

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI BERBASIS
WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA**



**OLEH
Nurhalisa Maradjabessy
07351711018**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KHAIRUN
TERNATE
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

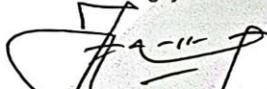
**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI BERBASIS *WEBSITE*
PADA KELURAHAN TOLOA**

Oleh
Nurhalisa Maradjabessy
07351711017

Skripsi ini telah disahkan
Tanggal 30 Januari 2024

Menyetujui
Tim Penguji

Ketua Penguji



HAIRIL KURNIADI SIRAJUDDIN, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198204272023211009

Pembimbing I



Ir. SALKIN LUTFI, S.Kom., M.T.
NIP. 198601112014041002

Anggota Penguji



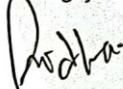
ALFANUGRAH A. H. USMAN, S.T., M.Kom.
NIP. 199403182019032029

Pembimbing II



Ir. AMAL KHAIRAN, S.T., M.Eng., IPM.
NIP. 197401112003121003

Anggota Penguji



Dr. MUHAMMAD RIDHA ALBAAR, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198504232008031001

Mengetahui/Menyetujui

Koordinator Program Studi
Informatika



ROSIHAN, S.T., M.Cs.
NIP. 197607192010121001



Dekan Fakultas Teknik
Universitas Khairun

ENDANG HARISUN, S.T., M.T.
NIP. 197511302005011013

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhalisa Maradjabessy
Npm : 07351711017
Fakultas : Teknik
Jurusan/Program Studi : Informatika
Judul : Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Pandai Besi
Berbasis *Website* Pada Kelurahan Toloa

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan Skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Khairun.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.



Penulis

Nurhalisa Maradjabessy

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan rahmat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang serta mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah atas nikmat yang diberikan tanpa hentinya, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Ipda Ajwan Maradjabessy dan Ibu Fatum M. Zen tersayang yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, cinta dukungan, dan motivasi, terima kasih untuk mama dan papa yang sudah berusaha sehingga saya dapat menyelesaikan studi sampai sarjana dan saya persembahkan gelas ini untuk mama dan papa.
2. Untuk ke tiga adik Perempuan saya, Nurnimra Maradjabessy, Nursilva Maradjabessy, dan Nurbaevnika Maradjabessy. Terimakasih untuk doa serta semangat yang diberikan kepada kaka, Semoga kalian tumbuh menjadi versi paling hebat dek. Iloveyu!<3.
3. Saya persembahkan skripsi ini kepada dosen sekaligus orang tua kedua saya di kampus selaku pembimbing skripsi, Bapak Ir. Salkin Lutfi, S.Kom., M.T., IPM dan Ir. Amal Khairan, S.T., M.Eng., IPM yang telah sabar membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya, Sutina M. Limatahu, S.Kom, Maya Mulyawati Husaleka, S.Kom, Satya Maya, S.Kom, Salsabila Putri, S.Kom, Anggitasai Azis, S.Kom, yang telah kebersamai saya sampai sekarang. Dan untuk teman laki-laki saya Santo Nahrin, S.Kom terima kasih sudah banyak membantu saya untuk menyelesaikan tugas akhir.
5. Kepada seorang yang tak kalah penting kehadirannya, Muhammad Kamarullah yang insyaallah akan memiliki gelar S.Ak. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, yang menemani, meluangkan waktunya, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberikan semangat, harapan saya semoga kita bisa sukses bersama sesuai dengan apa yang kita impikan.
6. Terima kasih, saya persembahkan untuk diri sendiri, karena telah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini, sampai mampu berada di titik ini dan mendapatkan gelar

S.Kom.

MOTTO

“Sembilan bulan ibuku merakit tubuhku untuk menjadi mesin penghancur badai, maka tak pantas aku tumbang hanya karena mulut seseorang”!!!

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat tuhan semesta alam, dikarenakan berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikan penyusunan Skripsi dengan judul "Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Pandai Besi Berbasis *Website* Pada Kelurahan Toloa". Penyusunan Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada Universitas Khairun Ternate Fakultas Teknik Program Studi Informatika. Dalam proses penyelesaian Skripsi ini banyak bantuan dari berbagai pihak. Dikarenakan hal tersebut dihaturkan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Ridha Ajam, S.H., M.Hum., selaku Rektor Universitas Khairun Ternate.
2. Bapak Endah Harisun, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Khairun Ternate.
3. Bapak Rosihan, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Informatika.
4. Bapak Ir. Salkin Lutfi, S.Kom., M.T., IPM., selaku Pembimbing I pada Skripsi ini yang telah memberikan berbagai kritikan serta masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.
5. Bapak Ir. Amal Khairan, S.T., M.Eng., IPM., selaku Pembimbing II pada Skripsi yang telah memberikan berbagai kritikan serta masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.
6. Bapak Hairil Kurniadi Sirajuddin, S.Kom., M.Kom., Selaku penguji I, terima kasih atas saran-saran dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Ibu Alfanugrah A. Hi. Usman, S.T., M.Kom., Selaku penguji II, terima kasih atas saran-saran dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Bapak Dr. Muhammad Ridha Albaar, S.Kom., M.Kom., Selaku penguji III, terima kasih atas saran-saran dalam menyelesaikan Skripsi ini.
9. Dosen-dosen Prodi Informatika yang telah membantu baik dari segi ide hingga wawasan dalam proses penyelesaian Skripsi ini.
10. Orang tua, Adik, serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan perhatian yang penuh hingga dapat terselesaikannya Skripsi ini dengan baik.
11. Rekan-rekan angkatan 2017 yang terkasih yang selalu memberikan support dalam penyelesaian Skripsi.

12. Rekan-rekan mahasiswa yang telah berpartisipasi baik saran maupun kritik dalam pengerjaan Skripsi ini.
13. Kepada Sutina M. Limatahu, Maya Mulawaty Husaleka, Anggitasari Azis yang senantiasa memberikasan saya perhatian dan bantuan baik langsung maupun tidak langsung kepada saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan secara keseluruhan yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan limpahan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, nasehat, dan dukungan selama pelaksanaan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi yang telah dikerjakan ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran dari berbagai pihak, yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan. Semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Ternate, 30 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistem Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terkait.....	5
2.2. Pengertian Sistem Informasi.....	6
2.3. Penjualan	8
2.4. Kerajinan	9
2.5. Pandai Besi	9
2.6. Asal Mula Pandai Besi Di Kelurahan Toloa.....	10
2.6.1. Parang	11
2.6.2. Jenis-jenis Parang.....	12
2.7. <i>Website</i>	13
2.7.1. Pengertian <i>Website</i> Menurut Para Ahli.....	13
2.7.2. <i>Web Server</i>	13

2.8.	<i>Prototype</i>	14
2.9.	Basis Data (<i>Database</i>).....	15
2.9.1.	Definisi Basis Data (<i>Database</i>).....	15
2.9.2.	Tujuan Basis Data.....	15
2.9.3.	Manfaat Basis Data.....	16
2.9.4.	<i>Data Base Management System</i> (DBMS)	16
2.9.5.	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	17
2.9.6.	<i>MYSQL</i>	21
2.10.	<i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP)	22
2.11.	<i>Flowchart</i>	22
2.12.	<i>Internet</i>	23
2.13.	<i>Unified Modeling Language</i> (UML)	23
2.13.1.	<i>Use Case Diagram</i>	24
2.13.2.	<i>Activity Diagram</i>	25
2.14.	Sistem Pengujian <i>Black Box</i>	26
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1.	Lokasi Dan Waktu Penelitian	29
3.2.	Metode Pengumpulan Data	29
3.3.	Analisa Sistem.....	30
3.4.	Metode Pengembangan Sistem.....	30
3.5.	Alat Dan Bahan	31
3.6.	Perancangan Sistem	31
3.6.1.	<i>Use Case Diagram</i>	31
3.6.2.	<i>Activity Diagram</i>	32
3.6.3.	Perancangan <i>Database</i>	38
3.7.	Perancangan <i>Interface</i>	39
3.7.1.	Perancangan <i>Interface User</i>	39
3.7.2.	Desain <i>Interface Admin</i>	44
3.8.	Pengujian Sistem.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Implementasi <i>Database</i>	50

4.1.1.	Struktur Tabel Order	50
4.1.2.	Struktur Tabel Pesanan.....	50
4.1.3.	Struktur Tabel Produk	51
4.1.4.	Struktur Tabel Kategori Produk	52
4.1.5.	Struktur Tabel Pembayaran	52
4.1.6.	Struktur Tabel Ongkir	52
4.1.7.	Struktur Tabel <i>User</i>	53
4.2.	Implementasi Sistem	53
4.2.1.	Tampilan <i>Home (Frontend)</i>	53
4.2.2.	Tampilan Menu Registrasi.....	55
4.2.3.	Tampilan Halaman <i>Login</i>	56
4.2.4.	Tampilan Halaman Produk.....	57
4.2.5.	Halaman Keranjang Belanja.....	57
4.2.6.	Tampilan <i>Checkout</i>	59
4.2.7.	Tampilan Proses <i>Checkout</i>	61
4.2.8.	Tampilan Konfirmasi Pembayaran.....	62
4.2.9.	Tampilan Konfirmasi Pesanan di Proses	63
4.2.10.	Tampilan Proses Pengiriman Selesai	64
4.2.11.	Tampilan Tentang Kami	65
4.2.12.	Tampilan Halaman <i>User</i>	65
4.2.13.	Tampilan <i>Login Admin (Backend)</i>	66
4.2.14.	Tampilan <i>Dashboard Admin (Backend)</i>	68
4.2.15.	Tampilan Menu Produk (<i>Backend</i>)	69
4.2.16.	Tampilan Menu Transaksi (<i>Backend</i>)	73
4.2.17.	Tampilan Menu Pembayaran (<i>Backend</i>)	76
4.2.18.	Tampilan Menu <i>Users (Backend)</i>	78
4.3.	Pengujian Sistem.....	79
4.4.	Analisis Sistem	83
BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan.....	85
5.2.	Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Pengrajin Pandai Besi	10
Gambar 2.2. Parang	12
Gambar 2.3. Pemodelan <i>Prototyping</i> (Rendy 2019)	15
Gambar 2.4. Kardinalitas Relasi Satu Ke Satu (Nanda, 2019)	20
Gambar 2.5. Kardinalitas Relasi Satu Ke Banyak (Nanda, 2019)	20
Gambar 2.6. Kardinalitas Relasi Banyak Ke Satu (Nanda, 2019)	20
Gambar 2.7. Kardinalitas Relasi Banyak Ke Banyak (Nanda, 2019)	21
Gambar 3.1. <i>Use Case Diagram</i>	32
Gambar 3.2. <i>Activity Diagram Login Admin</i>	33
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram Tambah Produk Admin</i>	34
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram Tambah User oleh Admin</i>	35
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram Login User</i>	36
Gambar 3.6. <i>Diagram Activity Pembelian Produk</i>	37
Gambar 3.7. <i>Entity Relationship Diagram Sistem</i>	38
Gambar 3.8. Tampilan Halaman <i>Beranda</i>	39
Gambar 3.9. Tampilan <i>Interface Registrasi</i>	40
Gambar 3.10. Tampilan <i>Interface Login</i>	40
Gambar 3.11. Tampilan <i>Interface Produk</i>	41
Gambar 3.12. Perancangan Tampilan Tentang Kami	41
Gambar 3.13. Perancangan Halaman Keranjang Belanja	42
Gambar 3.14. Perancangan Tampilan <i>Checkout</i>	42
Gambar 3.15. Perancangan Tampilan Konfirmasi Bayar	43
Gambar 3.16. Perancangan Tampilan Pesanan Dalam Proses	43
Gambar 3.17. Perancangan Tampilan Pesanan Dalam Pengiriman	44
Gambar 3.18. Desain Halaman <i>Login Admin</i>	44
Gambar 3.19. Desain Tampilan <i>Interface Dashboard</i>	45
Gambar 3.20. Desain Tampilan <i>Interface Produk</i>	45
Gambar 3.21. Perancangan Tampilan Tambah Produk	46

Gambar 3.22.	Desain Tampilan <i>Interface</i> Kategori.....	46
Gambar 3.23.	Desain Tampilan <i>Interface</i> Transaksi	47
Gambar 3.24.	Perancangan Tampilan Pembayaran	47
Gambar 3.25.	Perancangan Tampilan <i>Update</i> Status Pesanan	48
Gambar 3.26.	Perancangan Tampilan <i>User</i>	48
Gambar 3.27.	Perancangan <i>Form</i> Tambah <i>User</i>	49
Gambar 4.1.	Struktur Tabel Order.....	50
Gambar 4.2.	Struktur Tabel Pesanan.....	51
Gambar 4.3.	Struktur Tabel Produk	51
Gambar 4.4.	Struktur Tabel Kategori Produk	52
Gambar 4.5.	Struktur Tabel Pembayaran.....	52
Gambar 4.6.	Struktur Tabel Ongkir	53
Gambar 4.7.	Struktur Tabel <i>User</i>	53
Gambar 4.8.	Tampilan <i>Home (Frontend)</i>	54
Gambar 4.9.	<i>Flowchart</i> Halaman <i>Home</i>	54
Gambar 4.10.	Tampilan Menu Registrasi	55
Gambar 4.11.	<i>Flowchart</i> Menu Registrasi	55
Gambar 4.12.	Halaman <i>Login</i> Sistem	56
Gambar 4.13.	<i>Flowchart</i> Halaman <i>Login</i>	56
Gambar 4.14.	Halaman Produk	57
Gambar 4.15.	<i>Flowchart</i> Halaman Produk	57
Gambar 4.16.	Tampilan Keranjang Belanja	58
Gambar 4.17.	<i>Flowchart</i> Tampilan Keranjang Belanja	58
Gambar 4.18.	Tampilan Halaman <i>Checkout</i>	59
Gambar 4.19.	<i>Flowchart</i> Proses <i>Checkout</i>	60
Gambar 4.20.	Tampilan Pesanan dalam Proses.....	61
Gambar 4.21.	<i>Flowchart</i> Proses Pesanan.....	61
Gambar 4.22.	Tampilan Konfirmasi Bayar	62
Gambar 4.23.	<i>Flowchart</i> Konfirmasi Pembayaran	63
Gambar 4.24.	Tampilan Pesanan Dalam Pengiriman	63
Gambar 4.25.	<i>Flowchart</i> Proses Pengiriman.....	64

Gambar 4.26.	Tampilan Pengiriman Selesai	64
Gambar 4.27.	<i>Flowchart</i> Tampilan Pengiriman Selesai	65
Gambar 4.28.	Halaman Tentang Kami	65
Gambar 4.29.	Tampilan Beranda Level <i>User</i>	66
Gambar 4.30.	<i>Login Admin (Backend)</i>	67
Gambar 4.31.	<i>Flowchart Login Admin</i>	67
Gambar 4.32.	Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	68
Gambar 4.33.	<i>Flowchart Dashboard Admin</i>	69
Gambar 4.34.	Tampilan Data Produk	70
Gambar 4.35.	Tampilan Tambah Produk	70
Gambar 4.36.	Tampilan Halaman Kategori Produk	71
Gambar 4.37.	Tampilan Gambar Produk	71
Gambar 4.38.	<i>Flowchart</i> Menu Produk	72
Gambar 4.39.	Tampilan Menu Transaksi (<i>Backend</i>)	73
Gambar 4.40.	Tampilan Status Pesanan Pembayaran di Terima	73
Gambar 4.41.	Halaman Status Pesanan di Proses	74
Gambar 4.42.	Halaman <i>Update</i> Status Pesanan Dalam Pengiriman	74
Gambar 4.43.	Halaman <i>Update</i> Pesanan Selesai	74
Gambar 4.44.	<i>Flowchart</i> Halaman Menu Transaksi (<i>Backend</i>)	75
Gambar 4.45.	Tampilan Status Bayar yang Belum <i>Diupdate</i>	76
Gambar 4.46.	Tampilan Status Bayar Diterima	76
Gambar 4.47.	Tampilan Menu Pembayaran (<i>Backend</i>)	77
Gambar 4.48.	<i>Flowchart</i> Proses Pembayaran (<i>Backend</i>)	77
Gambar 4.49.	Halaman Tambah <i>User</i>	78
Gambar 4.50.	Halaman <i>User</i> yang Ditambahkan	78
Gambar 4.51.	<i>Flowchart</i> Halaman <i>User (Backend)</i>	79
Gambar 4.52.	Tampilan <i>Login</i> Pengguna Gagal	80
Gambar 4.53.	Pengujian Tampilan Daftar Akun	81
Gambar 4.54.	Pengujian Tampilan Tambah Produk Gagal	83

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Penelitian Terkait	5
Tabel 2.2. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> (Nanda, 2019)	17
Tabel 2.3. Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	22
Tabel 2.4. Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> (Liza, 2020)	24
Tabel 2.5. Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> (Tia Ariyanti 2022).....	25
Tabel 3.1. Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	31
Tabel 3.2. Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	31
Tabel 4.1. Proses Pengujian Beranda Pembeli	80
Tabel 4.2. Pengujian Tampilan <i>Login</i>	80
Tabel 4.3. Pengujian Daftar <i>Login</i> Akun	81
Tabel 4.4. Pengujian Tampilan Produk	82
Tabel 4.5. Pengujian Tampilan Produk Keranjang Belanja.....	82
Tabel 4.6. Tampilan Menu <i>Checkout</i> Belanja.....	82
Tabel 4.7. Pengujian Halaman Tambah Produk.....	83

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI BERBASIS *WEBSITE* PADA KELURAHAN TOLOA

Nurhalisa Maradjabessy, Salkin Lutfi², Amal Khairan³
Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Khairun
Jl. Jati Metro, Kota Ternate

E-mail: nurhalisalisa82@gmail.com¹, salkin.lutfi@unkhair.ac.id², 4malkhairan@unkhair.ac.id³

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi di bidang komputer semakin pesat dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Sehingga kemampuan komputer untuk membantu manusia dan menyelesaikan masalah semakin meningkat baik permasalahan yang kompleks maupun permasalahan yang sederhana. Upaya memenuhi kebutuhan hidup manusia merupakan tahap paling menentukan bagi perkembangan ekonomi suatu masyarakat. Dengan perkataan lain dapat diterangkan perkembangan ekonomi masyarakat senantiasa berawal dari adanya target pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Seperti halnya di wilayah Kota Tidore Kepulauan, dimana anggota masyarakatnya memanfaatkan segala potensi alamnya untuk dijadikan sebagai sesuatu yang bernilai untuk dijadikan mata pencaharian hidup. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dapat membantu konsumen dalam melakukan transaksi atau pemesanan. Sistem menggunakan metode prototype yang dimulai dari pengumpulan data-data berdasarkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang dibuat agar sistem yang dibangun dapat sesuai dengan keinginan pengguna. Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Pandai besi Berbasis *website* yang jenis parang *Output* dari sistem adalah memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk dengan mudah menjelajahi berbagai produk jenis parang yang ditawarkan. Mereka dapat memeriksa stok, harga, deskripsi, dan gambar produk dengan cepat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Pandai Besi, *Website*.

Abstract

WEBSITE-BASED IRON CRAFT SALES INFORMATION SYSTEM INTOLOA VILLAGE

Efforts to fulfill human needs are the most crucial stage for the economic development of a society. In other words, it can be explained that the economic development of society always begins with the availability of targets to provide the necessities of human life. So that humans no longer depend on their environment, humans try to control their natural environment, namely by making maximum use of the kinds and quantities of quality natural resources used for life. There are three groups of blacksmiths in Toloa Village. These groups consist of five to twenty worker members. Most of them are men and come from the community in the sub-district. The equipment used is still relatively simple. The furnace is made of stone which functions as a place to heat the iron as well as a conventional wind pump and the equipment is made of bamboo which functions to throw air into the furnace by heating it. The increasing demand for blacksmith crafts continues to grow, both from the local and international markets. In the face of increasingly large sales volumes, it is important to have a system that is able to manage orders efficiently, avoid errors, and reduce response time to customers. Therefore, there is a need for a website-based system that can help consumers in making transactions or orders, as well as a means of promotion so

that the products produced by Toloa blacksmiths continue to develop and can improve the economy of Toloa blacksmiths. Based on the problems that have been explained, the author will conduct research with the title "Website-Based Blacksmith Craft Sales Information System in Toloa Village".

Keywords: *Information systems, Sales, Blacksmithing.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi di bidang komputer semakin pesat dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Sehingga kemampuan komputer untuk membantu manusia dan menyelesaikan masalah semakin meningkat baik permasalahan yang kompleks maupun permasalahan yang sederhana. Selain digunakan untuk menyimpan data komputer juga dapat mengolah data, juga menyajikan data yang lebih mudah dipahami.

Pandai Besi merupakan salah satu pekerjaan yang fokus terhadap pembuatan berbagai macam alat-alat yang berasal dari bahan dasar besi. Pandai besi adalah usaha pertukangan besi, di mana industri ini pada awalnya hanya membuat senjata tradisional saja. Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan pembuatan pandai besi ini mulai mengubah bentuk usahanya dengan mengembangkan pembuatan pandai besinya dengan berbagai jenis seperti, pisau dapur, sabit cangkul dan lain sebagainya. Industri pada bidang pandai besi ini merupakan usaha yang dibangun oleh perorangan dan kelompok yang bergerak dibidang pertukangan besi. Yang di mana industri ini menunjukkan peranan seseorang terhadap keahliannya yang di akui para pakar dibidang pandai besi. Keahlian pandai besi berawal pada pembuatan senjata tradisional misalnya keris, parang, pedang yang di mana keahlian ini diturunkan secara turun temurun.

Upaya memenuhi kebutuhan hidup manusia merupakan tahap paling menentukan bagi perkembangan ekonomi suatu masyarakat. Dengan perkataan lain dapat diterangkan perkembangan ekonomi masyarakat senantiasa berawal dari adanya target pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Agar manusia tidak tergantung lagi pada lingkungannya, maka

manusia berusaha untuk menguasai alam lingkungannya, yaitu dengan mempergunakan secara maksimal macam dan jumlah kualitas sumber-sumber alam yang digunakan untuk hidup.

Seperti halnya di wilayah Kota Tidore Kepulauan, dimana anggota masyarakatnya memanfaatkan segala potensi alamnya untuk dijadikan sebagai sesuatu yang bernilai untuk dijadikan mata pencaharian hidup. Salah satu bentuk mata pencaharian dalam bidang industri kecil yang ada di Kota Tidore Kepulauan yaitu pandai besi di Kelurahan Toloa. Pandai besi di Kelurahan Toloa yang terdapat tiga kelompok. Kelompok-kelompok tersebut terdiri lima sampai dua puluh orang anggota pekerja. Kebanyakan dari mereka adalah laki-laki dan berasal dari masyarakat di kelurahan tersebut. Peralatan yang dipakai masih tergolong sederhana. Tungku terbuat dari batu yang berfungsi sebagai tempat memanaskan besi serta pemompa angin yang dilakukan secara konvensional dan peralatan tersebut terbuat dari bambu yang berfungsi menghembuskan angin ke tungku dengan cara memompa.

Salah satu kerajinan besi yang di buat oleh pandai besi yang ada di Kelurahan Toloa yaitu Parang atau di sebut dengan pisau besar. Parang salah satu hasil kerajinan pandai besi. Bahan yang digunakan dalam pembuatan parang ialah besi per dan menggunakan arang khusus. Dan alat yang digunakan ialah palu (besar dan kecil), landasan, pedapur, baji (pembelahan bahan) dan gerinda (menghaluskan).

Meningkatnya permintaan akan kerajinan pandai besi terus berkembang, baik dari pasar lokal maupun internasional. Dalam menghadapi volume penjualan yang semakin besar, penting untuk memiliki sistem yang mampu mengelola pesanan secara efisien, menghindari kesalahan, dan mengurangi waktu respons terhadap pelanggan. Oleh karena

itu, perlu adanya sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dapat membantu konsumen dalam melakukan transaksi atau pemesanan, juga sebagai sarana promosi agar produk yang diproduksi pandai besi Toloa lebih berkembang dan dapat meningkatkan perekonomian para pandai besi Toloa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Sistem informasi Penjualan Kerajinan Pandai Besi Berbasis *Website* Pada Kelurahan Toloa”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang bangun sistem informasi penjualan kerajinan pandai besi pada kelurahan Toloa berbasis *website*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun batasan batasan masalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitian hanya di Kelurahan Toloa.
2. Data produk yang di ambil hanya jenis parang.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk Merancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Pandai Besi Berbasis *Website* Pada Kelurahan Toloa.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu peningkatan penjualan kerajinan pandai besi jenis parang.
2. Sebagai sarana promosi produk pandai besi jenis parang.

3. Dapat membantu pengecekan stok produk dan memudahkan proses transaksi pandai besi jenis parang.
4. Untuk penelitian diharapkan dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari dibangku perkuliahan dan juga menyelesaikan tugas akhir.

