

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI *FRAMEWORK CODEIGNITER* PADA PEMBUATAN
WEBSITE PEMESANAN BINTANG PLAFON PRABUMULIH**



**Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jenjang
strata I pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Prabumulih**

OLEH :

DIDI SAPUTRA

2019210020

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul skripsi : Implementasi *framework codeigniter* pada pembuatan *website*
pemesanan Bintang Plafon Prabumulih

Diajukan Oleh : Didi Saputra

NIM : 2019210020

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Universitas : Universitas Prabumulih

Pembimbing I, Prabumulih, 2022
Pembimbing II,

(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

(Muchlis, S.Kom., M.Si)

Fakultas Ilmu Komputer

Program Studi Sistem Informasi

Mengetahui

Ketua Program Studi

(Suhartini, S. Kom., M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proposal Skripsi
Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Pada Tanggal**

Tim Penguji

Ketua Penguji : Ariansyah, S.Kom., M.Kom ()
Penguji I : Andi Christian, S.Kom., M.Kom ()
Penguji II : Iwan Setiawan, S.Kom., M.Kom ()
Penguji III : Rishi Suprianto, S.H., M.H ()

**Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Prabumulih**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Andi Christian, S.Kom., M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Didi Saputra

NIM : 2019210020

Judul skripsi : Implementasi *framework codeigniter* pada pembuatan
website pemesanan Bintang Plafon Prabumulih

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa penulisan laporan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri. Jika terdapat karya atau lisan orang lain, penulis akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademis dan sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Prabumulih.

Prabumulih, 5 juli 2023

Yang membuat surat pernyataan

Didi Saputra

2019210020

Motto dan Persembahan

“Harta tak menghasilkan ilmu, tetapi ilmu pasti menghasilkan harta.”

**“Menuntut ilmu adalah taqwa, menyampaikan ilmu adalah ibadah,”
“mengulang-ulang ilmu adalah zikir, mencari ilmu adalah jihad”**

(Abu Hamid Al Ghazali)

Alhamdulillah berkat rahmat dan pertolongan dari Allah SubhānuhuwaTa’āla akhirnya saya bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini. Maka dari itu, pada kesempatan kali ini akan saya persembahkan skripsi ini untuk :

- **Almamaterku Univesitas prabumulih tercinta.**
- **Kedua orang tuaku yang telah bersusah payah, memberi dukungan dan pengorbanan nya.**
- **Ayukku tercinta memberikan semangat kepada adeknya.**
- **Dosen serta staff univeritas prabumulih selalu membimbing dan mendidikku.**
- **Sahabat-sahabat karib yang selalu membantu, mendukung, memotivasi.**

ABSTRAK

Didi saputra (2019210020), pembimbing I Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom, dan pembimbing Bapak Muchlis, S.Kom., M.Si dengan judul Implementasi *framework codeigniter* pada pembuatan *website* pemesanan Bintang Plafon Prabumulih

Toko Bintang Plafon Prabumulih adalah salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan plafon yang terletak di jalan lingkaran sindur, kelurahan sindur, kecamatan cambai, kota Prabumulih, provinsi Sumatra Selatan, dalam melakukan pemesanan barang di toko tersebut masih dilakukan secara datang langsung atau melalui via telepon. Maka dari itu penulis berusaha membuat sistem pemesanan berbasis *web* menggunakan PHP dan MySQL untuk memudahkan dalam melakukan pemesanan barang secara *online*. sistem pemesanan barang berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan bantuan UML dalam membantu mendesain sistem yang akan di buat. Perancangan ini menggunakan metode waterfall, sehingga dapat di simpulkan bahwa sistem ini layak jika sistem pemesanan barang diterapkan di Toko Bintang Plafon Prabumulih.

Kata Kunci : Sistem Informasi

ABSTRACT

Didi Saputra (2019210020), supervisor I Mr. Andi Christian S.Kom., M.Kom and supervisor II Mr. Muchlis S.Kom., M.Si with thesis title implementing the codeigniter framework for making a Prabumulih ceiling star ordering website

Prabumulih star ceiling shop is one of the shops engaged in selling ceilings which is located on the sindur ring road, sindur sub-district, cambai sub-district, prabumulih city, south Sumatra province. Ordering goods at the shop is still done in person or via telephone. Therefore the author tries to create a web-based ordering system using php and mysql to make it easier to order goods online. Web-based goods ordering system using the PHP programming language and UML assistance in helping design the system to be created. This design uses the waterfall method, so it can be concluded that this system is feasible if the goods ordering system is implemented at the prabumulih star ceiling shop.

Keywords: Information system,

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SubhānahuwaTa'āla atas segala limpahan nikmat, rahmat dan karunia-Nya akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi *Framework Codeigniter* Pada Pembuatan *Website* Pemesanan **Bintang Plafon Prabumulih**”** ini dengan tepat waktu. Serta shalawat dan salam semoga senantiasa kita panjatkan kepada Rasulullah shallallāhualaihi wasallam, serta keluarga, kerabat dan para sahabatnya sampai akhir zaman

Perasaan yang begitu lega ketika skripsi ini dapat terselesaikan, karena tidak sedikit kesulitan yang harus penulis hadapi dalam proses perjalanannya. Namun berkat rahmat-NYA dan bantuan berbagai pihak, semuanya itu kini tinggal kenangan manis dan pengalaman untuk selalu di kenang.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besar kepada :

1. Bapak Haidir Wady S.E.,M.Si selaku ketua Yayasan Pendidikan Prabumulih
2. Bapak Suhardiman Gumanti S.T.,M.T selaku Wakil Ketua Yayasan Pendidikan Prabumulih.
3. Dr.Zakaria Wahab SE.,M.BA. selaku Rektor Universitas Prabumulih
4. Bapak Aljabar, S.IP., M.M Selaku wakil Rektor Universitas Prabumulih
5. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

6. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih.
7. Bapak Muchlis, S.Kom., M.Si selaku Dosen Pembimbing II telah sabar dalam memberikan arahan dalam bimbingan penulisan skripsi agar selesai.
8. Bapak Elan Suherlan selaku pemilik toko Bintang Plafon Prabumulih yang telah membantu memberikan izin dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tuaku, ayukku (Lisa) dan semua keluarga yang senantiasa memberikan bantuan demi kesuksesanku.
10. Bapak dan ibu dosen Universitas prabumulih yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

semoga allah membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu hingga selesainya skripsi ini. Dan penulis berharap semoga skripsi ini membawa berkah dan manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Prabumulih, 2023
Penulis,

Didi Saputra
NIM: 2019210020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Kegunaan Penelitian	4
1.6.1 Kegunaan Praktis	4
1.6.2 Kegunaan Akademis	4
1.7 Sistematika Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Implementasi	6
2.2 Pengertian <i>Framework Codeigniter</i>	6
2.3 Pengertian Pemesanan	7
2.4 Pengertian <i>Web</i>	8
2.5 Pengertian MySQL	8

2.6 Pengertian PHP	9
2.7 Pengertian HTML	10
2.8 <i>Xampp</i>	10
2.9 Penelitian Terdahulu.....	11
2.10 Kerangka	
Berpikir.....	13

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian	14
3.2 Metode Penelitian	14
3.2.1. Sumber Data	15
3.2.2. Teknik Pengumpulan Data	15
3.2.3. Metode Pengembangan Sistem	16
3.3 Alat Bantu Perancangan	18
3.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	18
3.3.2. <i>Activity Diagram</i>	19
3.3.3. <i>Class Diagram</i>	20
3.4 Pengujian <i>Software</i>	21

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Permasalahan..	22
4.2 Analisis Sistem yang sedang berjalan	23
4.2.1 Use Case yang sedang berjalan	23
4.3 Perancangan Sistem	24
4.4 Tujuan Perancangan Sistem	24
4.5 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan	25
4.5.1 <i>Use Case Diagram</i> Yang Diusulkan	25
4.5.2 <i>Activity Diagram</i> yang Diusulkan	26
4.5.3 <i>Class Diagram</i> yang Diusulkan	29
4.6 Perancangan <i>Database</i>	30
4.7 Perancangan antar muka	34

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Perancangan Sistem	42
5.2 Implementasi Perangkat Lunak	42
5.3 Implementasi Perangkat Keras	43
5.4 Implementasi Antar Muka	43
5.5 Pengujian Sistem	54

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	56
6.2 Saran	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Simbol – simbol <i>Use Case Diagram</i>	17
Tabel 3.2 Simbol – simbol <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 3.3 Simbol – simbol <i>Class Diagram</i>	19
Tabel 4.1 Tabel Login	30
Tabel 4.2 Tabel Login pelanggan	31
Tabel 4.3 Tabel Produk	31
Tabel 4.4 Tabel Kategori	32
Tabel 4.5 Tabel brand	32
Tabel 4.6 Tabel Bank	33
Tabel 4.7 Tabel Konfirmasi	33
Tabel 4.8 Tabel Galery	34
Tabel 4.9 Tabel Orders	34
Tabel 5.1 Tabel Perangkat Lunak	43
Tabel 5.2 Tabel Perangkat Keras	43
Tabel 5.3 Tabel Pengujian Sistem	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	12
Gambar 3.1 Motode <i>Waterfall</i>	15
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> yang Sedang Berjalan	23
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> yang Diusulkan	26
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Admin	27
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan (<i>user</i>)	28
Gambar 4.5 <i>Class Diagram</i> yang Diusulkan	29
Gambar 4.6 Perancangan Menu Home Admin	35
Gambar 4.7 Perancangan Menu Data Kategori	35
Gambar 4.8 Perancangan Menu Data Produk	36
Gambar 4.9 Perancangan Menu Data Pelanggan	36
Gambar 4.10 Perancangan Menu Data Bank	37
Gambar 4.11 Perancangan Menu Data Admin	37
Gambar 4.12 Perancangan Menu Data Brand	38
Gambar 4.13 Perancangan Menu Data Konfirmasi	38
Gambar 4.14 Perancangan Menu Data Transaksi	39
Gambar 4.15 Perancangan Menu Data Galery	39
Gambar 4.16 Rancangan halaman home	40
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Cara Belanja	40
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Registrasi	41
Gambar 4.19 Rancangan Menu Halaman Login	41
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Produk	42
Gambar 5.1 Halaman Home Admin	44
Gambar 5.2 Halaman Login Admin	44
Gambar 5.3 Halaman Menu Statis	45
Gambar 5.4 Halaman Menu Data Kategori	45
Gambar 5.5 Halaman Menu Data Produk	46
Gambar 5.6 Halaman Menu Data Pelanggan	46
Gambar 5.7 Halaman Menu Data Bank	47

Gambar 5.8 Halaman Menu Data Admin	47
Gambar 5.9 Halaman Menu Data Transaksi	48
Gambar 5.10 Halaman Menu Data Konfirmasi	48
Gambar 5.11 Halaman Menu Data Brand	49
Gambar 5.12 Halaman Menu Data Galery	49
Gambar 5.1 Halaman Home Pelanggan	50
Gambar 5.1 Halaman Cara Belanja Pelanggan	50
Gambar 5.1 Halaman Registrasi Pelanggan	51
Gambar 5.1 Halaman Login Pelanggan	51
Gambar 5.1 Halaman Produk	52
Gambar 5.1 Halaman Keranjang Produk	52
Gambar 5.1 Halaman Chekout	53
Gambar 5.1 Halaman Validasi Pemesanan	53
Gambar 5.1 Halaman Konfirmasi Pembayaran	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dengan sejalan perkembangan teknologi dan jaringan yang sangat pesat, internet menjadi salah satu kebutuhan yang mutlak bagi pengguna teknologi sekarang ini. Dan sudah banyak badan usaha yang menggunakan fasilitas *internet* dalam sistem pemesanan dan penjualan mereka, karena *internet* saat ini di pandang memiliki beberapa keuntungan lain bila dibandingkan dengan sistem penjualan konvensional atau manual yang langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku dari suatu badan usaha dan organisasi, baik itu dari segi manajemen maupun pemasaran dan layanan informasi.

Menurut Husen Azis Mubarak, dkk (2021), “pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sistem yang baik”. Bintang Plafon Prabumulih yang berlokasi di jalan lingkaran Sindur, kelurahan Sindur, kota Prabumulih adalah usaha yang bergerak di bidang penjualan plafon PCV, dimana toko Bintang Plafon Prabumulih ini dalam pemesanan barang masih menggunakan secara konvensional, sehingga mengharuskan konsumen datang langsung ke toko Bintang Plafon Prabumulih. Berusaha untuk memberikan suatu pelayanan dan informasi dengan menggunakan media internet yang nantinya di harapkan akan memberikan keuntungan yang lebih, serta melalui media internet proses penjualan

akan lebih mudah jika melakukan proses pemesanan secara *online* tanpa harus datang ke toko Bintang Plafon Prabumulih. Untuk proses pemesanan atau hanya ingin mengetahui jenis plafon apa saja yang di jual oleh Bintang Plafon Prabumulih. Maka dengan adanya aplikasi berbasis *web* ini, dapat membantu produsen dalam memasarkan barang dengan mudah dan praktis sehingga konsumen mudah dalam melakukan pemesanan barang pada toko Bintang Plafon Prabumulih.

Salah satu alat perancangan pembuatan *website* ini dengan menggunakan *framework codeigniter*, yang mana *framework* adalah kerangka yang membantu kita membuat perangkat lunak. Sedangkan *codeigniter* merupakan aplikasi sumber terbuka yang berupa kerangka kerja PHP dengan model MVC (*model, view, controller*) untuk membangun situs *web* dinamis dengan menggunakan PHP. Oleh karena itu untuk memberikan pelayanan yang baik, maka penulis tertarik membuat skripsi dengan judul “Implementasi *Framework Codeigniter* pada Pembuatan *Website* Pemesanan Bintang Plafon Prabumulih”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Proses pemesanan produk masih menggunakan cara konvensional yakni masih dengan cara, konsumen harus datang terlebih dahulu ke toko Bintang Plafon Prabumulih?

2. proses laporan hasil pemesanan yang masih mencatat di kertas sehingga bisa menyebabkan kurang baiknya pelayanan kepada konsumen?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat di rumuskan permasalahan yaitu “Bagaimana mengimplemtasikan *Framework Codeigniter* pada pembuatan *Website* pemesanan barang di toko Bintang Plafon Prabumulih ?”.

