

**APLIKASI PEMESANAN MEBEL DAN KUSEN PADA
PD. MULIA RAHAYU BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Disusun oleh:

Agus Yanus

3311501016

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2018**

HALAMAN PENGESAHAN
APLIKASI PEMESANAN MEBEL DAN KUSEN PADA PD. MULYA
RAHAYU BERBASIS WEB


Disusun oleh:
Agus Yanus
3311501016

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji
dalam Sidang Tugas Akhir
pada tanggal 13 September 2018
dan dinyatakan LULUS.

Batum, 28 September 2018

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,


Nur Zahrati Janah, S.Kom., M.Sc
NIP. 198610282015042004

Tim Penguji,

Ketua,



Tri Ramadani Arjo, S.ST., M.Kom
NIK. 109066

Anggota,



Metta Santiputri, S.T., M.Sc., Ph.D
NIP. 197707202012122004

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

NIM : 3311501016

Nama : Agus Yanus

adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**APLIKASI PEMESANAN MEBEL DAN KUSEN PADA PD. MULIA RAHAYU
BERBASIS WEB**

disusun dengan:

1. tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
2. tidak melakukan pemalsuan data
3. tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa ijin pemilik

Jika kemudian terbukti terjadi pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Negeri Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 7 September 2018

Agus Yanus
3311501016

MOTTO/PERSEMBAHAN

“Lakukan Sesuatu yang menurutmu dapat dirimu pertanggung jawabkan segala konsekuensi dari perbuatanmu itu”

ABSTRAK

APLIKASI PEMESANAN MEBEL DAN KUSEN PADA PD MULYA RAHAYU BERBASIS WEB

Mebel dan Kusen adalah salah satu kebutuhan papan yang selalu dicari oleh masyarakat untuk mempercantik bangunan atau rumahnya dan dengan Teknologi internet yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha. Keuntungan yang diperoleh jika perusahaan bisa memanfaatkan internet salah satunya adalah perusahaan tersebut akan lebih mudah memberikan informasi, sehingga konsumen pun akan lebih mudah menerimanya. PD. Mulia Rahayu adalah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan mebel seperti meja, lemari, kitchen set, serta kusen, pintu, jendela, dan lain-lain. Proses transaksi di PD. Mulia Rahayu masih menggunakan sistem manual, yaitu melalui pihak atau orang lain yang langsung datang ke tempat memesan barang yang diinginkan, melalui telepon dan juga melalui selembar kertas yang tidak dipersiapkan untuk pemesanan, yang mana sistem tersebut masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah kinerja dari PD. Mulya Rahayu serta mengimplementasikan sistem yang dapat membantu konsumen dalam melakukan pemesanan. sehingga transaksi yang dilakukan akan lebih mudah, cepat, tepat dan efisien dalam berbagai hal. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah tugas akhir dengan judul yang diambil dalam rangka penyusunan tugas akhir ini adalah **“Aplikasi Pemesanan Mebel Dan Kusen Pada PD. Mulia Rahayu Berbasis Web“**.

Kata kunci: Aplikasi web, Pemesanan, Mebel, Kusen

ABSTRACT

WEB-BASED APPLICATION FOR ORDERING FURNITURES AND FRAMES AT PD MULIA RAHAYU

Furniture and frames are one of the needs of a board that is sought after by the public to beautify the building or home and with the rapidly developing internet technology, it is felt that it is needed in various business fields. The advantage gained if the company can use the internet, one of which is the company will be easier to provide information, so that consumers will more easily accept it. PD. Mulia Rahayu is a company engaged in the manufacture of furniture such as tables, cabinets, kitchen sets, as well as frames, doors, windows, and others. Transaction process in PD. Mulia Rahayu still uses a manual system, namely through parties or other people who immediately come to the place of ordering the desired item, by telephone and also through a piece of paper that is not prepared for ordering, which system still has many shortcomings. Therefore, this application is expected to facilitate the performance of PD. Mulya Rahayu and also implementing a system that can help consumers in making an order. So that the transactions will be easier, faster, more precise and efficient in various ways. Based on this, the final project is made with the title taken in the framework of the preparation of this final project “**Web-Based Application For Ordering Furnitures And Frames At PD Mulia Rahayu**“

Keywords: Application, Ordering, Furniture, Frame

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	ii
MOTTO/PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1. Latar Belakang.....	12
1.2. Rumusan Masalah	14
1.3. Batasan Masalah	14
1.4. Tujuan.....	14
1.5. Manfaat.....	15
1.6. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
2.1. Mebel dan Kusen	17
2.2. <i>Database</i>	18
2.3. UML (Unified Modeling Language).....	18
2.4. Aplikasi.....	18
2.5. Perangkat Lunak Pengembang Aplikasi	19
2.6. Tinjauan Pustaka	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Deskripsi Umum Sistem.....	22
3.2 Kategori Pengguna Sistem.....	23
3.3 Kebutuhan Fungsional	23
3.4 Kebutuhan Non Fungsional	23
3.5 Use Case Diagram	24
3.6 Skenario User Case.....	24
3.6.1 Skenario Use Case Login.....	24
3.6.2 Skenario Use Case Mendaftar Akun	25
3.6.3 Skenario Use Case Mengubah Akun	25
3.6.4 Skenario Use Case Membuat Pemesanan	25
3.6.5 Skenario Use Case Membatalalkan Pemesanan.....	26
3.6.6 Skenario Use Case Mengubah Status Pemesanan	26
3.6.7 Skenario Use Case Menambahkan Data Mebel dan Kusen	26
3.6.8 Skenario Use Case Mengubah Data Mebel dan Kusen	27
3.7 Sequence Diagram.....	27
3.7.1 Sequence Diagram Login	27
3.7.2 Sequence Diagram Mendaftar Akun	28
3.7.3 Sequence Diagram Mengubah Akun.....	28
3.7.4 Sequence Diagram Membuat Pemesanan	28

