LAPORAN PROJECT UAS

(Pemrograman Web)

Website RYNE E-Commerce

Nama : **Nesa Novantika (221510028)**
Rizki Oktavianti (221510035)
Yustina Tri Putri S. (221510071)

Dosen : **Ellbert Hutabri, S.Kom., M.Kom.**

Program Studi : **Sistem Informasi**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM

TAHUN 2025

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, laporan proyek pemrograman web dengan judul "Website E-Commerce" ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan tugas dalam mata kuliah Pemrograman Web serta sebagai dokumentasi atas hasil kerja tim dalam membangun aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk transaksi jual beli secara daring.

Proyek ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah website e-commerce yang mampu memfasilitasi penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi secara mudah, cepat, dan aman. Dalam proses pengembangannya, tim menggunakan pendekatan teknologi terkini serta metodologi yang terstruktur, mulai dari perancangan antarmuka hingga pengujian fungsionalitas aplikasi.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan, serta seluruh rekan tim yang telah bekerja sama dengan penuh semangat dan tanggung jawab selama proyek berlangsung.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses dan hasil pengembangan website e-commerce yang telah dilakukan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi mereka yang tertarik dalam bidang pengembangan aplikasi web.

Batam, 10 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR 5
BAB I 7
PENDAHULUAN 7
1.1 Latar Belakang 7
1.2 Observasi 8
1.3 Masalah yang Diubah Menjadi Website 8
BAB II 10
ANALISIS DESIGN UML 10
3.1 Use Case Diagram 10
3.2 Activity Diagram 13
3.3 Sequence Diagram 15
3.4 Class Diagram 16
BAB III 19
3.1 Tampilan Awal 19
3.1.1 Tampilan Button Akun 19
3.2 Tampilan Registrasi 20
3.2.1 Tampilan Gagal Registrasi 20
3.2.2 Tampilan Registrasi Berhasil 21
3.3 Tampilan Login 21
3.3.1 Tampilan kata sandi salah 21
3.4 Tampilan Beranda 22
3.4 Tampilan Menu Produk 22
3.4.1 Tampilan menu Per Kategori 23
3.4.3 Tampilan Detail Produk 25
3.5 Tampilan Profile 25
3.5.1 Tampilan Edit Profile 26
3.5.2 Tampilan Edit Profile di Perbaharui 26
3.5.3 Tampilan Profile yang telah di Perbaharui 27
3.5.4 Tampilan Log out 27
3.6 Tampilan Menu Favorit 28

3.7 Tampilan Menu Keranjang 28
3.7.1 Keranjang kosong 29
3.8 Checkout Produk 29
3.8.1 Tampilan Alamat tidak terisi 30
3.8.2 Tampilan Pembayaran 30
3.8.3 Tampilan Pembayaran Berhasil 31
3.8.4 Tampilan Pembayaran Gagal 31
3.8.9 Tampilan Riwayat Pembelian 32
3.9 Tampilan Login Admin 32
3.9.1 Tampilan Admin Gagal Login 33
3.9.2 Tampilan Dashboard Admin 33
3.10 Tampilan Kelola Produk 34
3.10.1 Tampilan Edit Produk 34
3.10.2 Tampilan Hapus Produk 35
3.10.3 Tampilan Tambah Produk 35
3.11 Tampilan Kelola Pengguna 36
3.11.1 Tampilan Edit Pengguna 36
3.11.2 Tampilan Hapus Pengguna 37
3.12 Struktur Database 37
3.12.1 Tabel Users 38
3.12.2 Tabel Produk 38
3.12.3 Tabel Transaksi 39
3.12.4 Tabel Keranjang 39
3.12.5 Tabel Favorit 40
BAB IV 41
KESIMPULAN 41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1Usecase Diagram 10
Gambar 2.2Activity Diagram 13
Gambar 2.3 Sequence Diagram 15
Gambar 2.4 Class Diagram 16
Gambar 3.1 Tampilan beranda 19
Gambar 3.2 Tampilan button akun 19
Gambar 3.3 Tampilan registrasi 20
Gambar 3.4Tampilan gagal registrasi 20
Gambar 3.5 Tampilan registrasi berhasil 21
Gambar 3.6 Tampilan kata sandi salah 21
Gambar 3.7 Tampilan beranda 22
Gambar 3.8 Tampilan menu produk 22
Gambar 3.9 Tampilan kategori pakaian 23
Gambar 3.10 Tampilan kategori Makeup 23
Gambar 3.11 Tampilan kategori sepatu 23
Gambar 3.12 Tampilan kategori skincare 24
Gambar 3.13 Tampilan kategori aksesoris 24
Gambar 3.14 Tampilan kategori tas 24
Gambar 3.15 Tampilan detail produk 25
Gambar 3.16 Tampilan Profile 25
Gambar 3.17 Tampilan edit profile 26
Gambar 3.18 Tampilan edit profile diperbarui 26
Gambar 3.19 Tampilan profile diperbaharui 27
Gambar 3.20 Tampilan loggout 27
Gambar 3.21 Tampilan menu favorit 28
Gambar 3.22 Tampilan menu keranjang 28
Gambar 3.23 Keranjang kosong 29
Gambar 3.24 Checkout produk 29
Gambar 3.25 Tampilan alamat tidak terisi 30

Gambar 3.26 Tampilan Pembayaran 30
Gambar 3.27 Tampilan pembayaran berhasil 31
Gambar 3.28 Tampilan pembayaran gagal 31
Gambar 3.29 Tampilan riwayat pembelian 32
Gambar 3.30 Tampilan login admin 32
Gambar 3.31 Tampilan admin gagal login 33
Gambar 3.32 Tampilan dashboard admin 33
Gambar 3.33 Tampilan kelola produk 34
Gambar 3.34 Tampilan edit produk 34
Gambar 3.35 Tampilan hapus produk 35
Gambar 3.36 Tampilan tambah produk 35
Gambar 3.37 Tampilan kelola pengguna 36
Gambar 3.38 Tampilan edit pengguna 36
Gambar 3.39 Tampilan hapus pengguna 37
Gambar 3.40 Struktur database 37
Gambar 3.41 Tabel Users 37
Gambar 3.42 Tabel Produk 37
Gambar 3.43 Tabel Transaksi 37
Gambar 3.44 Tabel Keranjang 40
Gambar 3.45 Tabel Favorit 40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dalam kegiatan jual beli. Masyarakat kini semakin mengandalkan platform daring untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, mulai dari kebutuhan pokok hingga barang sekunder. Salah satu bentuk implementasi teknologi tersebut adalah e-commerce atau perdagangan elektronik, yang memungkinkan konsumen dan penjual melakukan transaksi secara efisien tanpa batasan geografis maupun waktu.

Website e-commerce merupakan media penting dalam mendukung kegiatan perdagangan modern. Melalui website ini, penjual dapat memasarkan produk secara luas dan pembeli dapat menjelajah berbagai produk tanpa perlu datang langsung ke toko fisik. Kemudahan akses, fleksibilitas waktu, dan efisiensi biaya menjadi faktor utama yang mendorong popularitas platform e-commerce.

Sebagai mahasiswa dalam bidang teknologi informasi, memahami dan mampu membangun sistem e-commerce berbasis web merupakan kompetensi dasar yang perlu dikuasai. Proyek ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan membangun sistem web secara komprehensif, mulai dari sisi tampilan antarmuka hingga manajemen basis data.

Website e-commerce yang dibangun pada proyek ini akan dilengkapi dengan berbagai fitur penting seperti registrasi dan login pengguna, daftar produk, pencarian, keranjang belanja, serta sistem checkout. Selain itu, website ini juga memperhatikan aspek UI/UX agar pengguna dapat mengakses dan menggunakan website dengan mudah dan nyaman.

Melalui proyek ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami bagaimana teknologi web dapat diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan nyata di bidang

perdagangan. Proyek ini juga menjadi wadah pembelajaran kolaboratif dalam menerapkan bahasa pemrograman, framework, dan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2 Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar, terutama di kalangan pelaku usaha kecil dan menengah (UKM) serta mahasiswa wirausaha, ditemukan bahwa banyak dari mereka masih mengandalkan metode konvensional dalam menjual produk, seperti melalui media sosial (Instagram, WhatsApp, Facebook) atau penjualan langsung secara offline. Meskipun cara ini masih relevan, namun memiliki beberapa keterbatasan, seperti:

1. Proses transaksi yang tidak terstruktur.
2. Kesulitan dalam mengelola data produk dan pelanggan.
3. Tidak adanya sistem pencatatan otomatis atas penjualan.
4. Terbatasnya jangkauan promosi produk.
5. Kurangnya fitur checkout yang terintegrasi.

Selain itu, dari sisi konsumen, kurangnya informasi produk yang ditampilkan secara jelas dan minimnya kemudahan dalam melakukan pemesanan juga menjadi hambatan dalam proses jual beli.

Observasi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan sistem digital yang dapat membantu pelaku usaha memasarkan produk mereka secara lebih luas dan efisien serta memberikan pengalaman belanja yang lebih nyaman bagi pelanggan.

1.3 Masalah yang Diubah Menjadi Website

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang menjadi dasar pembangunan website e-commerce Ryne, yaitu:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem yang memungkinkan pelaku usaha menampilkan dan mengelola produk secara efisien melalui platform online?
2. Bagaimana menyediakan fitur registrasi dan login pengguna agar proses transaksi dapat dipersonalisasi dan lebih aman?

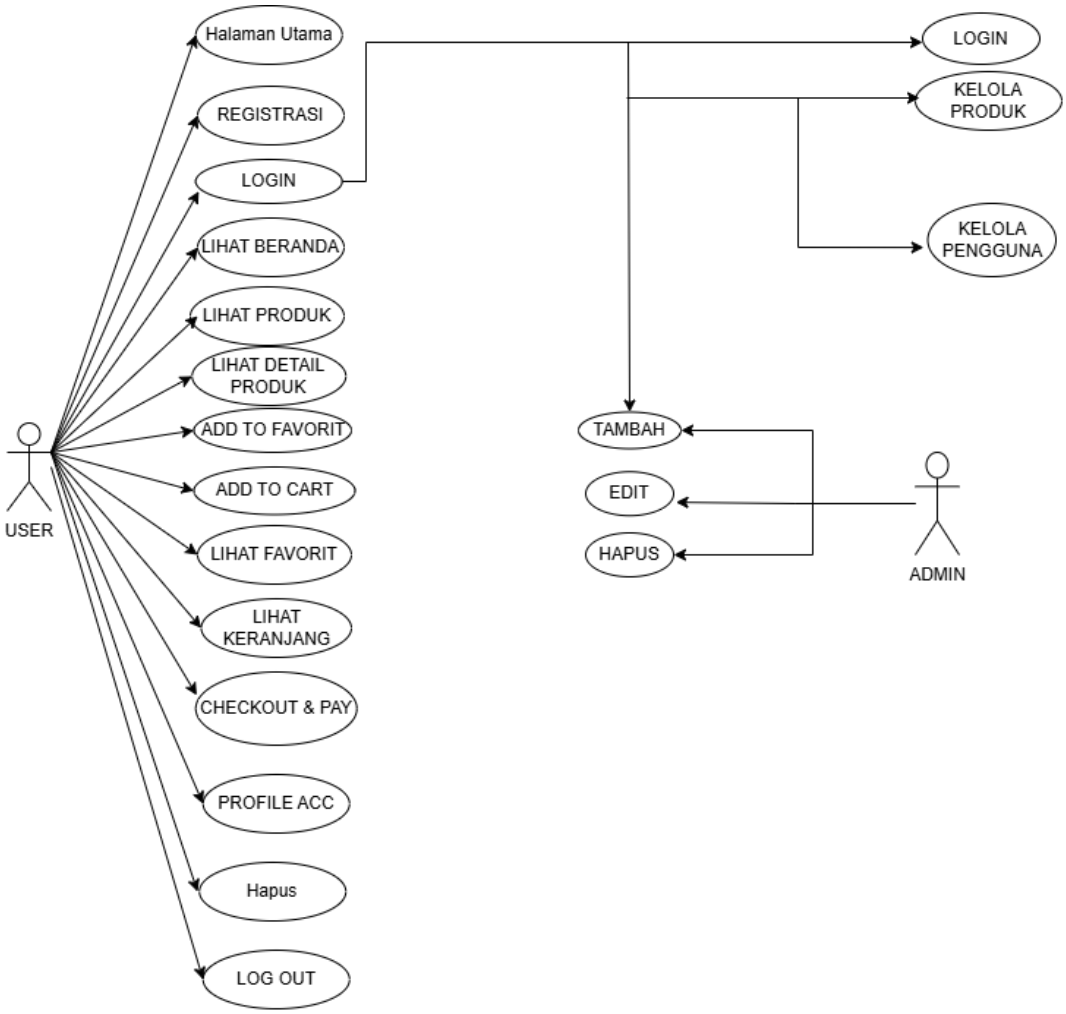
3. Bagaimana merancang antarmuka pengguna yang intuitif sehingga pengguna dapat dengan mudah menelusuri produk, menambahkan ke keranjang, dan melakukan checkout?
4. Bagaimana menyediakan sistem manajemen transaksi yang memudahkan pengguna dan admin dalam memantau status pembelian dan pengiriman?
5. Bagaimana menerapkan sistem berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa harus bertatap muka langsung?