1.4 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini lebih terarah dan tidak meluas maka penulis membatasi masalah hanya pada toko Bintang Plafon Prabumulih yang meliputi sistem hanya di gunakan sebagai input pemesanan, jasa pemasangan, pembayaran serta laporan yang di pesan oleh konsumen.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk membangun sistem pemesanan berbasis *web* pada Bintang Plafon Prabumulih.
2. Untuk meningkatkan pelayanan yang baik kepada konsumen.
3. Untuk membantu toko Bintang Plafon Prabumulih agar lebih maju dan berkembang dengan adanya sistem pemesanan secara *online*

1.6 Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki beberapa kegunaan, di bawah ada uraian kegunaan-kegunaan dari penelitian ini.

1.6.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan di tinjau dari segi praktis adalah dengan pembuatan *website* pemesanan ini mampu mengembangkan toko Bintang Plafon Prabumulih dalam usaha dan meningkatkan pelayanan yang baik pada konsumen.

1.6.2 Kegunaan Akademik

1. Dapat membangun ilmu yang di miliki oleh penulis dari bangku perkuliahan.
2. Bertambahnya wawasan tentang pembuatan aplikasi pemesanan dan penjualan berbasis *web*.
3. penelitian ini dapat di gunakan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan Skripsi ini terdiri dari beberapa bab, yang akan di jelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul. Landasan teori berupa definisi-definisi yang langsung berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti. Dalam bab ini juga membahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penyusunan penelitian serta kerangka pikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang objek atau tempat penelitian, metode penelitian, dan metode pengembangan sistem serta alat bantu untuk perancangan

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan mengenai analisis dan rancangan sistem informasi pada toko bintang plafon prabumulih

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang implementasi dan hasil dari sistem yang telah dibangun dan pengujian dari sistem tersebut

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang sesuai pada pembahasan

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Implementasi

Arinda Firdianti, (2018:19), Implementasi secara sederhana dapat di artikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Sebagaimana yang ada di dalam kamus besar bahasa Indonesia, implementasi berarti penerapan. *Browne* dan *Wildavsky* mengemukakan bahwa “implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan”. Adapun *Schubert* mengemukakan bahwa “implementasi adalah sistem rekayasa.

Menurut Muliadi Mokodompit (2023:12) Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, secara sederhana implementasi dapat juga di artikan sebagai pelaksanaan atau penerapan.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat di simpulkan bahwa, implementasi adalah penerapan, pelaksanaan atau kegiatan yang di rencanakan untuk mencapai suatu tujuan.

2.2 Pengertian *Framework Codeigniter*

Menurut Basuki (2014:12) *Framework* adalah paket berisi fungsi-fungsi yang biasa digunakan dalam pembuatan aplikasi. Beberapa contoh fungsi standar yang biasa ada sebuah *Framework* misalnya : email, *paging*, kalender, tanggal, bahasa, *upload* file, *session*, validasi *form*, Tabel, manipulasi Gambar, *text*, *string*, *captcha*, enkripsi, proteksi terhadap XSS, *security* dan lain-lain.

Fungsi-fungsi tersebut dapat segera digunakan dengan cara memanggilnya pada program, tentu saja cara memanggilnya tergantung dari *Framework* yang digunakan. Jadi, *Programmer* tidak perlu membuat lagi fungsi-fungsi tersebut dari awal. Metode

yang digunakan oleh *Framework CodeIgniter* disebut Model - *View-Controller* atau yang disingkat dengan sebutan MVC. MVC memisahkan antara logika pemrograman dengan presentasi. Hal ini dapat terlihat dari adanya minimalisir script presentasi (*HTML*, *CSS*, *JavaScript*, dan sebagainya) yang dipisahkan dari *PHP (Hypertext Preprocessor)* script. Didalam folder *CodeIgniter*, MVC dapat kita temukan dalam folder *application*. *CodeIgniter* juga menjadi salah satu *Framework* pilihan yang memungkinkan *developer* untuk membuat sebuah aplikasi *web* dengan karakter pengembangan RAD (*Rapid Application Development*), yang memungkinkan untuk digunakan dan dikembangkan menjadi aplikasi lain yang lebih kompleks. *CodeIgniter* terdiri dari file-file pustaka (*library*), kelas-kelas, dan infrastruktur *run-time* yang terinspirasi oleh *Framework Ruby on Rails* (Rio irawan, dkk (2017)).

2.3 Pengertian Pemesanan

Menurut Susanti (2017:2), Pemesanan adalah suatu perjanjian yang dilakukan oleh dua (2) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang atau jasa tersebut dapat digunakan.

Menurut Iman Hikmat Nugraha (2019), “Kamus besar bahasa Indonesia, Pemesanan adalah suatu aktivitas, proses, pembuatan, cara memesan yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik.

Jadi pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan pelanggan sebelum membeli, maka terdapat proses pembuatan baik barang, tempat, dan lain-lain

2.4 Pengertian Web

Menurut Rohi Abdullah dalam Dian Afriady dkk (2018), *Website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Lebih jelasnya, *website* merupakan halamanhalaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* atau yang lainnya, sedangkan internet adalah jaringan yang digunakan untuk mengirim informasi pada *website*.

Menurut Elgamar (2020:3), *website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi atau penggabungan dari semuanya.

Berdasarkan beberapa teori diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa, *website* adalah sistem yang berisikan dokumen-dokumen multimedia yang tersimpan di dalam *server*

2.5 MySQL

Menurut Abdul Kadir dalam Dian Afriady dkk (2018), MySQL (*Structured Query Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk mengakses *database* relasional. Bahasa ini mendukung perintah untuk membuat *database*, menciptakan tabel, menambahkan data, mengubah data, menghapus data, dan mengambil data. SQL juga menyediakan perintah untuk mengatur akses *database* sehingga keamanan data bisa terjamin. Artinya, bisa diatur agar pemakai tertentu hanya bisa mengakses data tertentu.

Jadi, MySQL adalah sebuah sistem *database* yang bersifat *open source* yang di gunakan untuk menangani data yang di sajikan dalam *web*.

2.6 PHP (*Perl Hypertext Processor*)

Menurut Abdul Kadir dalam Dian Afriady dkk (2018), PHP adalah bahasa pemrograman yang ditujukan untuk kepentingan pembuatan aplikasi *web*. Sebagai bahasa pemrograman untuk *web*, PHP bukanlah satu-satunya, tetapi termasuk yang paling populer. PHP memungkinkan pembuatan aplikasi web yang dinamis, dalam arti dapat membuat halaman web yang dikendalikan oleh data. Dengan demikian, perubahan data akan membuat halaman *web* ikut berubah tanpa harus mengubah kode yang menyusun halaman *web*. Kode PHP biasa disebut *script*

PHP. *Script* berarti bahwa kode akan diproses oleh mesin PHP setiap kali kode dipanggil (dijalankan). Hasil pemrosesan oleh mesin PHP itulah yang dikirim ke klien dan kemudian ditampilkan oleh *browser*. Sumber data yang digunakan oleh *script* PHP tidak akan diketahui oleh klien sehingga kerahasiaan data tetap terjaga.

Menurut Julianti dalam Riska Melliawati (2020), PHP merupakan singkatan dari *Perl Hypertext Proccessor* dan bahasa yang disertakan dalam dokumen HTML sekaligus bekerja di sisi *server* (*server-server HTML-embedded scripting*)

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa, PHP adalah bahasa pemrograman *web* berupa *script* yang ditempatkan dalam *server* dan proses di *server* hasilnya akan dikirimkan ke *client*, yang akan ditampilkan *web server*

2.7 XAMPP (*Cros Platform, Apache, MySQL, PHP, Perl*)

Menurut Rohi Abdulloh dalam Dian Afriady dkk (2018), XAMPP adalah salah satu paket *installer* yang berisi *apache* yang merupakan *web server* tempat menyimpan file-file yang diperlukan *website*, dan *phpmyadmin* merupakan aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk perancangan *database* MySQL sebagai tempat untuk menyimpan data-data *website*. Keduanya sudah disediakan dalam satu paket aplikasi seperti *Appserv* dan *XAMPP*.

Jadi, *XAMPP* adalah sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai *server* sebagai alat bantu untuk memampikan halaman *web server*.

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan landasan awal terbentuknya penelitian ini, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

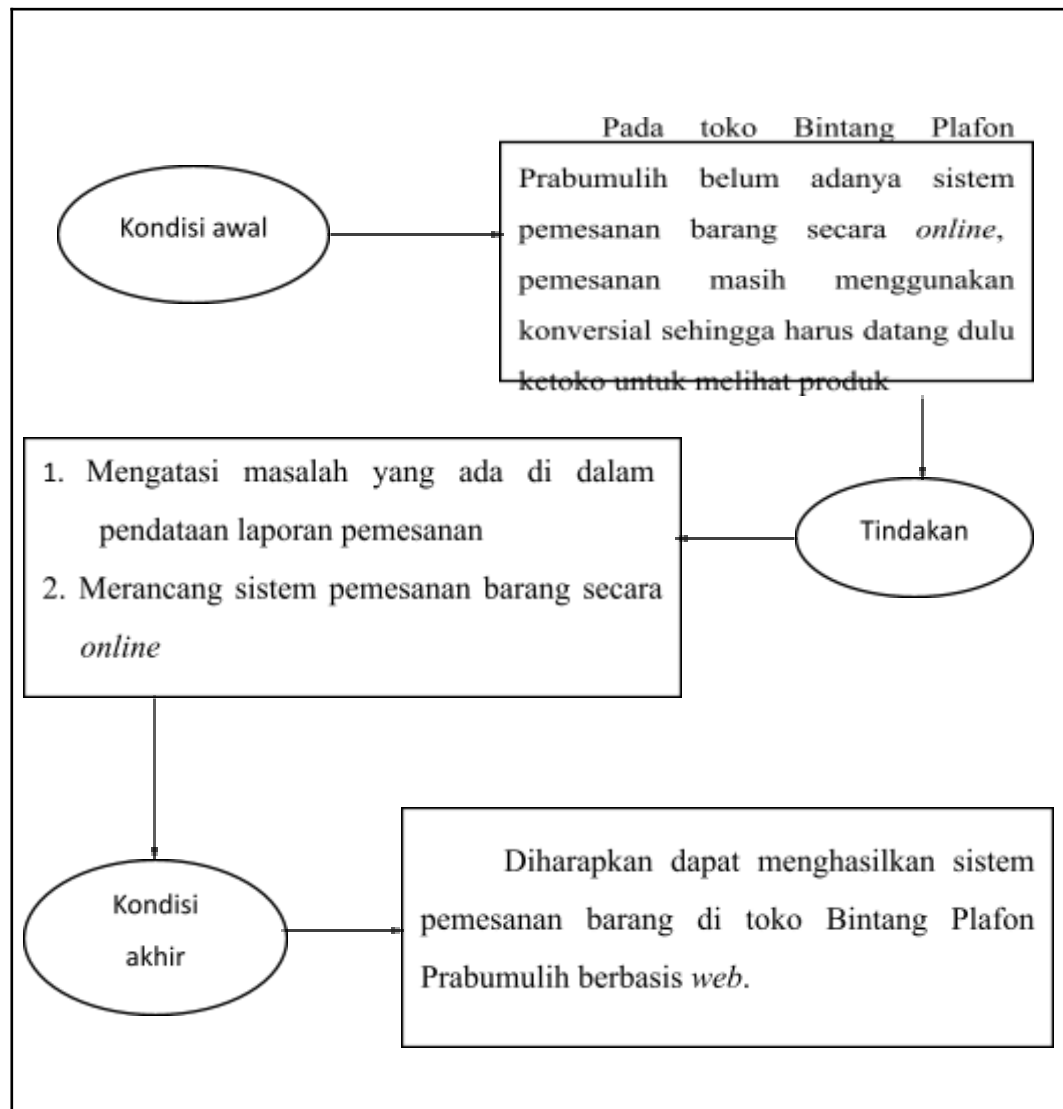
Daftar tabel 2.1 penelitian terdahulu

No	Nama dan tahun penelitian	Judul Penelitian		Hasil
1	Sudaryono dan Efana Rahwanto (2021)	Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada PT. Inter aneka plasindo	a. <i>website</i> b. menggunakan metode waterfall c. sistem manual	Menghasilkan sistem penjualan atau pemesanan berbasis web
2	Jessica Chandra, dkk (2020)	Rancang bangun sistem pemesanan online pada toko ikebana florist menggunakan <i>framework</i> MVC	a. <i>website</i> b. sistem manual c. sistem pemesanan barang	Menghasilkan sistem informasi pemesanan makanan berbasis web dengan menggunakan <i>framework</i> MVC
3	Aprilianus Halawa (2019)	Rancang bangun sistem informasi pemesanan barang berbasis <i>web</i> dengan <i>framework codeigniter</i> (studi	a. <i>website</i> b. sistem pemesanan c. sistem manual	Hasil berupa sistem pemesanan berbasis web dengan menggunakan

		kasus CV.pelangi mandiri		framework codeigniter untuk memberikan pelayanan yang baik kepada konsumen.
4	Rio Irawan dan Sulistyowati (2017)	Implementasi <i>framework codeigniter</i> untuk pengembangan <i>website</i> pada dinas perkebunan provinsi Kalimantan tengah	a. <i>website</i> b.Implemntasi <i>framework codeigniter</i> c.sistem manual	Hasil berupa sistem informasi untuk pengembangan dinas perkebunan berbasis web dengan menggunakan <i>framework codeigniter</i>
5	Muhammad Najih Abidilah (2014)	Implementasi <i>framework codeigniter</i> (CI) pada sistem informasi pemesanan produk dan meningkatkan media promosi pada cv azharku media	a. <i>website</i> b.Implementasi <i>framework codeigniter</i> c.sistem manual	Hasil berupa sistem informasi pemesanan berbasis web dengan menggunakan <i>framework codeiginiter</i>

2.10 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan penelitian. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian pada toko bintang plafon kota Prabumulih yang merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan plafon pvc, yang terletak di jalan lingkaran Sindur, kelurahan Sindur, kecamatan Cambai, kota Prabumulih, provinsi Sumatera Selatan.

3.2 Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan penyelidikan yang hati-hati, teratur dan terus menerus untuk mengetahui bagaimana seharusnya langkah penelitian harus dilakukan dengan metode penelitian.

Pengertian metode penelitian menurut Sugiyono (2018:2), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif, yaitu penggambaran secara menyeluruh luas dan mendalam, serta data informasi yang berbentuk verbal, bukan berupa simbol, angka, dan bilangan.