3.7.5	Sequence Diagram Mengubah Data Pemesanan	29
3.7.6	Sequence Diagram Mengubah Status Pemesanan	29
3.7.7	Sequence Diagram Menambahkan Data Mebel dan Kusen	30
3.7.8	Sequence Diagram Mengubah Data Mebel dan Kusen	30
3.8	Class Diagram.....	31
3.9	Entity Relationship Diagram (ERD)	32
3.9.1	Rancangan Tabel User.....	32
3.9.2	Rancangan Tabel Produk.....	33
3.9.3	Rancangan Tabel Keranjang.....	33
3.9.4	Rancangan Tabel Pemesanan	33
3.9.5	Rancangan Tabel Kategori	34
3.9.6	Rancangan Tabel Stok.....	34
3.9.7	Rancangan Tabel Selesai.....	34
3.9.8	Rancangan Tabel Tujuan.....	34
3.9.9	Rancangan Tabel Admin	35
3.10	Perancangan Antarmuka.....	35
3.10.1.	Perancangan Tampilan Halaman Utama	35
3.10.2.	Perancangan Tampilan Halaman Login	36
3.10.3.	Perancangan Tampilan Halaman Daftar Akun.....	37
3.10.4.	Perancangan Tampilan Halaman Ubah Akun	38
3.10.5.	Perancangan Tampilan Halaman Membuat Pesanan	39
3.10.6.	Perancangan Tampilan Halaman Data Pesanan	40
3.10.7.	Perancangan Tampilan Halaman Batalkan Pesanan	41
3.10.8.	Perancangan Tampilan Halaman Tambah Produk	42
3.10.9.	Perancangan Tampilan Halaman Ubah Produk.....	43
3.10.10.	Perancangan Tampilan Halaman Ubah Password.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1.	Implementasi Basis Data	45
4.1.1.	Tabel User	45
4.1.2.	Tabel Produk	45
4.1.3.	Tabel Keranjang	45
4.1.4.	Tabel Pemesanan.....	46
4.1.5.	Tabel Kategori	46
4.1.6.	Tabel Stok.....	46
4.1.7.	Tabel Selesai.....	47
4.1.8.	Tabel Tujuan.....	47
4.1.9.	Tabel Admin	47
4.2.	Struktur Direktori	48
4.3.	Implementasi Antarmuka	54
4.3.1.	Halaman Utama	54
4.3.2.	Halaman Login (Admin dan User)	55
4.3.3.	Halaman Daftar Akun.....	56
4.3.4.	Halaman Mencari Produk.....	57
4.3.5.	Halaman Detail Produk	58
4.3.6.	Halaman Pemesanan.....	59

4.3.7.	Halaman Keranjang Pemesanan	60
4.3.8.	Halaman <i>Checkout</i>	61
4.3.9.	Halaman Detail Pembayaran	62
4.3.10.	Halaman Ubah Password.....	63
4.3.11.	Halaman Index Admin.....	64
4.3.12.	Halaman Kelola Kategori	65
4.3.13.	Halaman Kelola Produk.....	66
4.3.14.	Halaman User	67
4.3.15.	Halaman Kelola Pesanan Masuk	68
4.3.16.	Halaman Kelola Pengiriman.....	69
4.4.	Pengujian	70
4.4.1.	Deskripsi Pengujian	70
4.4.2.	Hasil Pengujian.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		71
5.1.	Kesimpulan.....	71
5.2.	Saran	71
LAMPIRAN HASIL PENGUJIAN		72
DAFTAR PUSTAKA		78
BIODATA PENULIS		80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Deskripsi Umum Sistem	22
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	24
Gambar 3. 3 Sequence Diagram Login	27
Gambar 3. 4 Sequence Diagram Mendaftar Akun	28
Gambar 3. 5 Sequence Diagram Ubah Akun	28
Gambar 3. 6 Sequence Diagram Membuat Pemesanan	28
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Mengubah Data Pemesanan.....	29
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Mengubah Status Pemesanan.....	29
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Menambah Data Mebel dan Kusen.....	30
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Menambah Data Mebel dan Kusen.....	30
Gambar 3. 11 Class Diagram	31
Gambar 3. 12 Entity Relationship Diagram (ERD)	32
Gambar 3. 13 Tampilan Halaman Utama	35
Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Login.....	36
Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Daftar Akun	37
Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Ubah Akun	38
Gambar 3. 17 Tampilan Halaman untuk Form Pemesanan	39
Gambar 3. 18 Tampilan Halaman Data Pesanan	40
Gambar 3. 19 Tampilan Batalkan Pesanan	41
Gambar 3. 20 Tampilan Halaman Tambah Produk	42
Gambar 3. 21 Tampilan Halaman Kelola Pengguna.....	43
Gambar 3. 22 Tampilan Halaman Kelola Pengguna.....	44
Gambar 4. 1 Implementasi Antarmuka Halaman Utama.....	54
Gambar 4. 2 Implementasi Halaman Login	55
Gambar 4. 3 Implementasi Halaman Daftar Akun	56
Gambar 4. 4 Implementasi Halaman Mencari Produk.....	57
Gambar 4. 5 Implementasi Halaman Detail Produk	58
Gambar 4. 6 Implementasi Halaman pemesanan.....	59
Gambar 4. 7 Implementasi Halaman Keranjang Pemesanan	60
Gambar 4. 8 Implementasi Halaman <i>Checkout</i>	61
Gambar 4. 9 Implementasi Halaman Detail Pembayaran	62
Gambar 4. 10 Implementasi Halaman Ubah Password <i>User</i>	63
Gambar 4. 11 Implementasi Halaman Index Admin	64
Gambar 4. 12 Implementasi Halaman Kelola Kategori	65
Gambar 4. 13 Implementasi Halaman Kelola Produk	66
Gambar 4. 14 Implementasi Halaman Kelola User	67
Gambar 4. 15 Implementasi Halaman Kelola Pesanan Masuk	68
Gambar 4. 16 Implementasi Halaman Kelola Pengiriman	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	21
Tabel 3. 1 Tugas masing-masing user berdasarkan kategori	23
Tabel 3. 2 Skenario Use Case Login	24
Tabel 3. 3 Skenario Use Cse Mendaftar Akun.....	25
Tabel 3. 4 Skenario Use Case Mengubah Akun	25
Tabel 3. 5 Skenario Use Case Membuat Pemesanan	25
Tabel 3. 6 Skenario Use Case Membatalkan Pemesanan	26
Tabel 3. 7 Skenario Use Case Mengubah Status Pemesanan	26
Tabel 3. 8 Skenario Use Case Menambah Data Mebel dan Kusen	26
Tabel 3. 9 Skenario Use Case Mengubah data Mebel dan Kusen	27
Tabel 3. 10 Rancangan Tabel User	32
Tabel 3. 11 Rancangan Tabel Produk	33
Tabel 3. 12 Rancangan Tabel Keranjang	33
Tabel 3. 13 Rancangan Tabel Pemesanan	33
Tabel 3. 14 Rancangan Tabel Kategori.....	34
Tabel 3. 15 Rancangan Tabel Stok	34
Tabel 3. 16 Rancangan Tabel Selesai	34
Tabel 3. 17 Rancangan Tabel Tujuan	34
Tabel 3. 18 Rancangan Tabel Admin	35
Tabel 4. 1 Struktur Tabel User.....	45
Tabel 4. 2 Struktur Tabel Produk.....	45
Tabel 4. 3 Struktur Tabel Keranjang.....	45
Tabel 4. 4 Struktur Tabel Pemesanan	46
Tabel 4. 5 Struktur Tabel Kategori	46
Tabel 4. 6 Struktur Tabel Stok.....	46
Tabel 4. 7 Struktur Tabel Selesai	47
Tabel 4. 8 Struktur Tabel Tujuan.....	47
Tabel 4. 9 Struktur Tabel Admin	47
Tabel 5. 1 Tabel Pengujian Login	72
Tabel 5. 2 Tabel Pengujian <i>user</i>	73
Tabel 5. 3 Tabel Pengujian <i>Admin</i>	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer saat ini sangat pesat, penyampaian informasi yang cepat akurat dan terpercaya saat ini akan menjadi kebutuhan pokok bagi perusahaan. Kemajuan teknologi memacu perusahaan membuat pembahasan agar dapat mempermudah dalam pelaksanaan pemasaran dan dapat memperluas jaringan perusahaannya.