Masalah-masalah tersebut diselesaikan melalui pembangunan sebuah website e-commerce bernama Ryne, yang berfungsi sebagai media digital untuk transaksi jual beli secara online, dilengkapi dengan berbagai fitur fungsional yang mendukung kebutuhan pengguna dan pelaku usaha.

BAB II

ANALISIS DESIGN UML

3.1 Use Case Diagram



Gambar 2.1 Usecase Diagram

Use Case Diagram yang menggambarkan interaksi antara aktor (Customer dan Admin) dengan sistem e-commerce. Customer dapat melakukan registrasi atau login, melihat daftar produk, melihat detail produk, menambahkan produk ke keranjang, melakukan pembayaran (checkout), dan melacak status pesanan.

Sementara itu, Admin memiliki akses untuk mengelola produk dan pesanan melalui sistem. Diagram ini menunjukkan fitur-fitur utama yang tersedia dalam sistem berdasarkan peran pengguna. Pada gambar di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aktor

a. User (Pengguna): Berinteraksi dengan sistem untuk melakukan kegiatan berbelanja seperti melihat produk, menambahkan ke keranjang, dan melakukan pembayaran.
b. Admin: Berinteraksi dengan sistem untuk melakukan manajemen data produk, kategori, dan pengguna.

2. Use Case pada Aktor "User"

User memiliki sejumlah fungsi yang berkaitan dengan kegiatan eksplorasi produk dan pembelian. Berikut penjelasan rinci tiap use case:

a. Register, Pengguna dapat membuat akun baru di sistem. Ini adalah tahap awal agar bisa mengakses fitur lainnya.
b. Login, Digunakan untuk mengautentikasi pengguna agar dapat masuk ke sistem dan mengakses fitur yang bersifat pribadi.
c. Lihat Beranda, Pengguna melihat halaman utama yang mungkin berisi promosi, rekomendasi, atau ringkasan produk.
d. Lihat Produk, Menampilkan daftar produk yang tersedia untuk dijelajahi oleh pengguna.
e. Lihat Detail Produk, Menampilkan informasi lengkap dari suatu produk, seperti deskripsi, harga, dan stok.
f. Tambah ke Favorit, Pengguna dapat menandai produk agar mudah ditemukan di lain waktu.
g. Tambah ke Keranjang, Produk yang diinginkan dimasukkan ke keranjang sebagai tahap awal transaksi.

h. Lihat Favorit, Menampilkan daftar produk yang telah ditambahkan ke dalam daftar favorit oleh pengguna.
i. Lihat Keranjang, Menampilkan produk-produk yang ada di keranjang belanja sebelum melakukan pembayaran.
j. Checkout & Pay, Proses akhir transaksi, yaitu melakukan pembayaran setelah memverifikasi isi keranjang.
k. Profile, Pengguna dapat melihat atau mengelola informasi akun pribadinya.
l. Logout, Digunakan untuk keluar dari sistem secara aman.

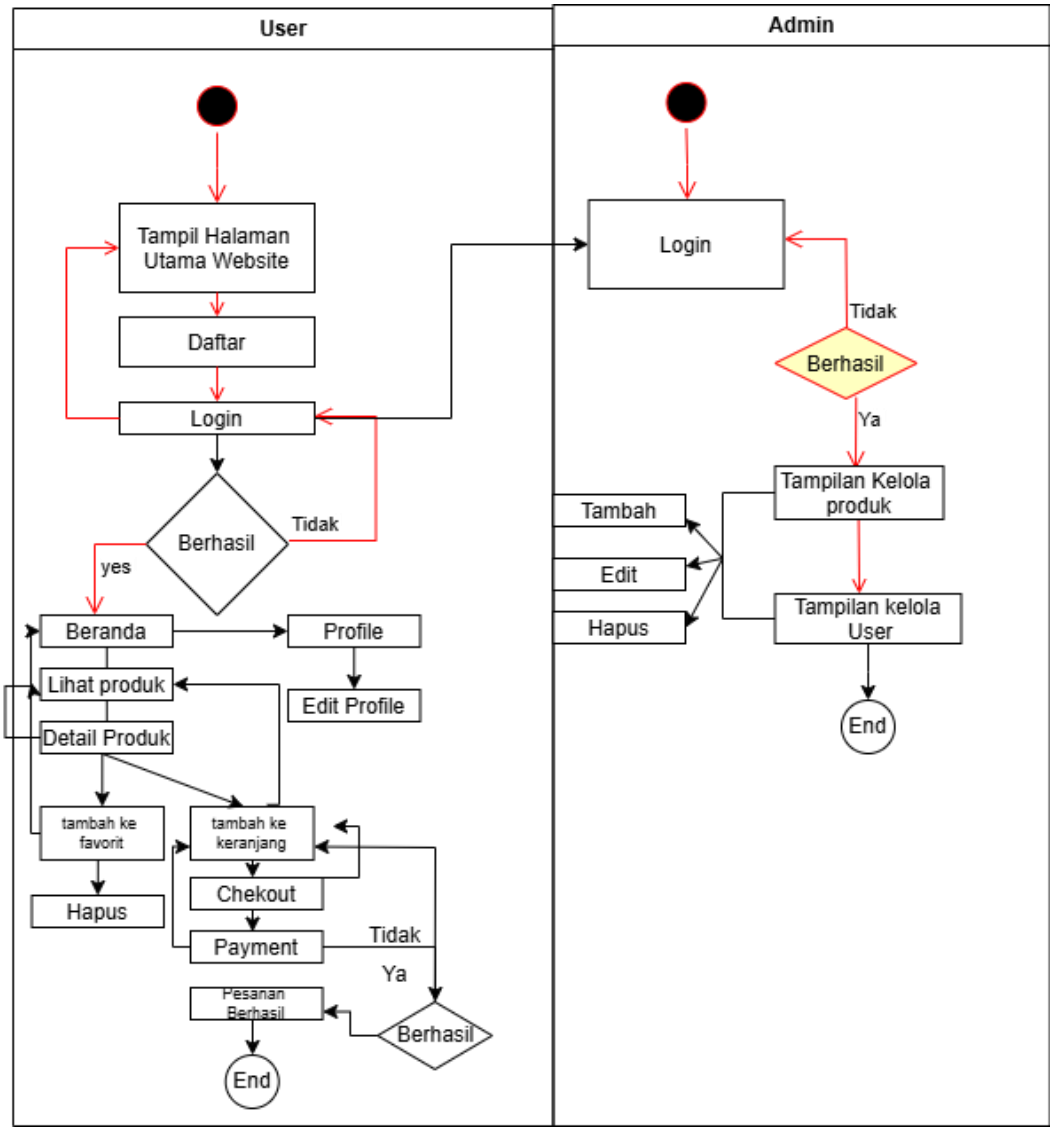
3. Use Case pada Aktor "Admin"

Admin berperan dalam mengelola konten dan data penting pada sistem. Berikut fungsi yang tersedia:

a. Login, Proses autentikasi agar admin bisa mengakses panel administrasi.
b. Kelola Produk, Meliputi fungsi untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data produk dari sistem.
c. Tambah: Admin dapat menambahkan produk baru ke dalam katalog.
d. Edit: Admin dapat mengubah informasi dari produk yang sudah ada.
e. Hapus: Admin dapat menghapus produk yang sudah tidak dijual.
f. Kelola Kategori, Admin dapat mengatur kategori produk agar produk lebih mudah diorganisir.
g. Kelola Pengguna, Admin dapat melihat atau mengelola data akun pengguna, misalnya untuk validasi atau moderasi.

Diagram Use Case ini menyajikan gambaran awal tentang sistem e-commerce dari dua perspektif utama: pengguna dan administrator. Pengguna difasilitasi untuk menjelajahi dan membeli produk, sedangkan administrator bertanggung jawab untuk memastikan ketersediaan dan pengelolaan konten produk serta data pengguna. Diagram ini sangat penting dalam tahap perencanaan dan analisis sistem karena membantu semua pihak memahami fungsi sistem secara keseluruhan sebelum masuk ke tahap desain teknis lebih lanjut.

3.2 Activity Diagram



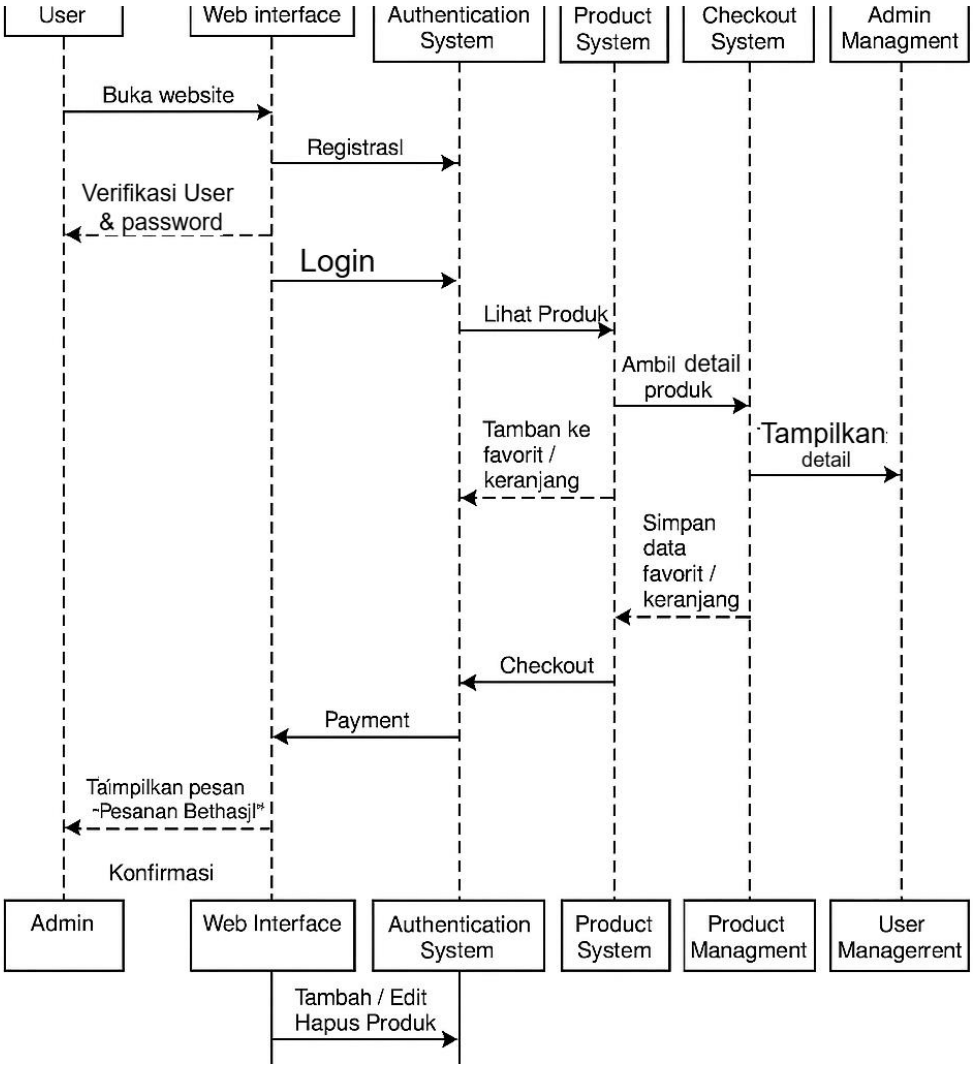
Gambar 1.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan alur aktivitas dari dua aktor utama dalam sistem, yaitu user (pengguna umum) dan admin. Proses dimulai ketika user mengakses halaman utama website. User dapat melakukan registrasi untuk membuat akun baru, kemudian melanjutkan ke proses login. Setelah login, sistem melakukan verifikasi. Jika gagal, user diarahkan kembali ke halaman login. Namun jika berhasil, user masuk ke beranda dan dapat melihat daftar produk yang tersedia. User dapat memilih produk untuk melihat detailnya, lalu bisa menambahkan produk ke dalam favorit atau keranjang belanja. Setelah memilih produk, user dapat

melanjutkan ke proses checkout dan melakukan pembayaran. Jika pembayaran berhasil, sistem akan menampilkan notifikasi bahwa pesanan telah diproses. Selain itu, user juga memiliki opsi untuk mengedit profil setelah berhasil login, sebagai jalur alternatif dari proses utama.

Sementara itu, admin juga memulai proses dengan login ke sistem. Jika login gagal, admin diarahkan kembali ke halaman login. Namun jika berhasil, admin akan mengakses halaman utama khusus admin yang menyediakan fitur pengelolaan sistem. Admin dapat mengelola produk, termasuk menambah, mengedit, atau menghapus produk yang tersedia di website. Selain itu, admin juga dapat mengelola data pengguna melalui fitur kelola user. Seluruh aktivitas ini menggambarkan alur kerja sistem secara menyeluruh dari sisi pengguna maupun pengelola, dimulai dari proses awal hingga akhir interaksi.