3.2.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang dikumpulkan dan diolah sendiri atau seorang atau organisasi langsung dari objeknya. Dalam hal ini peneliti mendapatkan langsung dari pihak Toko Bintang Plafon Prabumulih.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari melalui media lain yang bersumber dari buku-buku, *e-book*, jurnal, penelitian terdahulu sampai dengan artikel.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian. Data yang di kumpulkan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan metode-metode yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah dengan mengumpulkan data dalam penelitian langsung kelokasi penelitian dan mencatat hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

2. Wawancara

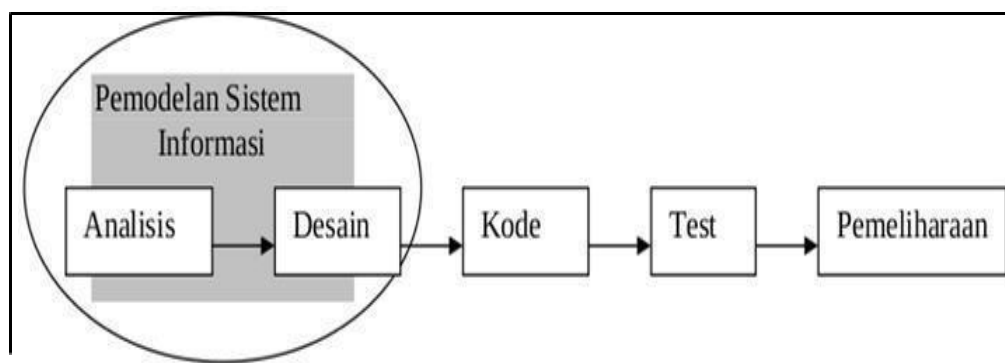
Dalam penelitian ini mengadakan Tanya jawab dengan Pimpinan Bintang Plafon Prabumulih untuk memberikan keterangan sehubungan dengan masalah tersebut.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang berasal dari buku, *e-book*, jurnal, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, baik itu objek, dan metode yang digunakan.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode model air terjun atau yang sering disebut dengan istilah waterfall [2]. ada empat tahapan dalam model *waterfall* yaitu (1). *Analysis* (2). *Design* (3). *Coding*. (4). *Testing* (5). *Maintenance*. (Andi Christian, dkk, 2018). Berikut adalah gambaran dari metode *waterfall*



Sumber : Rosa et al,2013

Gambar 3.1 Metode *waterfall*

1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti apa kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh

user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean.

3. Kode

Desain harus dimasukkan ke dalam perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Test

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak baru.




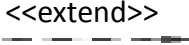
3.4 Alat Bantu Perancangan




Alat bantu analisa dan perancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah *Unified Modeling Language* (UML). Menurut Suhartini, dkk (2020:29), UML adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem informasi atau perangkat lunak. Adapun diagram yang digunakan di dalam UML, yaitu sebagai berikut:

3.4.1 Use Case Diagram

Menurut Munawar yang di kutip dalam jurnal Wahyu Budi Prasetyo (2020), *Use case* adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan *actor*, *use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistem. Berikut adalah simbol *use case diagram* sebagai berikut :

Tabel 3.1 Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.
Aktor/Actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi.
Asosiasi/association 	Merupakan kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem.
Ekstensi/extend 	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> di mana <i>Use Case</i> yang ditambah dapat



	berdiri sendiri walau tanpa <i>Use Case</i> tambahan.
	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>Use Case</i> yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya
 <p data-bbox="316 779 383 810"><i>Uses</i></p>	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> di mana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.



Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.4.2 Activity Diagram

Menurut Munawar yang di kutip dalam jurnal Wahyu Budi Prasetyo (2020), *activity diagram* menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *use case* atau interaksi, berikut adalah simbol *activity diagram*.

Tabel 3.2 Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas pada sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

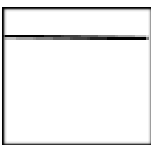



Percabangan/ <i>Join</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Sudut akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.4.3 Class Diagram

Class diagram merupakan salah satu alat bantu dalam pembuatan program. Menurut Suhartini (2020:33), *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem. Berikut simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram*

Tabel 3.3 Simbol Class Diagram

NO	SIMBOL	DESKRIPSI
1	Kelas/ <i>class</i> 	Kelas pada Struktur sistem, berisikan nama kelas, atribut dan operasi atau proses yang dilakukan.
2	Collaboration 	Simbol oval putus-putus merupakan deskripsi dari urutan aksi-aksi yang di tampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu actor
3	Assosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum.
4	Defendency 	Relasi antar kelas dengan kebergantungan antar kelas.

5	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna umum khusus.
6	Agregasi/ <i>Aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian.

3.5 Pengujian *Software*

Pada tahap pengujian sistem difokuskan dari segi logika dan fungsional serta memastikan semua sistem telah diuji, ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan ataupun *error* dan memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian *software* akan menggunakan *black-box*.

Black-box testing, yaitu pengujian yang dilakukan untuk meninjau *input* dan *output* suatu perangkat lunak tanpa mendalami internal programnya lebih lanjut (Subakti Hani, dkk, 2022:109). Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori, sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan kinerja
3. Kesalahan *interface*
4. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Pengujian *black-box* biasanya cenderung di aplikasikan selama tahap akhir pengujian-sistem.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan merupakan penerapan tahapan pertama pada metode pengembangan sistem yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan sebuah sistem yang baru yaitu menggunakan metode *waterfall*. Pada tahap wawancara dan observasi yang dilakukan pada permulaan pembuatan sistem baru untuk mendapatkan *spesifikasi* kebutuhan pengguna dimana dalam hal ini mengidentifikasikan kebutuhan dari pengguna yang akan menggunakan sistem yang dibuat, pengguna (*user*) yang di maksud masyarakat dan karyawan. Dan juga berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa sistem yang sedang berjalan pada Toko Bintang Plafon Prabumulih dalam pemesanan masih dilakukan dengan cara konsumen mendatangi Toko Bintang Plafon Prabumulih.

Permasalahan dalam sistem pemesanan yang dilakukan di Toko Bintang Plafon Prabumulih yaitu proses pemesanannya masih dilakukan dengan cara konsumen datang langsung ke Toko Bintang Plafon Prabumulih untuk melakukan pemesanan, maka dari penulis mencoba memberikan pemecahan masalah dengan membuat sistem penjualan yang meliputi pemesanan barang dengan menggunakan program *website*. Sistem pemesanan yang akan dibuat bertujuan untuk membantu pemilik dalam mengelola pesanan pelanggan dan lain sebagainya, sedangkan bagi pelanggan bertujuan untuk mempermudah

pemesanan dengan melihat aplikasi tanpa datang langsung ke Toko Bintang Plafon Prabumulih.

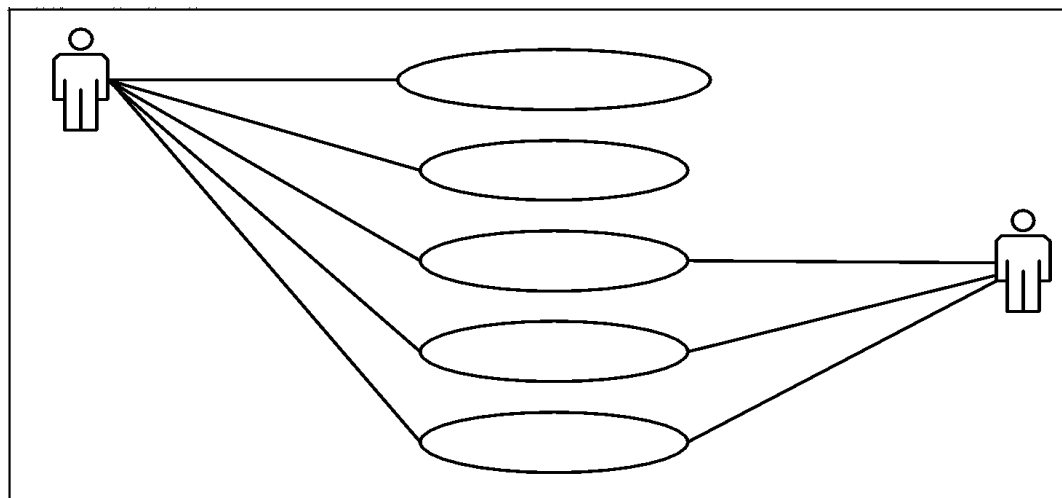
4.2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan menjelaskan analisa prosedur di Toko Bintang Plafon Prabumulih mengenai sistem pemesanan. Adapun analisa sistem yang sedang berjalan pada Toko Bintang Plafon Prabumulih sebagai berikut :

1. Pelanggan atau konsumen mendatangi Toko Bintang Plafon Prabumulih untuk melihat dan memesan barang yang ingin di pesan.
2. Pemilik toko akan mengelola pemesanan barang, membuat pesanan pelanggan, dan mengantar pesanan pelanggan.

4.2.1 Use Case Yang Sedang Berjalan

Adapun alur *use case* yang sedang berjalan di Toko Bintang Plafon Prabumulih yaitu, sebagai berikut :



Gambar 4.2 *use case* yang sedang berjalan

Pada gambar 4.2 terdapat dua aktor, aktor pertama yaitu actor pemilik toko yang mengelola Toko Bintang Plafon Prabumulih, dan actor kedua yaitu pelanggan dari toko plafon tersebut. Prosesnya dimulai dari pelanggan yang datang langsung ke Toko Bintang Plafon Prabumulih untuk melihat barang/produk apa saja yang ada di Toko Bintang Plafon Prabumulih, setelah melihat menu pelanggan kemudian melakukan pemesanan lalu pelanggan melakukan transaksi pembayaran dan pemilik toko menerima pembayaran dari pemilik toko.

4.3 Perancangan sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan lanjutan dari sistem yang sedang berjalan, dimana pada tahapan ini akan di gambarkan sebuah rancangan serta gambar dari sistem yang akan di bangun. Dari sistem yang sedang di analisa maka dapat diusulkan suatu sistem berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) yang dibuat menggunakan *sublime text*. Pada perancangan aplikasi berbasis *web* ini menggunakan alat bantu perancangan UML (*Unified Modeling Language*), yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

4.4 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem untuk memberikan gambaran umum kepada pengguna (*user*) mengenai sistem pemesanan barang di Toko Bintang Plafon Prabumulih, agar dapat membantu pemilik toko dapat berkembang dalam

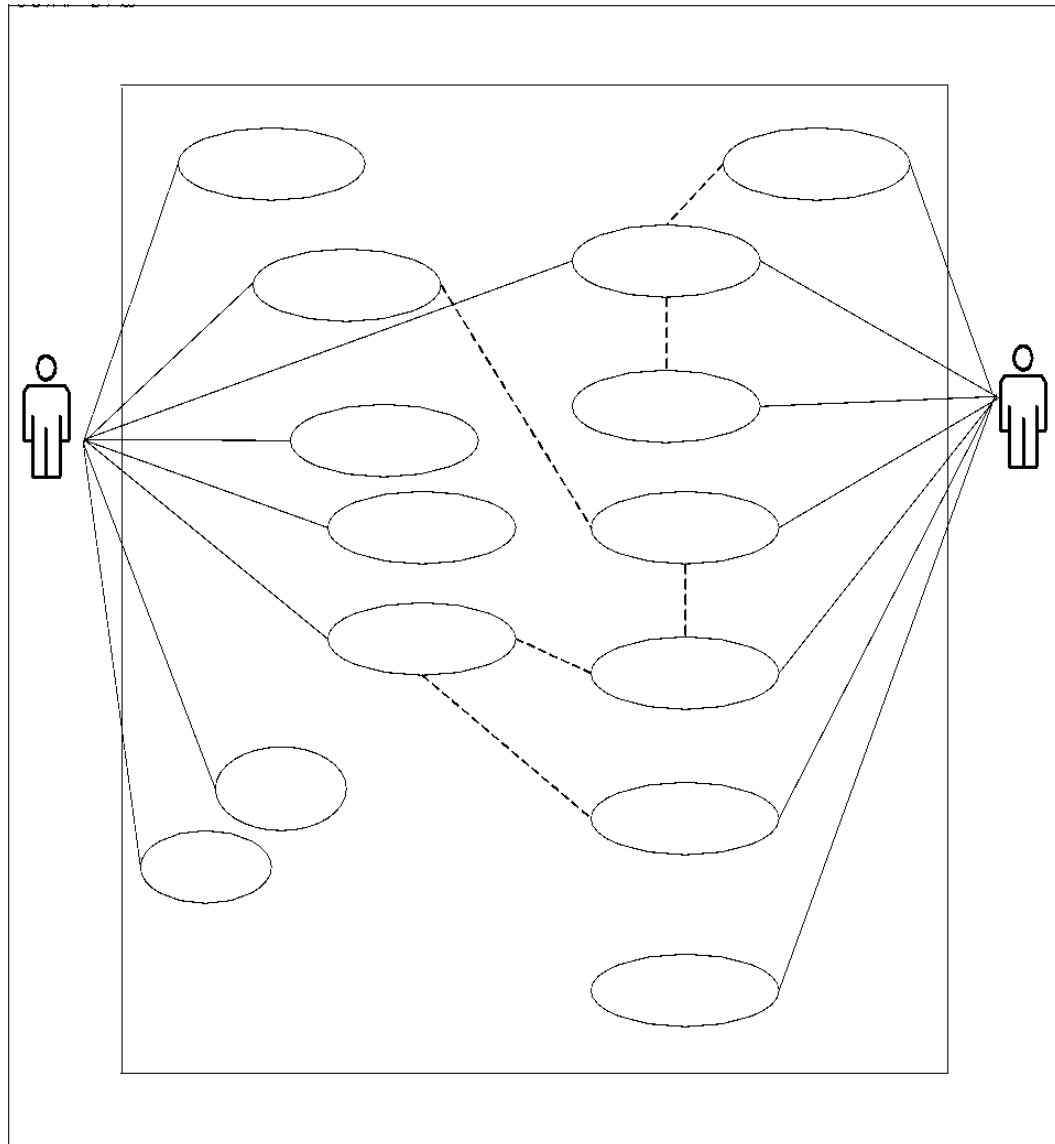
persaingan bisnis di jaman sekarang dan juga dapat membantu pelanggan agar memesan barang tidak langsung datang ke Toko Bintang Plafon Prabumulih.