Salah satu cara meningkatkan luas daerah pemasaran adalah dengan menggunakan internet. Pemakaian teknologi internet pada saat ini sangat meluas dikalangan masyarakat. Teknologi internet yang berkembang dengan pesat dirasakan sangat dibutuhkan di berbagai bidang usaha. Internet dapat membantu perusahaan untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat, sehingga perusahaan dapat melakukan pemasaran dengan lebih cepat tanggap, efektif, dan efisien. Internet merupakan salah satu media elektronik yang memberi kemudahan dan informasi dalam melaksanakan aktivitas-aktivitas bisnis, perniagaan, dan aktivitas lainnya . Oleh karena itu pada era sekarang ini banyak perusahaan yang telah memanfaatkan jasa pelayanan internet untuk menunjang kegiatan bisnisnya, seperti misalnya sebagai media promosi yang dapat diakses seluruh dunia dan dalam waktu 24 jam. Demikian pula dengan aplikasi web dan browser internet maupun intranet yang sudah banyak digunakan sebagai media perdagangan antara perusahaan dengan konsumennya.

Keuntungan yang diperoleh jika perusahaan bisa memanfaatkan internet salah satunya adalah perusahaan tersebut akan lebih mudah memberikan informasi, sehingga konsumen pun akan lebih mudah menerimanya. Hal tersebut merupakan suatu strategi bisnis yang dapat diberikan secara multimedia yang akan membantu meningkatkan mutu dari kualitas pelayanan, kenyamanan, efektifitas dan efisiensi informasi yang diberikan terhadap konsumen.

PD. Mulia Rahayu adalah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan mebel seperti meja, lemari, kitchen set, serta kusen, pintu, jendela, dan lain-lain. PD. Mulia Rahayu sendiri akan mengembangkan usahanya agar masyarakat luas dapat mengenalnya. Dalam pelaksanaan pemasaran mebel, PD. Mulia Rahayu belum menggunakan suatu sistem yang terkomputerisasi, pengerjaan dalam proses penjualan masih secara manual dimana masih menggunakan sistem penulisan tangan untuk merekap data-data dan proses penjualan. Dengan masih menggunakan sistem manual tersebut, kinerja petugas tidak optimal. Kondisi tersebut akan sangat membutuhkan banyak tenaga dan waktu untuk dapat melayani para pelanggan dalam waktu bersamaan, sehingga akhirnya akan muncul keluhan-keluhan dari pihak pelanggan terhadap pelayanan yang diberikan oleh pihak PD. Mulia Rahayu.

Hal serupa terjadi pada PD. Mulia Rahayu bergerak dalam penjualan mebel, proses transaksi di PD. Mulia Rahayu masih menggunakan sistem manual, yaitu melalui pihak atau orang lain yang langsung datang ke tempat memesan barang yang diinginkan, melalui telepon dan juga melalui selebar kertas yang tidak dipersiapkan untuk pemesanan, yang mana sistem tersebut masih memiliki banyak kekurangan. Kendala yang sering terjadi dengan penggunaan sistem tersebut adalah sering terjadinya kesalahan pengiriman barang yang dipesan untuk pelanggan, jumlah barang yang diterima tidak sesuai pesanan, harga yang tidak sesuai, tempat pengiriman yang salah, serta dokumen pemesanan yang tidak ada.

Dengan menitik beratkan pada masalah di atas maka perlu dilakukan sebuah terobosan untuk membangun suatu aplikasi sistem informasi tentang pemesanan dan membuat suatu media promosi berbasis web khususnya bagi PD. Mulia Rahayu dan umumnya bagi seluruh pengguna internet yang membutuhkan informasi.

Berdasarkan latar belakang judul yang diambil dalam rangka penyusunan tugas akhir ini adalah “**Aplikasi Pemesanan Mebel Dan Kusen Pada Pd. Mulia Rahayu Berbasis Web**“. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk melakukan survey sebagai bahan yang diperlukan untuk penelitian. Dengan sistem yang

diusulkan tersebut diharapkan dapat membantu permasalahan yang terjadi pada sistem informasi penjualan yang ada di PD. Mulia Rahayu dan penunjang pemasaran dalam bentuk yang lainnya guna memudahkan para pelaku pemasaran dalam pencapaian targetnya.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi pemesanan mebel dan kusen pada PD. Mulia Rahayu untuk masyarakat Batam.
2. Bagaimana proses penjualan dan pemesanan online sehingga pelanggan mudah memesan mebel.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pemesanan mebel dan kusen di PD. Mulia Rahayu berbasis web ini mengolah data stok, type, jenis kayu, ukuran, harga, perjanjian, pembelian, dan pembayaran.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa Pemrograman PHP.
3. Aplikasi ini digunakan hanya untuk kawasan Batam.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah aplikasi berbasis web yang berguna sebagai media informasi pemasaran dan pemesanan yang lebih komunikatif dan informatif untuk promosi produk secara detail
2. Mengimplemetasikan perangkat lunak untuk membantu pemesanan mebel dan kusen yang berbasis web agar dapat digunakan dengan mudah dan hemat waktu serta biaya.
3. Mengimplementasikan perangkat lunak untuk membantu konsumen untuk melakukan pencarian dan pemesanan mebel sesuai dengan kebutuhan.

4. Mengimplementasikan perangkat lunak untuk membantu PD. Mulia Rahayu Dalam mengatur dan mengolah data pesanan yang telah dikirimkan pemesan melalui aplikasi.