3.3 Sequence Diagram

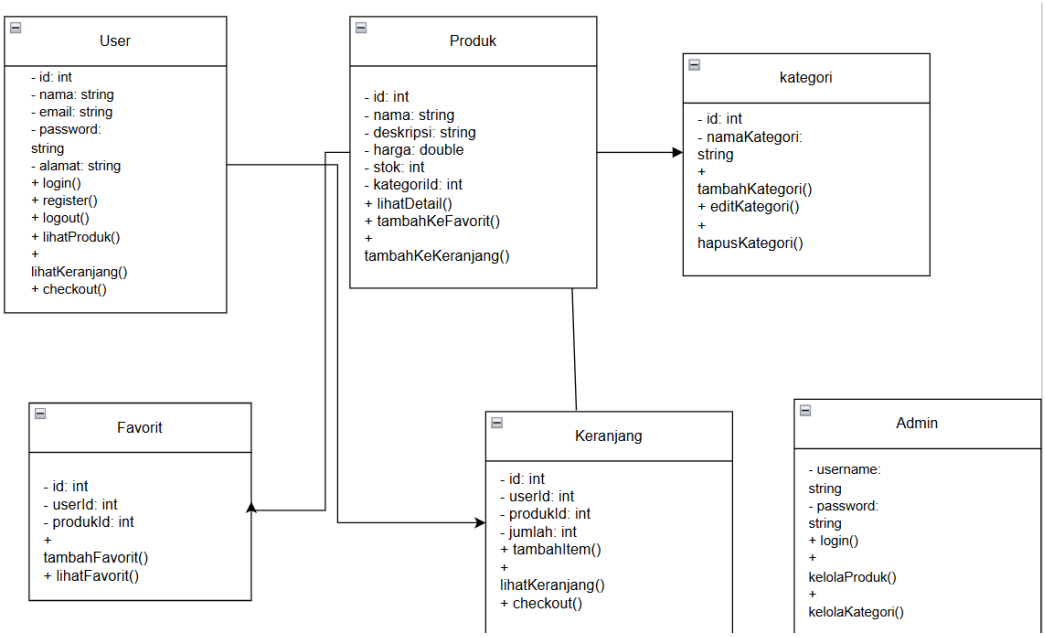


Gambar 2.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan alur interaksi antara pengguna (user) dan admin dengan sistem secara berurutan. Pada sisi pengguna, proses dimulai ketika user membuka website dan melakukan registrasi. Setelah berhasil, user melakukan login yang diverifikasi oleh sistem otentikasi. Jika login berhasil, user diarahkan ke beranda dan dapat melihat daftar produk. Pengguna dapat melihat detail produk, menambahkan produk ke favorit atau keranjang, lalu melanjutkan ke proses checkout. Setelah itu, user diarahkan ke sistem pembayaran dan jika transaksi berhasil, sistem akan mengonfirmasi bahwa pesanan telah berhasil diproses.

Sementara itu, pada sisi admin, interaksi dimulai dengan proses login yang juga diverifikasi oleh sistem otentikasi. Jika berhasil masuk, admin mendapatkan akses ke fitur manajemen produk, seperti menambah, mengedit, dan menghapus produk yang ditampilkan di sistem. Admin juga dapat mengelola data pengguna melalui sistem manajemen user. Diagram ini menunjukkan bagaimana setiap aktor berkomunikasi dengan subsistem tertentu melalui antarmuka, dalam alur yang logis dan sistematis.

3.4 Class Diagram



Gambar 2.4 Class Diagram

Class diagram merupakan salah satu komponen penting dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk memodelkan struktur statis dari sebuah sistem. Dalam konteks sistem e-commerce, class diagram berfungsi untuk merepresentasikan entitas-entitas utama beserta relasi antar entitas tersebut. Diagram ini menggambarkan bagaimana objek-objek dalam sistem

berinteraksi secara struktural, termasuk atribut dan metode dari masing-masing kelas.

Pada class diagram sistem e-commerce ini terdapat enam kelas utama, yaitu: User, Produk, Kategori, Favorit, Keranjang, dan Admin. Masing-masing kelas memiliki atribut dan metode yang mencerminkan tanggung jawabnya dalam sistem.

Kelas User merepresentasikan pengguna akhir yang dapat mengakses sistem untuk melakukan berbagai aktivitas seperti mendaftar, masuk ke sistem, melihat produk, menambahkan produk ke keranjang, dan melakukan checkout. Atribut yang dimiliki meliputi identitas pengguna (id), informasi pribadi seperti nama, email, password, serta alamat. Sementara itu, metode pada kelas ini mencakup operasi dasar pengguna seperti login(), register(), logout(), lihatProduk(), lihatKeranjang(), dan checkout().

Kelas Produk mendeskripsikan data dari barang yang tersedia di sistem. Atribut utamanya mencakup id, nama, deskripsi, harga, stok, dan kategoriId. Produk terhubung dengan kategori tertentu dan memiliki fungsi yang mendukung interaksi pengguna, seperti lihatDetail(), tambahKeFavorit(), dan tambahKeKeranjang().

Selanjutnya, kelas Kategori digunakan untuk mengelompokkan produk-produk yang memiliki jenis atau karakteristik serupa. Atribut id dan namaKategori mencerminkan identitas dan nama kategori. Metode seperti tambahKategori(), editKategori(), dan hapusKategori() disediakan untuk mendukung pengelolaan data kategori oleh admin.

Kelas Favorit dan Keranjang merupakan kelas relasional yang menghubungkan pengguna dengan produk. Favorit menyimpan daftar produk yang ditandai oleh pengguna sebagai kesukaan, sedangkan Keranjang menampung produk-produk yang akan dibeli. Kedua kelas ini memiliki atribut relasi seperti userId dan produkId, serta metode untuk menambah dan melihat

daftar item, misalnya tambahFavorit() dan lihatFavorit() untuk Favorit, serta tambahItem(), lihatKeranjang(), dan checkout() untuk Keranjang.

Terakhir, kelas Admin memiliki peran sebagai pengelola sistem. Admin dapat mengakses fitur untuk mengatur produk, kategori, dan pengguna. Atribut pada kelas ini hanya mencakup username dan password, sedangkan metode yang tersedia meliputi login(), kelolaProduk(), dan kelolaKategori().

Relasi antar kelas juga ditampilkan dalam diagram, misalnya hubungan many-to-one antara Produk dengan Kategori, dan hubungan many-to-many antara User dengan Produk melalui kelas Favorit dan Keranjang. Hubungan-hubungan ini menunjukkan bagaimana data saling terhubung dan digunakan dalam proses bisnis di sistem e-commerce.

Dengan adanya class diagram ini, pengembang sistem dapat memahami secara jelas struktur data dan relasi antar entitas yang ada, sehingga memudahkan dalam proses perancangan database dan implementasi kode program yang konsisten dengan kebutuhan fungsional sistem.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Awal

Gambar 3.1 Tampilan beranda

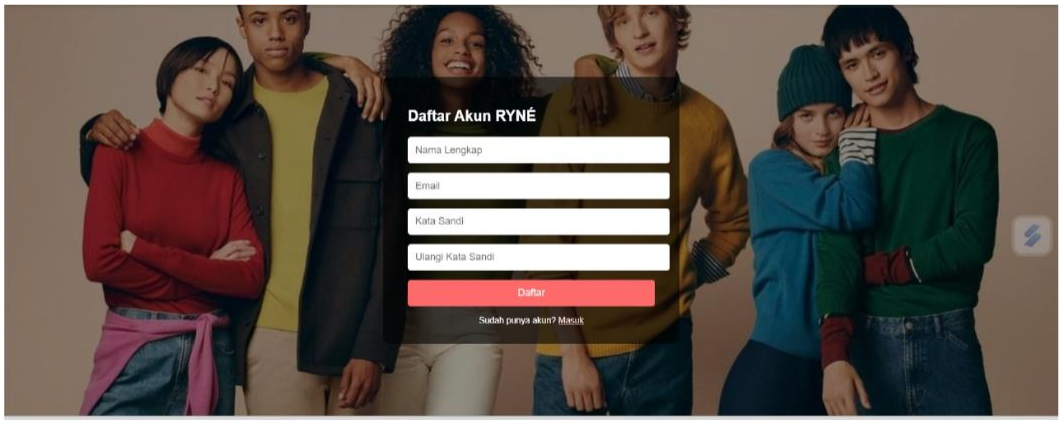
Gambar diatas merupakan tampilan awal dari website e-commerce yang kami buat. Pada sisi kiri terdapat icon bergambar tas belanja yang berwarna orange diikuti dengan nama website RYNÉ yang menjadi identitas sebuah web. Dibagian kanan terdapat button akun, dimana disaat user mengklik akan muncul tampilan menu dalam bentuk dropdown.

3.1.1 Tampilan Button Akun

Gambar 3.2 Tampilan button akun

Gambar diatas adalah tampilan ketika button akun di klik, dan menampilkan dropdown yang berisi menu masuk, daftar, dan admin. Pada bagian pengguna dan admin bisa memilih untuk klik bagian menu.

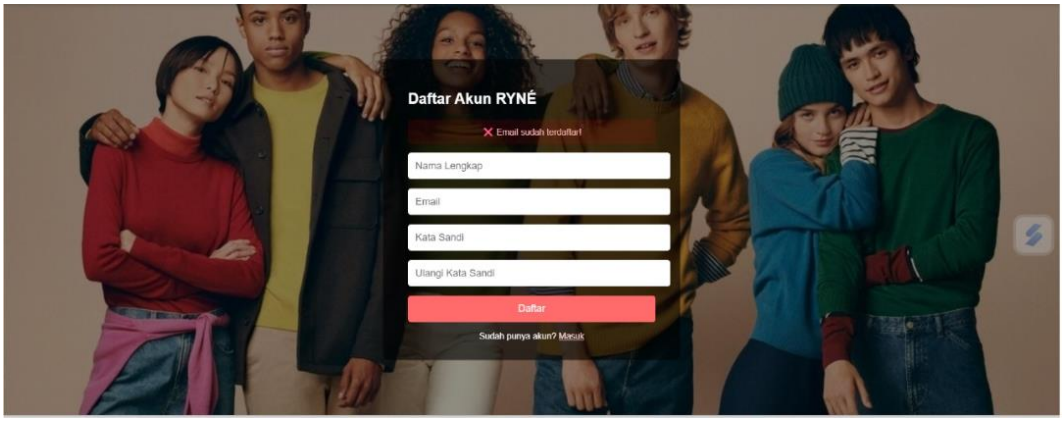
3.2 Tampilan Registrasi



Gambar 3.3 Tampilan registrasi

Tampilan diatas akan muncul ketika pengguna mengklik menu daftar pada halaman sebelumnya. Tampilan diatas berjudul daftar akun “RYNÉ”. Terdapat empat kolom input untuk mengisi data terdiri dari nama lengkap, email, kata sandi, dan ulang kata sandi.

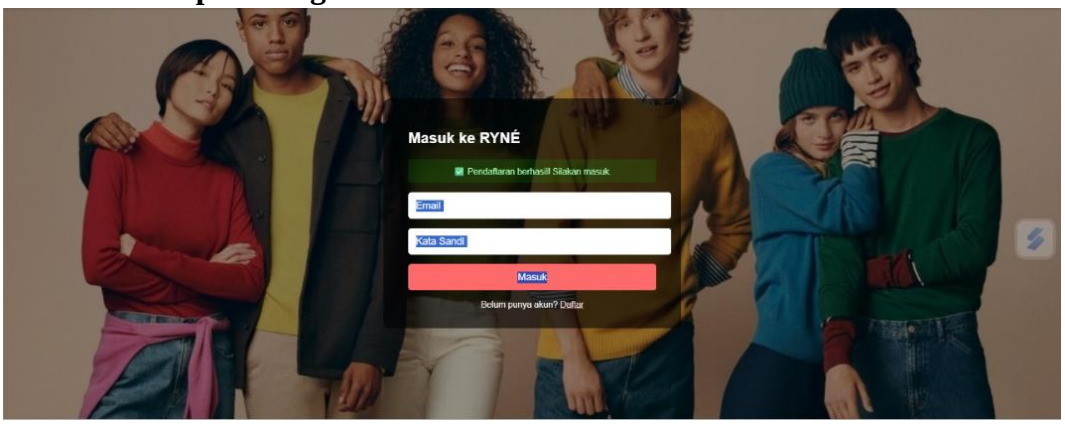
3.2.1 Tampilan Gagal Registrasi



Gambar 3.4Tampilan gagal registrasi

Gambar diatas merupakan tampilan apabila user sudah pernah mendaftar menggunakan email yang sama, maka akan muncul notifikasi “Email sudah terdaftar” seperti pada gambar diatas.