1.6. Sistem Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi dalam 5 bab yang berisi beberapa pokok materi.

Gambar umumdari sistematika penyusunan ini yang akan dibuat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TUJUAN PUSTAKA

Menguraikan teori dasar maupun teori pendukung dan informasi pendukung yang akan digunakan untuk penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan cara pelaksanaan kegiatan peneliti, mencakup cara pengumpulan data, alat yang digunakan dan cara analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi perancangan detail dalam hal kerja sistem beserta analisis terhadap sistem serta pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari analisis mengenai keterkaitan dengan *user* dan sistem serta saran demi pengembangan sistem dimasa yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terkait

Penelitian terkait bertujuan sebagai referensi dan rujukan terhadap hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun beberapa penelitian terkait dengan metode sejenis yang menjadi referensi penulisan tugas akhir ini dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil
1	Dadan Zaliluddin, Rohmat (2018)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada <i>Newbiestore</i>)	Aplikasi ini menyajikan info terkait dengan <i>Newbiestore</i> yang ditujukan untuk kustomer. Dengan adanya aplikasi ini, informasi tentang produk terbaru di <i>Newbiestore</i> dapat terpublikasi dengan baik. Dengan adanya aplikasi ini wilayah pemasaran <i>Newbiestore</i> menjadi luas.
2	Fazka Furniture Berbah, Sleman (2020)	Sistem Informasi Penjualan Mebel <i>Furniture</i> Berbasis Web	Sistem informasi penjualan mebel furniture ini mempermudah pelanggan untuk melakukan pembelian barang tanpa harus datang langsung ke toko. Proses transaksi barang lebih mudah dilakukan, karena bisa dari jarak jauh selama bisa mengakses internet, khususnya yang bertempat di luar Sleman.
3	Andri a Soraya (2021)	Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya)	Pembangunan dan implementasi aplikasi penjualan dimsum pada Kedai Dimsum Soraya berbasis <i>web</i> . Metode pengumpulan data (wawancara, pengamatan, dan dokumentasi) menggunakan metode pengembangan <i>waterfall</i> sehingga pembuatan rancangan system <i>UML</i> . Implementasi ini menggunakan <i>subline text</i> dan <i>MySQL</i> yang akan mempermudah

			Perusahaan dalam melakukan transaksi penjualan dimsum secara cepat.
4	Rahmat Hidayat, Siti Marlina, Lila Dini Utami (2017)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis <i>Website</i> Dengan Metode <i>Waterfall</i>	Dengan adanya penjualan barang Handmade yang dilakukan secara <i>online</i> diharapkan dapat mempermudah transaksi jual-beli bagi penjual maupun pembeli karena lebih praktis dan Efisien. Dengan sistem online, semua informasi bisa di akses dengan cepat tanpa harus datang langsung ke toko, dan dengan jangkauan yang sangat luas tidak hanya di daerah tertentu saja bahkan sampai ke seluruh dunia

Pada tabel 2.1 merupakan tabel penelitian terkait pada dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan. Dari beberapa penelitian terkait di atas adalah perancangan *website* desain penjualan barang, sedangkan penelitian yang dilakukan terkait dengan penjualan kerajinan pandai besi berbasis *website*.

2.2. Pengertian Sistem Informasi

Secara umum sistem informasi merupakan suatu perpaduan dari teknologi informasi serta aktivitas-aktivitas yang melibatkan penggunaan teknologi guna mendukung operasi ataupun manajemen. Sementara dalam arti yang luas sistem informasi merujuk pada interaksi yang terjadi antara pengguna, proses algoritmik, data serta teknologi. Pada pemahaman ini istilah ini merujuk pada penggunaan organisasi teknologi dan komunikasi, melainkan juga dalam hal pendukung proses bisnis. sistem informasi ialah suatu kombinasi terstruktur yang ditemukan pada orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, serta sumber daya yang berperan sebagai pengumpul, pengubah dan penyebar informasi dalam suatu organisasi.

Sistem informasi merupakan serangkaian pengguna atau orang, suatu perangkat

keras, perangkat lunak, jejaring komunikasi, sumber data, serta kebijakan dalam prosedur penyimpanan, pendapatan, perubahan dan penyebaran informasi pada suatu organisasi (Utomo, 2021).

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambilan keputusan dan/atau untuk mengendalikan organisasi.
3. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, berifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Zulkarnaen, 2019).

Menurut Bidihara sistem informasi adalah suatu sistem (gabungan) manusi mesin yang terpadu untuk menyajikan informasi guna mendukung fungsi operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam organisasi. Selain itu sistem informasi adalah sekumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi terkait untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian. Konsep dasar sistem informasi diantaranya:

1. *Input*

Memberikan ilustrasi mengenai data masukan sistem informasi. Pada umumnya data

yang diperlukan diturunkan dari kebutuhan informasi tertentu.

2. Proses

Melibatkan proses data dari *input*. Pemrosesan juga diturunkan dari kebutuhan informasi tertentu.

3. Basis Data

Komponen dari basis data berfungsi untuk menyimpan semua data dan informasi kedalam satu atau beberapa tabel.

4. Output

Mengacu pada bentuk dan isi informasi aktual yang diberikan kepada *user* sistem informasi. Output adalah hasil dari suatu input yang mengalami suatu proses tertentu sehingga menghasilkan sesuatu

5. Sumber daya pemrosesan data

Implementasikan dari sekumpulan data, perangkat keras, perangkat lunak, dan manusia (Wati, 2018).

2.3. Penjualan

Penjualan adalah proses di mana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun sang pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun sang pembeli

Istilah penjualan mempunyai pengertian dalam arti mikro dan pengertian dalam arti makro. Pengertian penjualan dalam arti mikro yaitu penyelenggaraan kegiatan yang berusaha mencapai tujuan organisasi, dengan cara memperkirakan kebutuhan langganan dan mengarahkan suatu arus barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan dari produsen ke konsumen.

Sedangkan dalam arti makro penjualan merupakan proses sosial yang mengarahkan arus barang- barang dan jasa-jasa dari suatu perekonomian dari produsen ke konsumen, dengan cara yang seefektif menyesuaikan penawaran dan permintaan dan untuk mencapai tujuan yang diinginkan masyarakat (Rohmahtuloh, 2018).

2.4. Kerajinan

Pengertian kerajinan adalah semua kegiatan di dalam bidang industri atau pembuatan sebuah barang. Kerajinan sepenuhnya akan dikerjakan oleh seseorang yang memiliki sifat rajin, ulet, terampil dan kreatif dalam proses pencapaiannya. Kerajinan adalah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan. Kerajinan menghasilkan karya yang mementingkan nilai keindahan sebagai hiasan atau kegunaan. Pembuatan kerajinan yang prosesnya semakin rumit dilakukan, membuat kualitas dan nilai jualnya juga semakin tinggi. Kerajinan merupakan bagian dari seni rupa terapan yang produksinya melibatkan keterampilan manual dalam membuat benda-benda kebutuhan hidup. Produksi kerajinan dirancang untuk tujuan fungsional (kegunaan) sekaligus memiliki nilai keindahan (Cristyanti, 2022).

2.5. Pandai Besi

Pandai Besi adalah kegiatan yang dilakukan di bengkel pandai besi dengan mengelola bahan logam menjadi peralatan besi seperti pisau, golok, crulit, keris dan sebagainya. Upaya pandai besi merupakan cara untuk usaha seseorang membuat bahan logam menjadi peralatan besi. Yang dilakukan secara sistematis, terencana dan terarah dengan teknik tertentu, bahan baku di proses dan di bentang dengan cara di pukul dan dipanaskan sampai menghasilkan barang yang sesuai pengrajin harapkan. Selain itu, upaya pandai besi juga diartikan sebagai cara atau usaha seseorang dalam meningkatkan hasil

produksi dan mengatasi ancaman yang dapat mengancam industry pengrajin besi (Azmi, 2020). Dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Pengrajin Pandai Besi

2.6. Asal Mula Pandai Besi Di Kelurahan Toloa

Pandai besi yang terdapat di Kota Tidore kepulauan merupakan salah satu mata pencaharian atau ekonomi kreatif masyarakat Kota Tidore Kepulauan. Toloa adalah tempat satu-satunya di Tidore Kepulauan yang warganya memiliki ketrampilan pandai besi. Ada beberapa tempat di luar kelurahan namun aktivitasnya tidak terlihat lagi. Kelurahan Toloa di sebut orang-orang Tidore dengan nama Toloa Besi yang artinya Toloa tempat menempa besi. Para pandai besi sudah lama dikenal keahlian mereka dalam mengelolah bahan baku (besi) menjadi barang jadi seperti alat-alat pertanian yang berupa pisau, parang, linggis, kukuran kelapa, pacul dan lain sebagainya. Keahlian para pandai besi sendiri sudah tidak diragukan lagi baik dari keuletan kerja serta hasil produksi yang dihasilkan.

Kelurahan Toloa dulunya merupakan salah satu pusat kerajaan Tidore sebelum berpindah ke Soasio. Pusat kerajaan di Toloa di Kenal dengan Nama Biji Negara yang artinya pusat pemerintahan. Sultan (jou) yang memimpin pada waktu itu yaitu Sultan Alauddin Syah (1633-1653). Pandai besi Toloa tidak dapat diketahui kapan adanya di Toloa namun sudah ada sejak zaman kesultanan atau kerajaan. Terbukti bahwa seni pandai besi telah ada di berbagai tempat yang merupakan wilayah ekspansi kesultanan Tidore, seperti

di kepulauan Halmahera, Kepulauan Raja Ampat, maupun di Seram. Dalam buku Romawa Forja Child of The Fire (1973) Freek C. Kamma and Simon Kooijma, bahwa pandai besi di wilayah Indonesia bagian timur yaitu di Papua, seni pandai besi yang ada di tanah Papua (Biak dan Raja Ampat) tak lepas dari pengaruh kesultanan Tidore. Karena pada saat itu selain melakukan ekspansi wilayah dan penyiaran agama Islam Kesultanan Tidore juga mengenalkan seni pandai besi kepada masyarakat yang berada daerah kekuasaan kerajaan Tidore.

Asal mula kerajinan pandai besi banyak versi tentang keberadaan awalnya. Ada yang mengatakan pandai besi di Toloa berasal dari tanah Rencong/Aceh dan versi lain mengatakan bahwa pandai besi berasal dari daerah Jawa. Orang yang memperkenalkan segala sesuatu yang baru yang belum mereka lihat yang belum ada di Tidore, masyarakat lokal menyebutnya dengan sebutan mansia tai hisa (orang yang datang). Proses penjualan yang dilakukan sampai saat ini masih bersifat hubungan dari relasi mulut ke mulut dan belum memanfaatkan teknologi untuk di jadikan sarana promosi produk tersebut (Syahril Dukomalamo, 2012).

2.6.1. Parang

Parang salah satu hasil kerajinan pandai besi. Bahan yang digunakan dalam pembuatan parang ialah besi per dan menggunakan arang khusus. Dan alat yang digunakan ialah palu (besar dan kecil), landasan, pedapuran, baji (pembelahan bahan) dan gerindo (menghaluskan). Adapun proses pembuatan parang ialah besi dipotong dengan pemaju (baji) sesuai dengan ukuran yang akan dibuat. Kemudian besi dibakar sehingga memerah, sesudah itu besi tersebut diambil dengan supit kemudian diatas landasan dipukul menggunakan palu bear dan palu kecil sampai berbentuk pipih, untuk pembuatan bentuk

sesuai yang diinginkan besi yang sudah pipih itu dikikir diatas pemataran. Apabila bentuk sudah selesai, besi dibakar lagi sampai membara kemudiandicelup ke dalam air (disepuh). Untuk membuat tajam besi tersebut di asah sehingga atau ditajamkan besi tersebut di asah sehingga tajam seperti yang diinginkan kemudian setelah diasah atau ditajamkan besi tersebut di gerindo atau dihaluskan menjadi parang yang seutuhnya dan dapat diperjualkan (Ida Suryani,2018). Dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Parang

2.6.2. Jenis-jenis Parang

Adapun Jenis-jenis parang yang dibuat oleh pandai besi di Kelurahan Toloa antar lain:

1. Parang Salawaku (Parang Patimura).
2. Parang Ternate.
3. Parang Sanggol.
4. Parang Zulfikar (Pedang Ali).
5. Parang Turimabunga.
6. Parang Ambon.
7. Parang Lurus.

8. Parang Bakoko.
9. Parang Gamtufkange.

2.7. Website

Website merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman *website* beserta *file-file* pendukungnya, seperti *file* gambar, *video*, dan *file* digital lainnya yang disimpan pada sebuah web server yang umumnya dapat diakses melalui internet. Atau dengan kata lain, *website* adalah sekumpulan *folder* dan *file* yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data (Suhartini, 2020).

2.7.1. Pengertian Website Menurut Para Ahli

1. Menurut Abdullah (2018), *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa *teks*, gambar, animasi, suara dan *video* atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh web browser sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang.
2. Menurut Yeni Susilowati (2019) *Website* adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antara halaman yang satu dengan halaman lain, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan internet ataupun jaringan wilayah lokal (LAN).

2.7.2. Web Server

Web server adalah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan

HTTP atau *HTTPS* dari *client* yang dikenal dengan nama *webbrowser* dan akan mengirim kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen *HTML*. Salah satu *web server* yang banyak dipakai adalah *Aphace*. *Aphace* merupakan *web server* antara *platform* yang dapat berjalan di beberapa *platform* seperti *Linux* dan *Windows* (Martalia, 2020).

2.7.3. Hyper Text Markup Language (HTML)

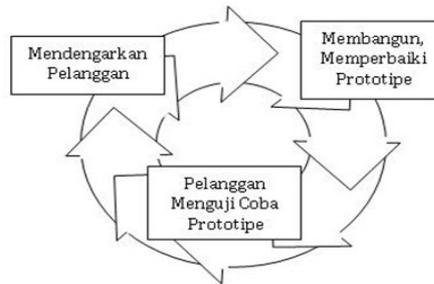
HTML atau singkatan dari *HyperText Markup Language* adalah *script* dimana kita biasa menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat internet. *HTML* sendiri adalah suatu dokumentasi teks biasa yang mudah dimengerti dibanding bahasa pemrograman lainnya dan karena bentuknya itu *HTML* dapat dibaca oleh berbagai *platform* seperti *Windows*, *Linux*, dan *Macintosh* (Martalia, 2020).

2.8. Prototype

Metode *Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan pada tahap awal, yaitu pengembang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal. *Prototype* akan dihilangkan atau ditambahkan pada bagiannya sehingga sesuai dengan perencanaan dan analisis yang dilakukan oleh pengembang sampai dengan ujicoba dilakukan secara simultan seiring dengan proses pengembang (Dwi Purnomo, 2017).

Dibuatnya sebuah *Prototype* bagi pengembangan sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model *prototype* yang dikembangkan, sebab *prototype* menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar (Dwi Purnomo, 2017). Dapat

dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 Pemodelan *Prototyping* (Rendy 2019)

2.9. Basis Data (*Database*)

2.9.1. Definisi Basis Data (*Database*)

Basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Basis data terdiri dari 2 kata, yaitu “Basis” dan “Data”. Basis diartikan sebagai markas atau gudang dimana tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya (Andry Andaru, 2018).

2.9.2. Tujuan Basis Data

Menurut Muhammad Fikry; 2019 tujuan basis data adalah sebagai berikut:

1. Mengatur data sehingga diperoleh kemudahan, ketepatan dan kecepatan penggunaan kembali data tersebut.
2. Tidak adanya duplikasi data sehingga konsistensi data. Mudah dijaga. Data terintegrasi.
3. Data tidak bergantung pada program aplikasi, sehingga pemeliharaan program

aplikasi mudah dilakukan.

4. Data dapat dipakai secara bersama oleh beberapa pemakai.
5. Dapat diterapkan standarisasi.
6. Informasi selalu muthakhir (*up to date*).
7. Untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan konten informasi dari pengguna dan aplikasi-aplikasi tertentu.
8. Menyediakan struktur informasi yang alami dan mudah dipahami.
9. Mendukung kebutuhan-kebutuhan pemrosesan dan objektivitas kinerja (waktu respon, waktu pemrosesan, dan ruang penyimpanan).

2.9.3. Manfaat Basis Data

Manfaat basis data menurut Muhammad Fikry; 2019 adalah sebagai berikut:

1. Kecepatan dan Kemudahan (*Speed*).
2. Kebersamaan Pemakaian (*Sharabilit*).
3. Pemusatan Kontrol Data(*Control*).
4. Efisiensi Ruang penyimpanan (*Space*).
5. Keakuratan (*Accuracy*).
6. Ketersediaan (*Availability*).
7. Kelengkapan (*Completeness*).
8. Keamanan (*Security*).
9. Kemudahan dalam pembuatan aplikasi baru.
10. *User View*.

2.9.4. Data Base Management System (DBMS)

Database Management System (DBMS) Sistem pengorganisasian dan pengolahan

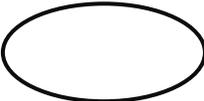
database pada komputer. Sistem ini dirancang untuk mampu melakukan berbagai data dengan beberapa referensi data yang sama. DBMS ini mampu diakses oleh berbagai aplikasi. (Muhammad Fikry, 2019). Tujuan utama dbms adalah menyimpan dan mencari informasi basis data dengan mudah, cepat, dan efisien (Nanda, 2019).

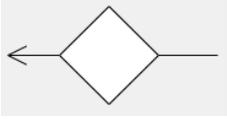
2.9.5. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi (Nanda, 2019).

Model *Entity Relationship* diperkenalkan pertama kali oleh P.P. Chen pada tahun 1976. Model ini dirancang untuk menggambarkan persepsi dari pemakai dan berisi obyek-obyek dasar yang disebut *entity* dan hubungan antar *entity-entity* tersebut yang disebut *relationship*. Pada model *ER* ini semesta data yang ada dalam dunia nyata ditransformasikan dengan memanfaatkan perangkat konseptual menjadi sebuah diagram, yaitu diagram *ER* (*Entity Relationship*). Komponen-komponen pembentuk ERD dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 *Entity Relationship Diagram* (ERD) (Nanda, 2019)

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas	Individu yang mewakili suatu objek dan dapat dibedakan dengan objek yang lain.
	Atribut	Properti yang dimiliki oleh suatu entitas, dimana dapat mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut
	Relasi	Menunjukkan hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
	Relasi 1 : 1	Menunjukkan hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.

	Relasi 1 : N	Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu banding banyak atau sebaliknya. Setiap entitas dapat berelasi dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang lain
---	--------------	--

Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu:

a. *Entity*

Entity adalah individu yang mewakili sesuatu objek yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. *Entity* dapat pula berupa objek secara konsep seperti pekerjaan, perusahaan, dan sebagainya. Himpunan entitas (*entity set*) adalah sekelompok entitas yang berada dalam lingkup yang sama. Himpunan entitas (yang kurang praktis dalam penyebutannya) ini seringkali digantikan dengan sebutan entitas saja. Oleh karena itu, sering kali ditemukan penggunaan istilah entitas yang berarti himpunan entitas. Dalam sistem basis data, istilah entitas merujuk pada nama tabel (Nanda, 2019).

Untuk menggambarkan sebuah entitas digunakan aturan sebagai berikut.

1. Entitas dinyatakan dengan simbol persegi panjang.
2. Nama entitas dituliskan di dalam simbol persegi panjang.
3. Nama entitas berupa kata benda, tunggal.
4. Nama entitas sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.

b. *Atribut*

Atribut adalah karakteristik dari *entity* atau *relationship*, yang menyediakan penjelasan detail tentang *entity* atau *relationship* tersebut. Nilai Atribut merupakan suatu data aktual atau informasi yang disimpan pada suatu atribut di dalam suatu *entity* atau *relationship*. Atribut digambarkan dalam bentuk oval. Atribut sering pula disebut sebagai

properti (*property*), merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data. Atribut berfungsi sebagai penjelas pada sebuah entitas. Untuk menggambarkan atribut digunakan aturan sebagai berikut (Nanda, 2019).

1. Atribut dinyatakan dengan simbol *elips*.
2. Nama atribut dituliskan di dalam simbol *elips*.
3. Nama atribut berupa kata benda, tunggal.
4. Nama atribut sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.
5. Atribut dihubungkan dengan entitas yang bersesuaian dengan menggunakan sebuah garis (seyogianya menggunakan garis lurus, namun dalam kondisi yang tidak memungkinkan dapat juga tidak menggunakan garis lurus).

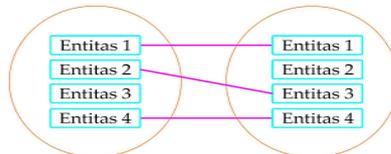
c. Hubungan/Relasi

Kerelasian antar entitas mendefinisikan hubungan antara dua buah entitas. Kerelasian adalah kejadian atau transaksi yang terjadi di antara dua buah entitas yang keterangannya perlu disimpan dalam basis data. Kejadian atau transaksi yang tidak perlu disimpan dalam basis data (sekali pun benar-benar terjadi) bukan termasuk kerelasian. Aturan penggambaran kerelasian antar entitas adalah sebagai berikut (Sutanta, 2004).

1. Kerelasian dinyatakan dengan simbol belah ketupat.
2. Nama kerelasian dituliskan di dalam simbol belah ketupat.
3. Kerelasian menghubungkan dua entitas.
4. Nama kerelasian berupa kata kerja aktif (diawali dengan awalan *me*), tunggal.
5. Nama kerelasian sedapat mungkin menggunakan nama yang muda dipahami.

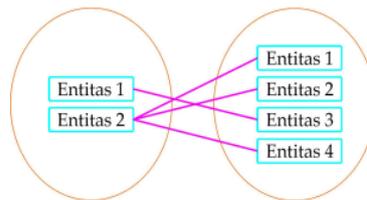
Kardinalitas dibedakan menjadi 4 jenis (Nanda, 2019), yaitu:

1. Satu ke Satu (*One to One*), yang berarti satu entitas A berhubungan paling banyak satu dengan entitas B. Begitupun sebaliknya, satu entitas pada himpunan B berhubungan paling banyak satu dengan entitas A. dapat dilihat pada gambar 2.4



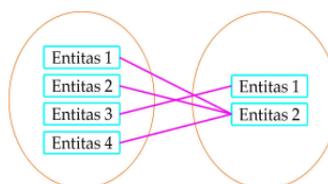
Gambar 2.4 Kardinalitas Relasi Satu Ke Satu (Nanda, 2019)

2. Satu ke Banyak (*One to Many*), yang berarti satu entitas A dapat berhubungan lebih dari satu dengan entitas B. Namun tidak berlaku sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A. dapat dilihat pada gambar 2.5.



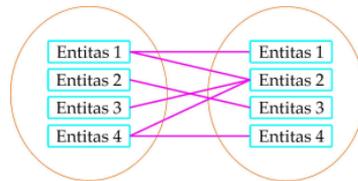
Gambar 2.5 Kardinalitas Relasi Satu Ke Banyak (Nanda, 2019)

3. Banyak ke Satu (*Many to One*), yang berarti satu entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas B. Namun tidak berlaku sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B dapat berhubungan lebih dari satu dengan entitas A. dapat dilihat pada gambar 2.6.



Gambar 2.6 Kardinalitas Relasi Banyak Ke Satu (Nanda, 2019)

4. Banyak ke Banyak (*Many to Many*), yang berarti satu entitas A dapat berhubungan lebih dari satu dengan entitas B dan sebaliknya. Dapat dilihat pada gambar 2.7.



Gambar 2.7 Kardinalitas Relasi Banyak Ke Banyak (Nanda, 2019)

2.9.6. MYSQL

MySQL adalah sebuah aplikasi *Relational Database Managemen Server* (RDBMS). Dengan menggunakan *MySQL server*, maka data dapat diakses oleh banyak pemakai secara bersamaan. *MySQL* menggunakan bahasa *Structure Query Language* (SQL) yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk mengakses *server database*. Tiap *database* memiliki table-table, tiap tabel memiliki *field-field*. Umumnya informasi tersimpan dalam tabel-tabel yang secara logis merupakan struktur-struktur dimensi terdiri atas baris dan kolom. *Field-field* tersebut dapat berupa data seperti *int*, *real*, *char*, *date*, *time*, dan lainnya (Martalia, 2020). Keunggulan *MySQL* sebagai berikut:

1. Bekerja pada berbagai platform (tersedia berbagai versi untuk berbagai sistem operasi).
2. Pengaksesan database dapat dilakukan dengan mudah.
3. Memiliki jenis kolom yang cukup banyak sehingga memudahkan konfigurasi sistem *database*.
4. Mendukung *record* yang memiliki kolom dengan panjang tetap atau panjang bervariasi.

MySQL dan *PHP* saling terintegrasi, maksudnya adalah pembuatan *database* dengan

menggunakan sintak *PHP* dapat dibuat. Sedangkan input yang dimasukkan melalui aplikasi web yang menggunakan *script server side* seperti *PHP* dapat langsung dimasukkan ke *database MySQL* yang ada di *server* dan tentunya web tersebut berada di sebuah *web server*.

2.10. Hypertext Preprocessor (PHP)

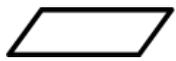
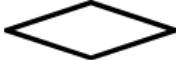
PHP adalah *script* yang berjalan pada *server side* yang ditambahkan pada *HTML*. *Script* ini akan membuat suatu aplikasi yang dapat diintegrasikan kedalam *HTML* sehingga suatu halaman *HTML* tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat *server side* membuat pengerjaan *script* tersebut dikerjakan di *server* sedangkan yang dikirimkan kepada *browser* adalah hasil proses dari *script* tersebut yang sudah berbentuk *HTML*. *PHP* dibuat pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdof. Tetapi dikembangkan oleh orang lain dan setelah memulai tiga kali karya penulisan, akhirnya *PHP* menjadi bahasa pemrograman web. *PHP* adalah sebuah produk yang berbentuk *open source*, sehingga *source code-code* dari *PHP* dapat digunakan, diganti, diedit tanpa harus dikenakan biaya (Martalia, 2020).