1.5. Manfaat

Hasil penelitian yang dihasilkan diharapkan dapat dimanfaatkan untuk :

1. Bagi PD. Mulia Rahayu
 - a. Mempermudah dalam melakukan promosi untuk pemesanan mebel, seperti kusen, pintu, jendela dan lain-lain.
 - b. Mempermudah dalam hal penyajian informasi yang akurat dan aktual serta lengkap seperti yang diinginkan oleh PD. Mulia Rahayu.
2. Bagi Konsumen
 - a. Mempermudah konsumen dalam memesan mebel ataupun kusen sesuai dengan kebutuhan mereka pada PD. Mulia Rahayu.
 - b. Mempermudah pengguna atau para pemesan karena menghemat waktu dan biaya saat akan mencari mebel dan kusen yang diinginkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan untuk menyajikan gambaran singkat mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, sehingga akan memperoleh gambaran jelas tentang isi dari penelitian ini. Terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan pada aplikasi pemesanan mebel dan kusen pada PD. Mulia Rahayu berbasis web.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB ini berisi landasan teori tentang materi-materi atau tinjauan pustaka yang digunakan sebagai pendukung selama pengerjaan tugas akhir. Berisi tentang penjelasan mebel dan kusen, uml, aplikasi, perangkat lunak pengembang aplikasi, serta tinjauan pustaka.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada BAB ini berisi tentang analisis sebelum melakukan perancangan. Analisa dan perancangan yang dilakukan adalah analisis deskripsi umum sistem, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, *use case diagram*, *skenario use case*, *class diagram* perancangan basis data serta perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada BAB ini berisi tentang implementasi dan hasil perancangan yang telah dibuat dalam bentuk *coding*, uji hasil implementasi sistem, hasil analisis sistem serta evaluasi hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB ini berisi tentang kesimpulan dari aplikasi yang dibuat dan diambil berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan serta berisi saran yang berguna bagi pengembangan aplikasi selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Mebel dan Kusen

1. Mebel

Kata mebel dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi *furniture*. Istilah mebel digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior arsitektural. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu *meubel*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel*.

Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi pemakainya (Baryl, 1977 dalam Marizar, 2005).

2. Kusen

Kusen merupakan bagian dari konstruksi pada dinding bangunan yang mempunyai fungsi perletakan dan duduknya daun pintu dan daun jendela (Reza, 2012).

- Fungsi dan Jenis Kusen :

Kusen juga memiliki beberapa fungsi antara lain (Agung Mustiko, 2014)

1. Sebagai tempat perletakan daun pintu maupun jendela.
2. Sebagai bagian konstruksi bangunan.
3. Sebagai penyekat dinding bangunan.

- Begitu pula dapat dibagi menjadi beberapa jenis menurut kategorinya :

1. Berdasarkan fungsinya dapat dibedakan antara: kusen pintu dan kusen jendela.
2. Berdasarkan lokasinya dapat dibedakan kusen dalam dan kusen luar
3. Berdasarkan bahan yang dipergunakan dibedakan antara: kusen kayu, kusen, logam, kusen uPVC dan kusen beton.

2.2 Database

Menurut Kristanto (1999:9), *Database* merupakan kumpulan file yang saling berelasi (berhubungan), relasi tersebut dapat dilihat pada kunci dari setiap file yang ada. Satu *database* menunjukkan satu kumpulan data yang dapat dipakai dalam satu lingkup perusahaan atau instansi.

Database kerap digunakan sebagai acuan terhadap data itu sendiri, namun *database* memiliki komponen tambahan lainnya yang juga menjadi suatu bagian sistem yang dinamakan *Database Management Sistem* (DBMS) yang terdiri dari *hardware*, *software*, beserta data, *user*, dan prosedur.

Hardware merupakan sistem komputer yang berguna untuk menyimpan dan mengakses *database* yang dilengkapi oleh jaringan (*network*) dengan sebuah *server* dan program *client* yang beroperasi di komputer *desktop*. *Server* merupakan prosesor pusat yang secara fisik merupakan tempat penyimpanan *database*. *Client* merupakan program yang berinteraksi dengan DBMS dan berjalan di komputer *desktop* personal untuk mengakses *database* dari pihak *user* dan hanya satu *user* yang dapat mengakses *database* pada satu waktu. (Sumber : *Schaum's, Relational Databases, Erlangga. 2004*).

2.3 UML (Unified Modeling Language)

(*Unified Modeling Language*) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun (Sugiarti, 2013).

2.4 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang

diinginkan pengguna. Aplikasi memiliki banyak model seperti aplikasi berbasis *desktop*, *web*, *mobile* dan lain lain (Safaat, 2012).

1. Aplikasi *Desktop*

Aplikasi *Desktop* adalah suatu aplikasi yang dapat beroperasi secara *offline*, tetapi harus menginstalnya sendiri pada laptop atau computer kita (Buyens, 2001).

2. Aplikasi *Mobile*

Secara istilah aplikasi adalah program siap yang pakai untuk melakukan suatu fungsi bagi pengguna atau *user*. Istilah *mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat lain (Buyens, 2001).

3. Aplikasi *web*

Aplikasi Web adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan *internet* (Sibero, 2011)

2.5 Perangkat Lunak Pengembang Aplikasi

Ada beberapa perangkat lunak pengembangan aplikasi pemesanan mebel dan kusen pada PD. Mulia Rahayu ini, mulai dari bahasa pemrograman yang digunakan adalah *php* dan *html*, *XAMPP*, *Dreamweaver*, *Sublime text 3* adalah text editor yang dipakai. DBMS yang digunakan yaitu *MySQL*.

1. PHP dan HTML

PHP adalah Bahasa *server-side –scripting* yang digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis. Salah satu keunggulan *PHP* adalah kemampuannya untuk mengkoneksikan ke berbagai macam basisdata (Arief, 2011). *HTML* disebut bahasa paling dasar dan penting yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola tampilan pada halaman *website*. (Saputra, 2012)

2. Sublime text 3 dan Adobe Dreamweaver 8.

Sublime text adalah teks editor berbasis Python, sebuah teks editor yang mudah dan simpel sehingga cukup terkenal dikalangan developer

(pengembang), penulis dan desainer. Programmer menggunakan sublime text untuk merubah *source code* yang sedang di kerjakan. (Faridl, 2015)

Adobe Dreamweaver adalah suatu perangkat lunak web editor keluaran Adobe System yang digunakan untuk membangun dan mendesain suatu website dengan fitur - fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya (Sadeli, 2013)

3. Basis Data dan MySQL

Basis Data sekumpulan data yang disusun dalam bentuk atau beberapa tabel yang saling berkaitan maupun berdiri sendiri. (Arbie, 2014). MySQL adalah sebuah sistem manajemen relasi (relational data-base management system) yang bersifat terbuka. Terbuka maksudnya adalah MySQL dapat *download* oleh siapa saja, maksudnya dapat digunakan secara gratis baik untuk modifikasi sesuai dengan kebutuhan user maupun sebagai suatu program komputer. (Arbie, 2004)

2.6 Tinjauan Pustaka

Ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Situmeang (2016) penjualan mebel pada CV. Dwimitra Solusindo masih menggunakan sistem manual yaitu seperti pencatatan di dalam buku besar seperti pencatatan stok barang dan pencatatan penjualan dan pembelian masih menggunakan dokumen kertas/arsip yang dilakukan secara manual.