3.2.2 Tampilan Registrasi Berhasil

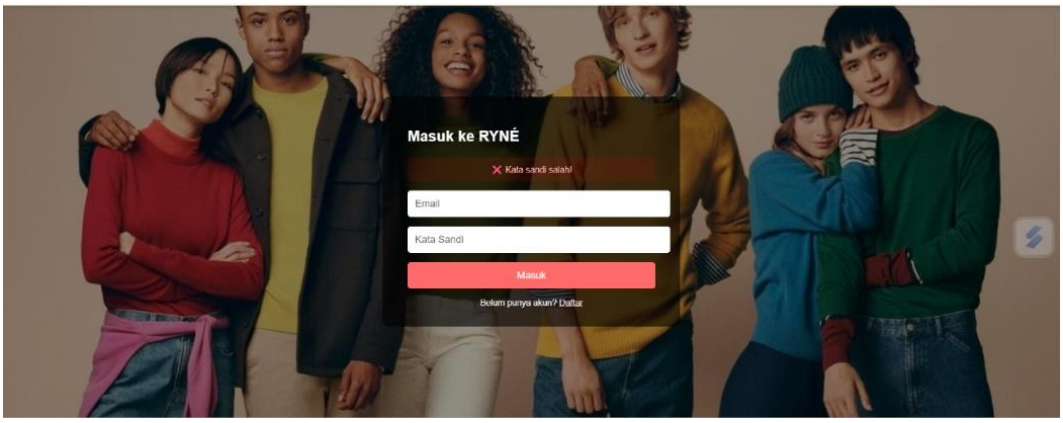


Gambar 3.5 Tampilan registrasi berhasil

Tampilan diatas jika pengguna sudah mengisi data pada kolum dengan benar maka akan muncul notifikasi registrasi berhasil dan akan masuk pada halaman login.

3.3 Tampilan Login

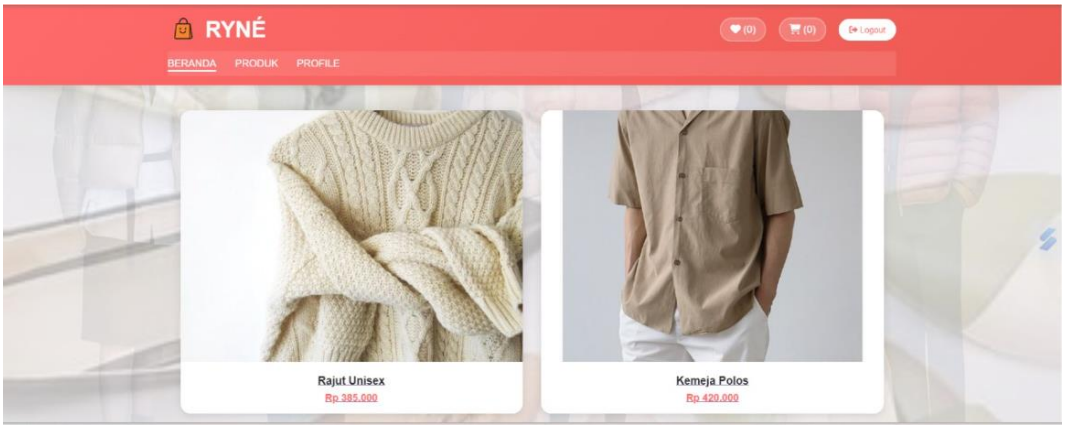
3.3.1 Tampilan kata sandi salah



Gambar 3.6 Tampilan kata sandi salah

Tampilan diatas merupakan halaman login dan jika pengguna mengisi kolom email dan katasandi salah maka akan muncul notifikasi “email atau katasandi salah”.

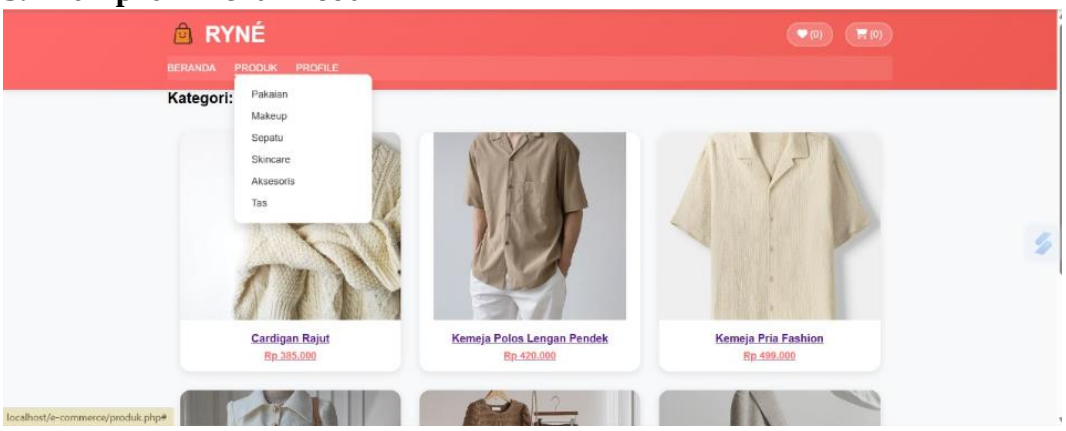
3.4 Tampilan Beranda



Gambar 3.7 Tampilan beranda

Gambar diatas merupakan tampilan beranda jika pengguna login akan langsung menampilkan tampilan beranda, di beranda menampilkan beberapa produk yang ada dijual pada website, pada bagian kanan terdapat button favorit dan keranjang, dan button logout. Terdapat juga menu produk dan profile.

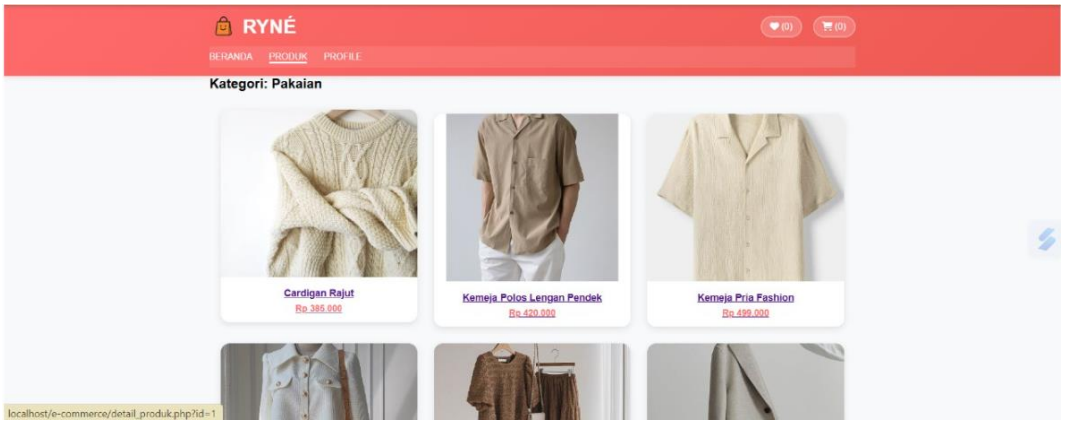
3.4 Tampilan Menu Produk



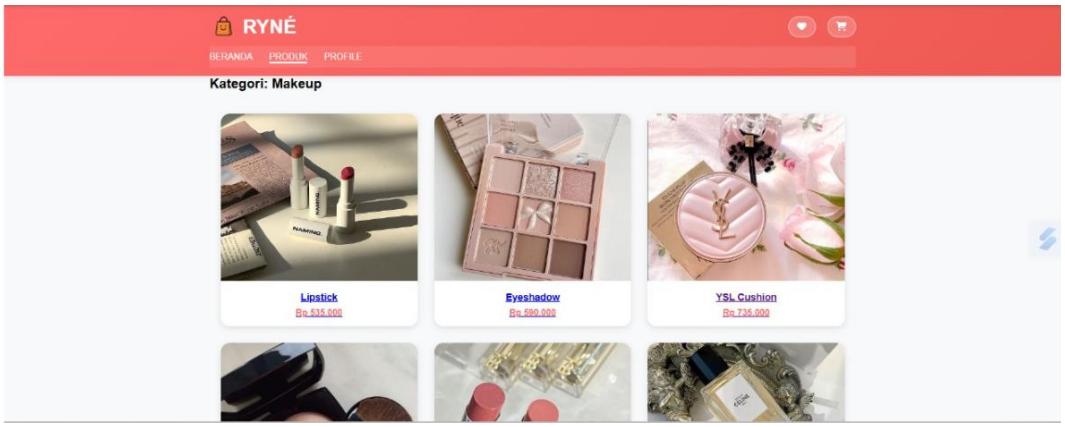
Gambar3.8 Tampilan menu produk

Gambar diatas merupakan tampilan dropdown menu produk, yang berisi kategori pakaian, makeup, sepatu, skincare, aksesoris, dan tas.