4.5 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan adalah sistem informasi berbasis *web* yaitu pelanggan dapat melihat produk apa saja yang diperjual belikan di dalam toko, pelanggan harus *login* terlebih dahulu dan melakukan pendaftaran untuk verifikasi data, setelah pelanggan (*user*) mendaftarkan diri maka dapat memesan produk yang tersedia. Pemilik toko harus *login* sebagai admin, lalu setelah *login* admin pemilik toko dapat meng-*input* produk yang ini diperjual belikan didalam toko.

4.5.1 Use Case Diagram yang Diusulkan

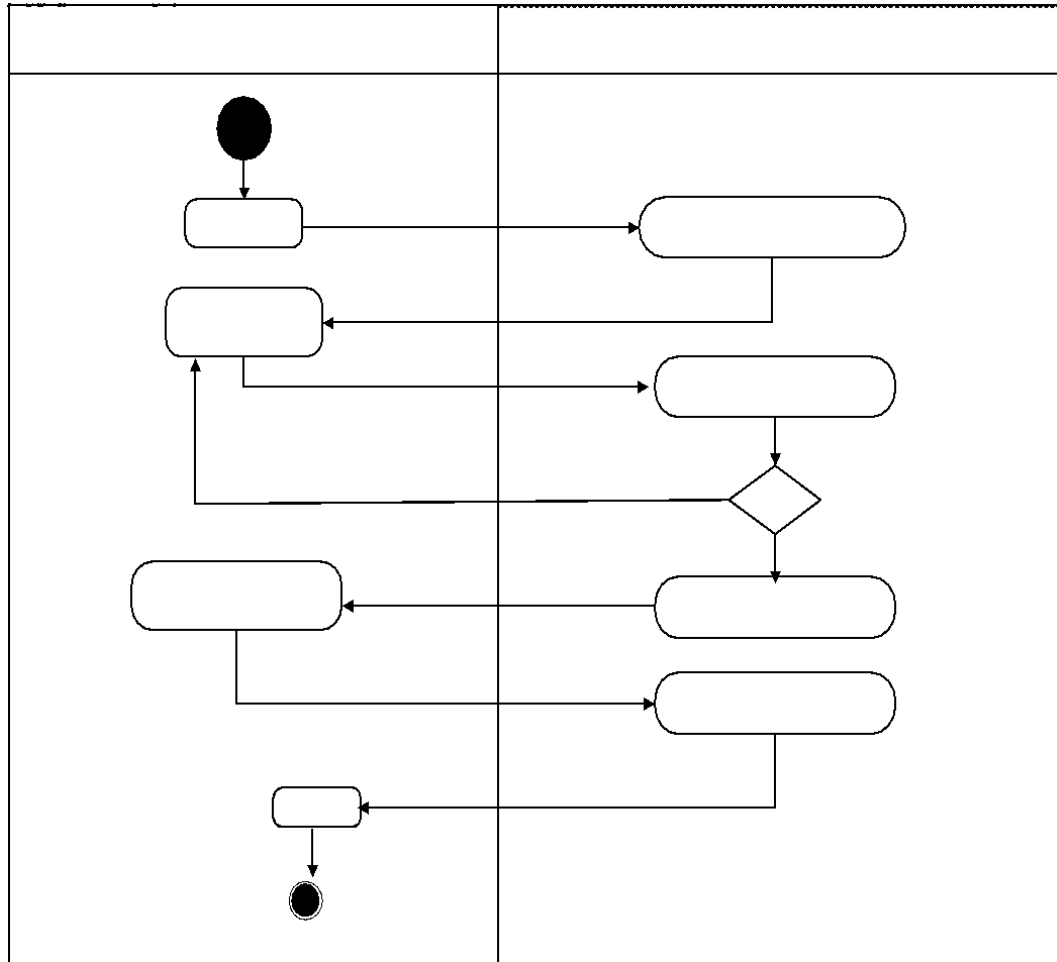
Use case adalah gambaran dari fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem dapat mengerti dan memahami mengenai kegunaan sistem yang di bangun, sebagai berikut :



Gambar 4.2 Use Case Diagram Yang Diusulkan

4.5.2 Activity Diagram yang Diusulkan

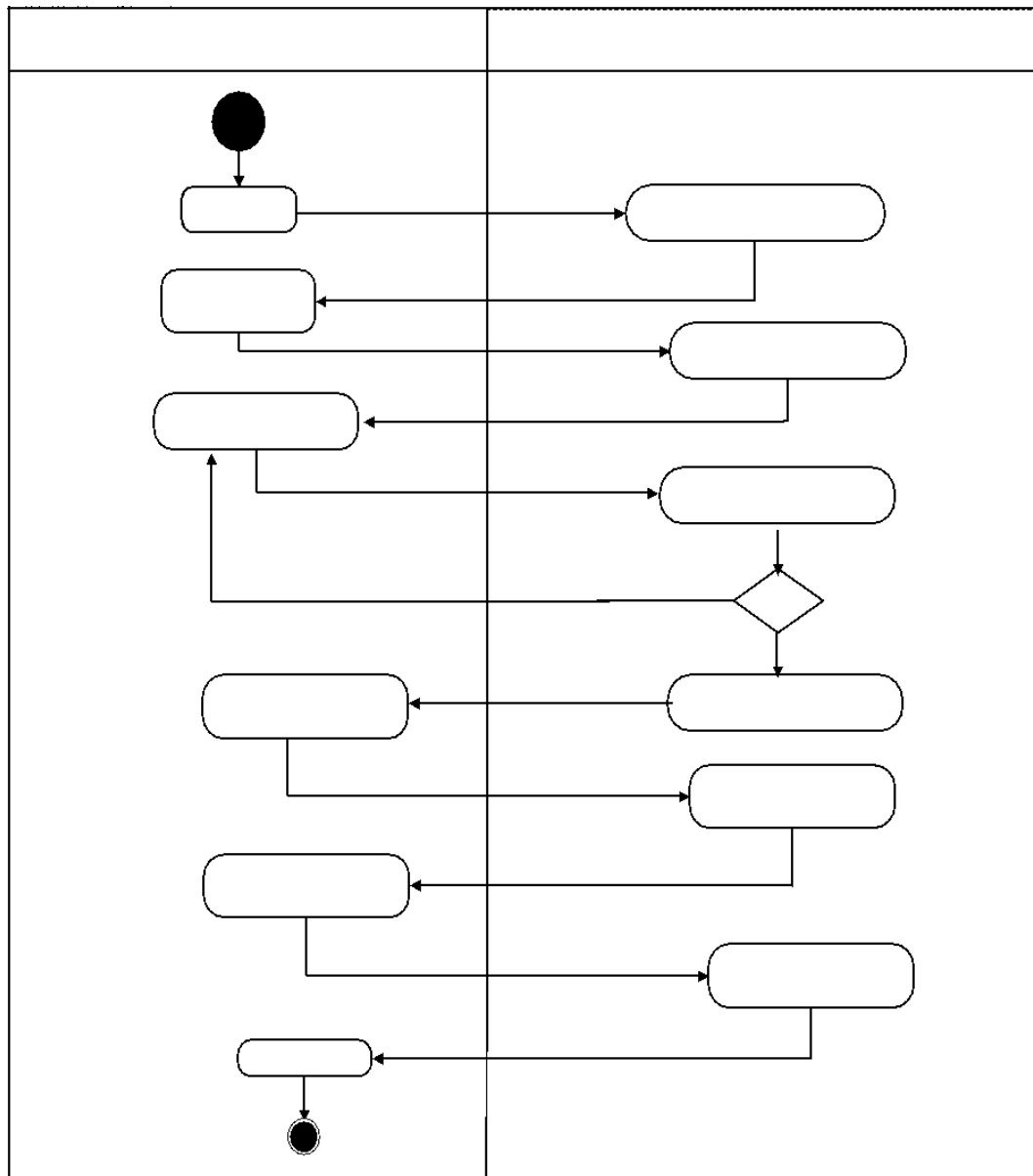
Berdasarkan *use case* diatas, maka dapat di gambarkan *activity diagram* dari aktivitas aktor-aktor yang ada pada sistem yang akan di bangun, sebagai berikut :

1. *Activity Diagram Admin*

Gambar 4.3 *Activity Diagram Admin*

Pada gambar 4.3 menjelaskan bahwa prosedur *login* admin yang diusulkan dimulai dari membuka *website* kemudian memasukan *username* serta *password*, jika *username* dan *password* tidak valid, admin akan diarahkan untuk memasukan *username* dan *password* kembali, jika valid admin diberikan untuk masuk kehalaman *home* admin.

2. *Activity diagram pelanggan (user)*

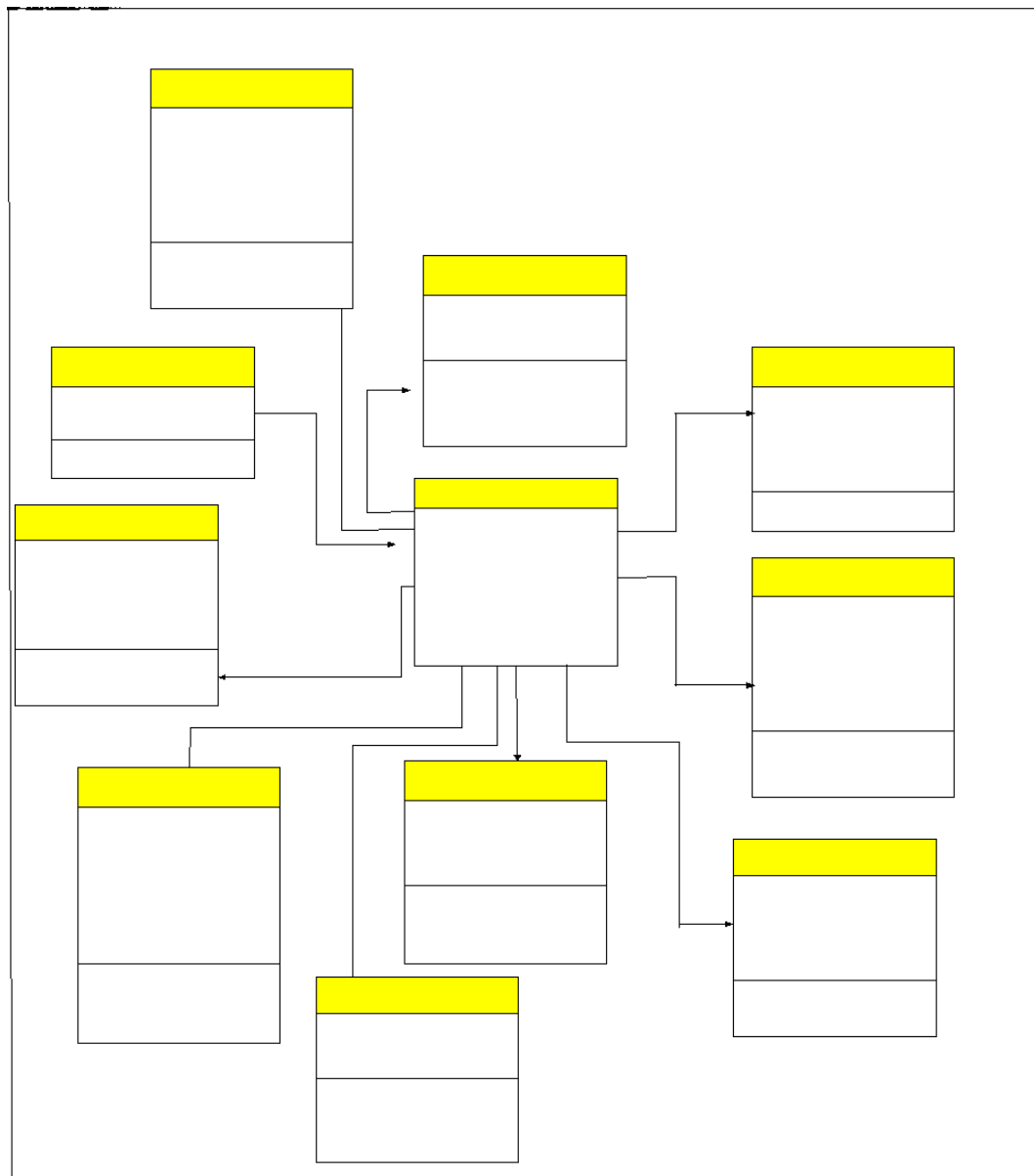


Gambar 4.4 Activity Diagram Pelanggan (user)

Pada gambar 4.4 pelanggan melakukan daftar terlebih dahulu kemudian melakukan login dengan menggunakan *username* dan *password*. Kemudian melakukan pemesanan barang dan serta pembayaran.

4.5.3 Class Diagram Yang Diusulkan

Class diagram menunjukkan sebuah interaksi antara kelas dalam sistem, kelas yang mengandung informasi yang berkaitan dengan informasi tersebut. Berikut adalah *class diagram* yang diusulkan dalam sistem tersebut.



Gambar 4.5 *Class Diagram* Yang Diusulkan

4.6 Perancangan *Database*

Rancangan basis data sebagai media penyimpanan data yang digunakan dalam aplikasi, serta *database* sendiri membantu pemrograman dalam menampilkan data. Dari hasil pembahasan diatas terdapat beberapa perancangan yang diusulkan. Dari rancangan tersebut, akan dibuat bentuk perancangan basis data agar mempermudah dalam melihat bentuk file dan isinya. Berikut ini adalah tabel-tabel di dalam sistem perancangan sistem pendaftaran ini.

