr("service"); 488. var ongkir = $(this).attr("harga"); 489. var total\_bayar = $("#total\_bayar").val(); 491. $("#kurir").val(kurir); 492. $("#service").val(service); 493. $("#ongkir2").val(ongkir); 494. var total = parseInt(total\_bayar) + parseInt(ongkir); 495. $("#tampil\_ongkir").text("Rp. "+ format\_angka(ongkir) +" ,-"); 496. $("#tampil\_total").text("Rp. "+ format\_angka(total) +" ,-"); 497. });  500. // $(".pilih-kurir").on("change",function(){ 502. //  alert('sd'); 503. // var asal = 152; 504. // var kab = $('#kabupaten').val(); 505. // var kurir = "a"; 506. // var berat = $('#berat2').val(); 508. // $.ajax({ 509. //  type : 'POST', 510. //  url : 'rajaongkir/cek\_ongkir.php', 511. //  data :  {'kab\_id' : kab, 'kurir' : kurir, 'asal' : asal, 'berat' : berat}, 512. //  success: function (data) { 513. //  $("#ongkir").html(data); 514. //  // alert(data); 516. //  } 517. // }); 518. // });   522. }); 523. </script> 525. </html> 526. snapToken = bcb304e1-3be5-4ce5-96ac-ef6774545a25 527. <!-- @TODO: replace SET\_YOUR\_CLIENT\_KEY\_HERE with your client key --> 528. <script type="text/javascript" 529. src="https://app.sandbox.midtrans.com/snap/snap.js" 530. data-client-key="SB-Mid-client-c\_m-C26x-rcT82\_e"></script> 532. <!-- Note: replace with src="https://app.midtrans.com/snap/snap.js" for Production environment --> 534. <script type="text/javascript"> 535. document.getElementById('pay-button').onclick = async function(e){ 536. e.preventDefault(); 538. // SnapToken acquired from previous step 539. await snap.pay('bcb304e1-3be5-4ce5-96ac-ef6774545a25', { 540. // Optional 541. onSuccess: function(result){ 542. /\* You may add your own js here, this is just example \*/ 543. document.getElementById('result-json').innerHTML += JSON.stringify(result, null, 2); 545. document.getElementById('form-midtrans').submit(); 546. }, 547. // Optional 548. onPending: function(result){ 549. /\* You may add your own js here, this is just example \*/ 550. document.getElementById('result-json').innerHTML += JSON.stringify(result, null, 2); 552. document.getElementById('form-midtrans').submit(); 553. }, 554. // Optional 555. onError: function(result){ 556. /\* You may add your own js here, this is just example \*/ 557. document.getElementById('result-json').innerHTML += JSON.stringify(result, null, 2); 559. document.getElementById('form-midtrans').submit(); 560. } 561. }); 563. console.log('snap done') 564. }; 565. </script> |