2.11. Flowchart

Flowchart adalah bagan yang menunjukkan alur atau alur dalam suatu program atau prosedur sistem secara logis. *Flowchart* (bagan alir) adalah sebuah ilustrasi berupa diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah aliran dari program tersebut (Rama, 2022). Simbol *flowchart* diagram alir bisa dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Fungsi
1		Terminal, untuk memulai dan mengakhiri suatu proses/kegiatan.
2		Proses, suatu yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh <i>computer</i> .

3		<i>Input</i> , untuk memasukkan hasil dari suatu proses.
4		<i>Decision</i> , suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan.
5		<i>Display, output</i> yang ditampilkan dilayar terminal.
6		<i>Connector</i> , suatu prosedur akan masuk atau keluar melalui simbol ini dalam lembar yang sama.
7		<i>Off Page Connector</i> , merupakan <i>symbol</i> masuk atau keluarnya suatu prosedur pada kertas lembar lain.
8		<i>Arus Flow</i> , simbol ini digunakan untuk menggambarkan arus proses dari suatu kegiatan lain.
9		<i>Hard Disk Storage, input/output</i> yang menggunakan <i>hardisk</i> .
10		<i>Stored Data, input/output</i> yang menggunakan <i>disket</i> .

2.12. Internet

Internet adalah metode untuk menghubungkan berbagai komputer ke dalam satu jaringan komputer global, melalui protokol yang disebut *Transmission Control Protocol/ Internet Protokol (TCP/ IP)*. Protokol adalah suatu petunjuk yang menunjukkan pekerjaan yang akan pengguna lakukan dengan internet, apakah akan mengakses situs web melakukan *transfer file*, mengirim *email*, dan sebagainya (Martalia, 2020).

2.13. Unified Modeling Language (UML)

Unified Model Language (UML) adalah bahasa pemodelan populer yang memiliki visualisasi sistem dan kinerja dokumentasi yang baik. Pemodelan UML bahkan dapat menghasilkan kode-kode pemrograman yang siap diimplementasikan. UML memiliki fungsi untuk membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek. UML diciptakan dari penggabungan banyak bahasa pemodelan grafis berorientasi objek yang berkembang pesat

pada akhir tahun 1980-an dan awal tahun 1990-an. Penggunaan UML tidak terbatas untuk metodologi tertentu, walaupun pada kenyataannya UML ini paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

Jenis-jenis Diagram *Unified Model Language* (UML) yaitu *use case diagram* berfungsi untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibangun, dan dapat menggambarkan fungsi apa saja yang ada pada sebuah system informasi, *class diagram* merupakan pembentuk utama dari sistem berorientasi objek yang mempresentasikan suatu class beserta dengan atribut dan operasinya, *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak (Ade Hendini,2016).

2.13.1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram untuk menggambarkan seluruh aktifitas yang dilakukan oleh sistem dari sudut pandang penggunanya. Diagram ini menunjukkan tentang apa yang dilakukan oleh sistem bukan bagaimana sistem melakukannya [5]. Diagram ini digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang terdapat dalam suatu sistem dan siapa yang bisa menggunakan fungsi tersebut (Liza Rozana, 2020). Simbol-simbol yang digunakan dalam *use case diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Use Case Diagram* (Liza, 2020)

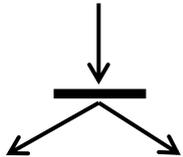
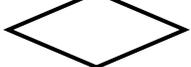
Simbol	Keterangan
	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
	<i>Actor</i> atau Aktor adalah Abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> ,

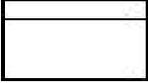
	tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i> .
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengidentifikasi siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengidentifikasi data.
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengidentifikasi bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
	<i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
	<i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

2.13.2. Activity Diagram

Activity diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan konsep aliran data/kontrol, aksi terstruktur serta dirancang dengan baik dalam suatu sistem (Tia Ariyanti 2022). Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.5.

Tabel 2.5 Simbol-Simbol *Activity Diagram* (Tia Ariyanti 2022)

Simbol	Keterangan
	Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	<i>End Point</i> , akhir aktivitas
	<i>Activities</i> , menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	Fork/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	Join (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	Decision Points, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .

	Swimlane, memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab atas aktifitas yang terjadi.
---	--

2.14. Sistem Pengujian *Black Box*

Blackboxtesting yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji di desain dan kode program (Rosa, 2015). Menurut (Rizky, 2011) *Blackbox testing* adalah tipe *testing* yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sedangkan menurut (Mustaqbal, 2015), *Black Box Testing* befokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, kumpulan kondisi *input* dan melakukan.

Ada beberapa metode *black box testing* yang populer untuk digunakan. Berikut ini adalah beberapa metode *black box testing*:

1. *Equivalence partitioning*

Dalam metode ini, data input dibagi menjadi beberapa grup atau partisi berdasarkan asumsi bahwa sistem akan memperlakukan setiap partisi dengan cara yang sama. Misalnya, jika sistem menerima input numerik, partisi dapat didasarkan pada rentang nilai input. Uji kasus kemudian dirancang untuk mencakup setiap partisi, memastikan bahwa sistem berperilaku dengan benar untuk setiap kelompok nilai masukan.

2. *Boundary value analysis*

Metode ini melibatkan pengujian nilai pada batas domain *input* untuk menentukan apakah sistem berperilaku dengan benar ketika menemukan nilai pada batas rentang yang dapat diterima. Misalnya, jika sistem menerima nilai *input* antara 0 dan 100, kasus uji akan dirancang untuk menguji nilai pada batas atas dan bawah (0 dan 100), serta nilai tepat di bawah dan di atas batas tersebut (mis. -1, 101).

3. *Error guessing*

Metode ini melibatkan penggunaan intuisi dan pengalaman penguji untuk menebak di mana kesalahan dapat terjadi dan merancang kasus uji untuk mencakup area tersebut. Penguji dapat menggunakan pengetahuan tentang fungsionalitas sistem, kesalahan umum pengguna, atau pengalaman sebelumnya dengan sistem serupa untuk melakukan pengujian.

4. *State transition testing*

Metode ini melibatkan pengujian perilaku sistem saat bergerak melalui status yang berbeda, seperti dari status logout ke status *login*. Test case dirancang untuk mencakup setiap transisi keadaan dan memastikan bahwa sistem berperilaku dengan benar pada setiap tahap.

5. *Decision table testing*

Metode ini melibatkan penggunaan tabel untuk memetakan masukan ke keluaran dan merancang kasus uji untuk mencakup semua kemungkinan kombinasi masukan. Tabel tersebut mencakup semua kemungkinan kombinasi *input*, bersama dengan output yang diharapkan untuk setiap kombinasi. Uji kasus dirancang untuk mencakup setiap kombinasi dan memastikan bahwa sistem berperilaku dengan benar untuk semua kemungkinan nilai masukan.

6. *Use case testing*

Metode ini melibatkan pengujian fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna, dengan merancang kasus uji berdasarkan kasus penggunaan sistem. Kasus uji dirancang untuk mencakup setiap kasus penggunaan dan memastikan bahwa sistem berperilaku dengan benar di setiap skenario.

7. *Exploratory testing*

Metode ini melibatkan penjelajahan sistem dan menggunakan coba-coba untuk menemukan cacat dan masalah yang mungkin tidak tercakup oleh metode pengujian lainnya. Penguji menggunakan pengalaman dan pengetahuan tentang sistem untuk melakukan pengujian, dan dapat menggunakan kombinasi metode pengujian kotak hitam lainnya saat menjelajahi sistem. Pengetesan pada fungsional program.

Black Box testing berfokus pada pengujian dari masing-masing spesifikasi fungsional perangkat lunak. Uji coba *black box* dilakukan pengetesan pada fungsional program.

Black Box testing berfokus pada pengujian dari masing-masing spesifikasi fungsional perangkat lunak. Uji coba *black box* dilakukan untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori (Febiharsa, 2018) yaitu:

1. Fungsi-fungsi yang hilang atau salah.
2. Kesalahan desain antarmuka (*interface*).
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
4. Kesalahan performa.
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Menurut (Jaya, 2018) keuntungan penggunaan metode *black box testing* adalah:

1. Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman tertentu.
2. Pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna, ini membantu untuk mengungkapkan ambiguitas atau inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan.
3. Programmer atau *tester* keduanya saling bergantung satu sama lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Kelurahan Toloa, Kota Tidore Kepulauan, Kecamatan Tidore Selatan, Provinsi Maluku Utara. Pada bulan Desember 2022.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Data merupakan kumpulan fakta yang mengandung suatu keterangan-keterangan yang dapat dijadikan dasar untuk membuat suatu keputusan atau menyusun suatu kesimpulan. Untuk memperoleh data, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (*Interview*)

Wawancara (*interview*), merupakan salah satu tahap pertama dalam proses pengumpulan data. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses produksi dan proses penjualan produk dari kerajinan besi yang ada di kelurahan toloa.

2. Metode Pengamatan (Observasi)

Metode ini sebagai cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek yang diteliti secara langsung. Data yang didapatkan dari metode observasi ini berupa data real di lapangan yang disesuaikan dengan data yang didapatkan dari pengrajin pandai besi Toloa.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka digunakan untuk membantu penulis dalam penyusunan penelitian ini yang ditunjang dengan beberapa buku dan literatur, termasuk data yang berasal dari *internet* atau *website* lain-lain.

3.3. Analisa Sistem

Pada penelitian ini yang dilakukan akan membangun aplikasi Penjualan Kerajinan Pandai Besi Berbasis *Website*, aplikasi yang di bangun akan menampilkan data-data proses penjualan pada aplikasi. Sistem yang dibuat agar lebih memudahkan penjual dan pembeli dalam proses transaksi. Pembeli tidak perlu lagi datang ke tempat atau toko untuk membeli produk tersebut.

3.4. Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem menggunakan *Prototipe*, adapun langkah-langkah *prototype* pada penelitian ini yaitu:

1. Komunikasi

Penelitian dan pembimbing mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang dibuat sebuah sistem informasi berbasis web.

2. Perencanaan Secara Cepat

Peneliti merancang sistem yang akan dibangun dimulai dari tahap preprosesing sampai ke tahap penerapan sistem.

3. Pembuatan *Prototipe*

Peneliti Membangun *prototipe* dengan membuat perancangan sementara secara berkalah yang berfokus pada membangun model sistem.

4. Penyerahan dan Umpan Balik

Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan masukan maupun proses. Umpan balik juga bertugas mengevaluasi bagian dari *output* yang dikeluarkan. Tujuannya untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan, elemen ini sangat penting

untuk kemajuan suatu sistem. Karena umpan balik bertugas sebagai evaluasi dari sistem, sehingga digunakan untuk melakukan perbaikan, pemeliharaan sistem.

3.5. Alat Dan Bahan

1. Perangkat Keras (*hardware*)

Kebutuhan perangkat keras dalam hal ini yang dimaksud adalah kebutuhan peralatan dasar dalam pembuatan sistem ataupun perancangan sistem dari pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun spesifikasi perangkat keras dapat di lihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Jenis	Spesifikasi yang digunakan
<i>processor</i>	Intel® Celeron® CPU N2840 @ 2.16GHz 2.16Ghz
<i>Memory (RAM)</i>	2 GB (1.88 GB usable)
<i>Harddisk</i>	500GB
<i>System Type</i>	64-bit OS Windows 10

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Selain kebutuhan *hardware* penulis juga membutuhkan kebutuhan *software* untuk melakukan perancangan dan membuat *aplikasi*. Kebutuhan perangkat lunak dalam hal ini yang dimaksud adalah kebutuhan perangkat yang dibutuhkan untuk membangun sistem. Spesifikasi perangkat lunak dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

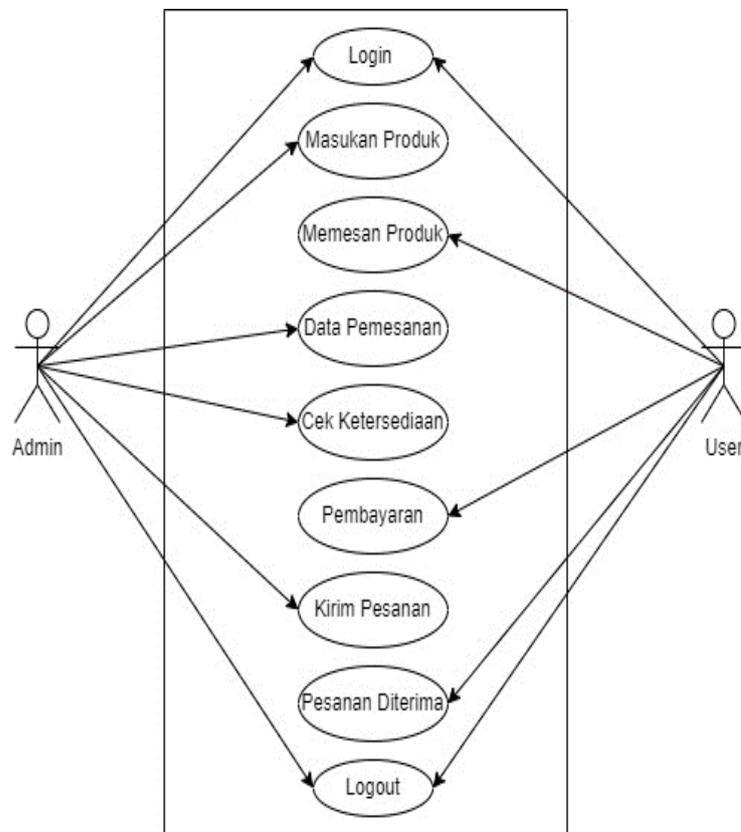
Jenis	Type	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 10	Sistem operasi yang digunakan saat pengembangan Sistem
Bahasa Pemograman	PHP, HTML	Digunakan untuk pembuatan <i>Aplikasi</i>
<i>Database</i>	MySQL	Digunakan untuk membangun sistem data

3.6. Perancangan Sistem

3.6.1. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambar secara ringkas siapa yang

menggunakan dan apa saja yang bisa dilakukannya. *User case* digunakan untuk mendokumentasikan dan menjelaskan proses-proses yang berlangsung di dalam sebuah sistem. Dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

Pada gambar 3.1 merupakan *use case diagram* yang dimana *admin* dapat melakukan *login* dan menambah, merubah serta menghapus data, serta *user* berperan sebagai pengguna dimana *user* dapat *login* dan memesan produk, terus melakukan pembayaran kemudian pesanan di terima oleh *user*.

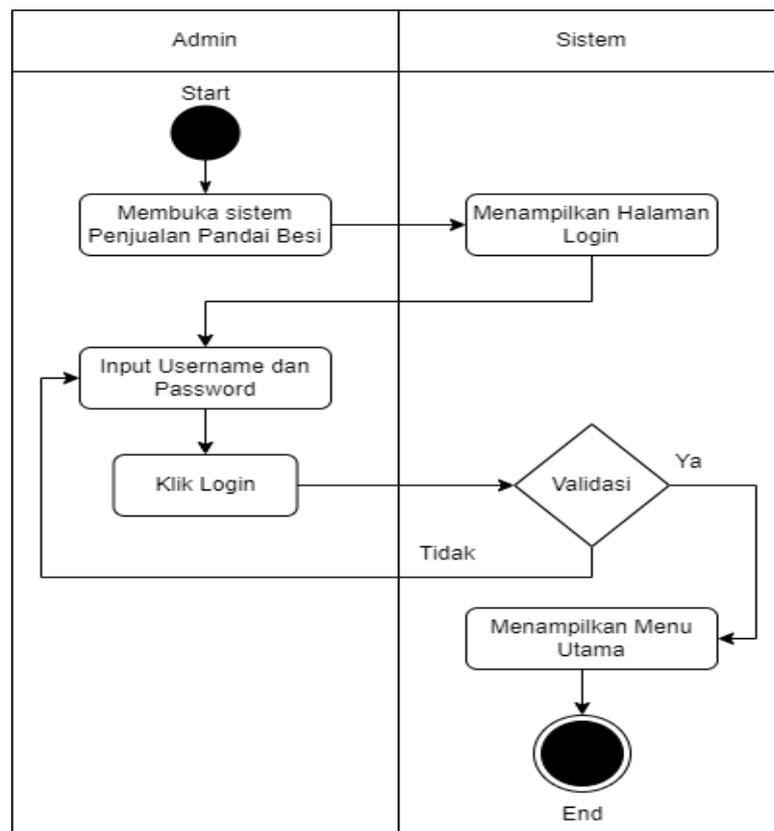
3.6.2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang menggambarkan sebuah proses (alur kerja) suatu sistem secara berurutan dan biasanya digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal,

decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Adapun *Activity Diagram* pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *Activity diagram Login admin*

Activity diagram login admin adalah sebuah alur kerja yang terjadi antara *administrator* dengan sistem. *Activity diagram login admin* dapat dilihat pada gambar 3.2.



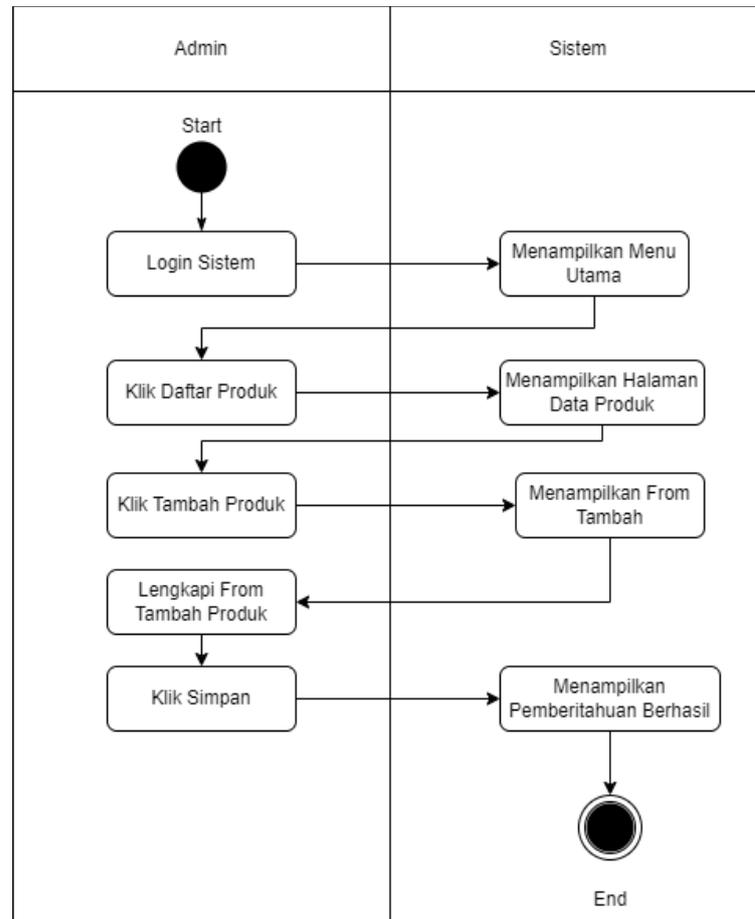
Gambar 3.2 *Activity Diagram Login Admin*

Pada gambar 3.2 menunjukkan proses yang dilakukan *admin*. Dimulai dari *login* kemudian sistem menampilkan halaman *login*. Setelah data *login* diterima oleh sistem, maka akan dilakukan pengecekan atau *autentikasi*, jika valid maka sistem akan menampilkan halaman utama. Namun jika tidak valid maka akan kembali ke tampilan *login*.

2. *Activity diagram Tambah Produk Admin*

Activity diagram tambah produk yang dilakukan oleh *admin* untuk menambahkan data

produk, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.3.

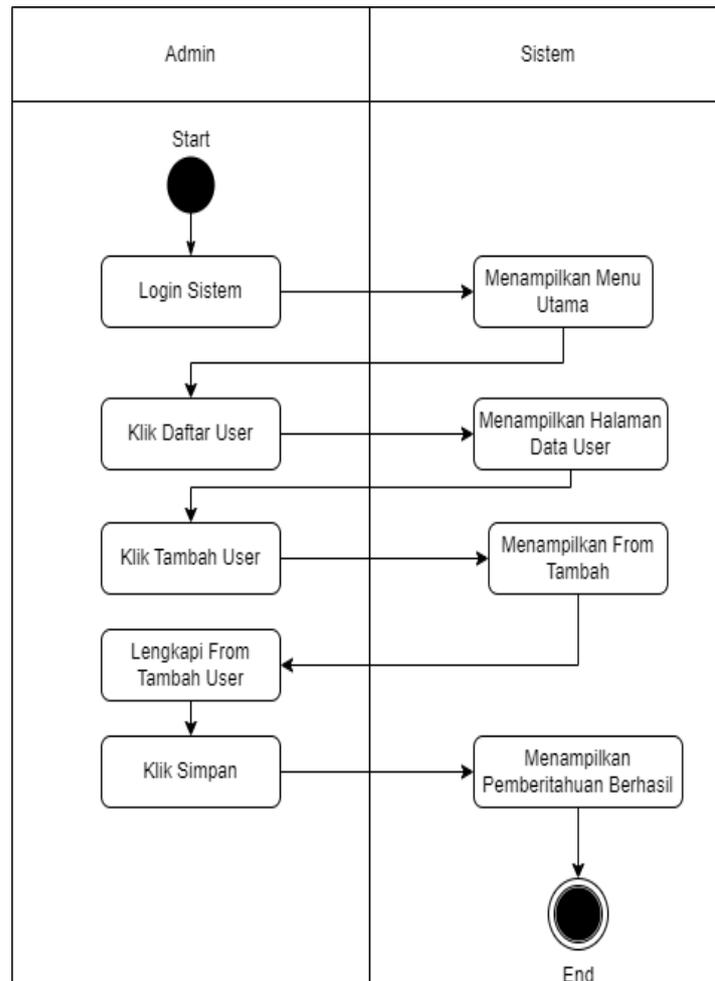


Gambar 3.3 Activity Diagram Tambah Produk Admin

Pada gambar 3.3 merupakan diagram tambah produk ini hanya berlaku bagi *admin*, karena *admin* dapat mengakses semua menu yang ada di sistem. Setelah *login* ke dalam sistem, selanjutnya klik menu daftar produk dan sistem akan menampilkan halaman data produk. Selanjutnya untuk menambahkan data produk, maka pengguna harus mengisi form tambah produk dan klik simpan. Setelah proses tersebut dikerjakan maka sistem akan menampilkan pemberitahuan berhasil menambahkan produk yang baru.

3. Activity Diagram Tambah User oleh Admin

Diagram *activity* tambah *user* yang dilakukan oleh *admin* untuk menambahkan *user* ke sistem, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.4.

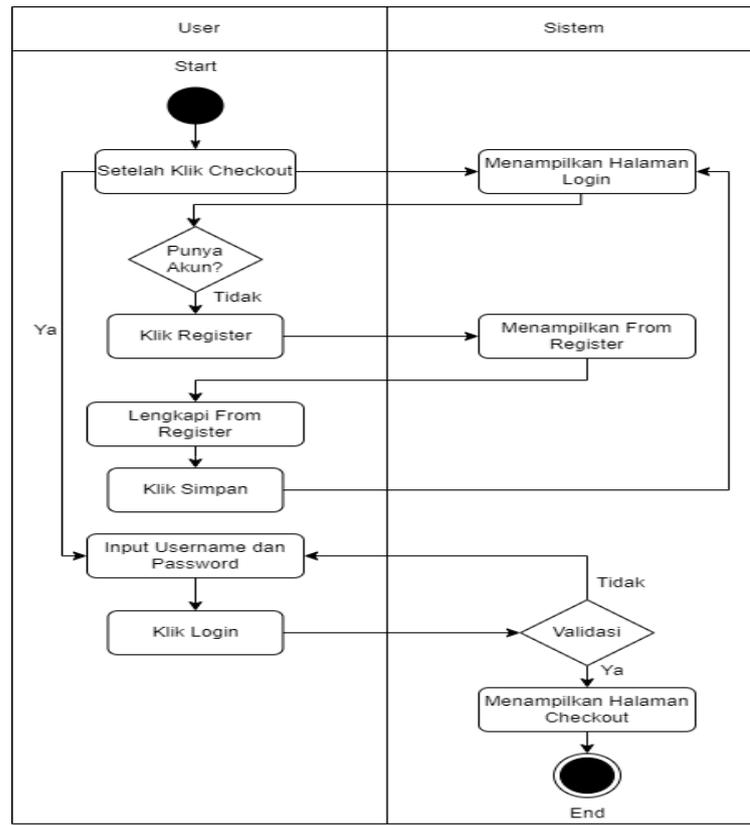


Gambar 3.4 Activity Diagram Tambah User oleh Admin

Gambar 3.4 Activity Diagram Tambah User oleh Admin. Setelah login, admin lalu mengklik menu Daftar User maka sistem akan menampilkan halaman Data User. Pada halaman ini admin dapat melakukan tambah data user dan menampilkan form tambah user. Apabila Admin mengisi form tambah dan klik tombol simpan. Selanjutnya sistem akan menampilkan pemberitahuan berhasil jika fungsi tersebut dilakukan.