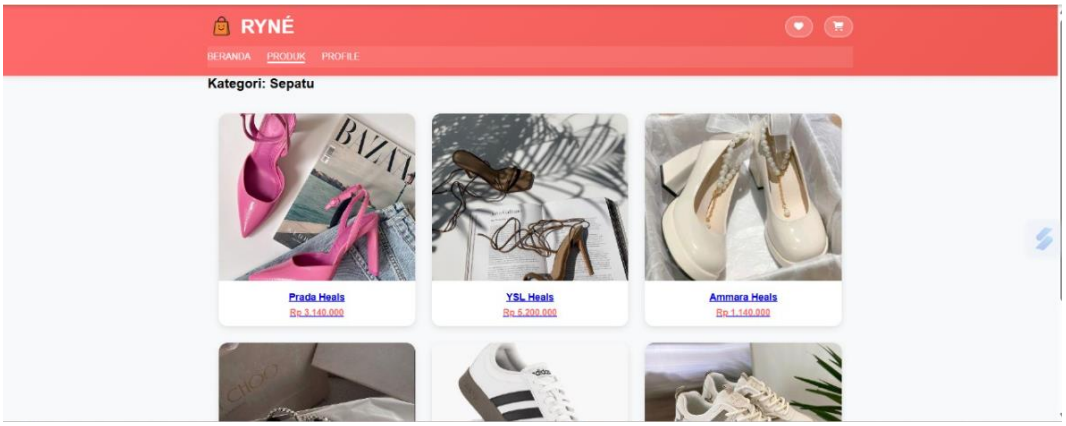
3.4.1 Tampilan menu Per Kategori



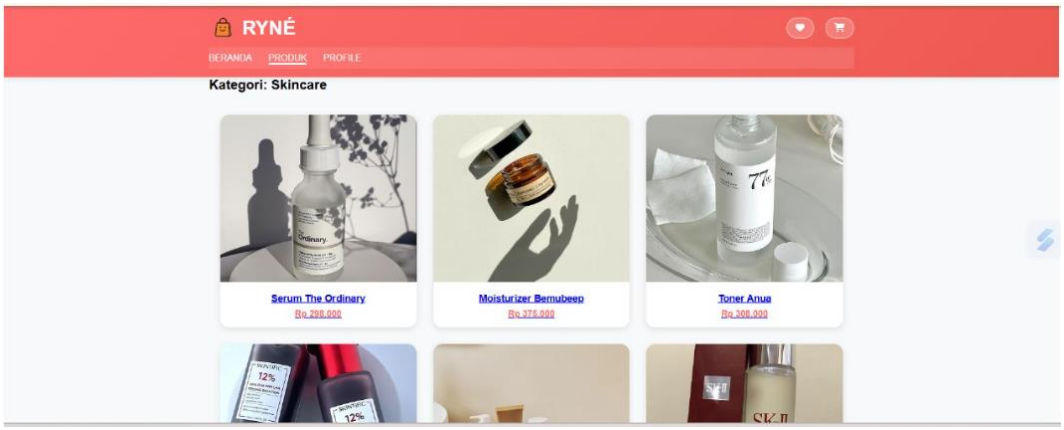
Gambar 3.9 Tampilan kategori pakaian



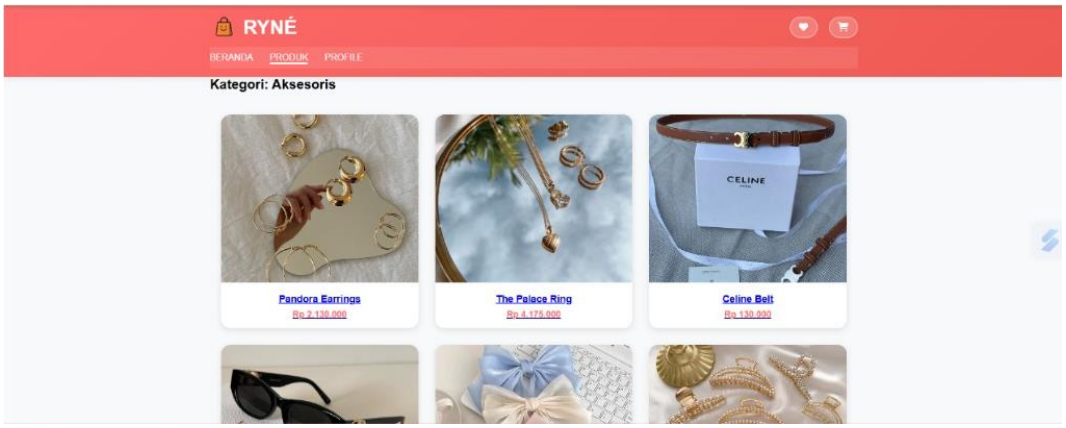
Gambar 3.10 Tampilan kategori Makeup



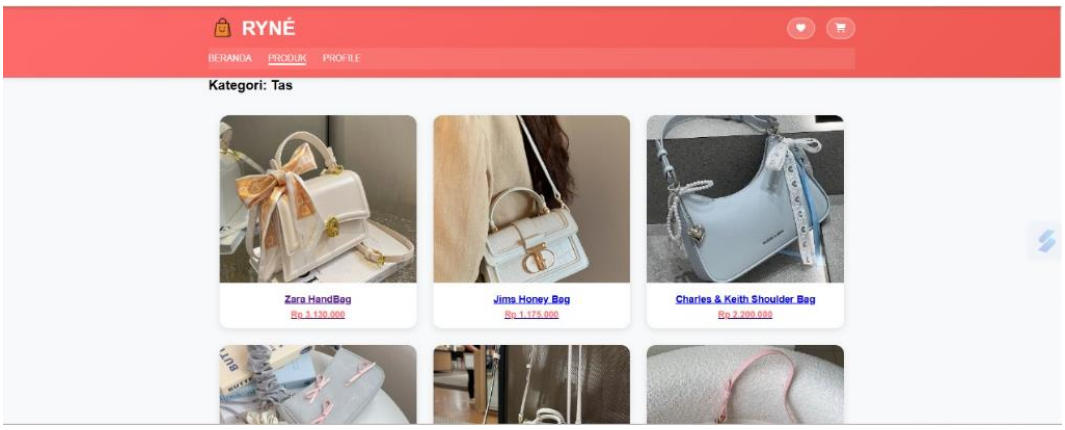
Gambar 3.11 Tampilan kategori sepatu



Gambar 3.12 Tampilan kategori skincare



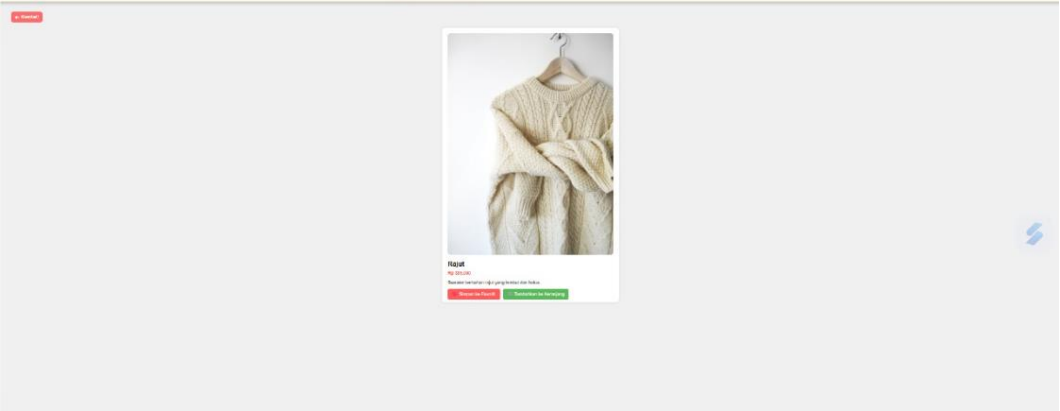
Gambar3.13 Tampilan kategori aksesoris



Gambar 3.14 Tampilan kategori tas

Gambar-gambar diatas merupakan tampilan pada setiap kategori yang ada pada menu produk.

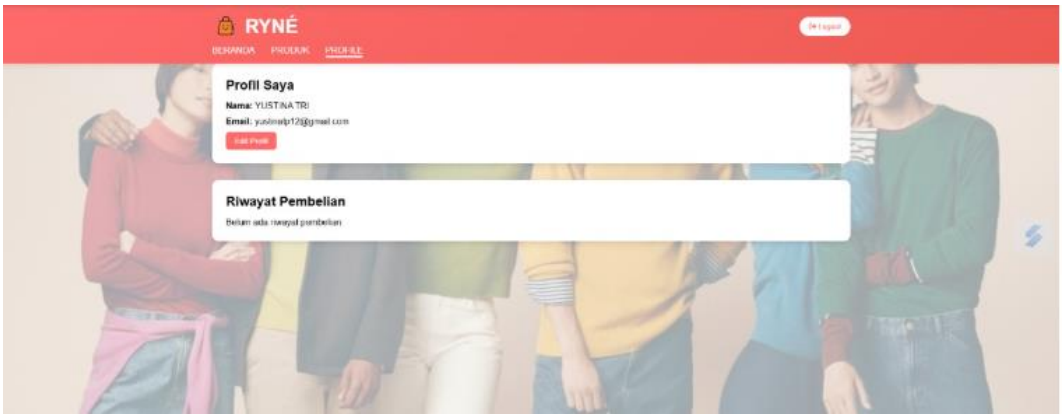
3.4.3 Tampilan Detail Produk



Gambar 3.15 Tampilan detail produk

Gambar diatas adalah tampilan dari detail produk. Pada bagian kiri atas terdapat button kembali, apabila di klik akan kembali ke halaman sebelumnya. Dalam halaman detail produk pada bagian bawah terdapat keterangan nama produk, harga dan deskripsi produk. Terdapat dua button pada bagian bawah yaitu simpan ke favorit dan tamnahkan ke keranjang.

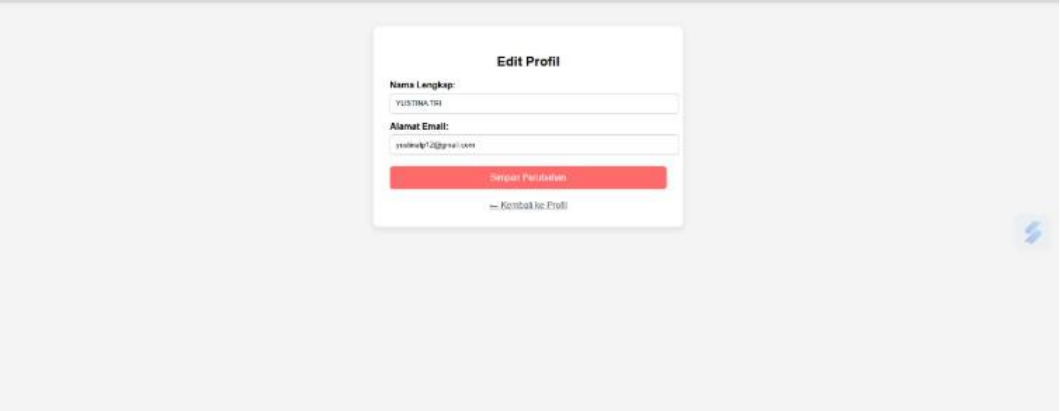
3.5 Tampilan Profile



Gambar 3.16 Tampilan Profile

Gambar diatas merupakan tampilan dari profile pengguna, dalam profile pengguna dapat mengedit profile dan terdapat juga riwayat pembelian pengguna.

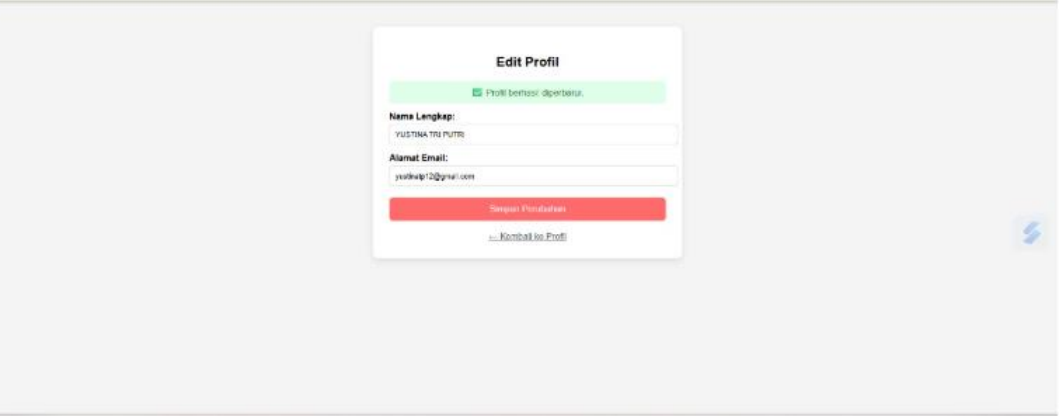
3.5.1 Tampilan Edit Profile



Gambar 3.17 Tampilan edit profile

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman edit profile dimana pengguna bisa mengedit nama dan email. Terdapat juga button untuk menyimpan perubahan yang dilakukan pengguna.

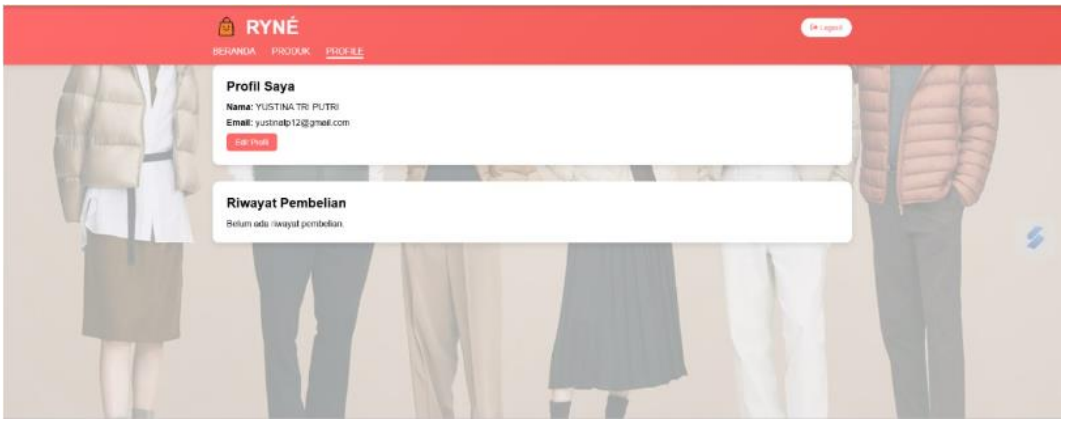
3.5.2 Tampilan Edit Profile di Perbaharui



Gambar 3.18 Tampilan edit profile diperbarui

Gambar diatas merupakan halaman edit profile yang berhasil di perbaharui oleh pengguna.

3.5.3 Tampilan Profile yang telah di Perbaharui



Gambar 3.19 Tampilan profile diperbaharui

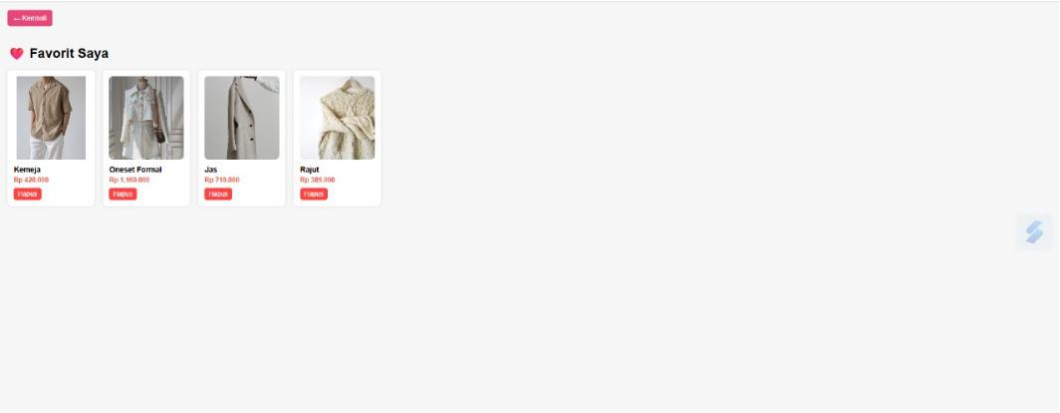
Gambar diatas adalah hasil dari edit profile yang sudah tersimpan. Di tampilan ini juga terdapat button logout bagi pengguna jika ingin keluar dari account.

3.5.4 Tampilan Log out

Gambar 3.20 Tampilan loggout

Gambar diatas merupakan halaman dari button loggout jika di klik, ketika diklik akan muncul notifikasi seperti yang ada di gambar.