1. Tabel *login* Admin

Nama tabel : *tbl_login*

Primary key : *id_login*

Fungsi : digunakan untuk admin ke dalam sistem

Tabel 4.1 Tabel *Login*

Field Name	Data type	Field size	Keterangan
Id	Int	11	<i>Primary key</i>
<i>nama_user</i>	Varchar	255	
<i>Username</i>	Varchar	255	
<i>Password</i>	Varchar	255	
Level	Int	1	

2. Tabel *login* pelanggan

Nama tabel : *tbl pelanggan*

Primary key : *id_login*

Fungsi : digunakan untuk *user* ke dalam sistem

Tabel 4.2 Tabel Pelanggan

	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
	id_pelanggan	Int	11	Primary key
	username	Varchar	50	
	password	Varchar	50	
	nama_pelanggan	Varchar	20	
	no_hp	Varchar	13	
	Alamat	Varchar	255	
	kecamatan	Varchar	30	
	kelurahan	Varchar	50	

3. Tabel produk

Nama tabel : tbl_produk

Primary key : id_produk

Fungsi : untuk menampung semua informasi produk yang di jual

Tabel 4.3 Tabel produk

	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
	id_produk	Int	10	Primary key
	id_kategori	Int	10	
	id_brand	Int	10	
	nama_produk	Varchar	50	
	Harga	Int	10	
	stok	Int	10	
	deskripsi	Text	-	
	gambar	Varchar	200	

4. Tabel Kategori

Nama tabel : tbl_kategori

Primary key : id_kategori

Fungsi : digunakan untuk menampung semua informasi kategori produk yang dijual

Tabel 4.4 Tabel Kategori

Field Name	Data type	Field size	Keterangan
Id	Int	11	<i>Primary key</i>
nama_kategori	Varchar	255	
gambar	Varchar	255	

5. Tabel brand

Nama tabel : tbl_brand

Primary key : id_brand

Fungsi : digunakan untuk menampung semua merk produk

Tabel 4.5 Tabel brand

Field Name	Data type	Field size	Keterangan
id_brand	Int	11	<i>Primary key</i>
nama_brand	Varchar	100	

6. Tabel bank

Nama tabel : tbl_bank

Primary key : id_bank

Fungsi : digunakan untuk melakukan pembayaran

Tabel 4.6 Tabel Bank

Field Name	Data type	Field size	Keterangan
id_bank	Int	11	<i>Primary key</i>
nama_bank	Varchar	20	
no_rekening	Varchar	20	
nama_pemilik	Varchar	50	
gambar	Varchar	200	

7. Tabel Konfirmasi

Nama tabel : tbl_konfirmasi

Primary key : id_konfirmasi

Fungsi : digunakan untuk melakukan pembayaran dan tempat untuk melakukan pembayaran

Tabel 4.7 Tabel Konfirmasi

Field Name	Data type	Field size	Keterangan
id_konfirmasi	Int	11	<i>Primary key</i>
no_transaksi	Varchar	15	
id_pelanggan	Int	11	
nama_pelanggan	Varchar	50	
tgl_konfirmasi	Date	-	
gambar	Varchar	100	

8. Tabel galery

Nama tabel : tbl_galery

Primary key : id_galery

Fungsi : untuk menampilkan gambar hasil dari pemasangan produk

Tabel 4.8 Tabel Galery

Field Name	Data type	Field size	Keterangan
Id	Int	15	<i>Primary key</i>
nama_galery	Varchar	100	
gambar	Varchar	200	

9. Tabel orders

Nama tabel : tbl_orders

Primary key : id_orders

Fungsi : sebagai tempat untuk menampung hasil pemesanan dari pelanggan

Tabel 4.9 Tabel Orders

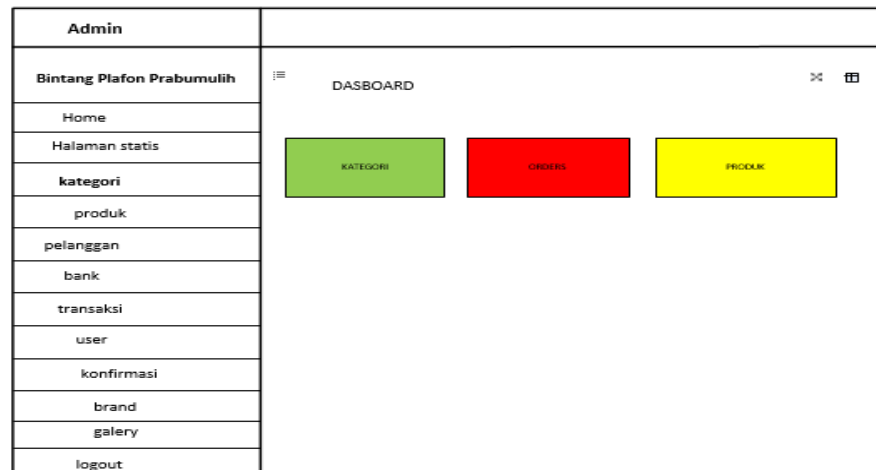
Field Name	Data type	Field size	Keterangan
id_orders	Int	11	<i>Primary key</i>
kode_transaksi	Bigint	15	
tgl_transaksi	Date	-	
id_pelanggan	Int	11	
id_brand	Int	11	
Status	Int	2	
total	Int	11	
gtotal	Int	11	

4.7 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan bagian yang paling penting dalam membangun sebuah sistem berbasis *web*. Berikut ini adalah perancangan antar muka *website* yang akan di buat.

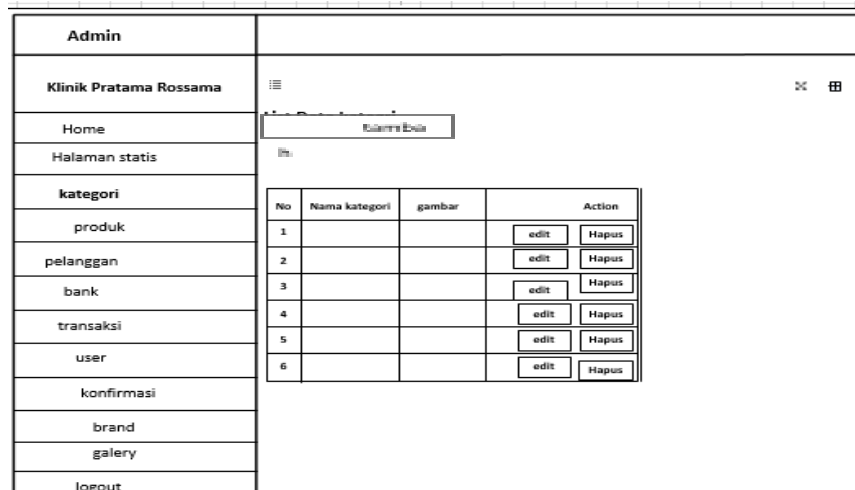
1. Halaman Home Admin

Dibawah ini merupakan perancangan menu *home* admin pada sistem informasi pada Toko Bintang Plafon Prabumulih berbasis *web*



Gambar 4.6 Perancangan Menu *Home* Admin

2. Perancangan Menu Data Kategori



Gambar 4.7 Perancangan Menu data Kategori

3. Perancangan Menu Data Produk

Admin	
Bintang Plafon Prabumulih	<div style="text-align: right;"> ✕ 🔍 </div> <div style="text-align: center;"> <input type="text" value="tambah"/> </div>
Home	
Halaman statis	
kategori	
produk	
pelanggan	
bank	
transaksi	
user	
konfirmasi	
brand	
galery	
logout	

	Nama produk	Harga	Stok	deskripsi	Gambar	aksi
1						<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
2						<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
3						<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>

Gambar 4.8 Perancangan Menu Data Produk

4. Perancangan Menu Data Pelanggan

Admin	
Bintang Plafon Prabumulih	<div style="text-align: right;"> ✕ 🔍 </div> <div style="text-align: center;"> <input type="text" value="List Data Pelanggan"/> </div>
Home	
Halaman statis	
kategori	
produk	
pelanggan	
bank	
transaksi	
user	
konfirmasi	
brand	
galery	
logout	

No	username	password	Nama pelanggan	No hp	alamat	kelurahan	kacamatan	aksi
1								
2								

Gambar 4.9 Perancangan menu Pelanggan

5. Perancangan Menu Data Bank

Admin																									
Bintang Plafon Prabumulih	List data bank ✕ 📄																								
Home	<input type="text" value="tamb"/>																								
Halaman statis	ah																								
kategori	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Nama bank</th> <th>No rekening</th> <th>Nama pemilik</th> <th>Gambar</th> <th>aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/></td> </tr> </tbody> </table>		Nama bank	No rekening	Nama pemilik	Gambar	aksi	1					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>	2					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>	3					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
	Nama bank	No rekening	Nama pemilik	Gambar	aksi																				
1					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>																				
2					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>																				
3					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>																				
produk																									
pelanggan																									
bank																									
transaksi																									
user																									
konfirmasi																									
brand																									
galery																									
logout																									

Gambar 4.10 Perancangan Menu Data Bank

6. Perancangan Menu Data User

Admin																					
Bintang Plafon Prabumulih	List data user ✕ 📄																				
Home																					
Halaman statis																					
kategori	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Nama user</th> <th>password</th> <th>level</th> <th>aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/></td> </tr> </tbody> </table>		Nama user	password	level	aksi	1				<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>	2				<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>	3				<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
	Nama user	password	level	aksi																	
1				<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>																	
2				<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>																	
3				<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>																	
produk																					
pelanggan																					
bank																					
transaksi																					
user																					
konfirmasi																					
brand																					
galery																					
logout																					

Gambar 4.11 Perancangan Menu Data User

7. Perancangan data menu brand

Admin																													
Bintang Plafon Prabumulih	☰ ☒																												
Home	List Data brand																												
Halaman statis	<input type="text" value="tambah"/>																												
kategori	🔍																												
produk	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama brand</th> <th colspan="2">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/></td> <td><input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/></td> <td><input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/></td> <td><input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/></td> <td><input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/></td> <td><input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/></td> <td><input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama brand	Action		1		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	2		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	3		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	4		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	5		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	6		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
No	Nama brand	Action																											
1		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>																										
2		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>																										
3		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>																										
4		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>																										
5		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>																										
6		<input type="button" value="edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>																										
pelanggan																													
bank																													
transaksi																													
user																													
konfirmasi																													
brand																													
galery																													
logout																													

Gambar 4.12 Perancangan Menu Data Brand

8. Perancangan menu data konfirmasi

Admin	
Bintang Plafon Prabumulih	☰ ☒
Home	List data konfirmasi
Halaman statis	
kategori	
produk	
pelanggan	
bank	
transaksi	
user	
konfirmasi	
brand	
galery	
logout	

	Nama pelanggan	No transaksi order	Tgl konfirmasi	Bukti foto	aksi
1					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
2					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
3					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>

Gambar 4.13 Perancangan Menu Data Konfirmasi

9. Perancangan menu data transaksi

Admin																															
Bintang Plafon Prabumulih	List Data transaksi ✕ ☰																														
Home	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">print</div>																														
Halaman statis	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Kode transaksi</th> <th>Nama pelanggan</th> <th>alamat</th> <th>No hp</th> <th>kecamatan</th> <th>kelurahan</th> <th>bank</th> <th>total</th> <th>gtotal</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Kode transaksi	Nama pelanggan	alamat	No hp	kecamatan	kelurahan	bank	total	gtotal	1										2									
No	Kode transaksi	Nama pelanggan	alamat	No hp	kecamatan	kelurahan	bank	total	gtotal																						
1																															
2																															
kategori																															
produk																															
pelanggan																															
bank																															
transaksi																															
user																															
konfirmasi																															
brand																															
galery																															
logout																															

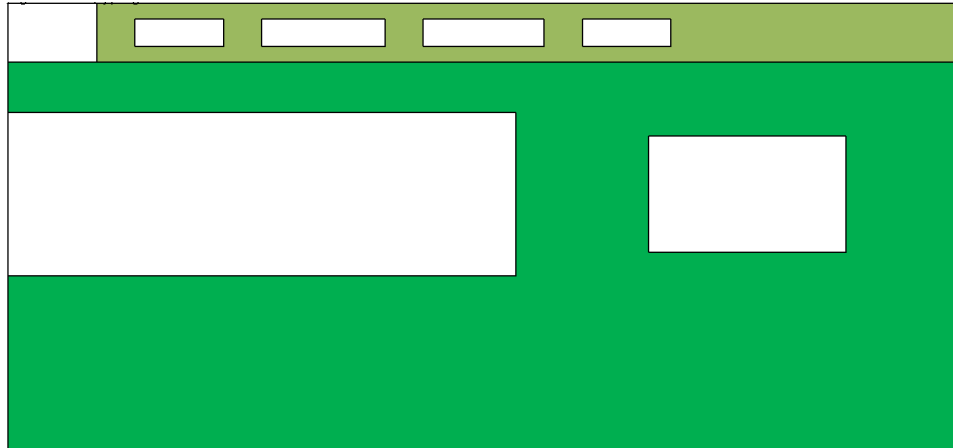
Gambar 4.14 Perancangan Menu Data Transaksi

10. Perancangan menu data gallery

Admin																																				
Bintang Plafon Prabumulih	☰ ✕ ☰																																			
Home	List Data galery																																			
Halaman statis	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">tambah</div>																																			
kategori	ah																																			
produk	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama galery</th> <th>gambar</th> <th colspan="2">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div></td> <td><div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div></td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama galery	gambar	Action		1			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>	2			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>	3			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>	4			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>	5			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>	6			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>
No	Nama galery	gambar	Action																																	
1			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>																																
2			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>																																
3			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>																																
4			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>																																
5			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>																																
6			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">edit</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Hapus</div>																																
pelanggan																																				
bank																																				
transaksi																																				
user																																				
konfirmasi																																				
brand																																				
galery																																				
logout																																				

Gambar 4.15 Perancangan Menu Data Galery

11. Rancangan Halaman Home

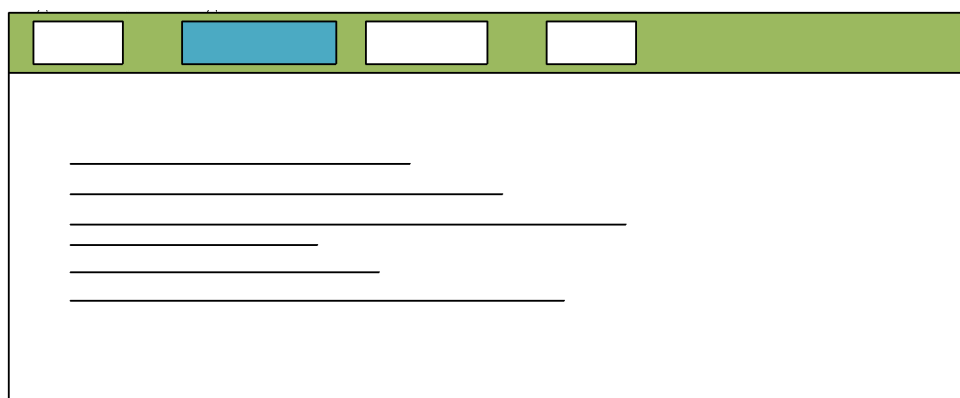


Sumber : Data yang diolah peneliti (2023)

Gambar 4.16 Rancangan Halaman *Home*

Pada tampilan home menampilkan informasi tentang informasi singkat mengenai apa saja yang ada di Toko Bintang Plafon Prabumulih. Dan pada halaman ini terdapat 4 pilihan menu yaitu menu home, menu cara belanja, registrasi, login.