Penelitian juga dilakukan oleh Seto (2013) tentang menghasilkan sistem informasi yang dapat memudahkan pengunjung ataupun member dalam hal melakukan transaksi di manapun berada dan memudahkan member untuk mengetahui informasi tentang produk-produk perusahaan.

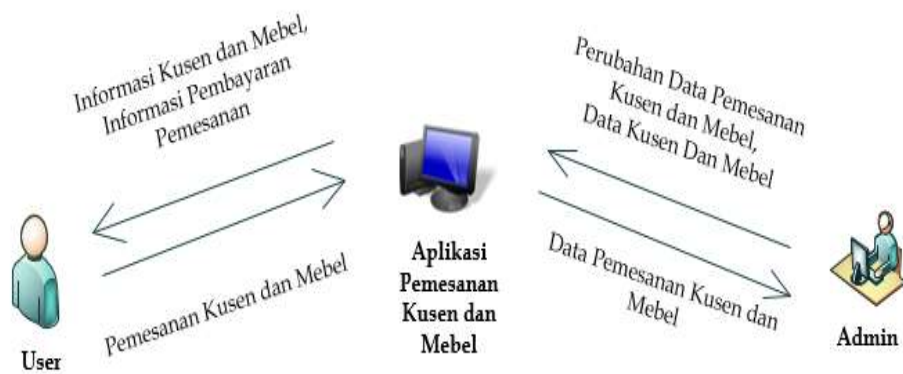
Wicaksono dkk (2016) Aplikasi yang dibuat dapat menyimpan data-data dan menampilkan transaksi pemesanan mebel, konfirmasi status pemesanan dan pembayaran, dan informasi penerimaan mebel, dan konfirmasi status pengiriman ini.

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian

Penulis	Situmeang (2016)	Seto (2013)	Wicaksono dkk (2016)
Judul Penelitian	Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Furniture Pada Cv. Dwimitra Solusindo Bandung Berbasis Web	Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web Pada Mebel Angkasa Pekalongan	Rancangan Bangun Aplikasi Penjualan Perabot Mebel Berbasis Web Pada CV. Azaria Abadi Permai
Software	PHP & MySql, HTML, Javascript, CSS, XAMPP	Adobe Photoshop, Dreamweaver, dan BDMS MySql	Sistem Operasi Microsoft Windows 7, Google Chrome, dan MySql Database 5.6
Teknologi	Berbasis Web	Berbasis Web	Berbasis Web
Fitur Aplikasi	Pembayaran bisa secara tunai/transfer	Aplikasi dapat menghasilkan pembukuan secara terkomputerisasi	Aplikasi dapat menghasilkan laporan baik laporan penjualan, laporan pelunasan pelanggan, dan laporan stok mebel.
Deskripsi	Sistem informasi penjualan dan pembelian Furniture ini dikembangkan agar pihak CV lebih efektif dan efisien dalam penjualan.	Sistem Informasi Penjualan Mebel ini dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan dan terkomputerisasi sehingga semua transaksi saling terintegrasi.	Aplikasi penjualan perabot mebel berbasis <i>web</i> ini dibuat untuk membantu pengelolaan Penjualan.
Tujuan	Untuk mempermudah CV. Dwimitra Guna dalam melakukan penjualan dan membantu proses transaksi jual beli barang.	Untuk mempermudah pembeli dalam mengetahui informasi apa saja yang ada di Mebel Angkasa Pekalongan.	Untuk mempermudah interaksi dengan pelanggan, admin penjualan, dan bagian gudang pada CV. Azaria Abadi Permai.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Umum Sistem



Gambar 3. 1 Deskripsi Umum Sistem

Dalam proses absensi pada sistem ini terdapat beberapa tahapan yaitu :

1. User adalah calon pembeli yang mencari pembuat mebel dan kusen atau konsumen.
2. Admin adalah orang yang mengatur aplikasi agar berjalan seperti semestinya, tugasnya adalah memeriksa dan mengelola data pemesanan dan mengubah data pemesanan jika sudah selesai.

3.2 Kategori Pengguna Sistem

Kategori pengguna terdiri dari 2 yaitu User dan admin. Masing-masing tugas pengguna disajikan pada tabel 2.

Tabel 3. 1 Tugas masing-masing user berdasarkan kategori

No	Kategori pengguna	Tugas
1.	User	a. Melakukan pemesanan b. Menghubungi penjual melalui kontak yang tertera pada halaman jasa
4.	Admin	a. Melakukan verifikasi data pendaftaran akun baru b. Mengelola data user dan pemesanan

3.3 Kebutuhan Fungsional

F01. Admin dapat mengelola akun.

F02. Admin dapat mengubah status pemesanan.

F03. Admin dapat menambah dan mengubah data kusen dan mebel.

F04. Admin dan User dapat mengubah data akun.

F05. User dapat mendaftarkan akun.

F06. User dapat melakukan pemesanan.

F07. User dapat membatalkan pemesanan.