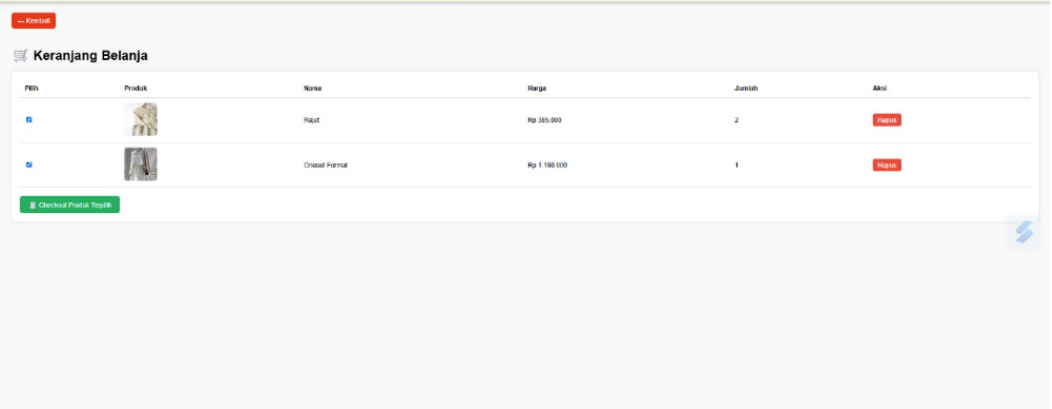
3.6 Tampilan Menu Favorit



Gambar 3.21 Tampilan menu favorit

Gambar diatas merupakan tampilan halaman dari menu favorit setelah pengguna mengklik tambah favorit di halaman sebelumnya, menu ini terdapat judul favorit saya dengan ikon love disebelah judul. Pada bagian atas sebelah kiri terdapat tombol navigasi untuk kembali ke halaman beranda jika di klik. Terdapat keterangan nama produk dan harga. Pengguna dapat menghapus produk dari halaman tersebut.

3.7 Tampilan Menu Keranjang



Gambar 3.22 Tampilan menu keranjang

Tampilan diatas merupakan halaman menu keranjang, dimana pada bagian atas terdapat tombol navigasi kembali yang jika di klik akan kembali ke halaman beranda, dan terdapat ikon keranjang dengan disebelahnya berisi judul. Pada bagian sisi kanan terdapat checkbox untuk memilih produk yang akan di checkout. Pada

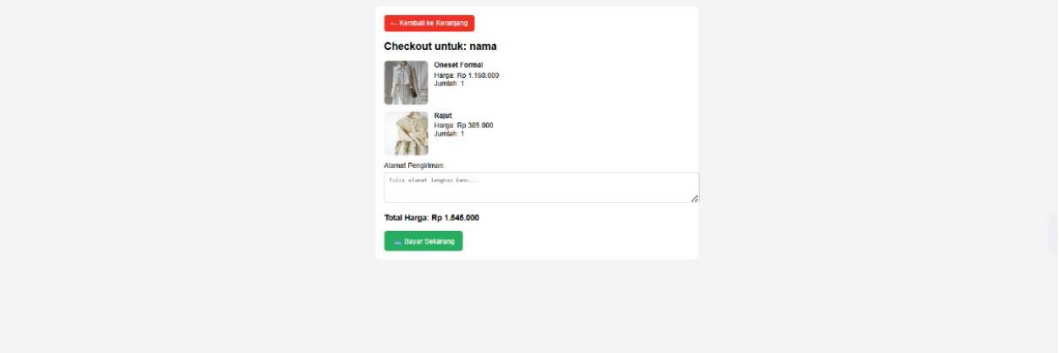
sisi kanan terdapat tombol hapus untuk menghapus produk pada halaman keranjang. Pada bagian bawah terdapat menu checkout produk terpilih untuk kehalaman selanjutnya.

3.7.1 Keranjang kosong

Gambar 3.23 Keranjang kosong

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman keranjang apabila pengguna tidak menambahkan produk atau setelah pengguna melakukan checkout pada produk.

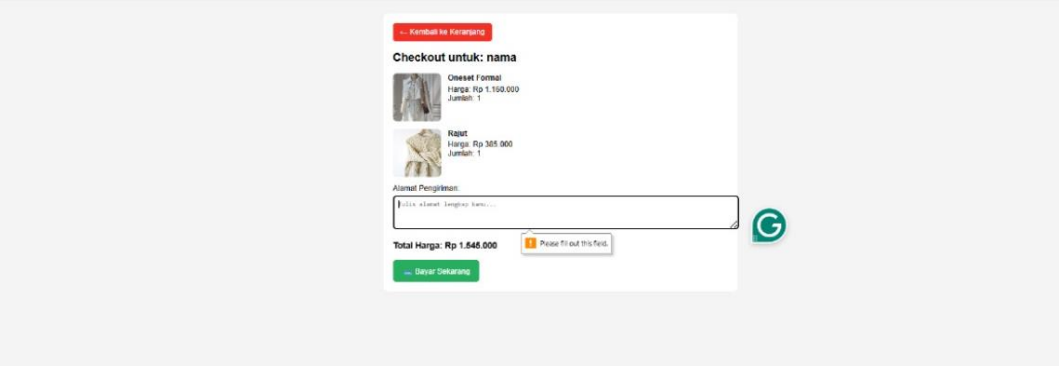
3.8 Checkout Produk



Gambar 3.24 Checkout produk

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman checkout untuk meninjau produk yang akan di beli oleh pengguna apakah sudah sesusai atau tidak, pada bagian atas terdapat tombol navigasi untuk kembali ke bagian halaman keranjang, bagian terdapat informasi chekout dan total harga yang akan dibayar dan terdapat formulir alamat pengiriman dengan placeholder “tulis alamat lengkap”. Terdapat button bayar sekarang untuk proses pembelian.

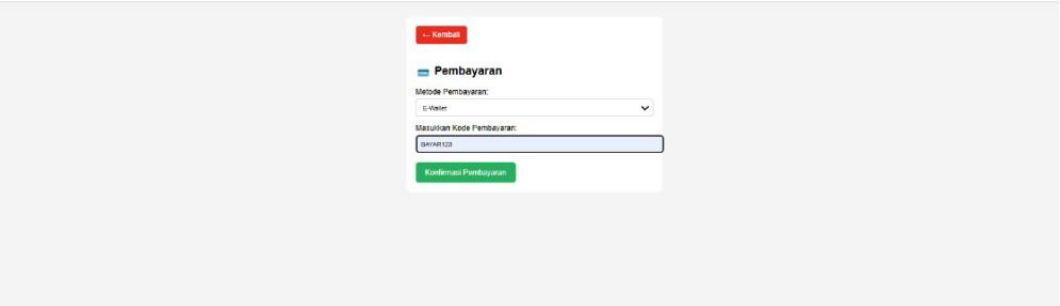
3.8.1 Tampilan Alamat tidak terisi



Gambar 3.25 Tampilan alamat tidak terisi

Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman checkout jika halaman tidak terisi dengan lengkap maka akan muncul notifikasi “please fill out this field”. Pengguna harus mengisi lengkap alamat agar bisa lanjut kehalaman selanjutnya.

3.8.2 Tampilan Pembayaran



Gambar 3.26 Tampilan Pembayaran

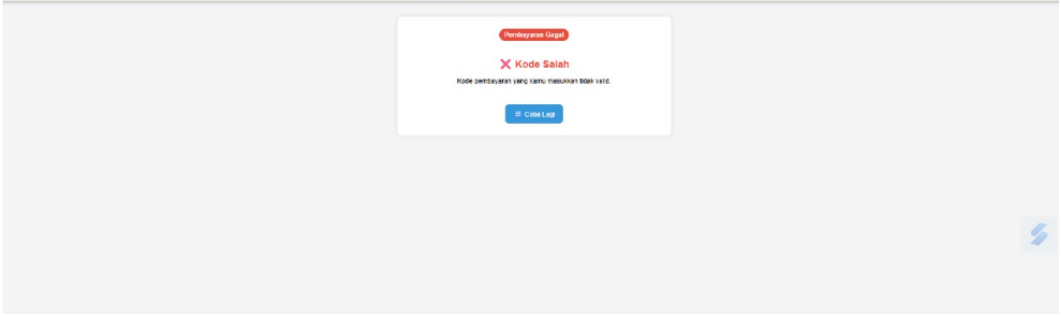
Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman pembayaran yang berisi tombol navigasi kembali jika diklik akan kembali ke halaman keranjang, dan terdapat metode pembayaran dengan dropdown dengan pilihan transfer bank,e-wallet atau virtual account. Lalu masukkan kode pembayaran untuk melanjutkan pembayaran. Button untuk mengkonfirmasi pembayaran.

3.8.3 Tampilan Pembayaran Berhasil

Gambar 3.27 Tampilan pembayaran berhasil

Halaman ini menampilkan notifikasi bahwa proses pembayaran telah berhasil dan merangkum informasi penting terkait pembayaran, yang berisi detail seperti metode, alamat, pengiriman, dan total pembayaran. Terdapat button kembali ke beranda.

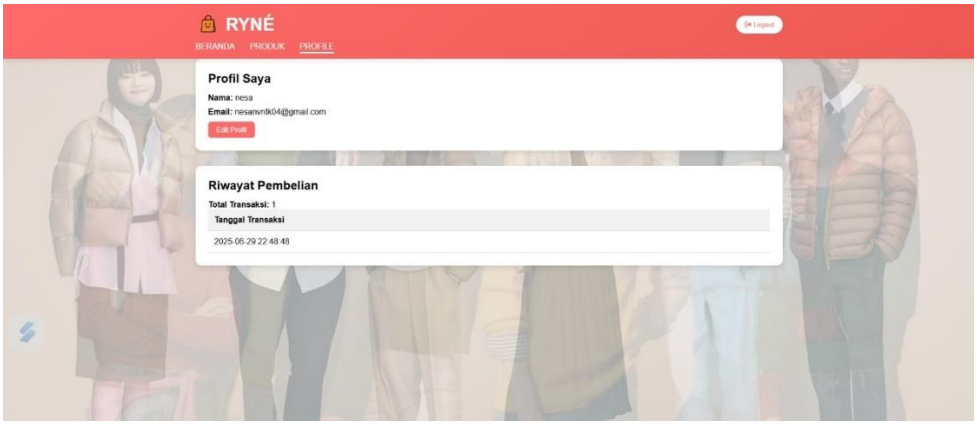
3.8.4 Tampilan Pembayaran Gagal



Gambar 3.28 Tampilan pembayaran gagal

Gambar diatas merupakan halaman pembayaran gagal jika kita meletakkan kode pembayaran yang salah atau tidak valid. Dan terdapat button coba lagi yang akan langsung ke halaman checkout.

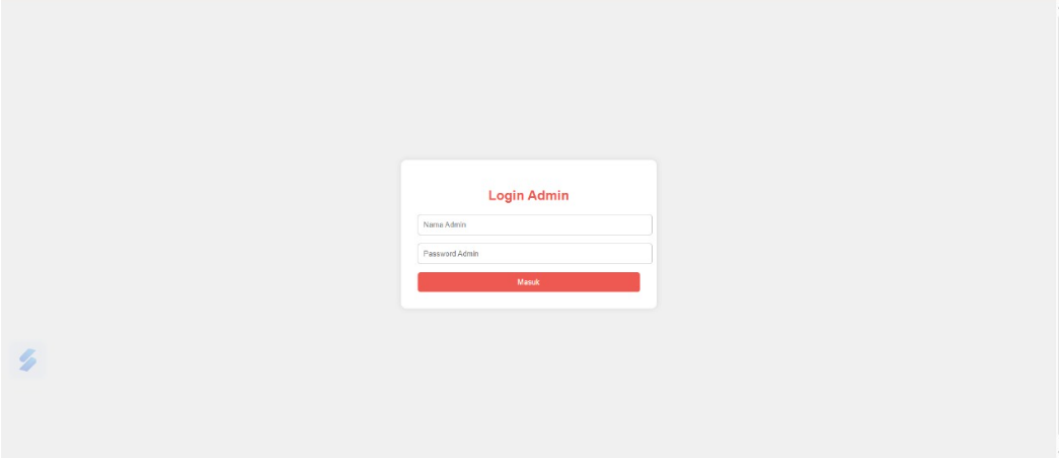
3.8.9 Tampilan Riwayat Pembelian



Gambar 3.29 Tampilan riwayat pembelian

Gambar diatas merupakan tampilan dari riwayat pembelian yang berhasil, jika pembelian berhasil maka akan tersimpan pada database dan akan muncul pada halaman profile.