4. Activity Diagram Login User

Activity diagram login user merupakan alur kerja antara user dengan sistem. Activity diagram user dapat dilihat pada gambar 3.5.

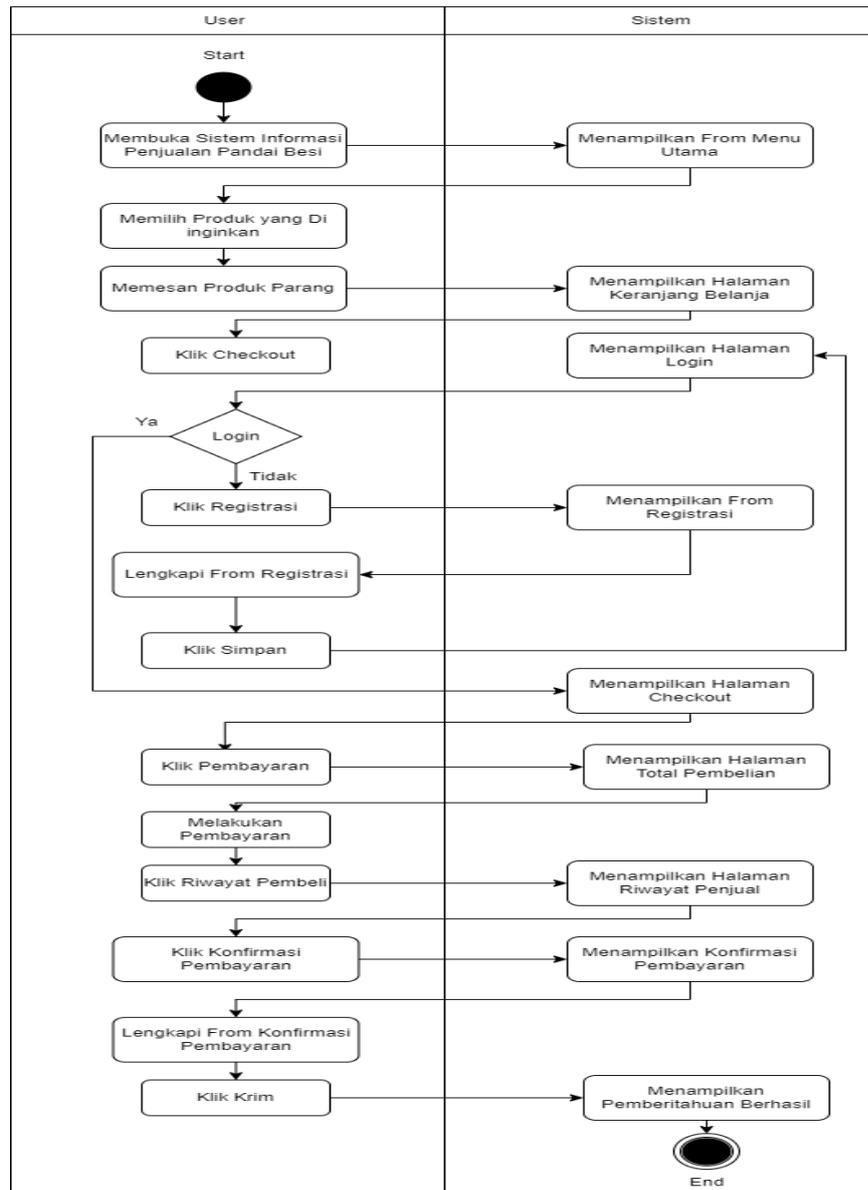


Gambar 3.5 Activity Diagram Login User

Pada gambar 3.5 merupakan Activity diagram login user. Setelah user memesan produk yang dibeli dan klik tombol checkout maka sistem akan meminta login terlebih dahulu dan menampilkan form login. User diminta untuk memasukkan username serta password yang valid, apabila proses validasi oleh sistem sukses dilakukan maka user akan dibawa menuju ke halaman utama, sedangkan jika proses validasi gagal maka pengguna harus memasukkan ulang username dan password yang valid. Jika pelanggan tidak mempunyai akun maka pelanggan harus melakukan registrasi terlebih dahulu.

5. Activity Diagram Pembelian Produk

Activity diagram pembelian produk merupakan aktivitas user untuk melakukan pemesanan produk. Produk yang akan di pesan dimasukkan ke menu keranjang kemudian di checkout produk tersebut, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.6.



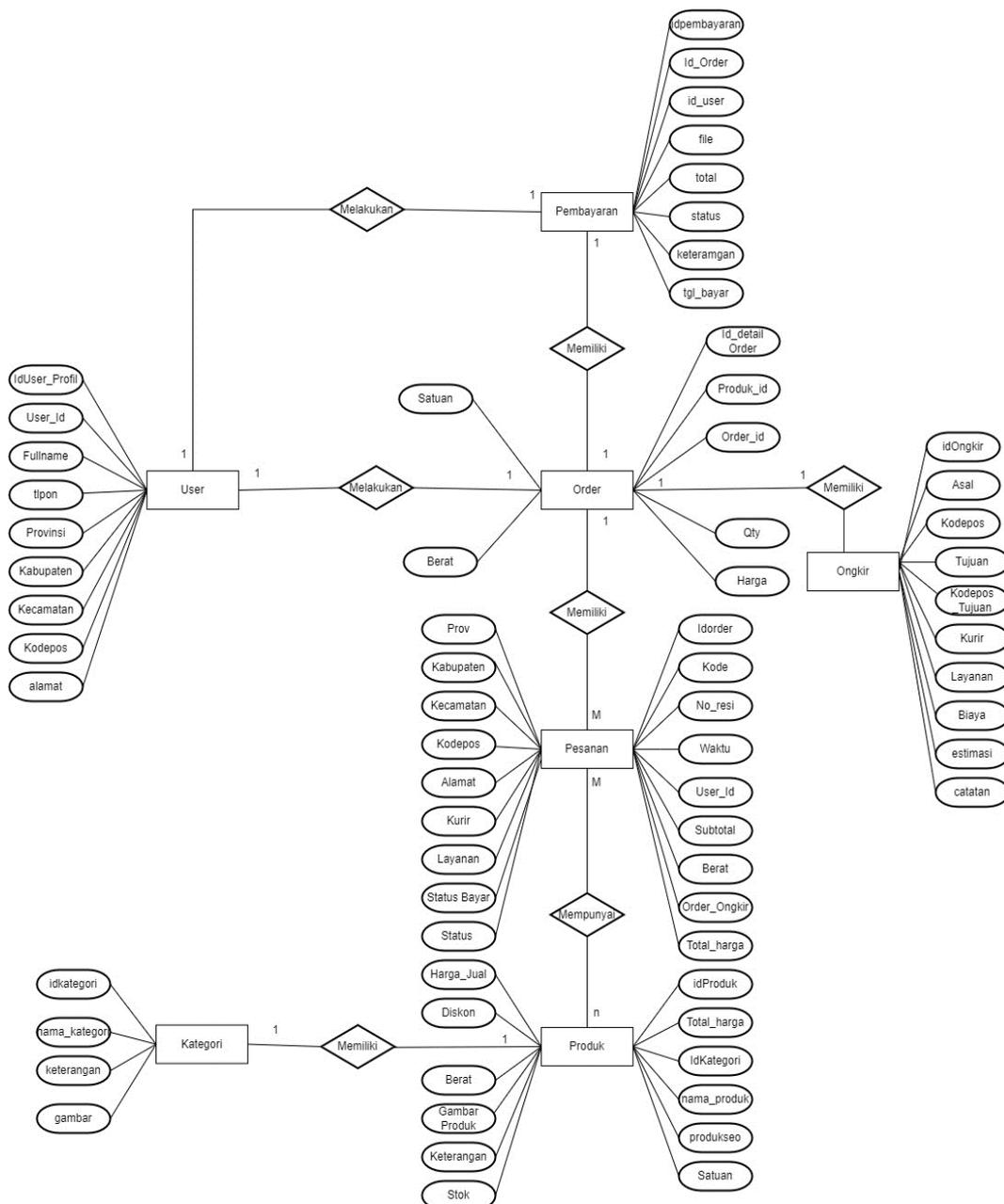
Gambar 3.6 Diagram Activity Pembelian Produk

Pada gambar 3.6 merupakan diagram *activity* pembelian produk. Dalam proses ini *user* membuka sistem dan akan menuju halaman menu utama *user*. *User* memilih produk yang ingin dibeli dan masuk kehalaman keranjang. Setelah itu klik *checkout* maka *user* wajib *login* terlebih dahulu. Setelah *login* pelanggan akan diarahkan ke halaman *checkout* untuk mengetahui berapa yang harus dibayar. Klik pembayaran untuk melihat total pembelian yang *user* beli. Setelah itu *user* membuka riwayat belanja untuk melakukan

konfirmasi pembayaran dengan mengklik tombol pembayaran.

3.6.3. Perancangan *Database*

Perancangan *database* merupakan proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem. Berikut ini gambaran dari pada perancangan basis data dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram Sistem

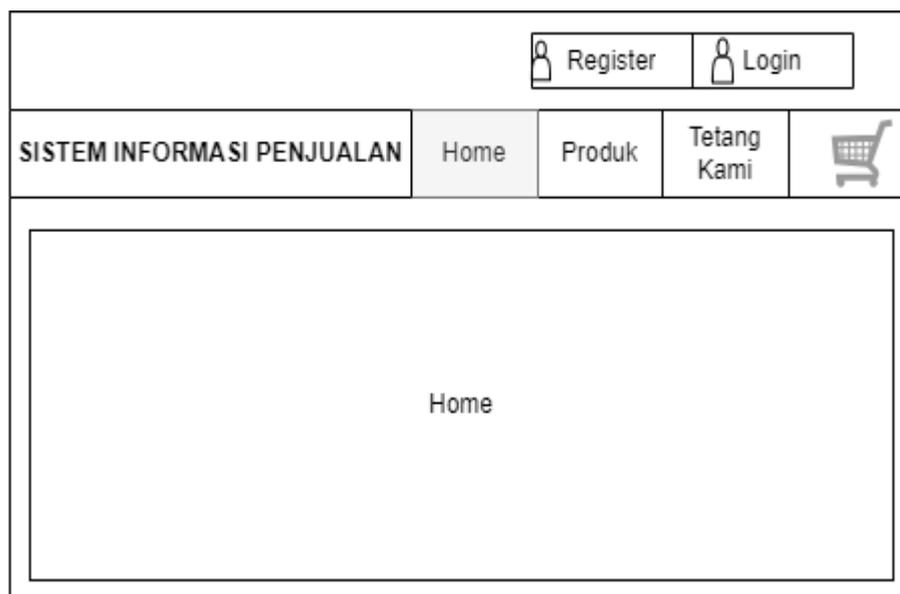
3.7. Perancangan *Interface*

Perancangan dilakukan untuk menggambarkan, merencanakan, dan membuat sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan ini merupakan hasil transformasi dari analisa ke dalam perancangan yang nantinya akan akan diimplementasikan. Hal penting yang menjadi perhatian pada perancangan adalah bahwa rancangan yang dibuat dapat berfungsi dan dapat digunakan oleh pengguna.

3.7.1. Perancangan *Interface User*

1. Desain Tampilan *Interface Beranda*

Perancangan ini merupakan perancangan awal untuk ketika akses ke sistem. Adapun tampilan-nya dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Tampilan Halaman *Beranda*

2. Desain tampilan *Interface Registrasi*

Perangan halaman ini merupakan halaman untuk registrasi akun pada sistem. Dapat dilihat pada gambar 3.9.

REGISTRASI

Fullname 

Nomor Telepon 

Username 

Password 

Confirm Password 

Rigister

Sudah puya Akun Login disini

Gambar 3.9 Tampilan *Interface* Registrasi

3. Desain Tampilan *Interface Login*

Perancangan ini dibuat agar bisa masuk ke sistem dengan memasukan *username* dan *password*. Dapat dilihat pada gambar 3.10.

LOGIN

Username 

Password 

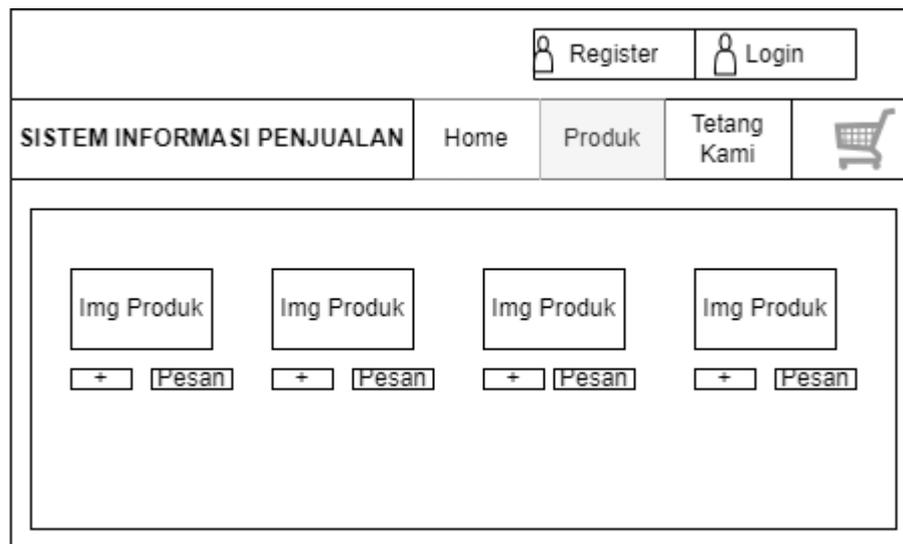
Login

Belum puya akun Register disini

Gambar 3.10 Tampilan *Interface Login*

4. Desain Tampilan *Interface Produk*

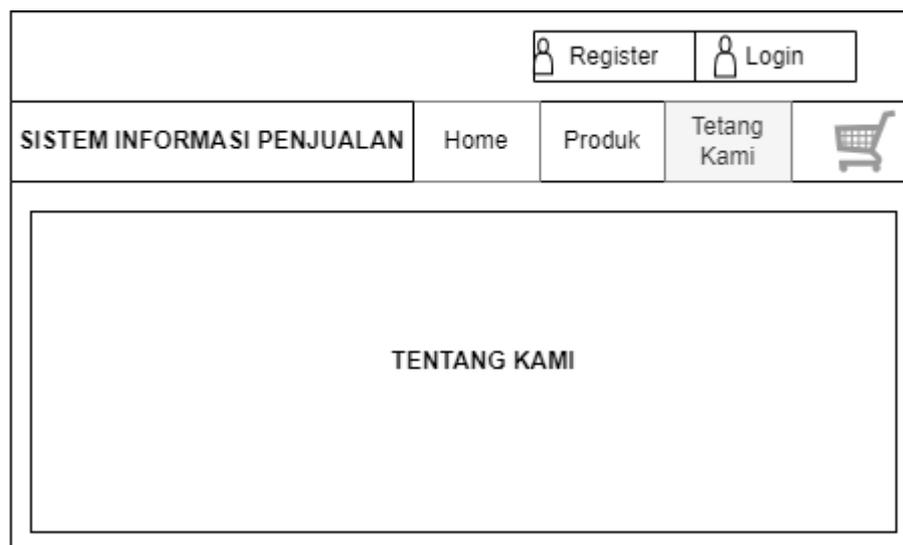
Perancangan ini dibuat untuk *user* atau pembeli dapat melihat atau memilih produk yang di jual terdapat pada sistem. Dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Tampilan *Interface* Produk

5. Desain Tampilan Halaman Tentang Kami

Pada perancangan ini dibuatkan untuk mengetahui hal-hal mengenai sistem yang dibuat. Dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Perancangan Tampilan Tentang Kami

6. Desain Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Perancangan yang dibuat ini agar *user* atau pembeli dapat melakukan penambahan produk serta melakukan *checkout* pada keranjang belanja. Adapun tampilan ini dapat

dilihat pada gambar 3.13.

<input type="button" value="Register"/> <input type="button" value="Login"/>														
SISTEM INFORMASI PENJUALAN		Home	Produk	Tentang Kami										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Produk</th> <th>Berat</th> <th>Harga</th> <th>Total</th> <th>Detail Pesanan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>					Produk	Berat	Harga	Total	Detail Pesanan					
Produk	Berat	Harga	Total	Detail Pesanan										

Gambar 3.13 Perancangan Halaman Keranjang Belanja

7. Perancangan Halaman *Checkout*

Pada halaman perancangan ini merupakan tampilan dimana *user* melakukan *checkout* produk dan melihat jumlah bayar serta bisa memilih layanan untuk di pakai, untuk lebih jelas dapat di lihat pada gambar 3.14.

Gambar Produk	Nama Produk	Total Bayar	Jumlah	Total

Alamat Pengiriman anda

• •

Provinsi

Kota/Kabupaten

Kecamatan

Kode Pos

Alamat Lengkap

Pilih Kurir

Layanan

Biaya

Estimasi

Ongkir

Total Bayar

Subtotal :

Delivery :

Total :

Gambar 3.14 Perancangan Tampilan *Checkout*

8. Perancangan Konfirmasi Bayar

Perancangan ini bertujuan untuk *user* setelah melakukan *checkout* produk *user* harus melakukan pembayaran kemudian mengkonfirmasi pembayaran dengan *upload* bukti transfERNYA, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.15.

SISTEM INFORMASI PENJUALAN	HOME	PRODUK	TENTANG KAMI		USER
KONFIRMASI PEMBAYARAN					
Deskripsi					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Jumlah Pembayaran</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Keterangan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Bukti Bayar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Pilih Bukti Bayar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Konfirmasi</div> </div>					

Gambar 3.15 Perancangan Tampilan Konfirmasi Bayar

9. Perancangan Pesanan Dalam Proses

Perancangan ini bertujuan untuk *user* dapat melihat status pesan dan detail pesanan, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.16.

SISTEM INFORMASI PENJUALAN	HOME	PRODUK	TENTANG KAMI		USER			
PESANAN DALAM PROSES								
Idorder	Tanggal	Sub Total	Ongkir	Total	Kurir	Layanan	Status Bayar	Status Pesan

Gambar 3.16 Perancangan Tampilan Pesanan Dalam Proses

10. Perancangan Tampilan Pesanan Dalam Pengiriman

Perancangan ini bertujuan agar *user* dapat melihat pesanan dan sudah mendapatkan no resi, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.17.

SISTEM INFORMASI PENJUALAN		HOME	PRODUK	TENTANG KAMI		USER		
PESANAN DALAM PENGIRIMAN								
Idorder	No Resi	Sub Total	Ongkir	Total	Kurir	Layanan	Status Bayar	Status Pesan

Gambar 3.17 Perancangan Tampilan Pesanan Dalam Pengiriman

3.7.2. Desain *Interface Admin*

1. Desain Tampilan *Interface login*

Perancangan ini digunakan untuk *Admin* masuk ke sistem dengan memasukkan *username* dan *password*. Rancangan ini ditunjukkan pada gambar 3.18.

LOGIN

Username 

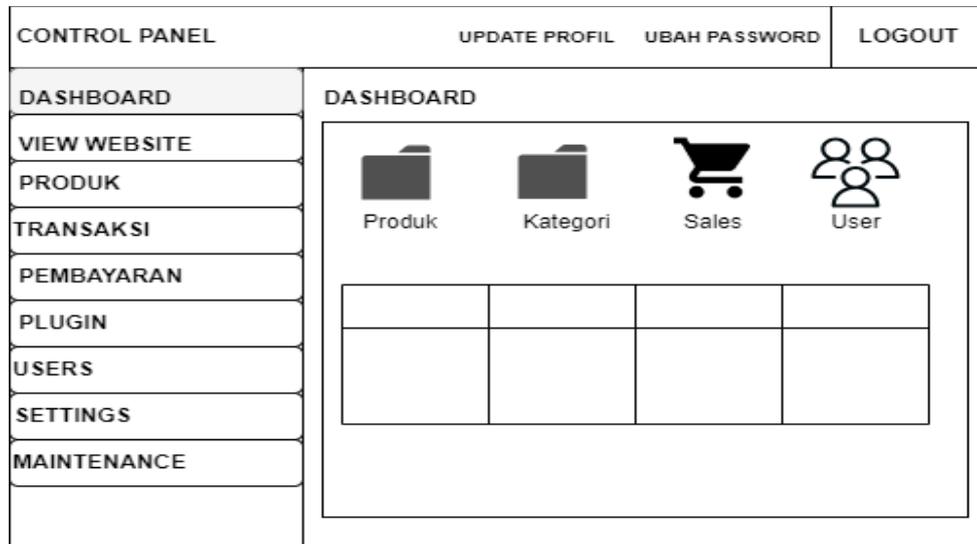
Password 

Belum punya akun Register disini

Gambar 3.18 Desain Halaman *Login Admin*

2. Desain Tampilan *Interface Dashboard*

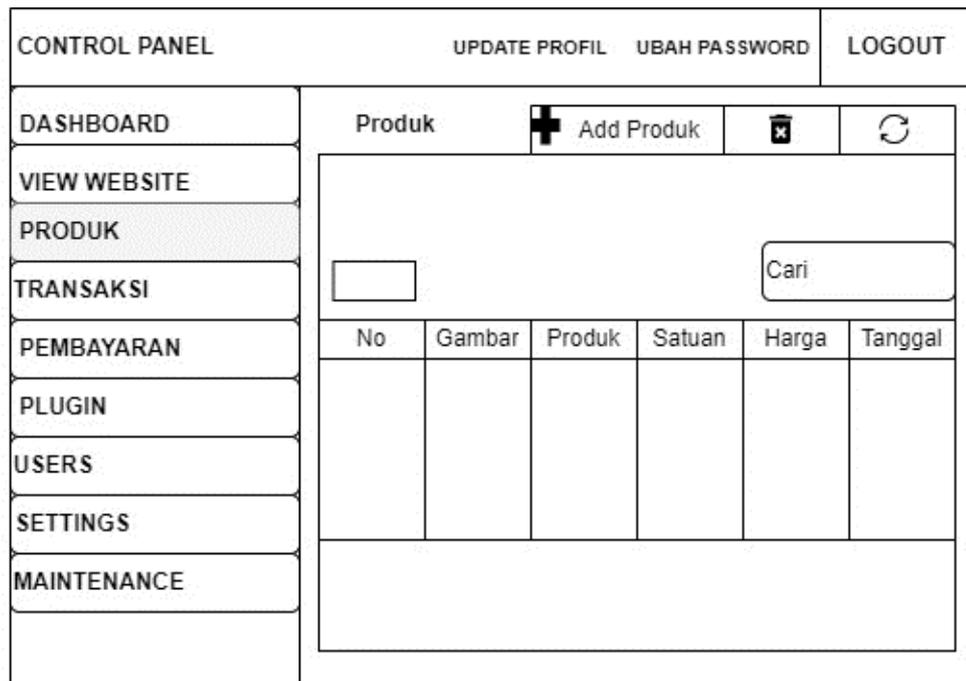
Desain tampilan *interface Dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Desain Tampilan *Interface Dashboard*

3. Desain tampilan *Interface Produk*

Desain tampilan *interface Produk* dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 Desain Tampilan *Interface Produk*

4. Desain tampilan *Interface Tambah Produk*

Desain tampilan *interface* Tambah Produk dapat dilihat pada gambar 3.21.

CONTROL PANEL		UPDATE PROFIL	UBAH PASSWORD	LOGOUT
DASHBOARD	Tambah Produk <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <input type="text" value="Nama"/> </div> <div style="width: 45%;"> <input type="text" value="Kategori"/> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <input type="text" value="Satuan"/> </div> <div style="width: 45%;"> <input type="text" value="Harga"/> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <input type="text" value="Berat"/> </div> <div style="width: 45%;"> <input type="text" value="Diskon"/> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 40px;"> Keterangan </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <input type="button" value="Upload Gambar"/> <input type="button" value="Simpan"/> </div>			
VIEW WEBSITE				
PRODUK				
TRANSAKSI				
PEMBAYARAN				
PLUGIN				
USERS				
SETTINGS				
MAINTENANCE				

Gambar 3.21 Perancangan Tampilan Tambah Produk

5. Desain tampilan *Interface* Kategori

Desain tampilan *interface* Kategori dapat dilihat pada gambar 3.22.

CONTROL PANEL		UPDATE PROFIL	UBAH PASSWORD	LOGOUT												
DASHBOARD	Kategori <input type="button" value="+ Add Produk"/> <input type="button" value="🗑️"/> <input type="button" value="🔄"/> 															
VIEW WEBSITE	<input type="text"/> <input type="button" value="Cari"/>															
PRODUK	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">No</th> <th style="width: 20%;">Gambar</th> <th style="width: 25%;">Kategori</th> <th style="width: 40%;">Ket</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>				No	Gambar	Kategori	Ket								
No	Gambar	Kategori	Ket													
TRANSAKSI	<input type="text"/>															
PEMBAYARAN	<input type="text"/>															
PLUGIN	<input type="text"/>															
USERS	<input type="text"/>															
SETTINGS	<input type="text"/>															
MAINTENANCE	<input type="text"/>															

Gambar 3.22 Desain Tampilan *Interface* Kategori

6. Desain tampilan *Interface* Transaksi

Desain tampilan *interface* transaksi dapat dilihat pada gambar 3.23.