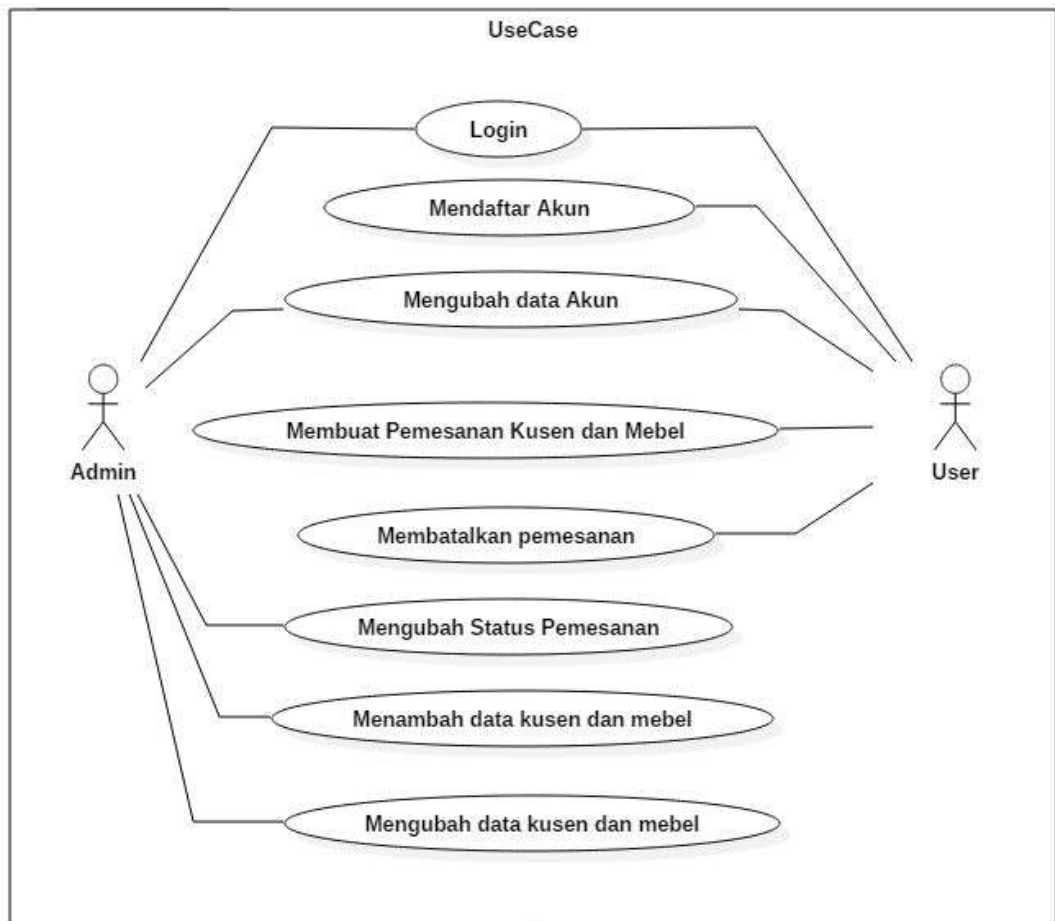
3.4 Kebutuhan Non Fungsional

NF01. Admin dan User harus melakukan login agar dapat mengakses Aplikasi.

NF02. Sistem menggunakan bahasa Indonesia.

NF03. Sistem mudah digunakan dan dioperasikan.

3.5 Use Case Diagram



Gambar 3. 2 Use Case Diagram

3.6 Skenario User Case

3.6.1 Skenario Use Case Login

Tabel 3. 2 Skenario Use Case Login

Nama use case	Login
Deskripsi	Pengguna login ke dalam aplikasi menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang telah tersedia.
Aktor	Admin, User
Kondisi awal	Aplikasi telah terbuka
Kondisi akhir	Pengguna mendapatkan hak akses
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin / User mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> 2. Sistem melakukan verifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> 3. Admin / User masuk ke dalam aplikasi
Skenario alternative	2a [<i>username</i> / <i>password</i> salah] kembali ke langkah 1

3.6.2 Skenario Use Case Mendaftar Akun

Tabel 3. 3 Skenario Use Cse Mendaftar Akun

Nama use case	Mendaftar Akun
Deskripsi	User melakukan pendaftaran
Aktor	User
Kondisi awal	Aplikasi telah terbuka
Kondisi akhir	Data pendaftaran User tersimpan ke dalam database
Skenario	<ol style="list-style-type: none">1. Sistem menampilkan borang pendaftaran akun2. User mengisi data pendaftaran akun3. Sistem validasi data pendaftaran akun4. Sistem menyimpan data pendaftaran akun ke dalam database
Skenario alternative	2a[data kurang lengkap/salah] kembali ke langkah 2

3.6.3 Skenario Use Case Mengubah Akun

Tabel 3. 4 Skenario Use Case Mengubah Akun

Nama use case	Mengubah Akun
Deskripsi	Admin dan User mengubah akun sesuai dengan kebutuhan
Aktor	Admin dan User
Kondisi awal	Admin dan User telah login
Kondisi akhir	Perubahan akun pengguna berhasil disimpan di dalam database
Skenario	<ol style="list-style-type: none">1. Sistem menampilkan data akun2. Admin dan User memilih data yang akan diubah3. Sistem menampilkan detail data akun yang akan diubah4. Admin dan User mengubah data akun yang ingin diubah5. Sistem menanyakan konfirmasi perubahan6. Sistem validasi data akun7. Sistem menyimpan data akun
Skenario alternative	4a[data kurang lengkap/salah] kembali ke langkah 4

3.6.4 Skenario Use Case Membuat Pemesanan

Tabel 3. 5 Skenario Use Case Membuat Pemesanan

Nama use case	Membuat Pemesanan
Deskripsi	User melakukan pemesanan
Aktor	User
Kondisi awal	User masuk ke aplikasi
Kondisi akhir	Data pemesanan masuk ke dalam database
Skenario	<ol style="list-style-type: none">1. User mengisi data pemesanan yang telah disediakan2. Sistem menanyakan konfirmasi pemesanan3. Sistem menyimpan data pemesanan
Skenario alternative	1a[data kurang lengkap/salah] kembali ke langkah 1

3.6.5 Skenario Use Case Membatalalkan Pemesanan

Tabel 3. 6 Skenario Use Case Membatalalkan Pemesanan

Nama use case	Membatalalkan Pemesanan
Deskripsi	User membatalkan pemesanan
Aktor	User
Kondisi awal	User telah login dan telah memiliki data pemesanan
Kondisi akhir	Pembatalan pemesanan pengguna berhasil
Skenario	<ol style="list-style-type: none">1. Sistem menampilkan data pemesanan2. User memilih data yang akan dibatalakan.3. Sistem menampilkan detail data pemesanan yang akan dbatalakan.4. User membatalkan pemesanan yang ingin dibatalakan5. Sistem menanyakan konfirmasi pembatalan6. Sistem membatalkan pemesanan.
Skenario alternative	-

3.6.6 Skenario Use Case Mengubah Status Pemesanan

Tabel 3. 7 Skenario Use Case Mengubah Status Pemesanan

Nama use case	Mengubah Status Pemesanan
Deskripsi	Admin mengubah status pemesanan jika pemesanan telah selesai/masih dalam proses pembuatan
Aktor	Admin
Kondisi awal	Admin masuk ke aplikasi
Kondisi akhir	Perubahan status pemesanan berhasil disimpan di dalam database
Skenario	<ol style="list-style-type: none">1. Sistem menampilkan status pemesanan2. Admin memilih data yang akan diubah3. Sistem menampilkan detail data pemesanan yang akan diubah4. Admin mengubah status pemesanan yang ingin diubah5. Sistem menanyakan konfirmasi perubahan6. Sistem validasi status pemesanan7. Sistem menyimpan status pemesanan
Skenario alternative	-