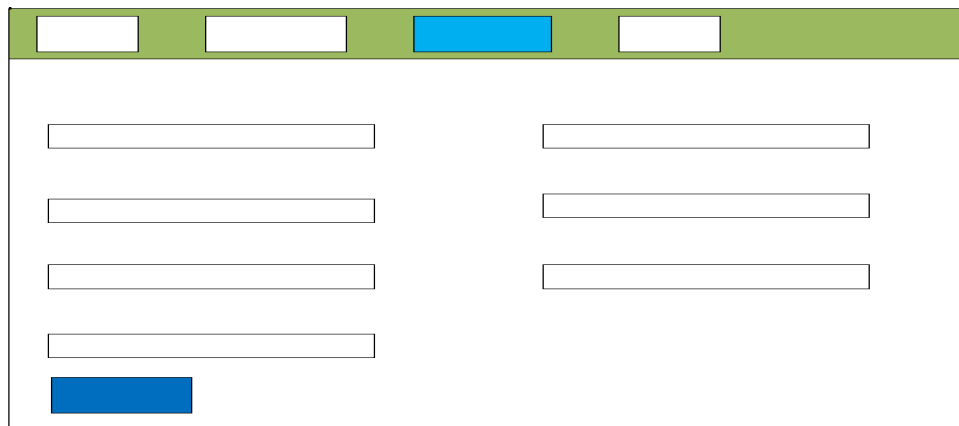
12. Rancangan Tampilan Menu Cara Belanja



Gambar 4.17 Rancangan Halaman Cara Belanja

Pada tampilan halaman cara belanja ini berisikan tentang informasi yang membahas tentang bagaimana cara belanja di Toko.

13. Rancangan Halaman Registrasi

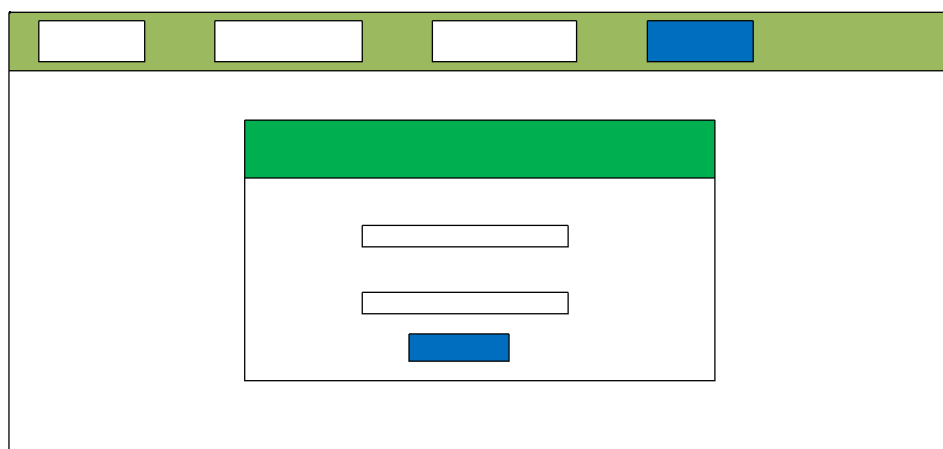


The image shows a wireframe for a registration page. At the top, there is a green header bar containing four white rectangular boxes, with the third box from the left filled with blue. Below the header, the main content area contains two columns of white rectangular input fields. The left column has four input fields, and the right column has three. At the bottom left of the main content area, there is a solid blue rectangular button.

Gambar 4.18 Rancangan Halaman Registrasi

Pada tampilan halaman registrasi ini merupakan halaman dimana user mengisi beberapa informasi yang diperlukan, jika telah melakukan registrasi maka user bisa login untuk masuk kehalaman untuk pemesanan barang di Toko.

14. Rancangan Halaman Menu *Login*

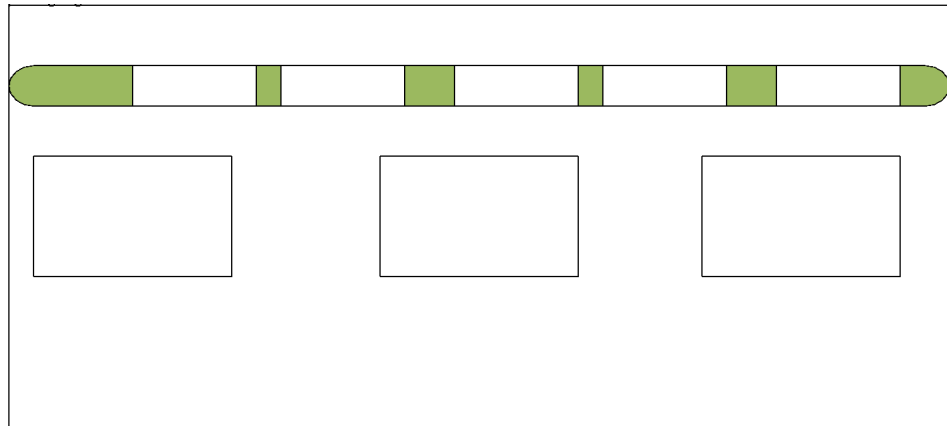


The image shows a wireframe for a login page. At the top, there is a green header bar containing four white rectangular boxes, with the fourth box from the left filled with blue. Below the header, the main content area features a centered white rectangular box with a green header bar at its top. Inside this white box, there are two white rectangular input fields stacked vertically, and a solid blue rectangular button centered below them.

Gambar 4.19 Rancangan Halaman *Login*

Pada tampilan halaman login merupakan halaman dimana pihak tertentu harus melakukan proses masuk dengan ketentuan dan kriteria serta status sudah ditentukan.

15. Rancangan Halaman produk



Gambar 4.19 Rancangan Halaman Produk

Pada tampilan halaman produk merupakan produk yang tersedia pada toko bintang plafon prabumulih.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi Perancangan Sistem

Tahap implementasi merupakan tahap pembuatan aplikasi berdasarkan hasil analisa dan perancangan sistem sebelumnya sehingga sistem yang dibuat dapat di fungsikan dalam keadaan sebenarnya dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Yang berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan menggunakan penerapan sistem yang dirancang, hasilnya dapat dioperasikan sesuai dengan kebutuhan.

Sistem yang telah dianalisa dan di rancang, maka aplikasi tersebut siap diterapkan atau di implementasikan, pada tahapan ini dijelaskan mengenai implelementasi perangkat lunak, perangkat keras, dan implementasi antarmuka.

5.2 Implementasi Perangkat Lunak

Dalam pengembangan sistem untuk mengimplemtasikan aplikasi maka dibutuhkan beberapa komponen pendukung diantaranya perangkat lunak yang digunakan, yaitu :

Tabel 5.1 Tabel Perangkat Lunak

NO	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 10
2	Bahasa Pemrograman	<i>PHP, HTML. Dll</i>
3	<i>Database</i>	<i>MySQL</i>
4	<i>Microsoft visual studio</i>	2016
5	<i>XAMPP</i>	Version 7.4 23-0
6	<i>Sublime text</i>	V.3

5.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam mengimplementasikan sebuah *website* dengan kebutuhan minimum, yaitu :

Tabel 5.2 Tabel Perangkat keras

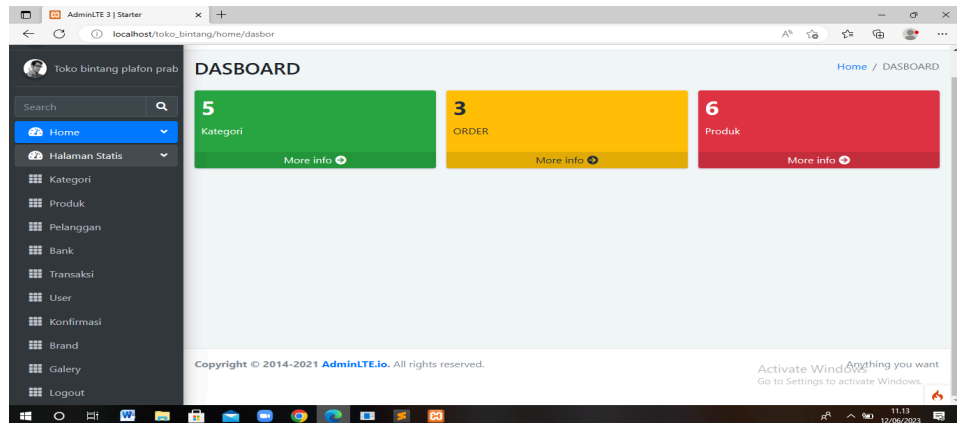
NO	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	Intel Celeron <i>processor</i> N2840
2	<i>RAM</i>	2 GB
3	<i>Hard dist</i>	500 GB
4	<i>System Type</i>	64-bit <i>Operating system</i>

5.4 Implementasi Antarmuka

Pada tahapan implementasi ini merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan pelanggan (*user*) dan admin, dalam berinteraksi dengan *web browser*. Berikut dijelaskan tampilan aplikasi *web* toko Bintang Plafon Prabumulih sesuai dengan implementasi sistem, untuk penjelasan antarmuka sistem sebagai berikut :

1. Halaman Home Admin

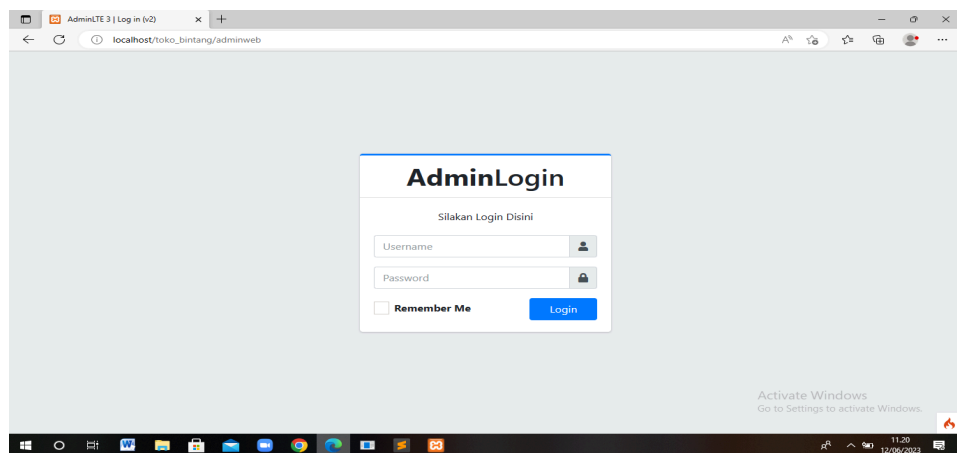
Dibawah ini merupakan tampilan halaman *home* pada sistem pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*



Gambar 5.1 Halaman Home Admin

2. Halaman *Login* Admin

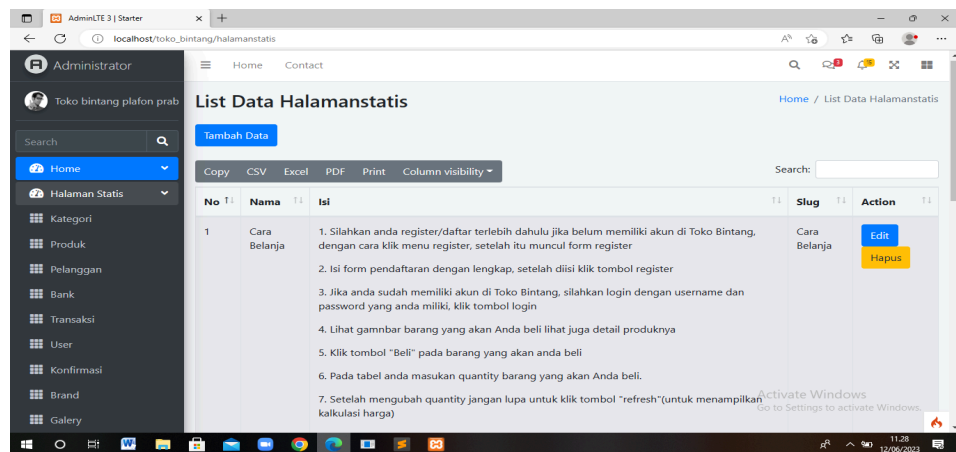
Dibawah ini merupakan tampilan login admin pada sistem pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*, yaitu sebagai berikut :



Gambar 5.2 Halaman Login Admin

3. Halaman Menu Statis

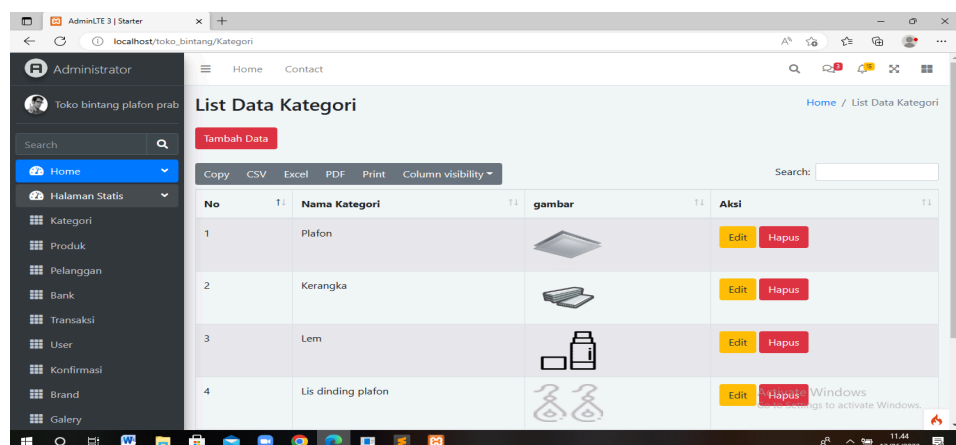
Dibawah ini merupakan tampilan menu halaman statis yang digunakan untuk menampilkan data cara belanja di aplikasi, sebagai berikut :