CONTROL PANEL		UPDATE PROFIL		UBAH PASSWORD		LOGOUT		
DASHBOARD	Transaksi							↻
VIEW WEBSITE	<input type="text"/> <input type="text" value="Cari"/>							
PRODUK	No	Kode	No Resi	Wktu	Pesan	Total Harga	Status Bayar	Status
TRANSAKSI								
PEMBAYARAN								
PLUGIN								
USERS								
SETTINGS								
MAINTENANCE								

Gambar 3.23 Desain Tampilan *Interface* Transaksi

7. Desain tampilan *Interface* Pembayaran

Desain tampilan *interface* pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.24.

CONTROL PANEL		UPDATE PROFIL		UBAH PASSWORD		LOGOUT		
DASHBOARD	Pembayaran							↻
VIEW WEBSITE	<input type="text"/> <input type="text" value="Cari"/>							
PRODUK	No	Kode	Waktu	Buku Bayar	Total Harga	Total Bayar	Status	
TRANSAKSI								
PEMBAYARAN								
PLUGIN								
USERS								
SETTINGS								
MAINTENANCE								

Gambar 3.24 Perancangan Tampilan Pembayaran

8. Perancangan Tampilan *Update* Status Pesanan

Perancangan ini bertujuan untuk admin meng *update* pesanan yang sudah di pesan oleh *user*, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.25.

CONTROL PANEL		UPDATE PROFIL	UBAH PASSWORD	LOGOUT
DASHBOARD	Pembayaran ↻			
VIEW WEBSITE	Update Status			
PRODUK	Status			
TRANSAKSI	No	Pembayaran Diterima ▼		status
PEMBAYARAN	Cancel		Uodate	
PLUGIN				
USERS				
SETTINGS				
MAINTENANCE				

Gambar 3.25 Perancangan Tampilan *Update Status Pesanan*

9. Desain tampilan *Interface User*

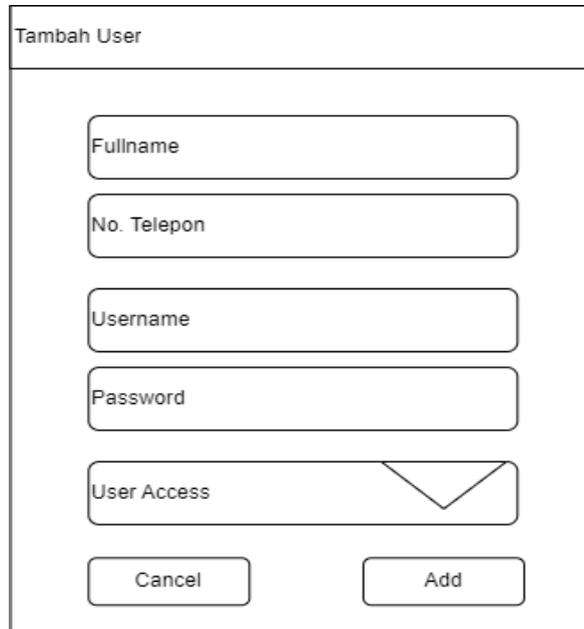
Desain tampilan *interface User* dapat dilihat pada gambar 3.26.

CONTROL PANEL		UPDATE PROFIL	UBAH PASSWORD	LOGOUT
DASHBOARD	Users + Add User ⊘ ↻			
VIEW WEBSITE	Cari			
PRODUK	No	Nama	No. Tupon	Username
TRANSAKSI				
PEMBAYARAN				
PLUGIN				
USERS				
SETTINGS				
MAINTENANCE				

Gambar 3.26 Perancangan Tampilan *User*

10. Perancangan Tampilan Tambah *User*

Perancangan ini bertujuan untuk *admin* dapat menambahkan user dan mengelola data *user*, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.27.



The image shows a web form titled "Tambah User". It contains five input fields stacked vertically: "Fullname", "No. Telepon", "Username", "Password", and "User Access". The "User Access" field has a dropdown arrow on its right side. At the bottom of the form, there are two buttons: "Cancel" on the left and "Add" on the right.

Gambar 3.27 Perancangan *From* Tambah User

3.8. Pengujian Sistem

Pada metode pengujian sistem dimana penelitian melakukan tahapan pengujian sistem dengan menggunakan metode *black box testing* yaitu metode *state transition testing*. Penelitian menggunakan *black box testing* karena *black box testing* ini adalah sebuah pengujian yang tidak melihat dan menguji *source code program* melainkan fokus pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi pada aplikasi dan alur fungsi seperti yang diinginkan pengguna.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi *Database*

Implementasi *database* dibuat dengan *phpMyAdmin* yang diberi nama *database* parang, *database* parang terdiri dari beberapa tabel yang berelasi antar tabel yaitu tabel order, tabel pesanan, tabel produk, tabel kategori produk, tabel pembayaran, tabel *user* dan tabel ongkir. Struktur tabel dari *database* parang sebagai berikut:

4.1.1. Struktur Tabel Order

Tabel order adalah tabel yang membuat detail produk yang di order, adapun lebih jelas dapat dilihat padat gambar 4.1.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 iddetail_order	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	 Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	2 product_id	int(11)			No	None			 Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	3 order_id	int(11)			No	None			 Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	4 qty	int(11)			No	None			 Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	5 harga	int(11)			No	None			 Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	6 satuan	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			 Change  Drop  More
<input type="checkbox"/>	7 berat	int(11)			No	None			 Change  Drop  More

Gambar 4.1 Struktur Tabel Order

Pada gambar 4.1 merupakan struktur tabel order yang terdiri dari beberapa atribut diantaranya yaitu iddetail_order, id_produk, id_order, jumlah, harga, satuan dan berat produk.

4.1.2. Struktur Tabel Pesanan

Tabel pesanan merupakan tabel yang membuat data-data pesanan, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.2.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 idorder	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 code	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 no_resi	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 datetime	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 user_id	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 subtotal	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7 total_weight	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8 order_ongkir	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	9 total_harga	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	10 order_prov	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	11 order_kab	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	12 order_kec	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	13 order_kodepos	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	14 order_address	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	15 order_kurir	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	16 order_layanan	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	17 status_bayar	enum('belum lunas', 'lunas')	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	18 status	enum('pembayaran.pending', 'pembayaran.terima', 'p...')	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.2 Struktur Tabel Pesanan

4.1.3. Struktur Tabel Produk

Tabel produk merupakan tabel yang membuat data-data produk, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.3.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 idproduct	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 category_id	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 product_name	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 product_seo	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 satuan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 harga_beli	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7 harga_jual	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8 diskon	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	9 berat	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	10 product_image	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	11 keterangan	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	12 stok	int(11)			No	None			Change Drop More

Gambar 4.3 Struktur Tabel Produk

4.1.4. Struktur Tabel Kategori Produk

Tabel kategori produk merupakan tabel yang membuat data-data kategori produk, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.4.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	idcategory	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	category_name	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
3	category_seo	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
4	category_description	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
5	category_image	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.4 Struktur Tabel Kategori Produk

4.1.5. Struktur Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran merupakan tabel yang membuat data-data bayar, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.5.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	idpembayaran	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	order_id	int(11)			No	None			Change Drop More
3	user_id	int(11)			No	None			Change Drop More
4	file	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
5	total	int(11)			No	None			Change Drop More
6	status	enum('pending', 'verified')	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
7	keterangan	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
8	tgl_bayar	int(11)			No	None			Change Drop More

Gambar 4.5 Struktur Tabel Pembayaran

4.1.6. Struktur Tabel Ongkir

Tabel ongkir merupakan tabel yang membuat data-data ongkir, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.6.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 idongkir	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 asal	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 kode_pos_asal	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 tujuan	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 kode_pos_tujuan	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 kurir	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7 layanan	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8 biaya	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	9 estimasi	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	10 catatan	varchar(128)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.6 Struktur Tabel Ongkir

4.1.7. Struktur Tabel User

Tabel *user* merupakan tabel yang membuat data-data *user*, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.7.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 idusers	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 user_name	varchar(25)	utf8_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 user_password	varchar(128)	utf8_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 user_fullname	varchar(128)	utf8_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 user_telp	varchar(15)	utf8_general_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 user_uri	varchar(128)	utf8_general_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7 user_bio	text	utf8_general_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8 user_group_id	int(11)			Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	9 user_type	enum('super_user','administrator','user','custo...	utf8_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	10 user_forgot_password_key	varchar(128)	utf8_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	11 user_forgot_password_date	int(11)			Yes	NULL			Change Drop More

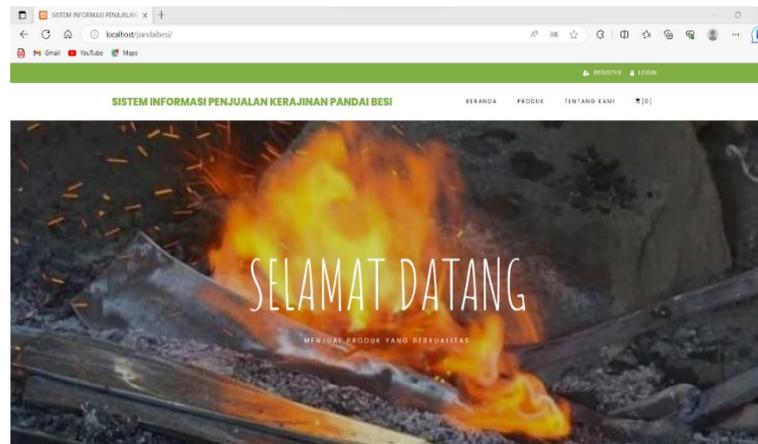
Gambar 4.7 Struktur Tabel User

4.2. Implementasi Sistem

Dari perancangan sistem yang telah dijelaskan pada pembahasan selanjutnya, maka akan diimplementasikan sistem informasi penjualan pandai besi berbasis *website*. Pada tahapan implementasi dilakukan dengan pembuatan *database*, *interface* dan penulisan kode program serta pengujian sistem. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem adalah PHP.

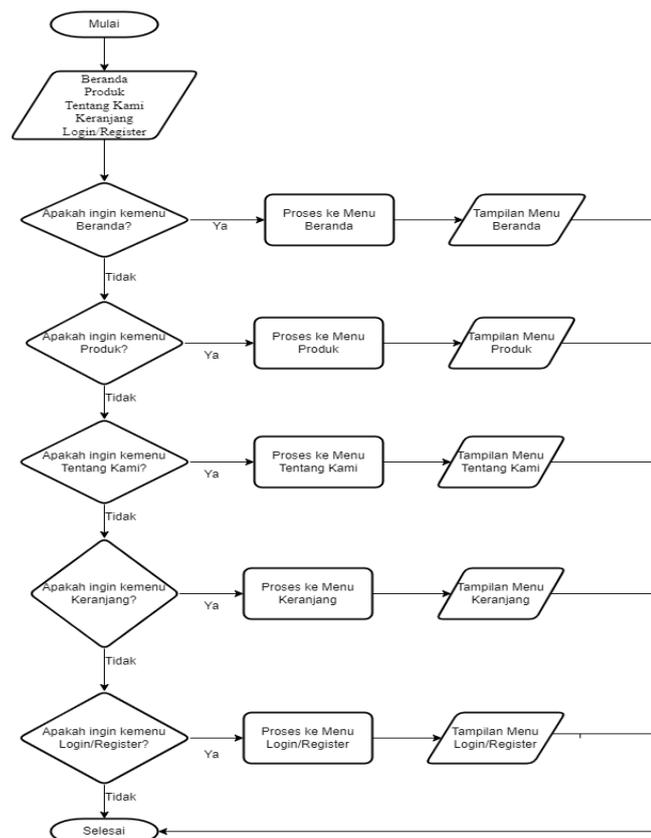
4.2.1. Tampilan Home (Frontend)

Tampilan *home* merupakan halaman awal dari sistem yang menyediakan pilihan *registrasi*/pembuatan akun dan masuk apabila sudah memiliki akun. Tampilan *home* dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan *Home (Frontend)*

Pada gambar 4.8 merupakan tampilan utama sistem informasi penjualan pandai besi, pada halaman ini terdapat 6 menu utama. Jika ingin ke menu silahkan klik menu yang di inginkan maka sistem akan memproses agar bisa masuk ke menu tersebut. Adapun tampilan *flowchart* tampilan awal dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 *Flowchart* Halaman *Home*

4.2.2. Tampilan Menu Registrasi

Tampilan menu *register* merupakan halaman pendaftaran untuk pertama kalinya, *form* pendaftaran awal di isikan data berupa nama, no hp, *username* dan *password* adapun tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.10.

Kerajinan Pandai Besi

Silakan Masukkan Username dan Password Anda !

Fullname

Nomor Telepon

Username

Password

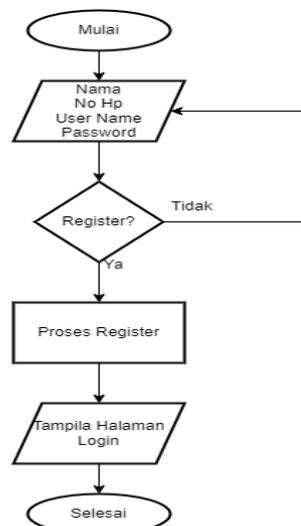
Confirm password

Register

Belum Punya Akun? [Login disini](#)
[Kembali Ke website](#)

Gambar 4.10 Tampilan Menu Registrasi

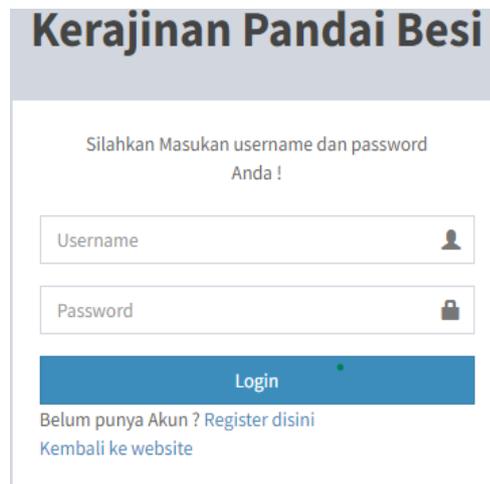
Pada gambar 4.10 merupakan tampilan untuk menu *register* tampilan ini langkah sebelum ke menu *login*, sebelum *login* buat akun terlebih dahulu dengan cara registrasi akun. Adapun *flowchart* menu registrasi dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 *Flowchart* Menu Registrasi

4.2.3. Tampilan Halaman *Login*

Halaman ini merupakan tampilan untuk masuk ke sistem agar bisa melakukan pemesanan produk, dengan memasukkan username dan *password* yang telah didaftarkan. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.12.

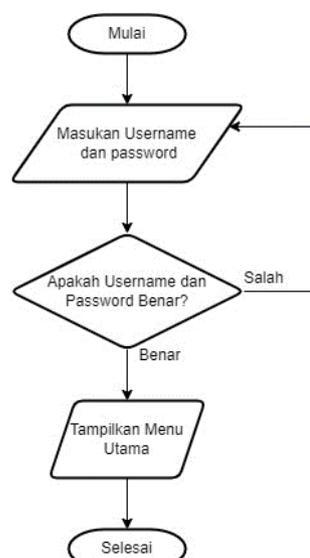


The screenshot shows a login form titled "Kerajinan Pandai Besi". The form contains the following elements:

- Header: "Kerajinan Pandai Besi"
- Instruction: "Silahkan Masukan username dan password Anda !"
- Username input field with a user icon.
- Password input field with a lock icon.
- A blue "Login" button.
- Links: "Belum punya Akun ? Register disini" and "Kembali ke website".

Gambar 4.12 Halaman *Login* Sistem

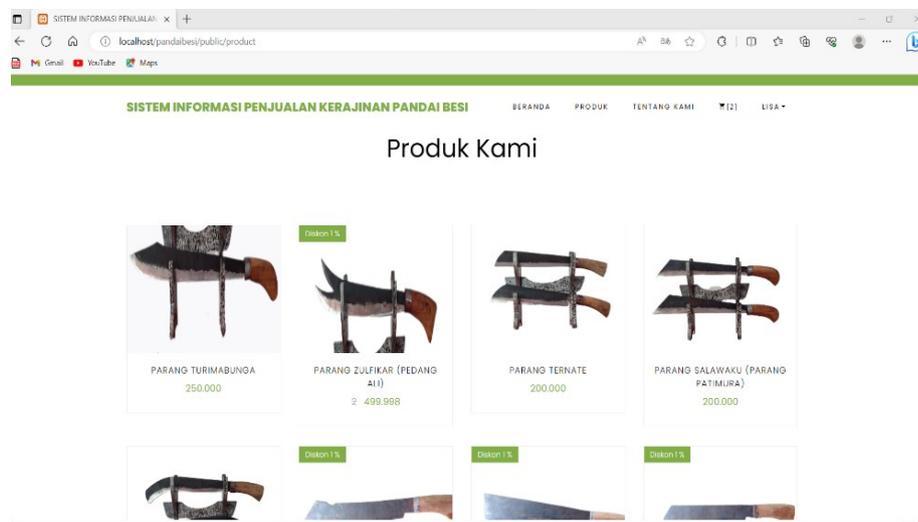
Halaman *login* sistem merupakan halaman untuk masuk ke tampilan sistem untuk dapat melakukan proses pemesanan produk dan melihat alur dari proses pesanan yang dibuat oleh pengguna. Adapun *flowchart* pada halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 *Flowchart* Halaman *Login*

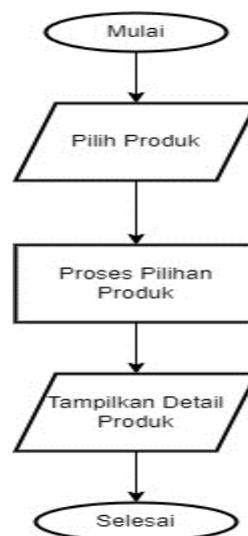
4.2.4. Tampilan Halaman Produk

Tampilan halaman produk menampilkan produk yang dijual berupa kerajinan pandai besi atau jenis parang. Adapun tampilan halaman produk dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Halaman Produk

Pada gambar 4.14 merupakan halaman produk dimana pengguna bisa memilih produk yang diinginkan. Adapun *flowchart* pada tampilan ini dapat dilihat pada gambar 4.15.

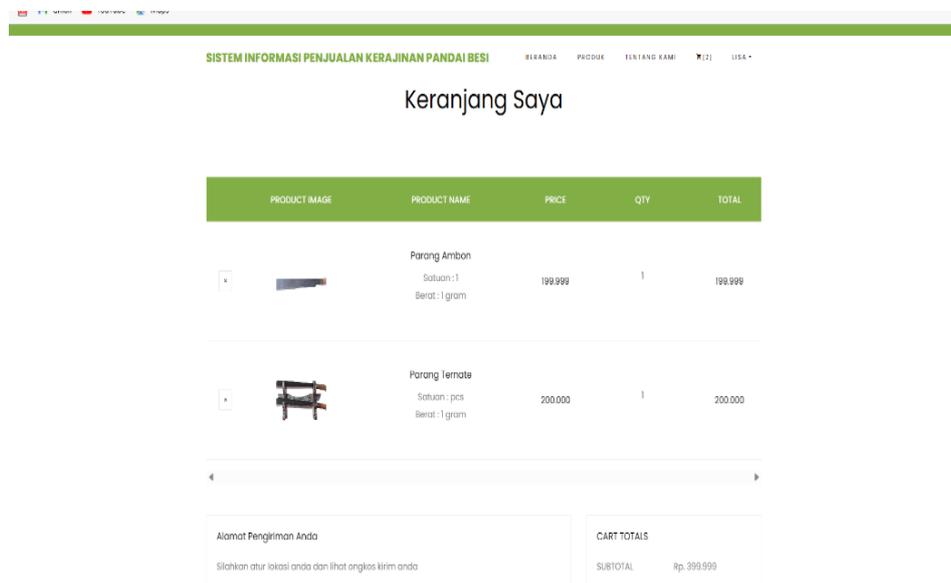


Gambar 4.15 *Flowchart* Halaman Produk

4.2.5. Halaman Keranjang Belanja

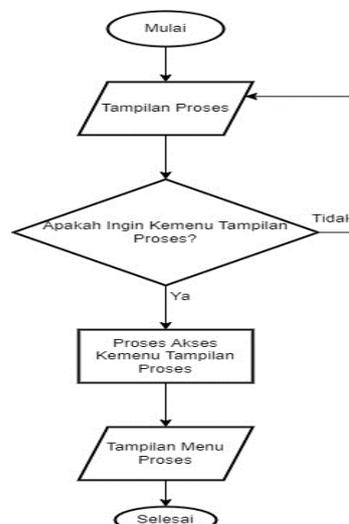
Pembeli yang sudah *registrasi* dapat melakukan pemesanan produk dengan cara

mengklik beli pada produk yang di inginkan, maka secara otomatis produk yang di inginkan akan di masukkan ke keranjang belanja. Adapun tampilan keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan Keranjang Belanja

Pada gambar 4.16 merupakan tampil keranjang belanja menjelaskan alur atau proses dari tampilan keranjang belanja dimana pengguna melihat detail dari produk yang di inginkan. Adapun flowchart tampilan keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Flowchart Tampilan Keranjang Belanja

4.2.6. Tampilan *Checkout*

Pada tampilan *checkout* pengguna mengisi *form* untuk melengkapi data untuk melakukan proses transaksi, seperti nama pembeli, alamat lengkap, metode pembayaran dan metode pengiriman. Tampilan halaman *checkout* dilihat pada gambar 4.18.

PRODUCT IMAGE	PRODUCT NAME	PRICE	QTY	TOTAL
	Parang Lurus Satuan : 1 pcs Berat : 700 gram	200.000	1	200.000

Alamat Pengiriman Anda

Silahkan atur lokasi anda dan lihat ongkos kirim anda

Alamat Baru ? Alamat Saya

Provinsi: Maluku Utara

Kota/Kabupaten: Ternate

Kecamatan: Ternate Selatan

Kode Pos:

Alamat Lengkap:

Pilih Jenis Kurir: JNE

Pilih Jenis Layanan: Layanan Reguler

Biaya: 25000

Estimasi (Hari): 2-3

CART TOTALS

SUBTOTAL Rp. 200.000

ONGKIR Rp 25.000,00

TOTAL **RP 225.000,00**

Pilihan Transfer Bank

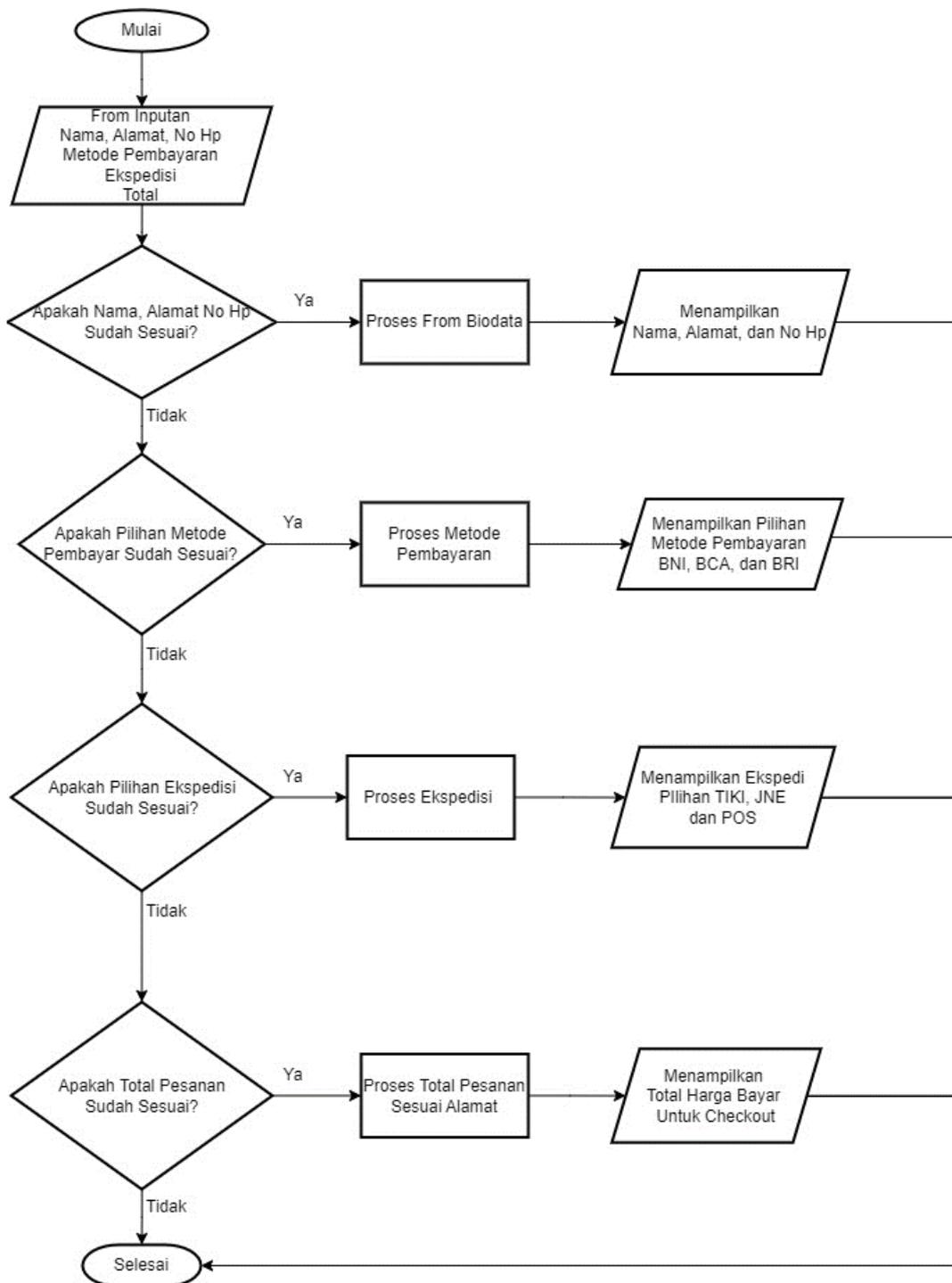
BNI

[Proceed to Checkout](#)

Gambar 4.18 Tampilan Halaman *Checkout*

Pada gambar 4.18 merupakan tampilan *checkout* dengan menggunakan API dari raja ongkir dengan memanfaatkan API raja ongkir sistem dapat menampilkan biaya ongkir dan estimasi secara otomatis sesuai dengan daerah atau alamat yang di gunakan, namun dalam penggunaan API raja ongkir ini masi terbatas, pada API raja ongkir ini hanya dapat mengecek ongkir sesuai dengan daerah yang dipilih dan pada layanan ekspedisi juga

terbatas dan hanya diberikan tiga yaitu jne, pos dan tiki. Setelah semua sudah terisi *user* dapat memilih bank yang mau digunakan kemudian *user* mengklik tombol *checkout*. Adapun *flowchart* dari tampilan ini dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 *Flowchart* Proses Checkout

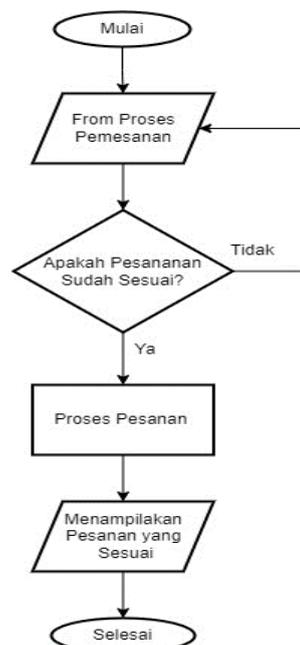
4.2.7. Tampilan Proses Checkout

Tampilan proses *checkout* merupakan tampilan yang berisi barang yang sudah ingin dibeli dan akan di proses *admin* Toko. Adapun tampilan proses *checkout* dapat dilihat pada gambar 4.20.