3.6.7 Skenario Use Case Menambahkan Data Mebel dan Kusen

Tabel 3. 8 Skenario Use Case Menambah Data Mebel dan Kusen

Nama use case	Menambah Data Mebel dan Kusen
Deskripsi	Admin melakukan tambah data mebel dan kusen jika ada yang baru
Aktor	Admin
Kondisi awal	Admin masuk ke aplikasi
Kondisi akhir	Data kusen dan mebel tersimpan ke dalam database
Skenario	<ol style="list-style-type: none">1. Admin mengisi data mebel dan kusen2. Sistem validasi data mebel dan kusen3. Sistem menyimpan data mebel dan kusen ke dalam database
Skenario alternative	1a[data kurang lengkap/salah] kembali ke langkah 1

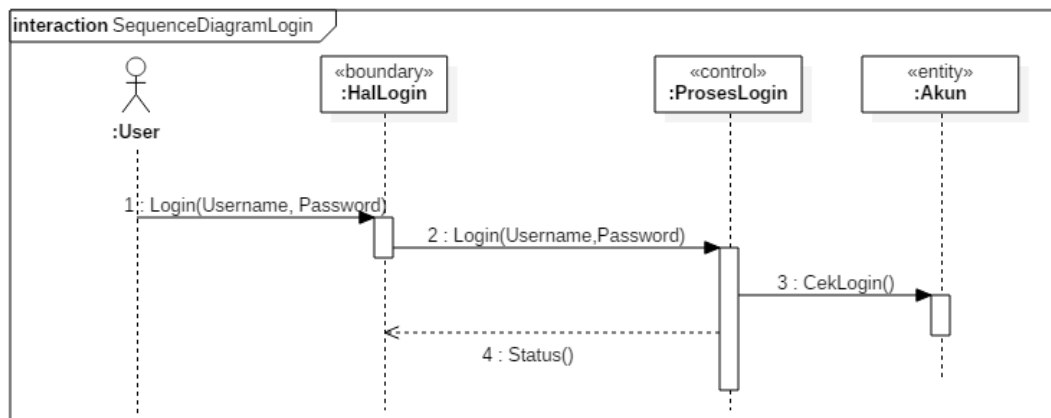
3.6.8 Skenario Use Case Mengubah Data Mebel dan Kusen

Tabel 3. 9 Skenario Use Case Mengubah data Mebel dan Kusen

Nama use case	Mengubah Data Mebel dan Kusen
Deskripsi	Admin mengubah data mebel dan kusen sesuai dengan kebutuhan
Aktor	Admin
Kondisi awal	Admin masuk ke aplikasi
Kondisi akhir	Perubahan data mebel dan kusen berhasil disimpan di dalam database
Skenario	<ol style="list-style-type: none">1. Admin masuk ke halaman ubah data mebel dan kusen2. Admin mengubah data mebel dan kusen3. Sistem menanyakan konfirmasi perubahan4. Sistem validasi data mebel dan kusen5. Sistem menyimpan data mebel dan kusen ke dalam database.
Skenario alternative	2a[data kurang lengkap/salah] kembali ke langkah 2