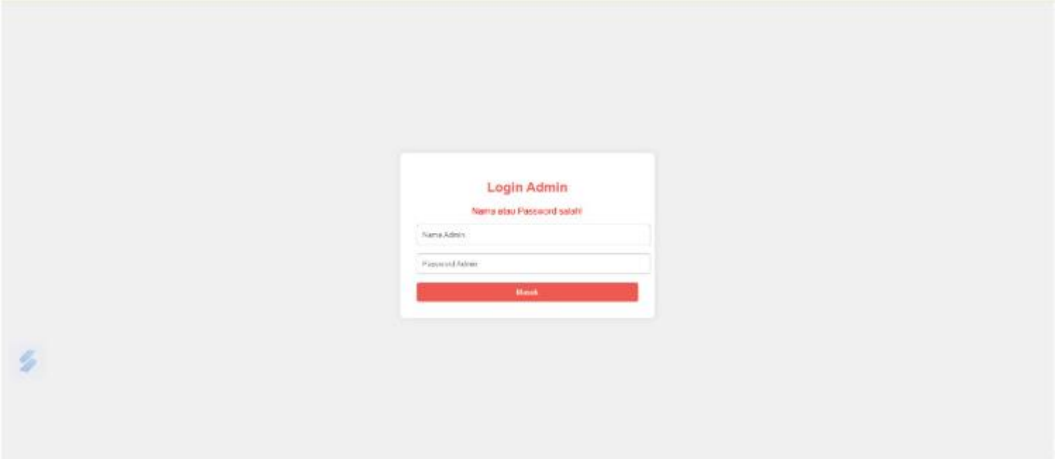
3.9 Tampilan Login Admin



Gambar 3.30 Tampilan login admin

Gambar diatas merupakan tampilan login dari halaman admin, dan terdapat kolom untuk memasukkan nama dan password admin. Dan terdapat button masuk jika admin sudah mengisi dengan benar pada kolom diatas.

3.9.1 Tampilan Admin Gagal Login



Gambar 3.31 Tampilan admin gagal login

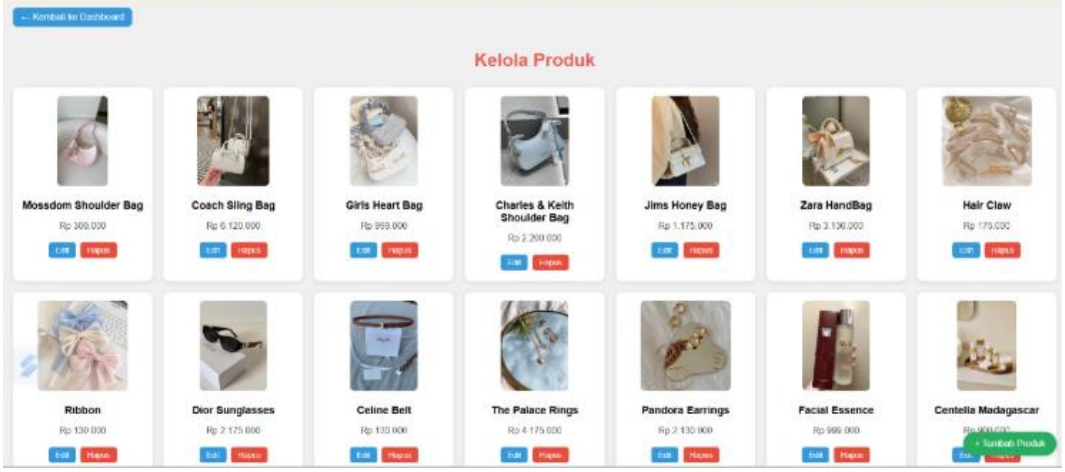
Gambar diatas merupakan tampilan dari admin jika memasukkan nama atau katasandi salah, maka akan muncul notifikasi seperti pada gambar.

3.9.2 Tampilan Dashboard Admin

Gambar 3.32 Tampilan dashboard admin

Gambar diatas merupakan tampilan pada halaman admin, jika admin berhasil login maka akan masuk ke dashboar admin. Pada halaman ini admin dapat mengelola produk, dan kelola pelanggan dan terdapat button logout.

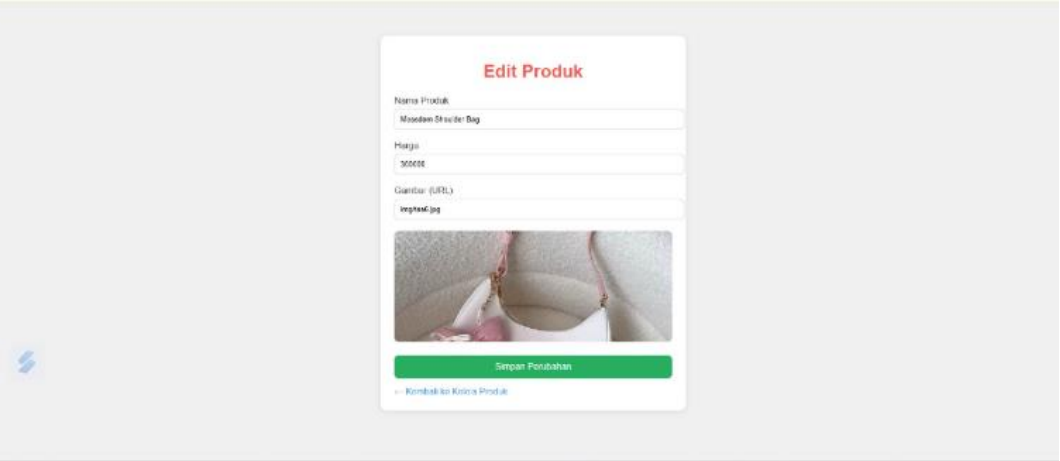
3.10 Tampilan Kelola Produk



Gambar 23.33 Tampilan kelola produk

Gambar diatas merupakan halaman kelola produk yang ada pada bagian admin, pada halaman ini admin dapat mengedit produk ,menghapus produk, dan menambahkan produk. Dan diatas terdapat button kembali ke dashboard .

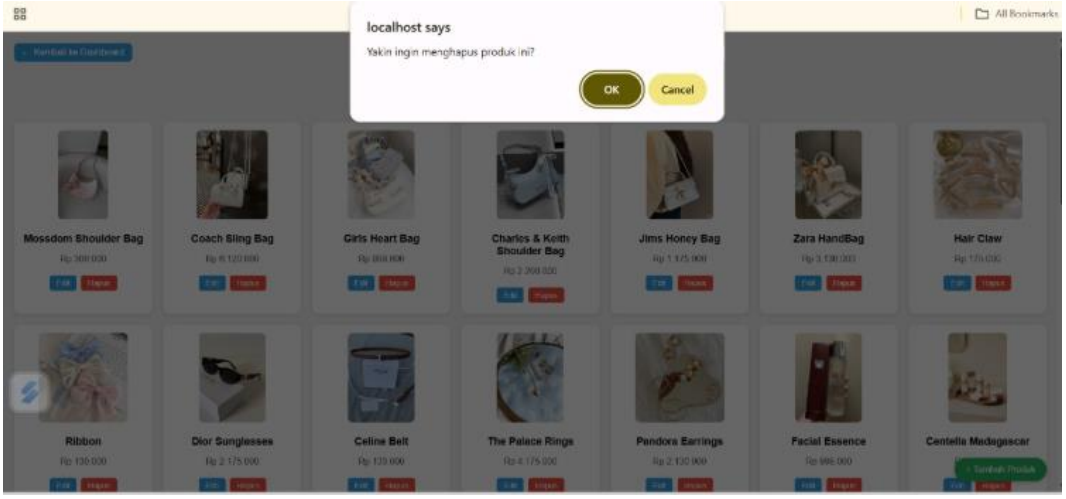
3.10.1 Tampilan Edit Produk



Gambar 3.34 Tampilan edit produk

Gambar diatas merupakan tampilan dari edit produk yang hanya admin yang dapat mengelola.

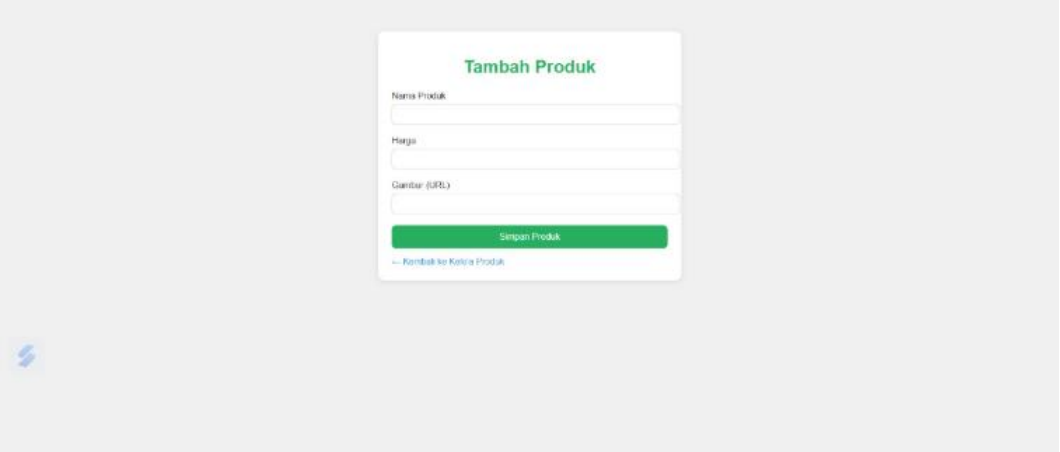
3.10.2 Tampilan Hapus Produk



Gambar 3.35 Tampilan hapus produk

Gambar diatas merupakan tampilan dari hapus produk, jika admin ingin menghapus produk maka akan muncul notifikasi seperti pada gambar.

3.10.3 Tampilan Tambah Produk



Gambar 3.36 Tampilan tambah produk

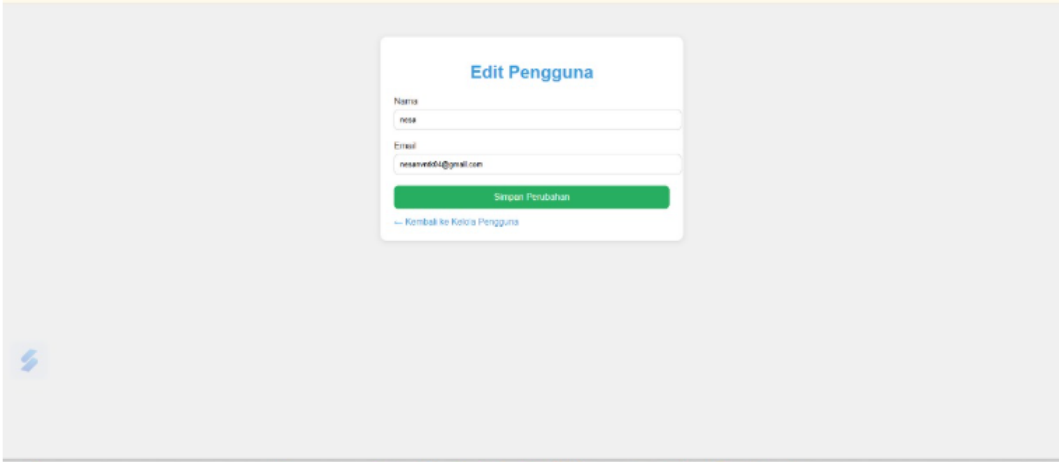
Gambar diatas merupakan tampilan dari tambah produk, jika admin ingin menambah produk terbaru pada web.

3.11 Tampilan Kelola Pengguna

Gambar 3.37 Tampilan kelola pengguna

Gambar diatas merupakan tampilan kelola pengguna pada halaman admin, untuk menghapus admin jika bukan menjadi anggota admin.

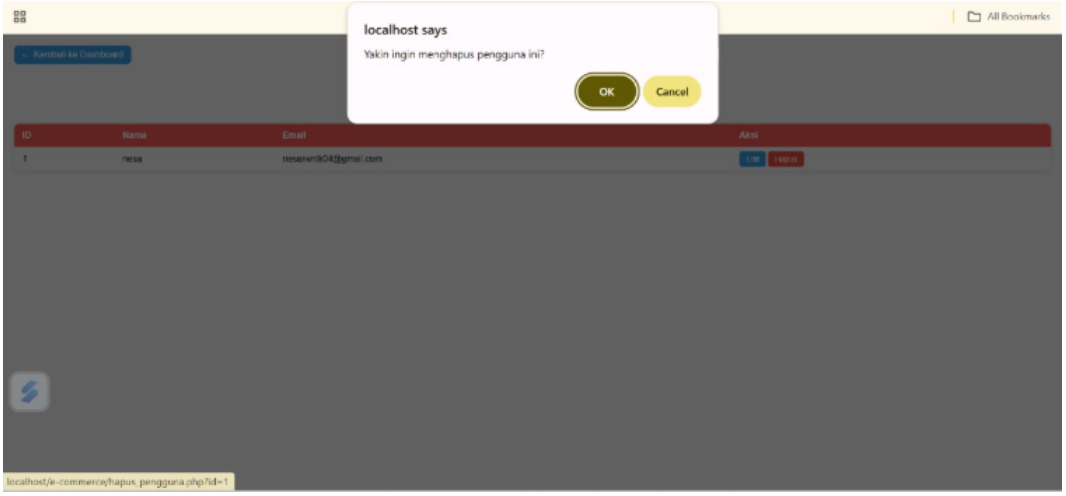
3.11.1 Tampilan Edit Pengguna



Gambar 3.38 Tampilan edit pengguna

Gambar diatas merupakan bagian dari edit pengguna di halaman admin, admin dapat mengganti nama dan email, dan terdapat button simpan perubahan untuk menyimpan perubahan pada pengguna.