Order ID	Tanggal	Sub Total	Ongkir	Total	Kurir	Layanan	Status Pembayaran	Status Pemesanan
ODR-1702588641	2023-12-14 22:17:21	200.000	25.000	225.000	jne	REG	belum lunas	pembayaran pending

Gambar 4.20 Tampilan Pesanan dalam Proses

Flowchart tampilan menu proses merupakan alur atau proses dari tampilan menu proses dimana pembeli melakukan belanja setiap produk yang di inginkan dan akan di proses *admin*. Adapun *flowchart* tampilan menu proses dapat dilihat pada gambar 4.21.



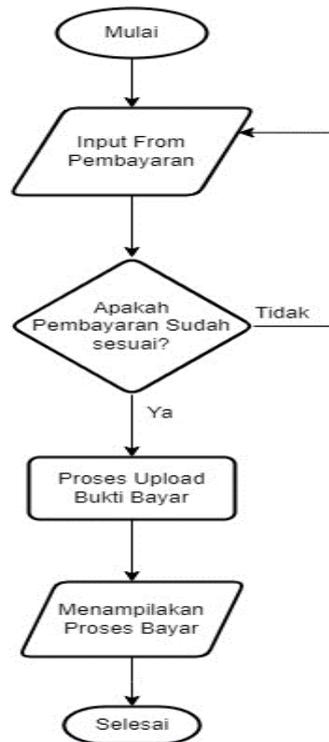
Gambar 4.21 *Flowchart* Proses Pesanan

4.2.8. Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Tampilan konfirmasi pembayaran merupakan proses yang akan dilakukan oleh pengguna untuk pesannya di proses oleh *admin*. Adapun tampilan konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada gambar 4.22.

Gambar 4.22 Tampilan Konfirmasi Bayar

Pada gambar 4.22 merupakan tampilan konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh pengguna, pada saat proses pembayaran harus ini sesuai dengan jumlah bayar kemudian bukti pembayarannya di *upload* ke sistem. Pada saat melakukan pembayaran akan di terima oleh admin dan diproses oleh *admin* untuk pengiriman. Adapun *flowchart* tampilan konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Flowchart Konfirmasi Pembayaran

4.2.9. Tampilan Konfirmasi Pesanan di Proses

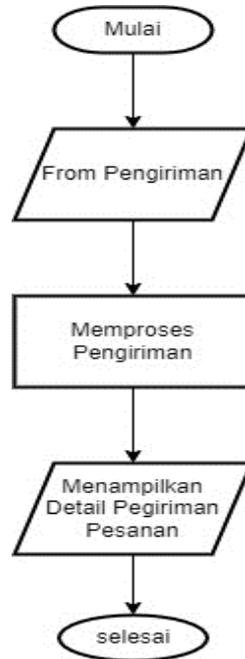
Pada halaman ini terdapat pesanan yang sudah di proses oleh *admin*, adapun tampilan-nya dapat dilihat pada gambar 4.24.

SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI									
BERANDA PRODUK TENTANG KAMI [0] LISA									
Pesanan Dalam Pengiriman									
Order ID	No Resi	Tanggal	Sub Total	Ongkir	Total	Kurir	Layanan	Status Pembayaran	Status Pemesanan
ODR-1702588641	RESI0123456789	2023-12-14 22:17:21	200000	25000	225000	jne	REG	lunas	pengiriman

Gambar 4.24 Tampilan Pesanan Dalam Pengiriman

Pada gambar 4.24 merupakan tampilan pesanan yang sudah diproses oleh *admin* pada tampilan tersebut terdapat beberapa data detail order salah satunya no resi yang

didapatkan. Untuk melihat bagaimana prosesnya adapun *flowchart* proses pengirimnya dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 *Flowchart* Proses Pengiriman

4.2.10. Tampilan Proses Pengiriman Selesai

Setelah *admin* memproses pengiriman masuk pada tahap pengiriman telah selesai yang dikonfirmasi oleh *admin*, adapun tampilan-nya dapat dilihat pada gambar 4.26.

SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI BERANDA PRODUK TENTANG KAMI [0] LISA

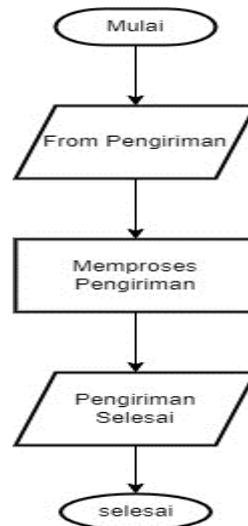
Pesanan Dalam Proses

Order ID	Tanggal	Sub Total	Ongkir	Total	Kurir	Layanan	Status Pembayaran	Status Pemesanan
ODR-1702588641	2023-12-14 22:17:21	200.000	25.000	225.000	jne	REG	lunas	selesai

Gambar 4.26 Tampilan Pengiriman Selesai

Pada gambar 4.26 merupakan pesanan tiba akan di konfirmasi oleh *admin* kemudian

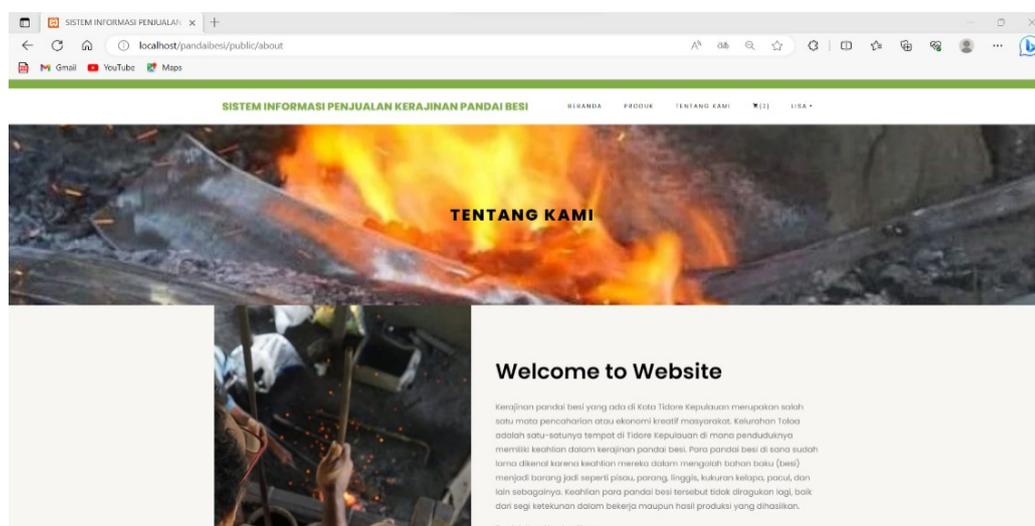
status pesanan akan berubah menjadi pesanan telah selesai. Adapun *flowchart* dari tampilan ini dapat dilihat pada gambar 4.27.



Gambar 4.27 *Flowchart* Tampilan Pengiriman Selesai

4.2.11. Tampilan Tentang Kami

Pada sebuah sistem terdapat halaman tentang kami merupakan gambaran umum dari sebuah sistem, adapun tampilan-nya dapat dilihat pada gambar 4.28.

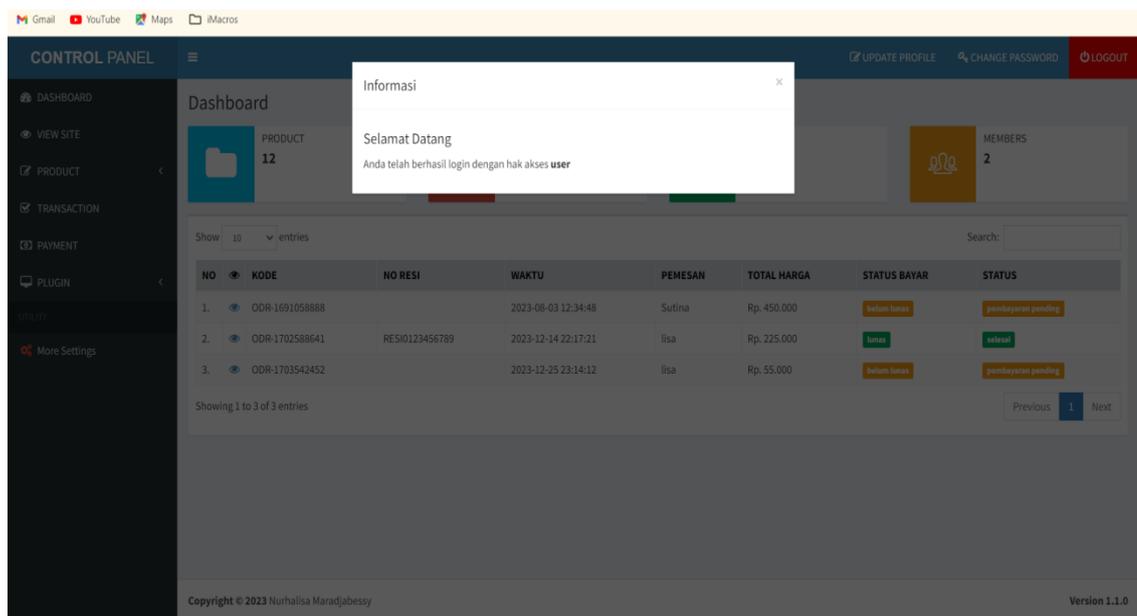


Gambar 4.28 Halaman Tentang Kami

4.2.12. Tampilan Halaman *User*

Pada sistem ini terdapat tiga level *user* yaitu yang pertama level *customer*, level

customer merupakan pengguna yang dapat melakukan pemesanan produk, level user yang kedua yaitu *admin*, level admin merupakan tampilan yang dapat di kelola oleh *admin* seperti memproses transaksi dari *customer* dan yang ketiga yaitu level *user* dimana *user* ini merupakan pengelola dari toko yang dapat meng-*input* dan menghapus produk, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.29.



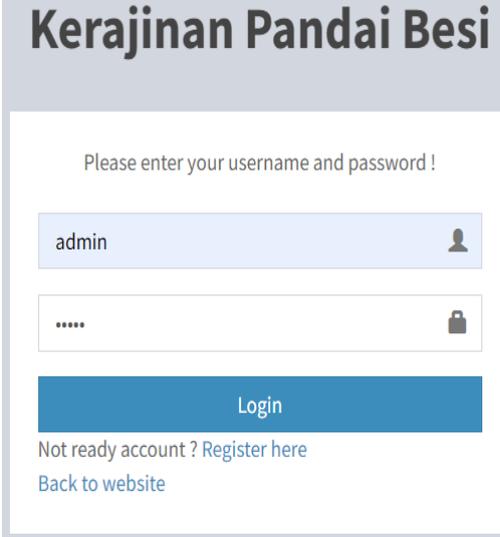
Gambar 4.29 Tampilan Beranda Level User

Pada gambar 4.29 merupakan tampilan beranda *user*, tampilan *user* ini dapat meng-*input* produk dan dapat mengelola transaksi yang dilakukan oleh *customer*, pada halaman ini terdapat beberapa menu pilihan yaitu menu tambah produk, menu transaksi dan pembayaran, pada halaman ini dapat di kelola lebih dari satu user atau terdapat beberapa toko untuk mengelola sistem ini. Pada tampilan ini terdapat beberapa kesamaan pada tampilan *admin* yaitu tampilan tambah produk, tampilan menu transaksi dan pembayaran yang akan di jelaskan pada tampilan *admin*.

4.2.13. Tampilan Login Admin (Backend)

Pada Halaman ini merupakan halaman *login* untuk masuk sebagai *admin* supaya

dapat melakukan olah data produk dengan mengisi *username* dan *password*. Adapun tampilan *login* dapat dilihat pada gambar 4.30.



Kerajinan Pandai Besi

Please enter your username and password !

admin

.....

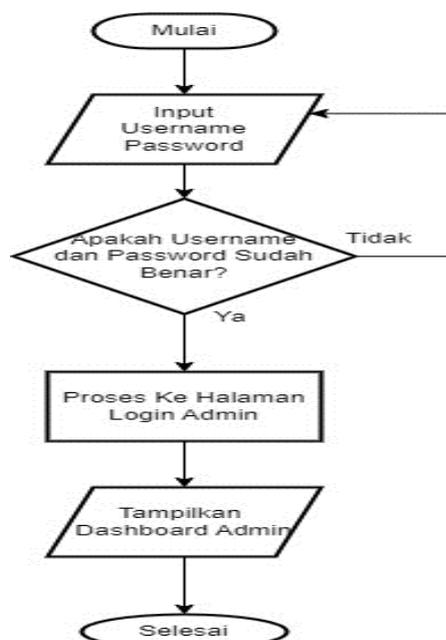
Login

Not ready account ? [Register here](#)

[Back to website](#)

Gambar 4.30 Login Admin (Backend)

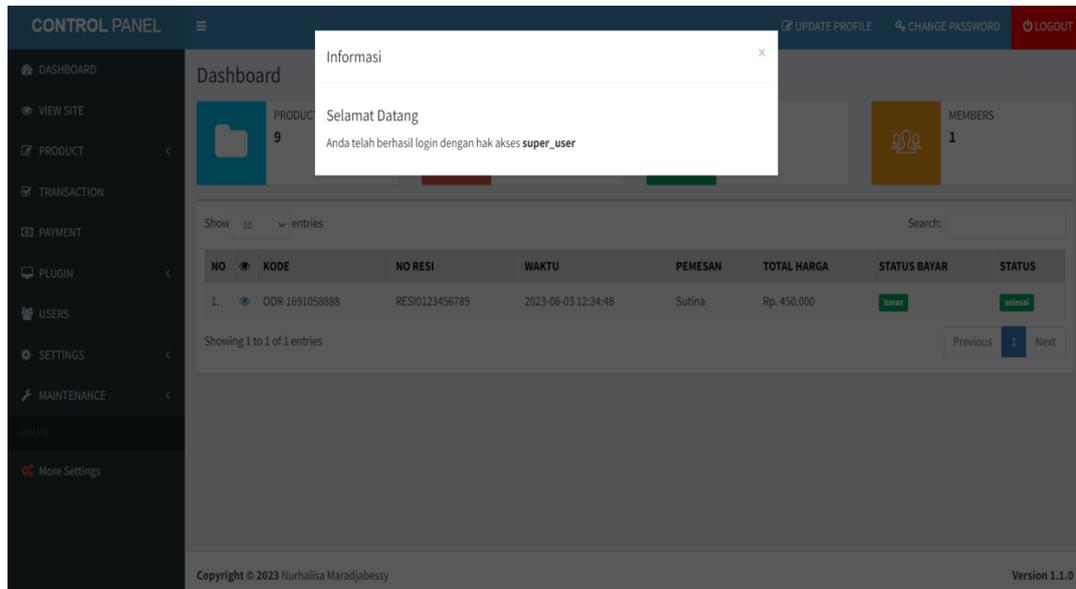
Pada gambar 4.30 merupakan halaman *login admin* menjelaskan *admin* dapat masuk ke halaman sistem untuk mengelola data produk. *Flowchart* halaman *login admin* dapat dilihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 Flowchart Login Admin

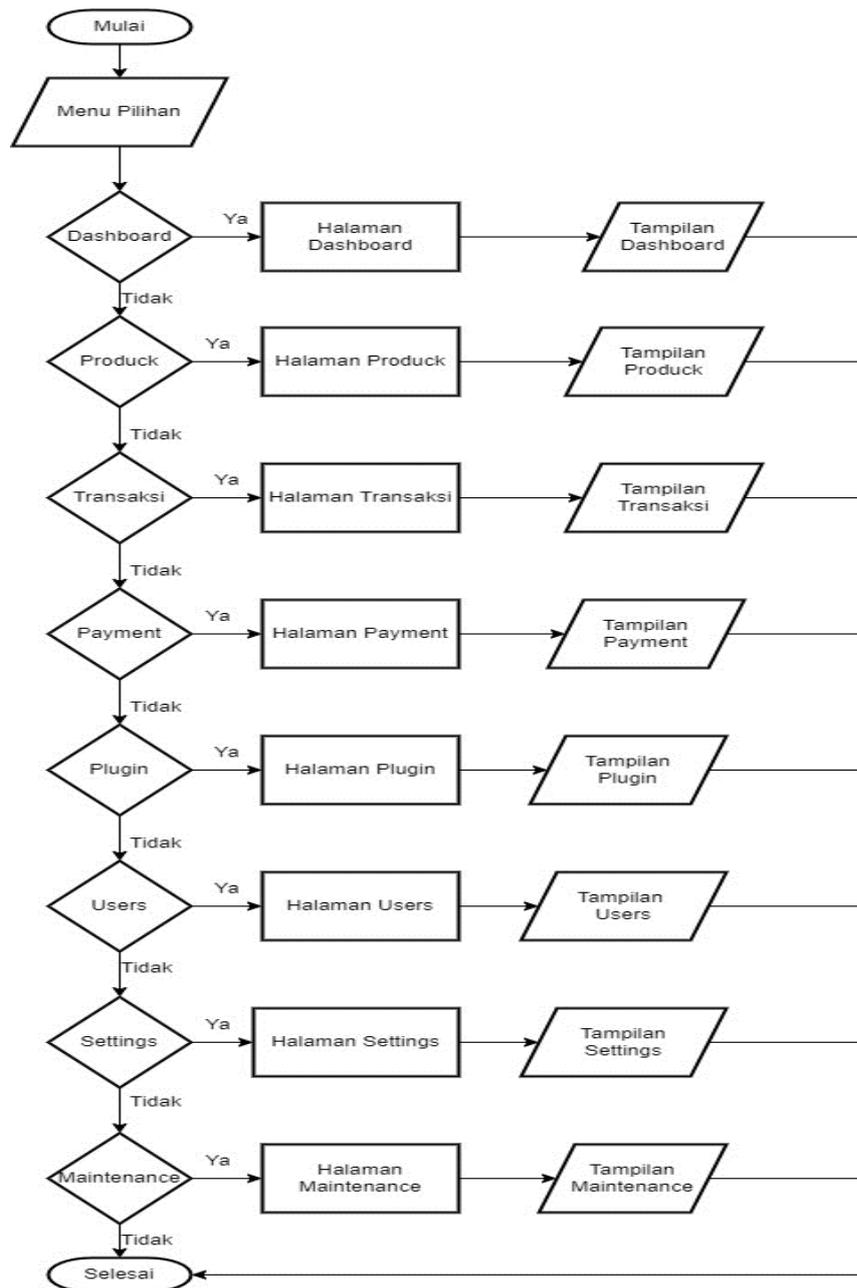
4.2.14. Tampilan *Dashboard Admin (Backend)*

Tampilan *dashboard admin* merupakan halaman *admin* yang memiliki beberapa menu pilihan yaitu produk, transaksi, pembayaran dan *user* masih ada beberapa menu lainnya untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.32.



Gambar 4.32 Tampilan *Dashboard Admin*

Pada gambar 4.32 merupakan tampilan awal pada saat *admin login* ke sistem, dari tampilan tersebut ada beberapa menu yang bisa *admin* kelola untuk aktivitas *admin*, *admin* dapat mengelola data transaksi dari pelanggan. Pada saat *login admin* dapat memasukkan *username* dan *password* yang sesuai kemudian *admin* dapat mengakses menu-menu pada halaman *admin*, terdapat menu produk, menu transaksi, menu pembayaran, menu *plugin*, menu *users* dan *settings*, dari menu-menu tersebut masing-masing memiliki fungsi misalnya pada menu produk, *admin* dapat mengelola data produk di mulai dari menambah produk baru serta dapat melakukan edit dan hapus pada menu produk. Untuk mengetahui alur dari masing-masing menu, adapun *flowchart* dari halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 4.33.

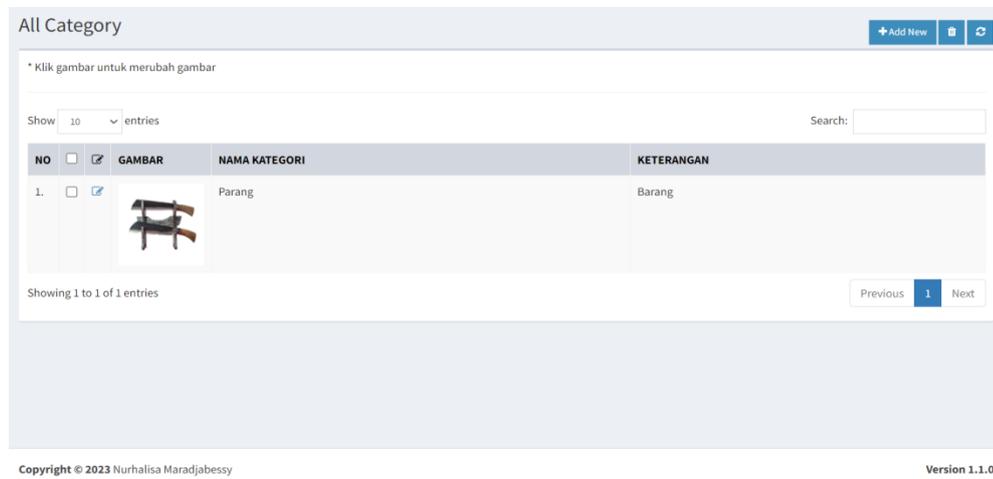


Gambar 4.33 Flowchart Dashboard Admin

4.2.15. Tampilan Menu Produk (*Backend*)

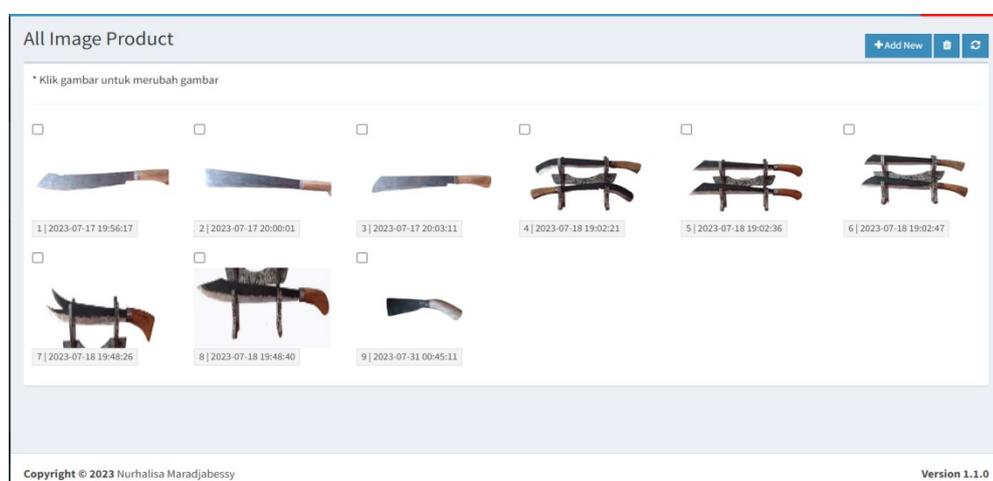
Pada halaman tampilan data produk admin dapat melihat data produk, lalu admin juga dapat melakukan edit data produk atau hapus data produk. Pada tampilan ini admin juga bisa menambahkan produk baru. Tampilan halaman data produk dapat dilihat pada gambar 4.34.