Gambar 5.3 Menu Data Halaman Statis

4. Halaman Menu Data Kategori

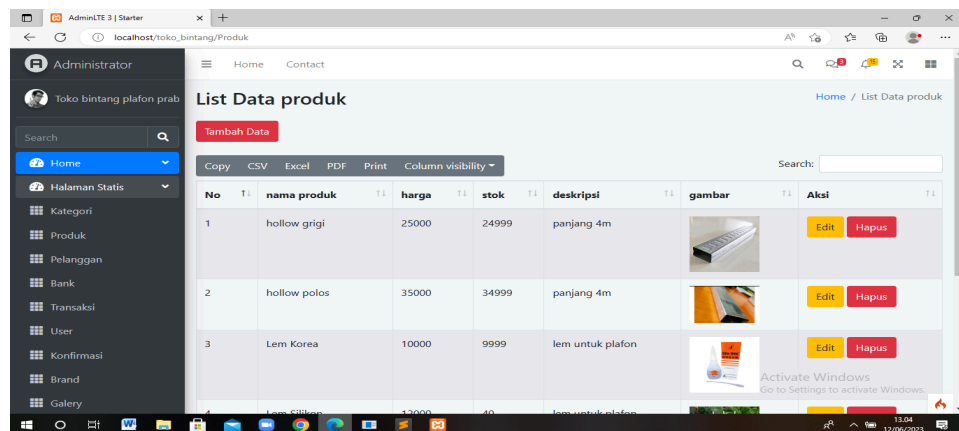
Dibawah ini merupakan halaman menu data kategori pada pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis web. Sebagai berikut :






Gambar 5.4 Halaman Menu Data Kategori

5. Halaman menu data produk

Dibawah ini merupakan halaman menu data produk pada pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*. Sebagai berikut :

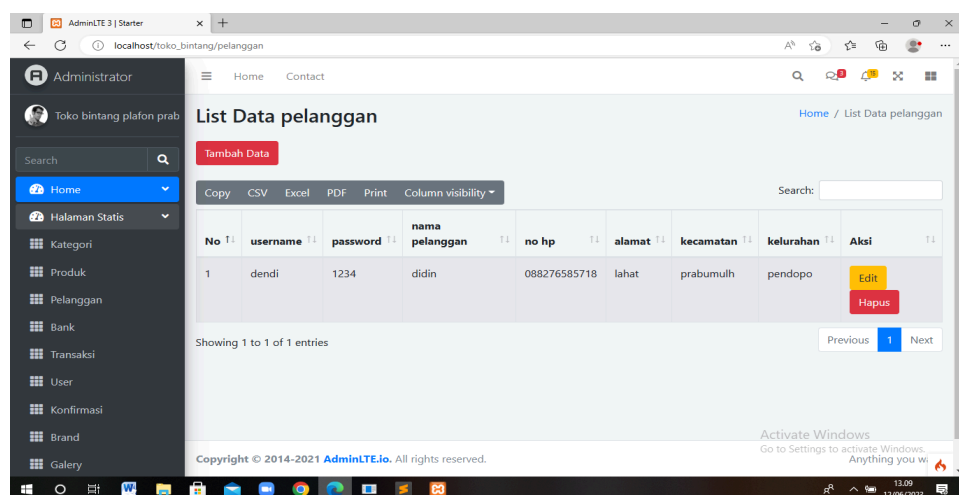


No	nama produk	harga	stok	deskripsi	gambar	Aksi
1	hollow grigi	25000	24999	panjang 4m		Edit Hapus
2	hollow polos	35000	34999	panjang 4m		Edit Hapus
3	Lem Korea	10000	9999	lem untuk plafon		Edit Hapus

Gambar 5.5 Halaman Menu Data Produk

6. Halaman Menu Data Pelanggan

Dibawah ini merupakan halaman menu data pelanggan pada pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*. Sebagai berikut :

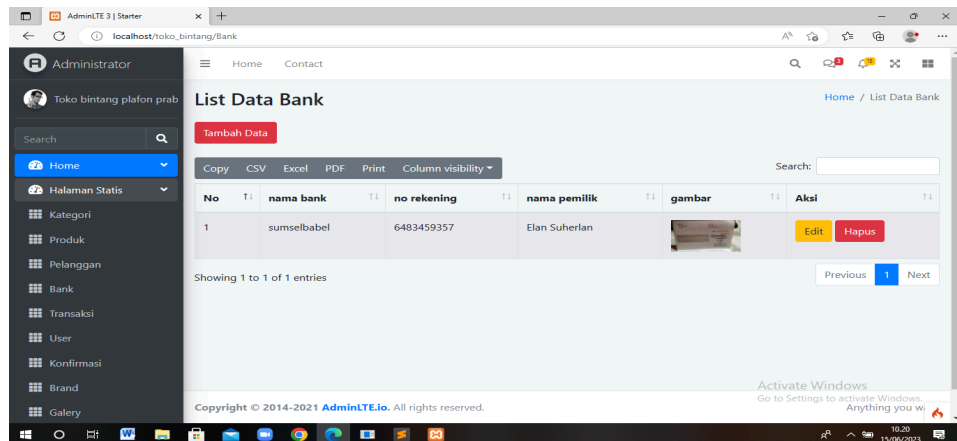


No	username	password	nama pelanggan	no hp	alamat	kecamatan	kelurahan	Aksi
1	dendi	1234	didin	088276585718	lahat	prabumulih	pendopo	Edit Hapus

Gambar 5.6 Halaman Menu Data Pelanggan

7. Halaman menu data bank

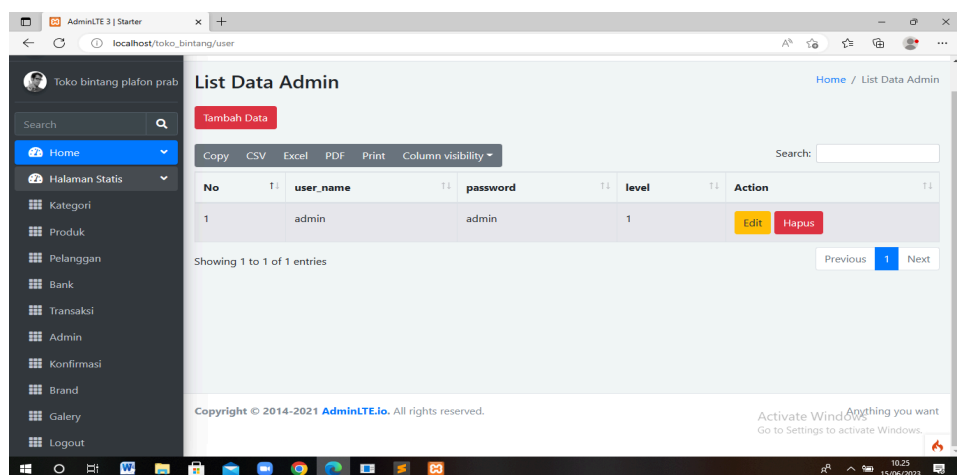
Dibawah ini merupakan halaman menu data bank pada pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*. Sebagai berikut :



Gambar 5.7 Halaman Menu Data Bank

8. Halaman menu data admin

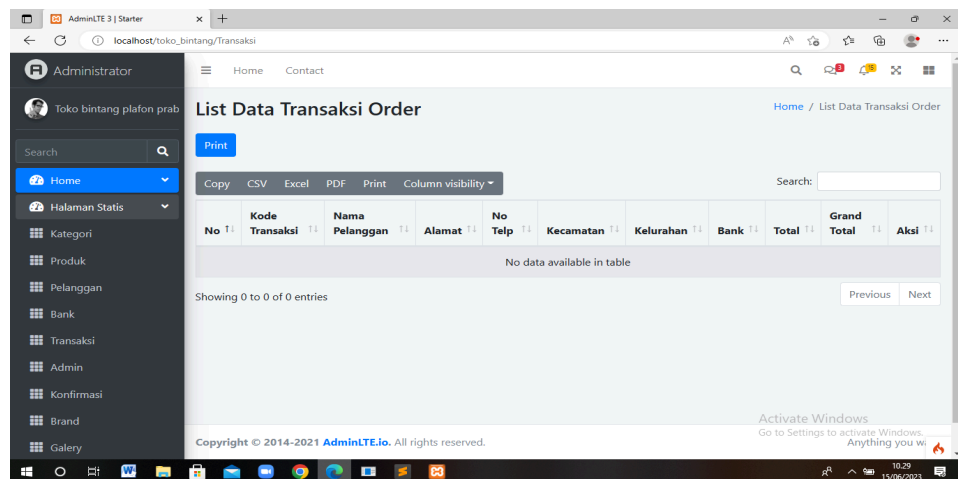
Dibawah ini merupakan halaman menu data Admin pada pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*. Sebagai berikut :



Gambar 5.8 Halaman Menu Data Pelanggan

9. Halaman menu data transaksi

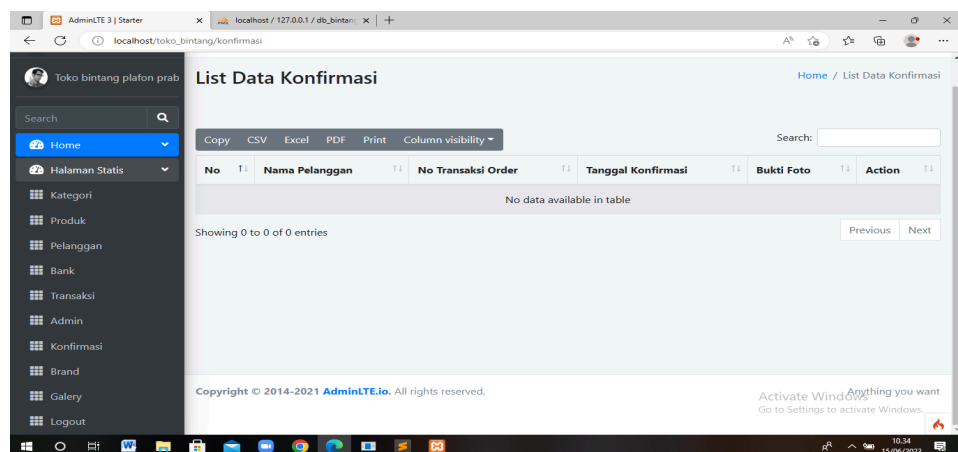
Dibawah ini merupakan halaman menu data transaksi order pada pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*. Sebagai berikut :



Gambar 5.9 Halaman Menu Data Transaksi

10. Halaman menu data konfirmasi

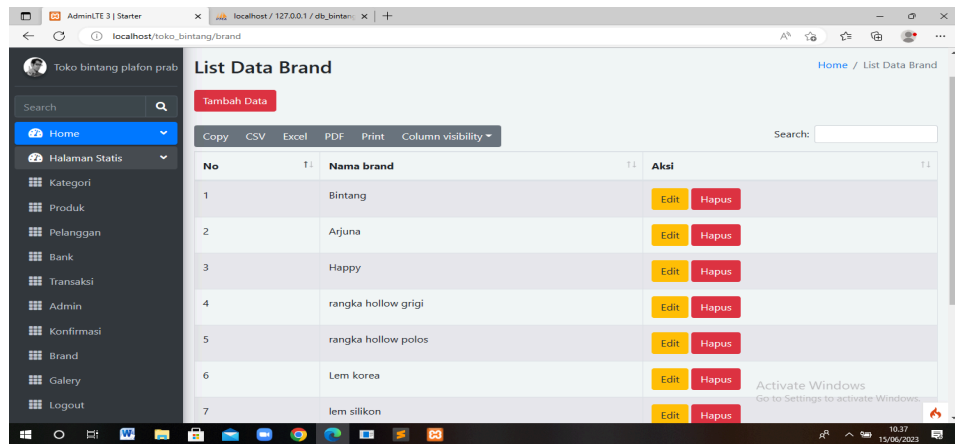
Dibawah ini merupakan halaman menu data konfirmasi pembayaran pada pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*. Sebagai berikut :



Gambar 5.10 Halaman Menu Data Konfirmasi

11. Halaman menu data brand

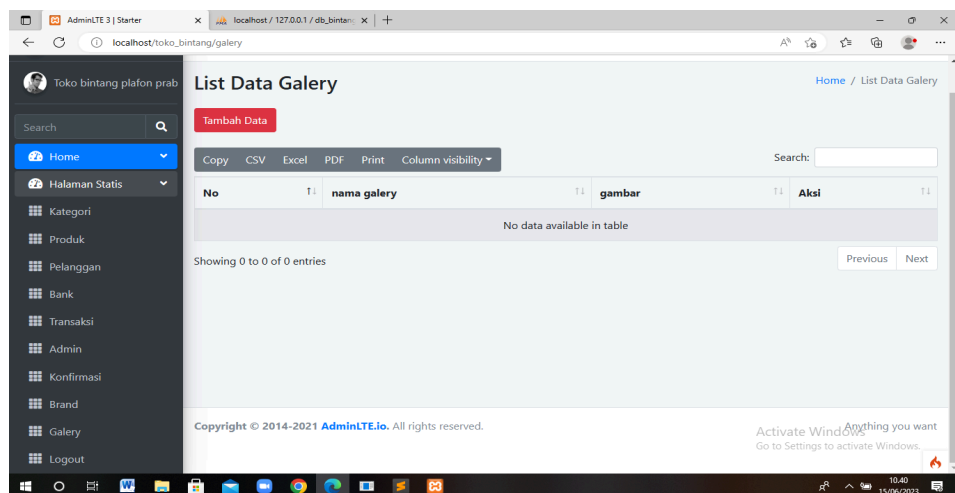
Dibawah ini merupakan halaman menu data brand pada pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*. Sebagai berikut :



Gambar 5.11 Halaman Menu Data Brand

12. Halaman menu data Galery

Dibawah ini merupakan halaman menu data galery pada pemesanan di toko bintang plafon prabumulih berbasis *web*. Sebagai berikut :



Gambar 5.12 Halaman Menu Data Galery

13. Halaman home pelanggan

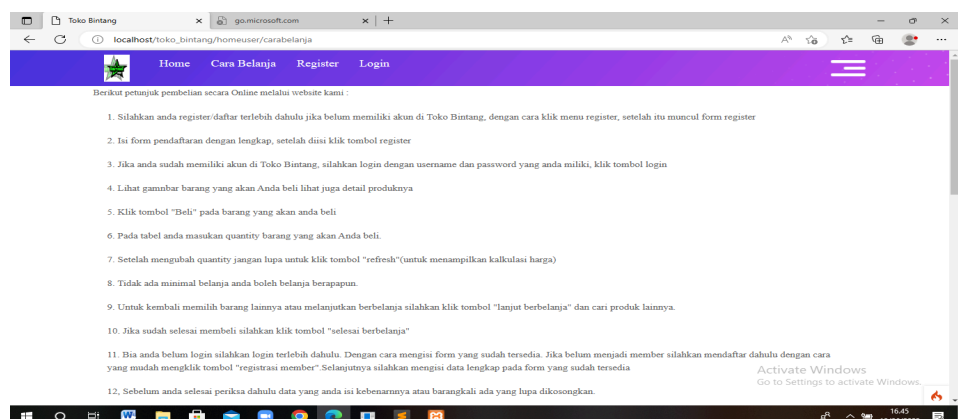
Halaman akan tampil apabila pelanggan membuka website pertama kali, halaman home ini terdiri dari beberapa menu yaitu, cara belanja, registrasi, login



Gambar 5.13 Halaman home pelanggan

14. Halaman Cara Belanja pelanggan

Dibawah ini adalah halaman cara belanja pelanggan agar pelanggan dengan mudah cara-cara belanja di Toko Bintang Plafon Prabumulih



Gambar 5.14 Halaman cara belanja pelanggan

15. Halaman Registrasi pelanggan

Dibawah adalah halaman registrasi, jika pelanggan tidak memiliki akun maka pelanggan dapat membuat akun dihalaman registrasi ini.