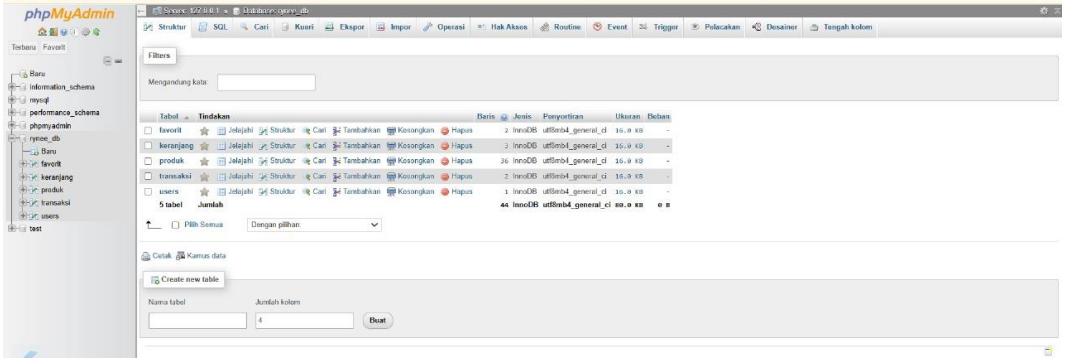
3.11.2 Tampilan Hapus Pengguna



Gambar 3.39 Tampilan hapus pengguna

Gambar hapus pengguna pada halaman admin, jika admin ingin menghapus akun maka akan muncul notifikasi seperti diatas.

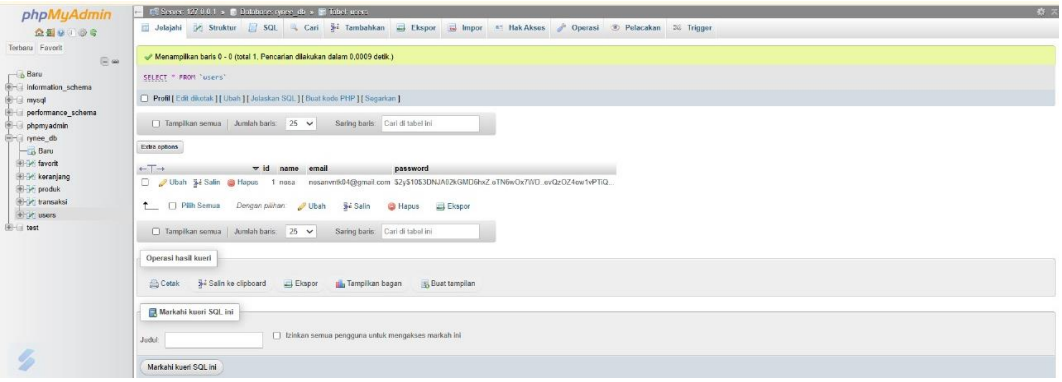
3.12 Struktur Database



Gambar 3.40 Struktur Database

Dalam pengembangan website e-commerce ini, digunakan sebuah database bernama rynee_db yang berfungsi untuk menyimpan seluruh data penting yang mendukung operasional sistem. Database ini dirancang menggunakan struktur relasional dengan lima tabel utama, yaitu users, produk, transaksi, keranjang, dan favorit.

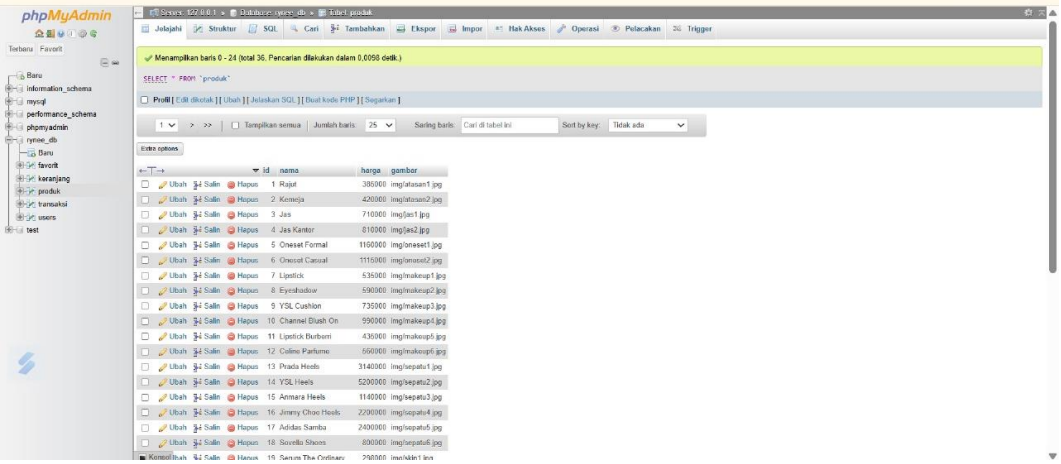
3.12.1 Tabel Users



Gambar 3.41 Tabel Users

Tabel users digunakan untuk menyimpan data akun pengguna yang terdaftar di website. Tabel ini memiliki empat kolom utama yaitu id sebagai primary key, name untuk menyimpan nama lengkap pengguna, email untuk alamat email pengguna yang juga digunakan saat login, serta password yang menyimpan kata sandi dalam bentuk terenkripsi.

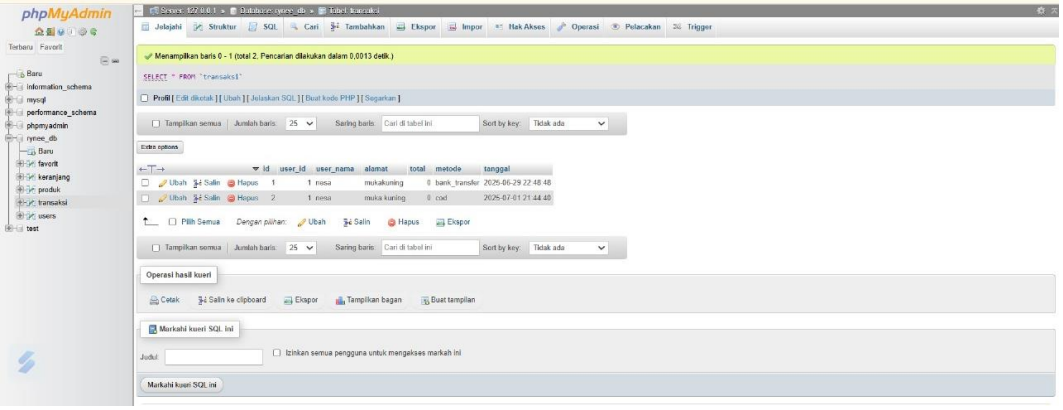
3.12.2 Tabel Produk



Gambar 3.42 Tabel Produk

Tabel produk menyimpan data produk yang ditampilkan di website. Tabel ini memiliki kolom id sebagai identitas unik setiap produk, nama yang menyimpan nama produk, harga yang berisi harga produk, dan gambar yang menyimpan path atau nama file gambar produk agar dapat ditampilkan di antarmuka pengguna.

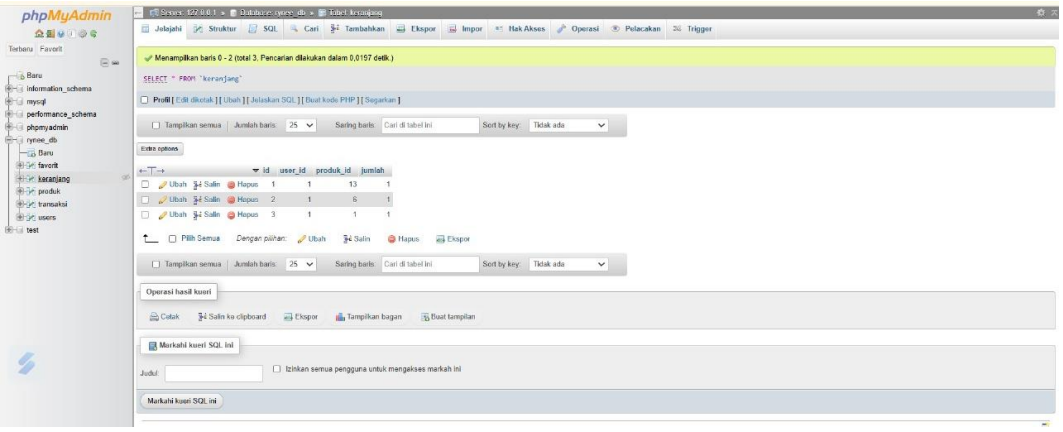
3.12.3 Tabel Transaksi



Gambar 3.43 Tabel Transaksi

Tabel transaksi menyimpan data setiap pembelian yang dilakukan oleh pengguna. Tabel ini terdiri dari kolom id sebagai primary key transaksi, user_id untuk menghubungkan transaksi ke pengguna yang melakukan pembelian, user_nama untuk menyimpan nama pembeli saat transaksi, alamat untuk alamat pengiriman, total untuk total pembayaran, metode untuk metode pembayaran yang digunakan, dan tanggal yang merekam waktu transaksi terjadi.

3.12.4 Tabel Keranjang

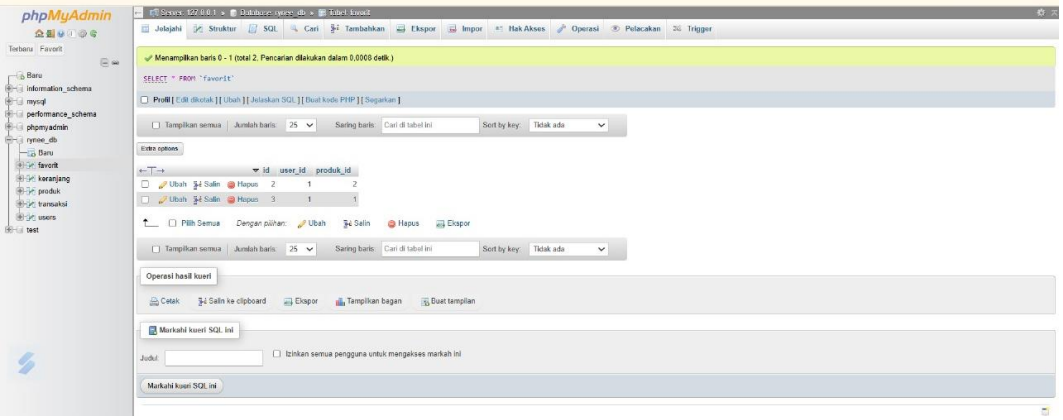


Gambar 3.44 Tabel Keranjang

Tabel keranjang berfungsi untuk menyimpan daftar produk yang dimasukkan ke keranjang oleh masing-masing pengguna sebelum checkout. Tabel ini memiliki kolom id sebagai identitas unik, user_id untuk mengidentifikasi siapa pemilik

keranjang, produk_id yang menunjuk ke produk yang dimasukkan, serta jumlah untuk menyimpan kuantitas produk yang dipilih.

3.12.5 Tabel Favorit



Gambar 3.45 Tabel Favorit

Tabel favorit digunakan untuk menyimpan data produk yang ditandai sebagai favorit oleh pengguna. Tabel ini memiliki kolom id sebagai primary key, user_id yang menghubungkan data ke pengguna tertentu, dan produk_id yang menunjuk pada produk yang ditambahkan ke daftar favorit pengguna tersebut.

BAB IV

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan pada proyek ini, dapat disimpulkan bahwa website e-commerce yang dirancang telah berhasil dibangun dengan fitur-fitur utama yang lengkap dan sesuai kebutuhan. Website ini menyediakan fungsi registrasi dan login untuk pengguna, katalog produk dengan berbagai kategori, fitur keranjang belanja, favorit, checkout pembayaran, serta riwayat pembelian.

Pada sisi admin, tersedia fitur login khusus yang memungkinkan pengelolaan produk dan data pengguna secara efektif. Implementasi desain berbasis UML seperti use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram juga sangat membantu dalam mempermudah proses pengembangan sistem, karena memberikan gambaran jelas mengenai alur proses bisnis dan struktur data yang diperlukan sehingga pengembangan berjalan lebih terarah dan sistematis.

Selain itu, antarmuka pengguna (UI/UX) pada website ini dirancang secara sederhana dan responsif agar memudahkan pengguna dalam bertransaksi, mulai dari menjelajahi produk, menambahkan ke keranjang, hingga melakukan pembayaran. Sistem checkout yang telah dibangun pun mampu memproses transaksi secara digital dengan baik, dengan menyediakan formulir alamat pengiriman, pilihan metode pembayaran, serta notifikasi transaksi berhasil atau gagal, di mana setiap transaksi yang berhasil akan tercatat dalam riwayat pembelian.

Dengan selesainya proyek ini, diharapkan website e-commerce yang telah dibangun dapat menjadi contoh nyata penerapan teknologi web di bidang perdagangan daring, sekaligus menjadi bukti kemampuan tim dalam merancang, mengimplementasikan, dan mendokumentasikan sistem informasi yang bermanfaat.