Pada halaman produk terdapat halaman kategori produk yaitu halaman untuk menambahkan kategori produk. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.36.



Gambar 4.36 Tampilan Halaman Kategori Produk

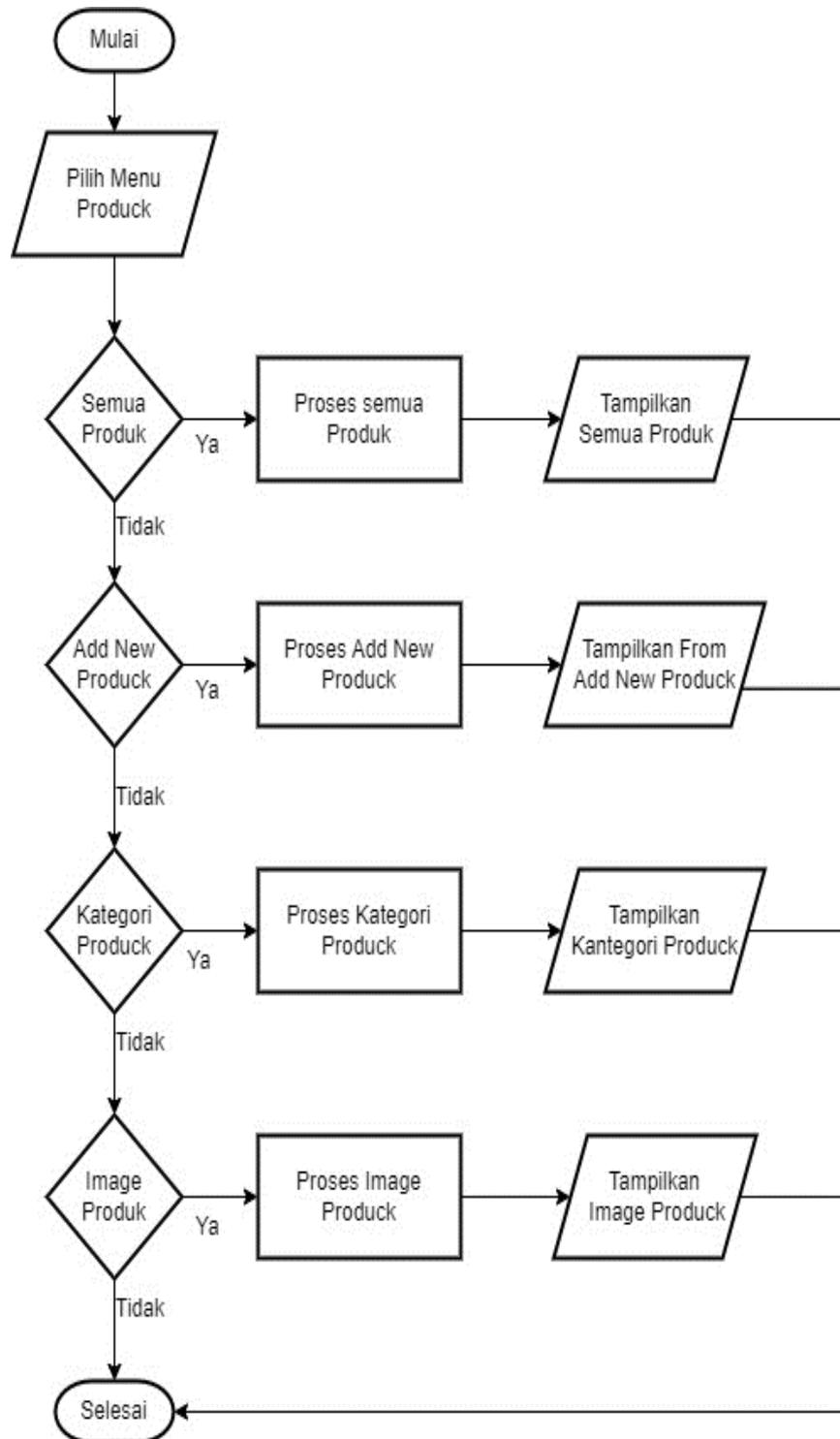
Pada gambar 4.36 merupakan tampilan dari kategori produk pada halaman ini admin juga bisa menambahkan kategori produk baru serta dapat mengedit nya. Pada halaman produk juga terdapat menu untuk upload gambar masing-masing produk untuk di tampilan pada halaman produk di *frontend*. Adapun tampilan dari halaman *upload* gambar dapat dilihat pada gambar 4.37.



Gambar 4.37 Tampilan Gambar Produk

Pada gambar 4.37 merupakan tampilan untuk menambahkan gambar pada sistem.

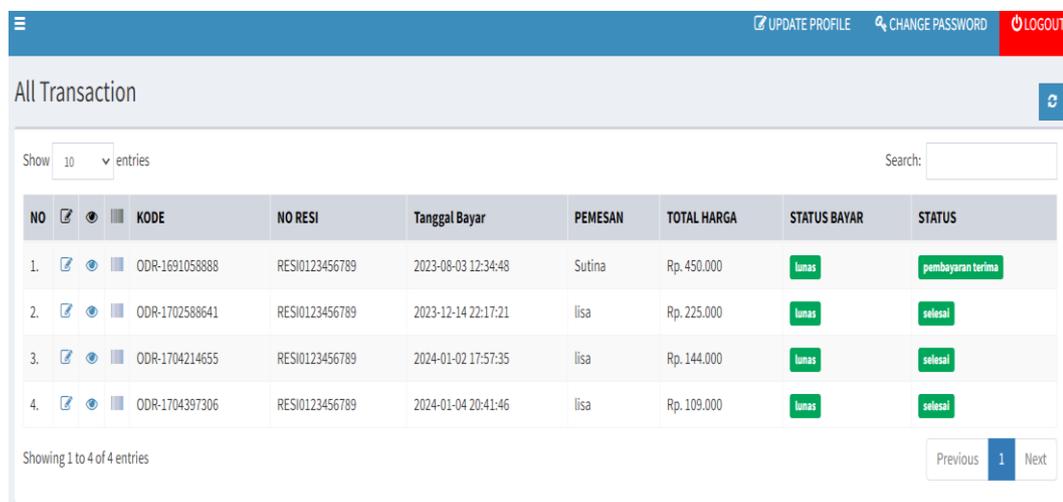
Dari menu-menu pada produk terdapat *flowchart*, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar *flowchart* dari setiap menu pada gambar 4.38.



Gambar 4.38 *Flowchart* Menu Produk

4.2.16. Tampilan Menu Transaksi (*Backend*)

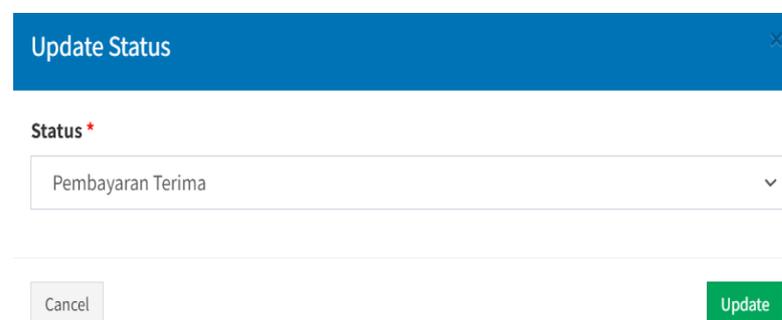
Tampilan menu transaksi merupakan halaman untuk memproses transaksi yang dilakukan oleh *admin*. Adapun tampilan dari menu transaksi dapat dilihat pada gambar 4.39.



NO	KODE	NO RESI	Tanggal Bayar	PEMESAN	TOTAL HARGA	STATUS BAYAR	STATUS
1.	ODR-1691058888	RESI0123456789	2023-08-03 12:34:48	Sutina	Rp. 450.000	lunas	pembayaran terima
2.	ODR-1702588641	RESI0123456789	2023-12-14 22:17:21	lisa	Rp. 225.000	lunas	selesai
3.	ODR-1704214655	RESI0123456789	2024-01-02 17:57:35	lisa	Rp. 144.000	lunas	selesai
4.	ODR-1704397306	RESI0123456789	2024-01-04 20:41:46	lisa	Rp. 109.000	lunas	selesai

Gambar 4.39 Tampilan Menu Transaksi (*Backend*)

Pada gambar 4.39 merupakan tampilan menu transaksi merupakan tampilan yang di kelola oleh *admin* agar informasi pesanan dapat di proses sebelum di proses ada beberapa tahapan yang dapat dilakukan terlebih dahulu yaitu proses verifikasi pesan, adapun tampilan dari halaman verifikasi dapat dilihat pada gambar 4.40.



Update Status

Status *

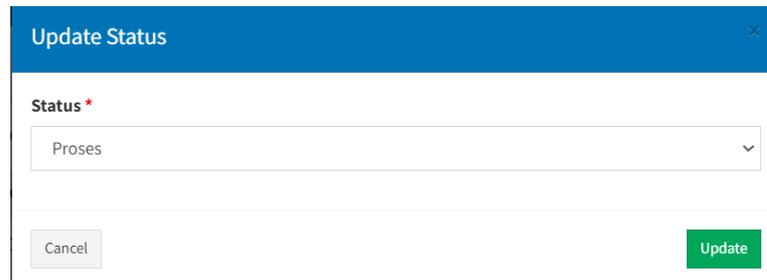
Pembayaran Terima

Cancel Update

Gambar 4.40 Tampilan Status Pesanan Pembayaran di Terima

Pada gambar 4.40 merupakan Halaman tampilan status pesanan pada gambar 4.40 merupakan halaman untuk *update* pesanan yang dilakukan oleh *admin* sampai selesai, status pesanan berikutnya pesanan diproses. Adapun halaman tampilan dapat dilihat pada

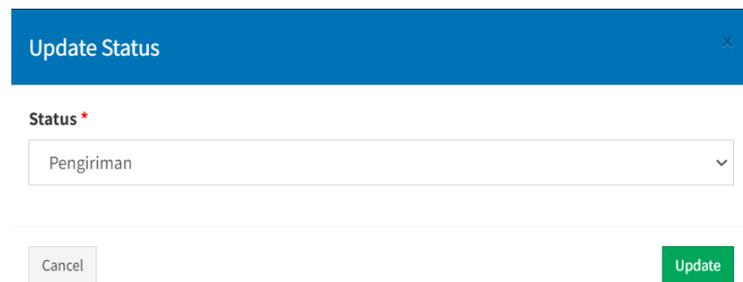
gambar 4.41.



The screenshot shows a modal dialog box titled "Update Status" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a label "Status *" followed by a dropdown menu. The dropdown menu is open, and the selected option is "Proses". At the bottom of the dialog, there are two buttons: a grey "Cancel" button on the left and a green "Update" button on the right.

Gambar 4.41 Halaman Status Pesanan di Proses

pada gambar 4.41 merupakan halaman status pesanan diproses merupakan proses *update* pesanan dalam proses oleh *admin*. Proses pesanan selanjutnya adalah pengiriman pesanan, adapun halaman tampilan dari proses pesanan di kirim dapat dilihat pada gambar 4.42.



The screenshot shows a modal dialog box titled "Update Status" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a label "Status *" followed by a dropdown menu. The dropdown menu is open, and the selected option is "Pengiriman". At the bottom of the dialog, there are two buttons: a grey "Cancel" button on the left and a green "Update" button on the right.

Gambar 4.42 Halaman *Update* Status Pesanan Dalam Pengiriman

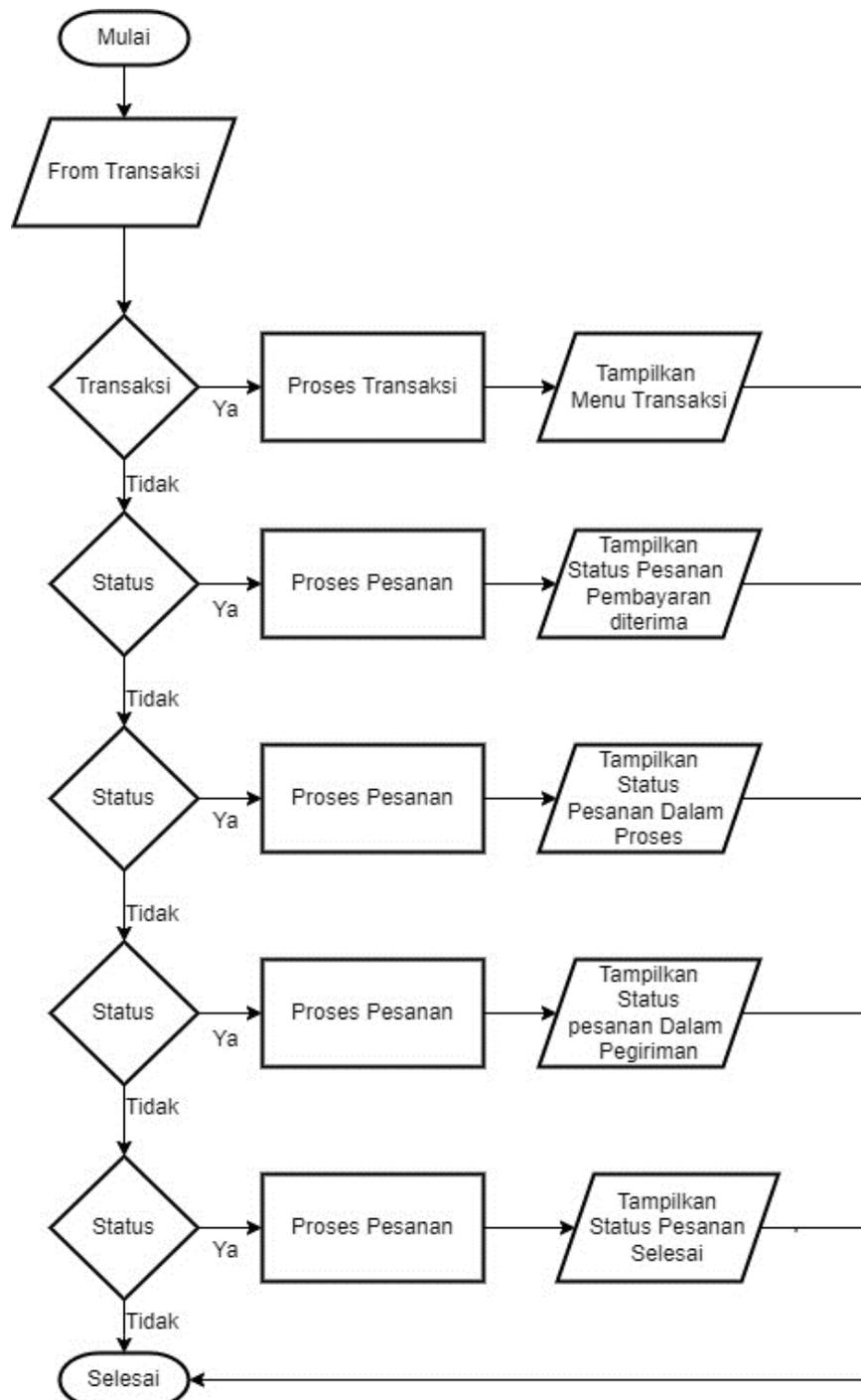
Pada gambar 4.42 merupakan halaman tampilan status pesanan dalam pengiriman, jika nanti pesanan sudah sampai *admin* akan *update* status pesanan ke pesanan selesai, adapun tampilan dari status pesanan selesai dapat dilihat pada gambar 4.43.



The screenshot shows a modal dialog box titled "Update Status" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a label "Status *" followed by a dropdown menu. The dropdown menu is open, and the selected option is "Selesai". At the bottom of the dialog, there are two buttons: a grey "Cancel" button on the left and a green "Update" button on the right.

Gambar 4.43 Halaman *Update* Pesanan Selesai

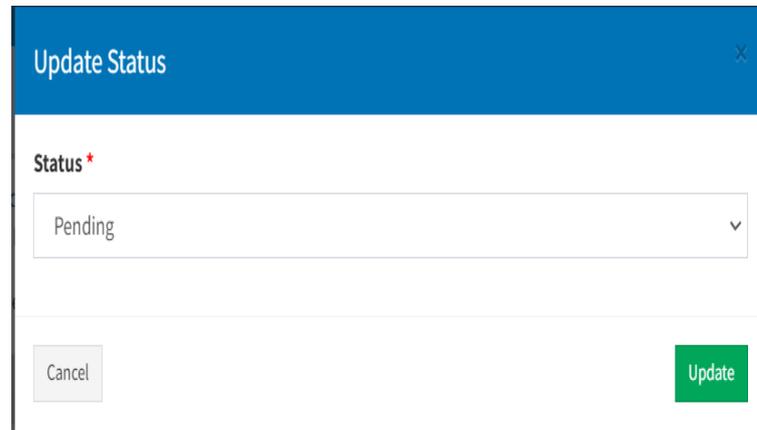
Pada gambar 4.43 merupakan tampilan transaksi terdapat alur atau proses, proses dari setiap menu pada tampilan menu transaksi. Adapun *flowchart* dari setiap tampilan menu transaksi dapat dilihat pada gambar 4.44.



Gambar 4.44 *Flowchart* Halaman Menu Transaksi (Backend)

4.2.17. Tampilan Menu Pembayaran (*Backend*)

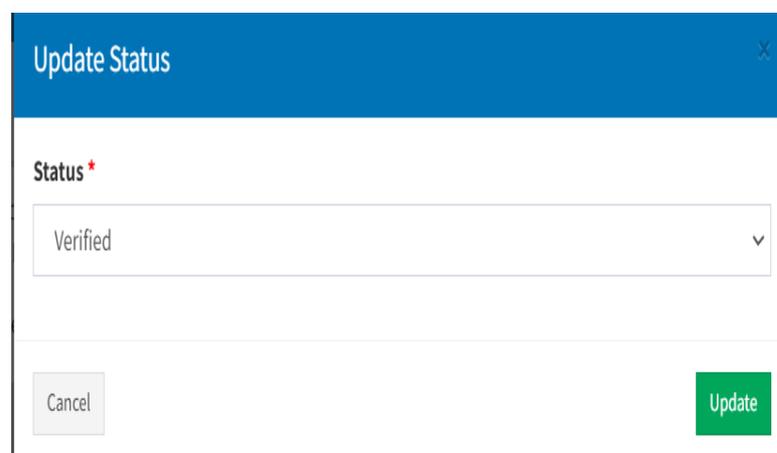
Menu tampilan ini merupakan halaman untuk proses bayar yang di proses oleh *admin* agar pesanan dapat di proses. Adapun tampilan dari halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.45.



The screenshot shows a modal window titled "Update Status" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a label "Status*" followed by a dropdown menu. The dropdown menu currently displays "Pending". At the bottom of the modal, there are two buttons: a grey "Cancel" button on the left and a green "Update" button on the right.

Gambar 4.45 Tampilan Status Bayar yang Belum Diupdate

Pada gambar 4.45 merupakan tampilan menu pembayaran yang dapat di proses oleh *admin*, setelah pengguna melakukan proses bayar, pada saat proses pembayaran *admin* akan mengupdate status pembayaran ketika pengguna sudah konfirmasi pembayar di halaman *frontend*. Pada saat *admin* mengupdate status pembayaran untuk di proses. Adapun tampilan *admin* mengupdate status pembayaran, dapat dilihat pada gambar 4.46.



The screenshot shows the same "Update Status" modal window. The dropdown menu now displays "Verified". The "Cancel" and "Update" buttons remain at the bottom of the modal.

Gambar 4.46 Tampilan Status Bayar Diterima

Pada gambar 4.46 merupakan halaman tampilan proses pembayaran yang telah di proses oleh *admin*. Adapun tampilan dari halaman pembayaran dapat dilihat pada gambar 4.47.

All Payment 🔄

* Jika warna text pada kolom TOTAL BAYAR berwarna hijau berarti Total Pembayaran sama dengan Total Harga
 * Klik nama pada kolom BUKTI BAYAR untuk melihat Bukti Pembayaran

Show entries Search:

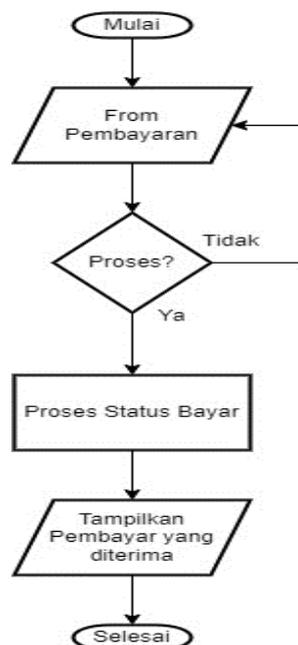
NO		KODE	WAKTU	BUKTI BAYAR	TOTAL HARGA	TOTAL BAYAR	STATUS
1.			ODR-1691058888	2023-08-03 13:07:11	bukti-bayar-1691035631.jpg	Rp. 450.000	Rp. 450 verified

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous **1** Next

Copyright © 2023 Nurhalisa Maradjabessy Version 1.1.0

Gambar 4.47 Tampilan Menu Pembayaran (*Backend*)

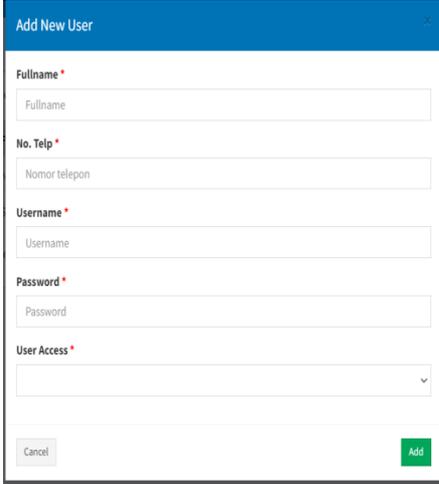
Pada gambar 4.47 merupakan Halaman menu pembayaran halaman pembayaran yang telah di terima oleh *admin*. Adapun proses dari setiap menu pembayaran dapat dilihat pada gambar *flowchart* 4.48.



Gambar 4.48 *Flowchart* Proses Pembayaran (*Backend*)

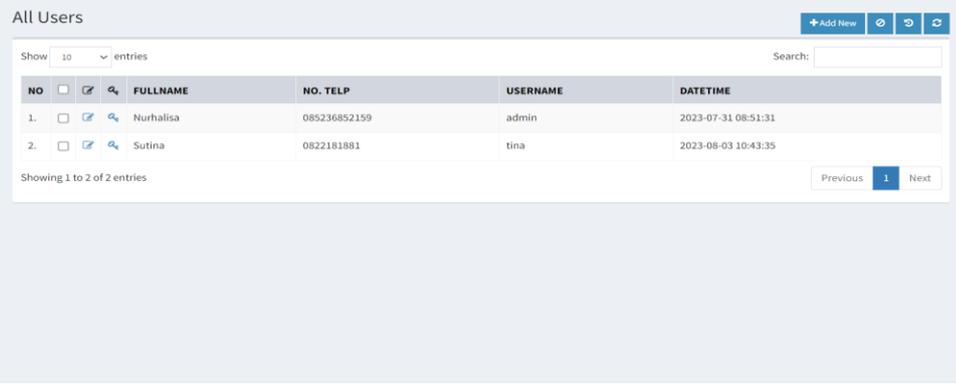
4.2.18. Tampilan Menu *Users (Backend)*

Halaman *user* merupakan halaman untuk mengelola data *user*, *admin* dapat menambahkan *user* dari halaman menu *users*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.49.



Gambar 4.49 Halaman Tambah *User*

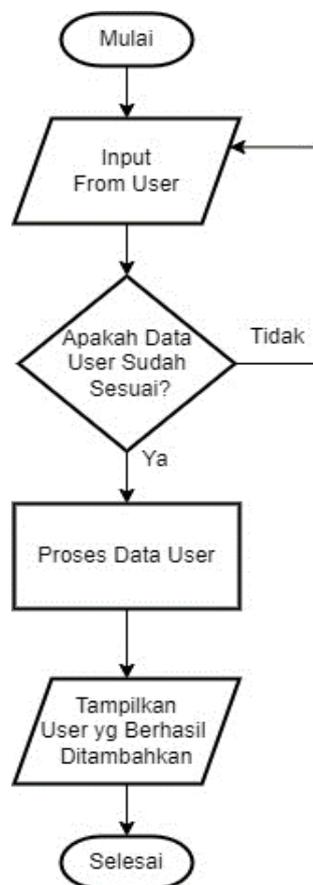
Pada gambar 4.49 merupakan halaman tambah *user* merupakan halaman yang dikelola oleh *admin* untuk menambahkan *user* pada sistem ini, *admin* dapat meng-*input* data *user* berupa nama, no hp, *username* dan *password*. Setelah di tambah oleh *admin* data *user* siap dipakai untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar *user* berhasil ditambahkan, pada gambar 4.50.