Gambar 5.15 Halaman Registrasi Pelanggan

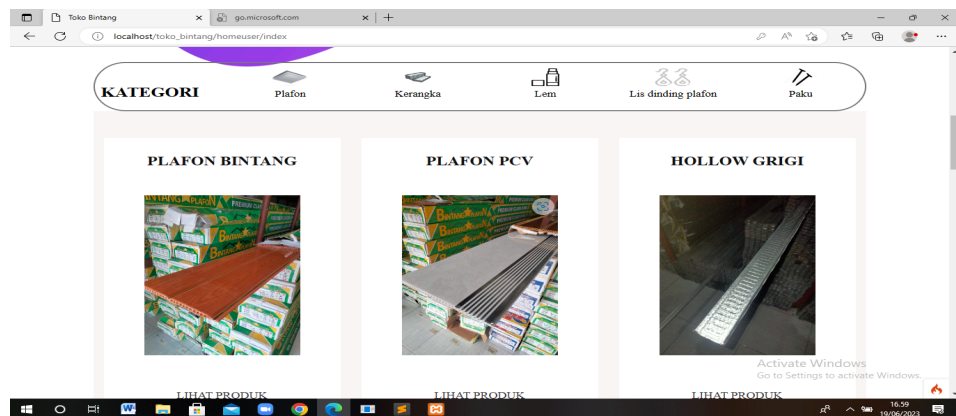
16. Halaman login pelanggan

Dibawah ini adalah halaman login jika pelanggan telah melakukan registrasi maka pelanggan akan melakukan login untuk melakukan belanja di Toko Bintang Plafon Prabumulih

Gambar 5.12 Halaman Login Pelanggan

17. Halaman produk

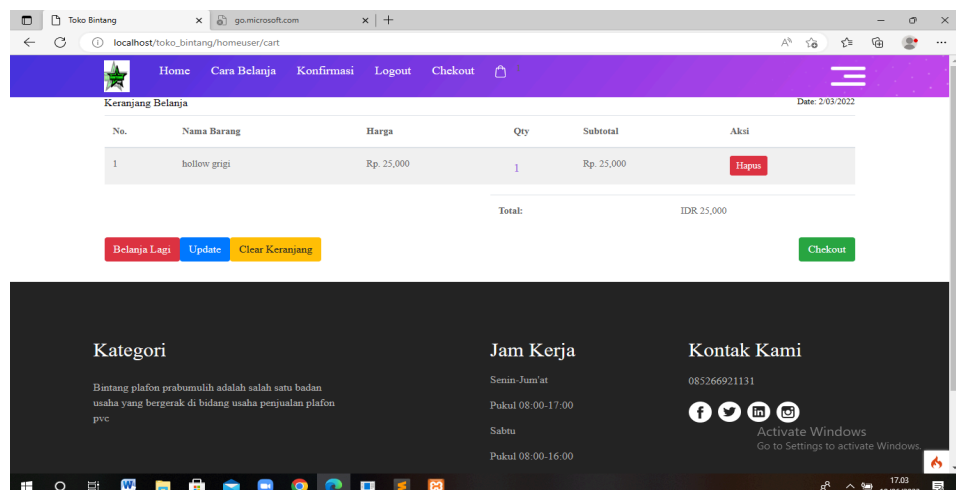
Dibawah ini adalah halaman produk yang tersedia di Toko Bintang plafon prabumulih



Gambar 5.12 Halaman Produk

18. Halaman Keranjang produk

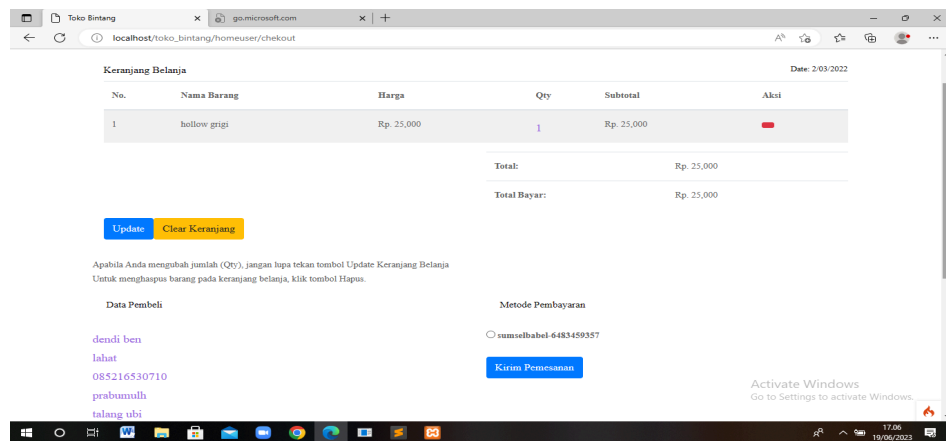
Dibawah ini adalah halaman keranjang apabila pelanggan sudah melihat barang dan memesan makan produk akan masuk ke keranjang produk



Gambar 5.12 Halaman keranjang produk

19. Halaman *checkout*

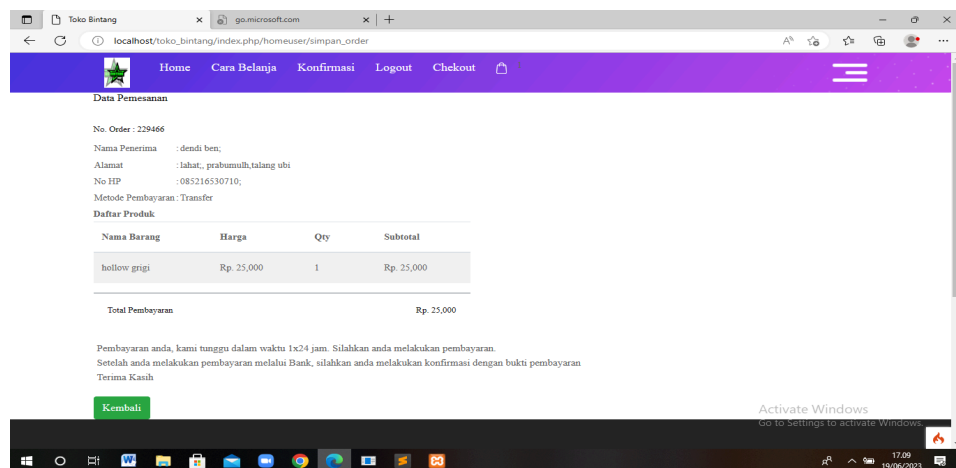
Dibawah ini adalah halaman *checkout* apabila kita ingin memesan barang tersebut lakukan *checkout*



Gambar 5.19 Halaman *Checkout*

20. Halaman validasi pemesanan

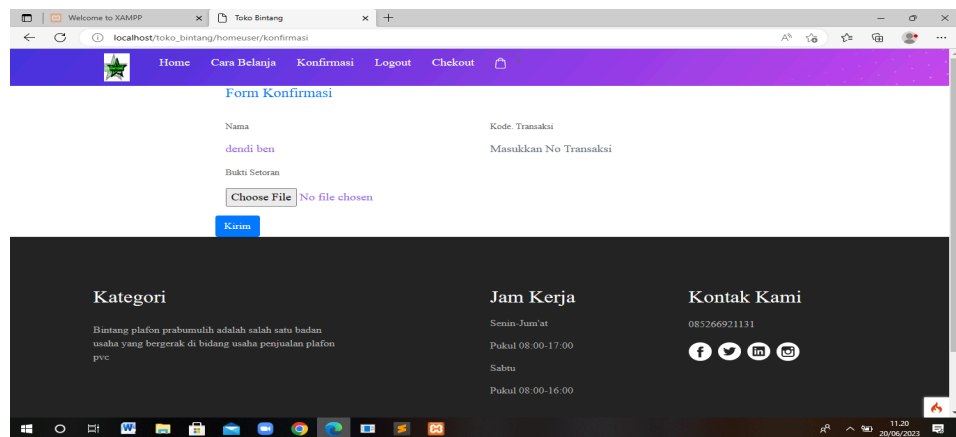
Dibawah ini adalah halaman validasi pemesanan apabila kita telah melakukan *checkout*



Gambar 5.20 Halaman validasi pemesanan

21. Halaman konfirmasi pembayaran

Dibawah ini adalah halaman konfirmasi pembayaran bagi pelanggan yang ini melakukan pembayaran secara transfer



Gambar 5.21 Halaman Konfirmasi pembayaran

5.5 Pengujian sistem

Pengujian sistem adalah tahap terakhir yang dilakukan sebelum sistem diperkenalkan kepada konsumen yang berperan sebagai user. Pengujian ini suatu proses yang dilakukan untuk melihat apakah berfungsi sesuai harapan dan mencari kesalahan yang bisa muncul pada perangkat lunak tersebut pengujian black box bertumpu pada pengkhususan fungsi dri perangkat, pengujian untuk memastikan fungsi dan tampilan pada website telah sesuai berjalan dengan fungsi yang diinginkan.

Tabel 5.3 Tabel Pengujian Sistem

NO	Item Pengujian	Detail Pengujian	Kesimpulan
1	Login	Verifikasi data login	Valid

2	Pengolahan data produk	Mengisi, mengubah, menghapus data produk	Valid
3	Pengolahan data kategori	Mengisi, mengubah, menghapus data produk	Valid
4	Pengolahan data pelanggan	Mengisi, mengubah, menghapus data produk	Valid
5	Pengolahan data brand	Mengisi, mengubah, menghapus data produk	Valid
6	Pengolahan data bank	Mengisi, mengubah, menghapus data produk	Valid
7	Pengolahan data transaksi	Print, edit, detail	Valid
8	Pengolahan data galery	Mengisi, mengubah, menghapus data produk	Valid

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan menjawab rumusan masalah, dan tujuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pemesanan di Toko Bintang Plafon Prabumulih yang masih dilakukan secara manual yaitu pemesanan produk masih menggunakan via telpon atau langsung datang ke toko.
2. Dengan adanya sistem pemesanan produk berbasis *web* ini mempermudah pelanggan dalam berbelanja ditoko tanpa harus datang langsung ke Toko Bintang Plafon Prabumulih
3. Perancangan sistem pemesanan produk berbasis *web* ini menggunakan alat bantu perancangan *Unified Modeling Language (UML)* dengan menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* dan juga menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML*. Peneliti juga menggunakan *MySQL* sebagai tempat penyimpanan *database*, perancangan sistem pemesanan produk ini menggunakan alat bantu perancangan tampilan *form Microsoft visio*.

6.2 Saran

Dari pembuatan website pemesanan produk di Toko Bintang Plafon Prabumulih, berikut ini ada beberapa saran yang mungkin dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan promosi dan penjualan serta meningkatkan kualitas dimasa akan datang sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan pada desain tampilan dan fitur agar lebih menarik sehingga dapat lebih banyak pemikat minat pelanggan.
2. Penulis juga menyarankan agar *user* dapat menggunakan sistem ini dengan sebaik-baiknya agar selalu bisa digunakan dalam berbisnis.
3. Untuk peneliti berikutnya diharapkan mampu mengembangkan sistem pemesanan yang masih sederhana ini menjadi bahan referensi untuk menjadikan sistem pemesanan ini lebih menarik minat pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Pramono Joko (2020). *“Implementasi Dan Evaluasi Kebijakan Publik”*. Surakarta: Unisri Press.
- Firdianti Arinda (2018). *“Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”*. Yogyakarta: CV Gre Publishing.
- Imam Hikmat Nugraha (2019). *”Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Berbasis Web Di Caffe In Out Kabupaten Pangadaran”* . Jumantaka, 3(1), 321-322.
- Rio Irawan (2017). *“Implementasi Framework Codeigniter Untuk Pengembangan Website Pada Dinas Perkebunan Provinsi Kalimantan Tengah”*. Jurnal saintekom, 7(1), 68-69.
- Ani Yoraeni, S, A, (2020). *“Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Pada Sekolah MI Daarul Hikmah (PINK 02)”*. Gaung Informatika, 13(1), 22-33.
- Dian Afriady (2018). *“Membangun Website PT Mandiri Kavling Baturaja Menggunakan PHP Dan Mysql”*. Jurnal TIM, 1(2). 47-54.
- Husen Aziz Mubarak (2021). *“sistem informasi pemesanan barang berbasis web pada toko kelontong amanah”*. Jurnal Visualika 7(1), 24-34.
- Riska Melliawati (2020). *“Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Pada Smk N I Suak Tapeh”*. STMIK Palcomtech. Palembang.
- Rosa dan Shalahuddin (2013), *Sistem infromasi pendaftaran siswa baru menggunakan metode waterfall*.
- Elgamar (2020). *“Konsep dasar pemrograman website dengan PHP”*. Malang:CV Multimedia Edukasi.
- Suhartini, Andi, C. dan Fajriah. (2020). *“Perancangan Basis Data Teori”*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Andi Christian, (2018). *“Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan framework bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih)”*. Jurnal SISFOKOM, 7(1): 22-30.
- Mokodompit, M., dkk (2023). *Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter*. Malang: PT.Literasi Nusantara Abadi Grup.

Faulina, Lestari, (2021). "*Penerapan Metode Waterfaal Pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefry*". Jurnal informatika dan computer (JIK)" 12(2), 57-58.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.