NO			FULLNAME	NO. TELP	USERNAME	DATETIME
1.	<input type="checkbox"/>		Nurhalisa	085236852159	admin	2023-07-31 08:51:31
2.	<input type="checkbox"/>		Sutina	0822181881	tina	2023-08-03 10:43:35

Gambar 4.50 Halaman *User* yang Ditambahkan

Pada gambar 4.50 merupakan halaman *user* yang berhasil ditambahkan oleh *admin*, terdapat satu *user* dan satu *admin* pada sistem ini. Adapun alur dari halaman ini dapat dilihat pada gambar *flowchart* 4.51.



Gambar 4.51 *Flowchart* Halaman *User* (Backend)

4.3. Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem, dilakukan pengujian terhadap program menggunakan *Black Box*. Dimana pengujian dilakukan dengan memeriksa fungsional menu yang ada dalam sistem apakah sudah sesuai atau belum.

1. Proses Pengujian Beranda Pembeli

Berikut ini adalah pengujian pada halaman awal untuk melihat menu yang ada pada tampilan beranda. Tabel dapat lihat 4.1.

Tabel 4.1 Proses Pengujian Beranda Pembeli

Kasus dan hasil uji coba (data yang dimasukkan benar)			
Masuk ke halaman utama	Menampilkan halaman menu utama	Dapat menampilkan halaman utama	Diterima

2. Pengujian *Login* Pembeli

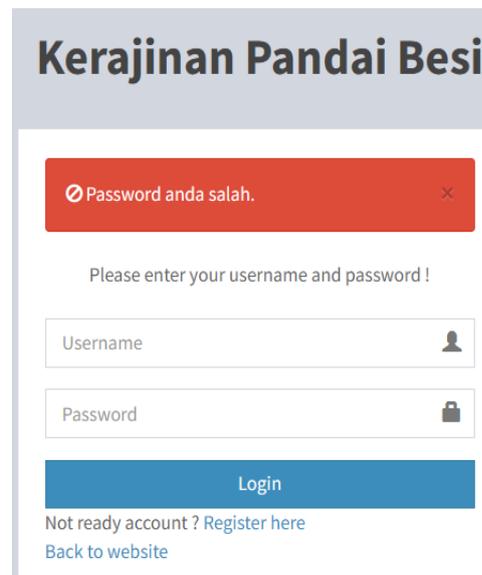
Berikut ini adalah pengujian pada *login* pembeli untuk dapat masuk untuk melihat beranda. Dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Pengujian Tampilan *Login*

<i>Username:</i> user <i>Password:</i> use	Ketika pembeli memilih tombol <i>login</i> sistem dapat masuk ke halaman utama	Dapat masuk ke menu halaman menu utama	Diterima
---	--	--	----------

3. Pengujian *Login* Pengguna Gagal

Berikut ini ada pengujian pada *login* gagal pengguna untuk dapat masuk untuk melihat beranda. Dapat dilihat pada gambar 4.52

Gambar 4.52 Tampilan *Login* Pengguna Gagal

Pada gambar 4.52 adalah tampilan pesan peringatan bahwa *login* gagal. *Login*

dinyatakan gagal apabila *username* dan *password* salah atau tidak sesuai, sehingga dapat melakukan *login* kembali dan apabila sudah benar maka akan masuk ke halaman *home* pengguna.

4. Pengujian Daftar *Login*

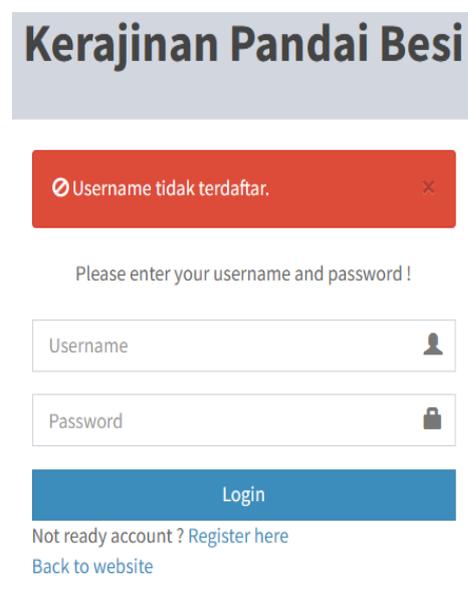
Berikut ini adalah pengujian daftar pembeli untuk dapat *login* untuk melihat verifikasi *username* dan *password*. Tabel dapat dilihat 4.3.

Tabel 4.3 Pengujian Daftar *Login* Akun

<i>Login</i> <i>Username:</i> <i>Password:</i>	Ketika pembeli masuk ke halaman <i>login</i> dapat untuk mendaftar belum punya akun masuk ke halaman utama	Dapat masuk ke menu halaman daftar	Diterima
--	--	------------------------------------	----------

5. Pengujian daftar *login* gagal

Berikut ini adalah pengujian daftar gagal pembeli untuk dapat *login* untuk melihat verifikasi *username* dan *password*. Dapat dilihat pada gambar 4.53.



Gambar 4.53 Pengujian Tampilan Daftar Akun

Pada gambar 4.53 merupakan halaman *login* gagal dikarenakan *username* tidak

didaftarkan terlebih dahulu.

6. Pengujian Tampilan Produk

Berikut ini adalah pengujian pada tampilan produk untuk melihat menu yang ada pada tampilan produk Tabel dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Pengujian Tampilan Produk

Kasus dan hasil uji coba (data yang dimasukkan benar)			
Masuk ke halaman produk	Menampilkan halaman menu produk	Dapat menampilkan halaman produk	Diterima

7. Pengujian Tampilan Produk Keranjang Belanja

Berikut ini adalah pengujian pada tampilan produk keranjang belanja untuk melihat menu yang ada pada tampilan produk keranjang belanja dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Pengujian Tampilan Produk Keranjang Belanja

Kasus dan hasil uji coba (data yang dimasukkan benar)			
Masuk ke halaman produk keranjang belanja	Menampilkan halaman menu produk keranjang belanja	Dapat menampilkan halaman produk detail	Diterima

8. Pengujian Tampilan Menu *Checkout* Belanja

Berikut ini adalah pengujian pada tampilan menu *checkout* belanja untuk melihat ada pada tampilan produk. Tabel dapat dilihat menu yang ada pada menu keranjang belanja tampilan dapat di lihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Tampilan Menu *Checkout* Belanja

Kasus dan hasil uji coba (data yang dimasukkan benar)			
Masuk ke halaman menu <i>checkout</i> belanja	Menampilkan halaman menu <i>checkout</i> belanja	Dapat menampilkan Halaman menu <i>checkout</i> belanja	Diterima

9. Pengujian Halaman Tambah Produk (*Backend*)

Berikut ini adalah pengujian pada tampilan data produk untuk melihat menu yang ada pada tampilan dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Pengujian Halaman Tambah Produk

Kasus dan hasil uji coba (data yang dimasukkan benar)			
Masuk ke Halaman tampilan data produk	Menampilkan halaman Tampilan data produk	Dapat menampilkan Halaman data produk	Diterima

10. Pengujian tambah produk

Berikut ini adalah pengujian tambah produk gagal, apabila pada setiap kolom tidak diisi dengan benar. Dapat dilihat pada gambar 4.53.

The screenshot shows a web form titled 'Add New Product'. At the top right, there are navigation links: 'UPDATE PROFILE', 'CHANGE PASSWORD', and 'LOGOUT'. A red error banner at the top right contains a shield icon and the text: 'Terjadi Kesalahan. Pastikan semua terisi dengan benar!'. The form fields are arranged in two columns:

- Left Column:**
 - Nama ***: Input field with placeholder 'ex: Parang Lurus'
 - Satuan ***: Input field with placeholder 'ex: Parang'
 - Harga Jual ***: Input field with placeholder 'Rp. Harga Jual'
 - Berat ***: Input field with placeholder 'Berat Barang' and a unit dropdown set to 'gram'
 - Keterangan ***: Rich text editor with a toolbar containing icons for bold, italic, underline, text color, background color, link, unlink, list, and table.
- Right Column:**
 - Kategori**: Dropdown menu with 'Barang' selected
 - Harga Beli ***: Input field with placeholder 'Rp. Harga Beli'
 - Harga Diskon**: Input field with placeholder 'Rp. Harga Diskon'
 - Stok ***: Input field with placeholder 'Stok Barang'

Gambar 4.54 Pengujian Tampilan Tambah Produk Gagal

Pada gambar 4.54 merupakan tampilan halaman tambah produk gagal pada *backend* sistem dikarenakan *input* tidak sesuai.

4.4. Analisis Sistem

Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Pandai besi Berbasis *website* yang di jenis parang *Output* dari sistem adalah memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk

dengan mudah menjelajahi berbagai produk jenis parang yang ditawarkan. Mereka dapat memeriksa stok, harga, deskripsi, dan gambar produk dengan cepat. Keuntungan lain adalah sistem ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pelanggan untuk berbelanja sepanjang waktu, tanpa terbatas oleh jam operasional toko fisik. Ini meningkatkan kenyamanan bagi pelanggan dan membuka potensi penjualan di luar jam operasional normal.

Adapun kekurangan dari sistem ini masih belum terlalu kompleks atau terdapat menu-menu yang dapat membantu pengguna seperti sistem dilengkapi dengan sistem pelacakan status pengiriman produk mereka. Ini memberikan kepercayaan tambahan kepada pelanggan dan meningkatkan kepuasan mereka. Kekurangan lainnya adalah pada saat *login* pengguna tidak bisa menambahkan produk ke keranjang belajar disebabkan

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Bedasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi dan pengujian pada sistem informasi dapat kesimpulannya:

1. Pembuatan aplikasi system informasi penjualan kerajinan pandai besi berbasis web perancangan dimulai dengan menganalisis kebutuhan sistem yaitu dilakukan dengan wawancara (*interview*) lapangan dan studi pustaka, kemudian mendesain sistem yaitu yang dilakukan dengan pemodelan diagram alur (*Flowchart*) baik sistem sedang berjalan, sistem yang diusulkan, diagram konteks, data *flow diagram*, dan perancangan *database* dengan menggunakan *entity relationship diagram* (ERD) serta perancangan *interfaces* atau antar muka. Setelah tahapan perancangan dilakukan, dimulai dengan tahapan implementasi sistem yaitu *coding* dan *testing*.
2. Hasil perancangan telah desain sesuai dengan prosedur dan dapat diimplementasi semua modul yang terdapat di dalam program dan semua modul program telah berfungsi dengan baik.
3. Hasil pengujian sistem dengan menggunakan metode pengujian *black box* telah berhasil dilakukan. Hasil dari implemntasi sistem informasi penjualan kerajinan pandai besiberbasis *website*. Pada tahapan implementasi dilakukan dengan pembuatan *database*, *interfaces* dan penulisan kode program. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.

5.2. Saran

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan kerajinan pandai besi, ada beberapa

saran untuk hasil penelitian untuk pengembangan sistem yang lebih lanjut, diharapkan kedepannya sistem informasi penelitian ini selanjutnya sebaiknya dapat ditambahkan beberapa fitur pendukung untuk membangun sistem dapat ditingkatkan seperti ditambahkan fitur-fitur lain. Untuk itu ada beberapa saran yang penulis dapat berikan yaitu:

1. Bahasa pemrograman PHP yang dipakai ditingkatkan pada versi terbaru.
2. Memperindah tampilan sistem agar lebih menarik dan interaktif.
3. Menambah menu lacak pengiriman pada sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, A. R., K. P. Hastuti, P. A. 2020. Upaya Pengrajin Pandai Besi Dalam Menjaga Keberlangsungan Industri Kerajinan Rumah Tangga Di Desa Tumbukan Banyu Dan Desa Sungai Pinang Kecamatan Daha Selatan Kabupaten Hulu Sungai Selatan. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 2(3), 66–80.
- Al Qorni, W. 2015. Sistem Informasi Persediaan Darah Pada Pmi Palembang Berbasis Web. Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
- Dukomalamo, S. (2013). Pandai Besi di Kelurahan Toloa Kecamatan Tidore Selatan Kota Tidore Kepulauan. *Jurnal Holistik*, 5(10), 1–14. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/1267>.
- Fikry, M. (2019). Buku Basis Data. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Mardiani, G. T. 2021. Sistem Basis Data Pendahuluan Sistem Basis Data. 338, 2–4.
- Pratama, L. A., Primawati, A., & Ariyani, L. 2019. Perancangan Sistem Informasi Sirkulasi Buku Pada Perpustakaan SMP Negeri 103 Jakarta. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(2), 227. <https://doi.org/10.30998/string.v4i2.4179>.
- Rohmahtuloh, D., & Nugrahanti, F. 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* Pada Toko Sepatu Nana Sport. *Senatik*, 316–323.
- Sunardi, & Sofian, D. 2021. Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web. *Indonesian Journal of Engineering*, 2(1), 65–72.
- Suryani, I. 2018. Sejarah Kerajinan Pandai Besi Di Tanjung Pinang Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. Prosiding Seminar Nasional 21 PGRI Palembang, 188–195.
- Utomo, A. P. 2021. Sistem Informasi Smart RT/RW Menggunakan Metode Statistik Deskriptif Berbasis *Website* Pada Perumahan Pakal Residence Surabaya. Fakultas Teknologi Dan Informatika Universitas Dinamika.
- Wati, M., & Despahari, E. 201). Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Dan Catatan Sipil Kelurahan Di Kecamatan Marangkayu Kutai Kartanegara. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (Jurti)*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.30872/jurti.v2i1.1379>.

Zaliluddin, D. 2018. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada *Newbie store*). *Infotech Journal*, 4(1), 24–27.



**UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

DAFTAR PERBAIKAN SEMINAR HASIL SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : JUMAT, 05 JANUARI 2024
Pukul : 07:30 - 09:30
Tempat : RUANG PRODI

telah berlangsung Seminar Hasil Skripsi dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY
NPM : 07351711018
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI BERBASIS
WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

Revisi catatan dari para penguji

Kuasai bahasa program yang digunakan

31/1/2024

A. C. Revisi

Dosen Pembimbing I,

Ir. SALKIN LUTFI, S.Kom., M.T., IPM
NIP. 198601112014041002



UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

DAFTAR PERBAIKAN SEMINAR HASIL SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : JUMAT, 05 JANUARI 2024

Pukul : 07:30 - 09:30

Tempat : RUANG PRODI

telah berlangsung Seminar Hasil Skripsi dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY

NPM : 07351711018

Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI BERBASIS
WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

- Segera lakukan perbaikan sebagaimana yang diminta
pada pengisi-

Amal Khairan
perbaikan seminar hasil
23
01 2024

Dosen Pembimbing II,

Amal Khairan
Ir. AMAL KHAIRAN, S.T., M.Eng., IPM
NIP. 197401112003121003



**UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

DAFTAR PERBAIKAN SEMINAR HASIL SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : JUMAT, 05 JANUARI 2024

Pukul : 07:30 - 09:30

Tempat : RUANG PRODI

yang berlangsung Seminar Hasil Skripsi dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY

NPM : 07351711018

Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI BERBASIS
WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

yang dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

1. Perbaiki kesalahan penulisan (cek naskah)

2. Tambah abstrak

3. Semua menu dan atur diuji dengan black box

4. Perbaiki Aplikasi

Ace 07/1/2023

Dosen Penguji I,

HAIRIL KURNIADI SIRAJUDDIN, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198204272023211009



**UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

DAFTAR PERBAIKAN SEMINAR HASIL SKRIPSI

dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : JUMAT, 05 JANUARI 2024
Pukul : 07:30 - 09:30
Tempat : RUANG PRODI

telah berlangsung Seminar Hasil Skripsi dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY
NPM : 07351711018
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI BERBASIS
WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

Perbaiki Kata Pengantar, Tambahkan abstrak

Tambahkan narasi pada penelitian terkait jelaskan perbedaan penelitian terkait dengan penelitian anda

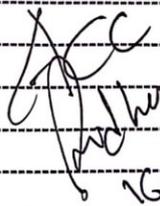
Perhatikan format penulisan, gambar di perbesar sehingga pembaca dapat membaca gambar yg disajikan

Jelaskan terkait 7 metode blacbox texting di bab II kemudian di bab III tentukan metode mana yg digunakan

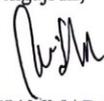
Citasi gunakan 5 tahun terakhir, data citisasi dan daftar pustaka yang disajikan tidak sesuai

Buatkan tampilan website lebih menarik sehingga dapat menarik pengujung

Tambahkan analisis sistem yang berjalan dan diusulkan


16-01-2024

Dosen Penguji III,



Dr. MUHAMMAD RIDHA ALBAAR, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198504232008031001



UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

DAFTAR PERBAIKAN SEMINAR HASIL SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : JUMAT, 05 JANUARI 2024
Pukul : 07:30 - 09:30
Tempat : RUANG PRODI

telah berlangsung Seminar Hasil Skripsi dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY
NPM : 07351711018
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI BERBASIS WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

1. Lengkapi abstrak
2. Samakan yang ada di database dengan sistem

Dosen Penunji II,

ALFANUGRAH A. HI- USMAN, S.T., M.Kom.
NIP. 199403182019032029



**UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

DAFTAR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI/TUTUP

Dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : SELASA, 30 JANUARI 2024

Pukul : 10:30 - 12:00

Tempat : RUANG PRODI

telah berlangsung Ujian Skripsi/Tutup dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY

NPM : 07351711018

Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI
BERBASIS WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

Revisi catatan dari para penguji

Kuasai pemrograman yang digunakan

Kuasai office (word & excel)

12/7/2024

AIC ROLLA

Dosen Pembimbing I,

Ir. SALKIN LUTFI, S.Kom., M.T.
NIP. 198601112014041002



UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

DAFTAR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI/TUTUP

Dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : SELASA, 30 JANUARI 2024
Pukul : 10:30 - 12:00
Tempat : RUANG PRODI

telah berlangsung Ujian Skripsi/Tutup dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY
NPM : 07351711018
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI
BERBASIS WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

*Segera
lakukan perbaikan sebagaimana yg diminta pada
penguji -*

*Perbaikan Skripsi
13/01/2024*

Dosen Pembimbing II,

Ir. AMAL KHAIRAN, S.T., M.Eng.
NIP. 197401112003121003



**UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

DAFTAR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI/TUTUP

Dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : SELASA, 30 JANUARI 2024
Pukul : 10:30 - 12:00
Tempat : RUANG PRODI

telah berlangsung Ujian Skripsi/Tutup dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY
NPM : 07351711018
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI
BERBASIS WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

1. Perbaiki aplikasi
2. Perbaiki penulisan istilah bahasa asing
3. Perbaiki pengujian black box
4. belajar dasar html dan php

Ace 7/3/2024

Dosen Penguji I,

HAIRIL KURNIADI SIRAJUDDIN, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198204272023211009



**UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

DAFTAR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI/TUTUP

Dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : SELASA, 30 JANUARI 2024
Pukul : 10:30 - 12:00
Tempat : RUANG PRODI

telah berlangsung Ujian Skripsi/Tutup dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY
NPM : 07351711018
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI
BERBASIS WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

1. sama kan sistem dengan ERD (entitas order dan pesanan apa bedanya)
2. Hubungan di ERD memiliki kata yang sama
3. Aplikasi error
4. sistem pakai b.inoo

Acc 08-01-2024

Dosen Penguji II,

ALFANUGRAHA A. Hi. USMAN, S.T., M.Kom.
NIP. 199403182019032029



UNIVERSITAS KHAIRUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

DAFTAR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI/TUTUP

Dengan ini dinyatakan bahwa pada

Hari / tanggal : SELASA, 30 JANUARI 2024
Pukul : 10:30 - 12:00
Tempat : RUANG PRODI

telah berlangsung Ujian Skripsi/Tutup dengan Peserta:

Nama Mahasiswa : NURHALISA MARADJABESSY
NPM : 07351711018
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN PANDAI BESI
BERBASIS WEBSITE PADA KELURAHAN TOLOA

dinyatakan HARUS menyelesaikan perbaikan, yaitu:

Perhatikan Format penulisan

Perbaiki Daftar Pustaka

Citasi 5 Tahun terakhir

27-02-24

Dosen Penguji III,

Dr. MUHAMMAD RIDHA ALBAAR, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198504232008031001

Source Code.PHP

```
<!-- Content Header (Page header) -->
<section class="content-header">
  <h1>
    <?= $title; ?>
  </h1>
</section>

<!-- Main content -->
<section class="content">
  <!-- Info boxes -->
  <div class="row">
    <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-12">
      <div class="info-box">
        <span class="info-box-icon bg-aqua"><i class="fa fa-folder"></i></span>

        <div class="info-box-content">
          <span class="info-box-text">PRODUCT</span>
          <span class="info-box-number"><?= money(count($total_product));
?></span>
        </div>
        <!-- /.info-box-content -->
      </div>
      <!-- /.info-box -->
    </div>
    <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-12">
      <div class="info-box">
        <span class="info-box-icon bg-red"><i class="fa fa-folder"></i></span>

        <div class="info-box-content">
          <span class="info-box-text">CATEGORY</span>
          <span class="info-box-number"><?= money(count($total_product_category));
?></span>
        </div>
        <!-- /.info-box-content -->
      </div>
      <!-- /.info-box -->
    </div>
    <!-- /.col -->

    <!-- fix for small devices only -->
    <div class="clearfix visible-sm-block"></div>

    <div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-12">
      <div class="info-box">
```

```

    <span class="info-box-icon bg-green"><i class="ion ion-ios-cart-
outline"></i></span>

    <div class="info-box-content">
        <span class="info-box-text">Sales</span>
        <span class="info-box-number"><?= money(count($total_order)); ?></span>
    </div>
    <!-- /.info-box-content -->
</div>
<!-- /.info-box -->
</div>
<!-- /.col -->
<div class="col-md-3 col-sm-6 col-xs-12">
    <div class="info-box">
        <span class="info-box-icon bg-yellow"><i class="ion ion-ios-people-
outline"></i></span>

        <div class="info-box-content">
            <span class="info-box-text">Members</span>
            <span class="info-box-number"><?= money(count($total_member));
?></span>
        </div>
        <!-- /.info-box-content -->
    </div>
    <!-- /.info-box -->
</div>
<!-- /.col -->
</div>
<!-- /.row -->
<div class="box">
    <div class="box-body table-responsive">
        <table id="example1" class="table table-bordered table-striped table-hover">
            <thead class="bg-gray">
                <tr>
                    <th width="20">NO</th>
                    <th width="5"><i class="fa fa-eye"></i></th>
                    <th>KODE</th>
                    <th>NO RESI</th>
                    <th>WAKTU</th>
                    <th>PEMESAN</th>
                    <th>TOTAL HARGA</th>
                    <th>STATUS BAYAR</th>
                    <th>STATUS</th>
                </tr>
            </thead>
            <tbody>

```

```

<?php
$n = 1;
// if($_GET['s']=='draft'){
//   $param = 'draft';
// }elseif($_GET['s']=='delete'){
//   $param = 'delete';
// }else{
//   $param = 'publish';
// }
foreach ($alltransaction as $t) :
?>
  <tr>
    <td><?= $n++ . ' '; ?></td>
    <td><a href="<?= base_url('transaction/detail/') . $t->idorder; ?>"><i
class="fa fa-eye"></i></a>
    </td>
    <td><?= $t->code; ?></td>
    <td><?= $t->no_resi; ?></td>
    <td><?= date('Y-m-d H:i:s', $t->datetime); ?></td>
    <td><?= $t->user_fullname; ?></td>
    <td><?= 'Rp. ' . money($t->total_harga); ?></td>
    <td>
      <label class="label <?php if ($t->status_bayar == 'lunas') {
        echo 'label-success';
      } else {
        echo 'label-warning';
      } ?>"><?= $t->status_bayar; ?></label>
    </td>
    <td>
      <label class="label <?php if ($t->status == 'proses' || $t->status ==
'pengiriman') {
        echo 'label-info';
      } elseif ($t->status == 'pembayaran pending') {
        echo 'label-warning';
      } else {
        echo 'label-success';
      } ?>"><?= $t->status; ?></label>
    </td>
  </tr>
</tr>
<?php endforeach; ?>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</section>
<!-- /.content -->

```

```

<!-- Add the sidebar's background. This div must be placed
      immediately after the control sidebar -->
<div class="control-sidebar-bg"></div>
<!-- modal info -->
<div class="modal fade" id="modal_info">
  <div class="modal-dialog">
    <div class="modal-content">
      <div class="modal-header">
        <button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close">
          <span aria-hidden="true">&times;</span></button>
        <h4 class="modal-title">Informasi</h4>
      </div>
      <div class="modal-body">
        <h4>Selamat Datang</h4>
        <p>Anda telah berhasil login dengan hak akses <b><?= $this->session-
>userdata('access'); ?></b></p>
      </div>
      <!-- <div class="modal-footer">
        <button type="button" class="btn btn-default pull-
left" data-dismiss="modal">Close</button>
        <button type="button" class="btn btn-
primary">Save changes</button>
      </div> -->
    </div>
    <!-- /.modal-content -->
  </div>
  <!-- /.modal-dialog -->
</div>
<!-- /.modal -->
<script>
  $(document).ready(function() {
    $('#modal_info').modal('show', {
      backdrop: 'static'
    });
  });
</script>

```