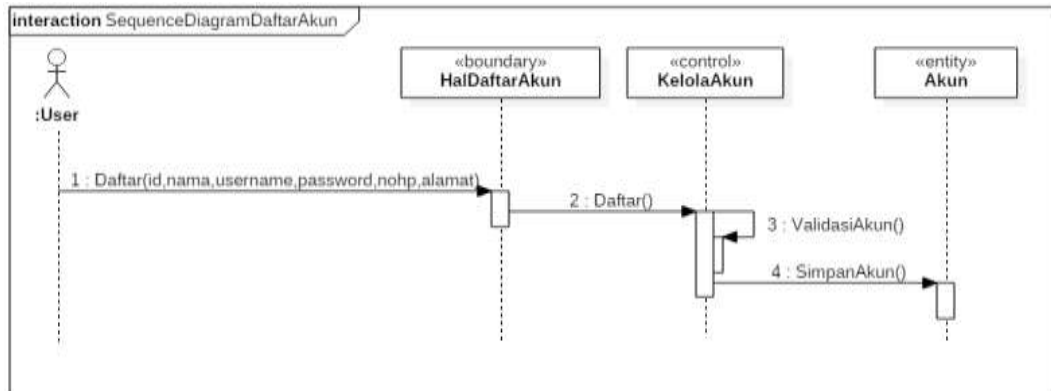
3.7 Sequence Diagram

3.7.1 Sequence Diagram Login



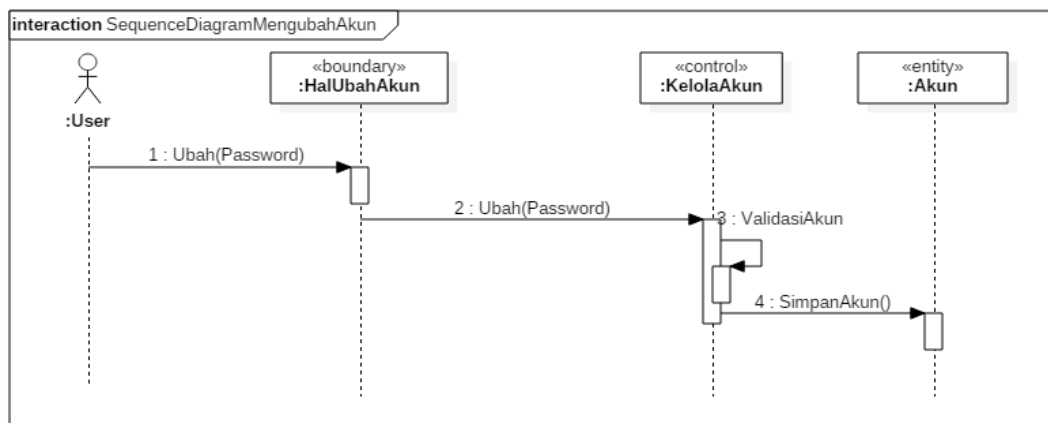
Gambar 3. 3 Sequence Diagram Login

3.7.2 Sequence Diagram Mendaftar Akun



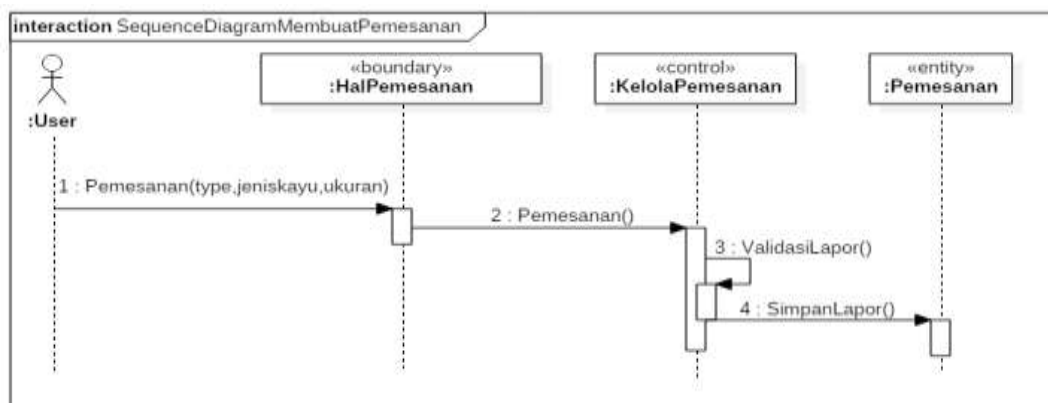
Gambar 3. 4 Sequence Diagram Mendaftar Akun

3.7.3 Sequence Diagram Mengubah Akun



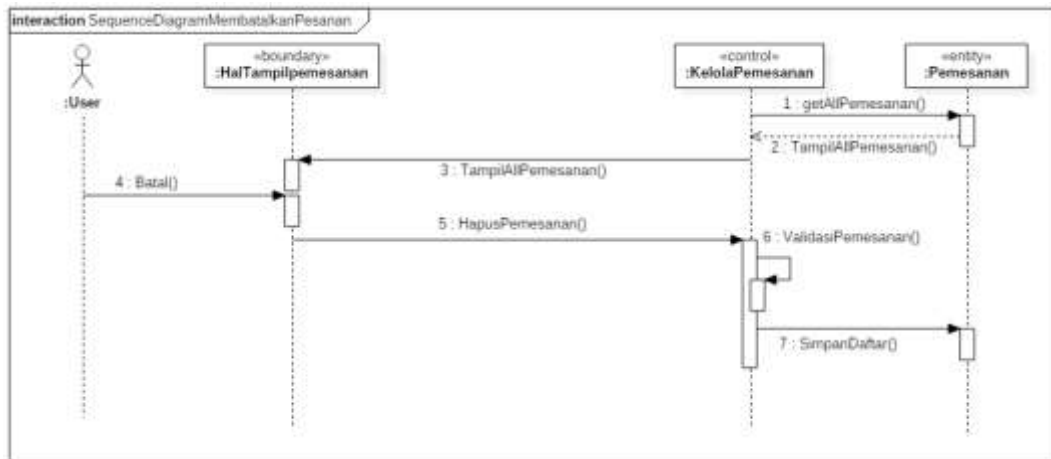
Gambar 3. 5 Sequence Diagram Ubah Akun

3.7.4 Sequence Diagram Membuat Pemesanan



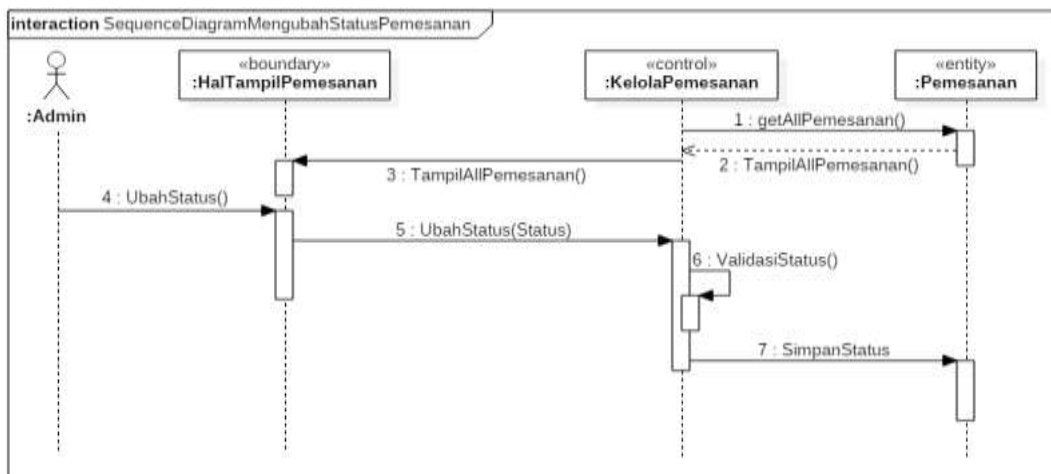
Gambar 3. 6 Sequence Diagram Membuat Pemesanan

3.7.5 Sequence Diagram Membatalkan Pemesanan



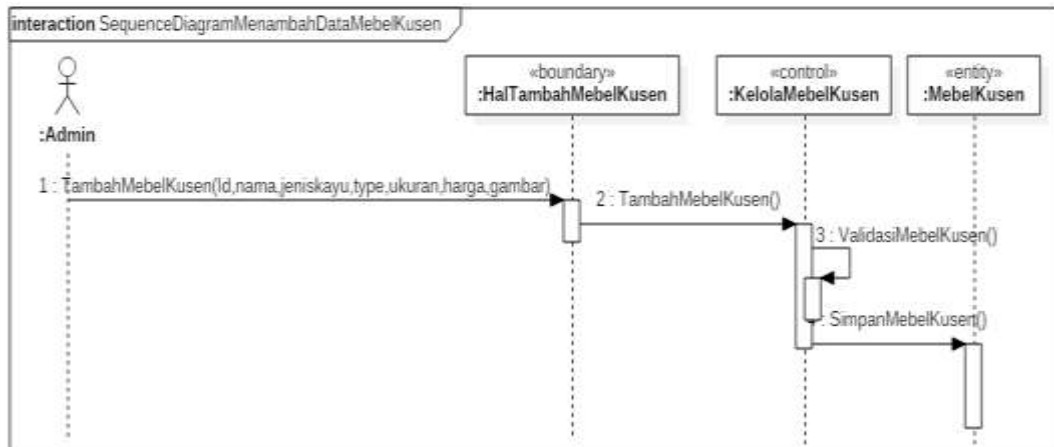
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Membatalkan Pemesanan

3.7.6 Sequence Diagram Mengubah Status Pemesanan



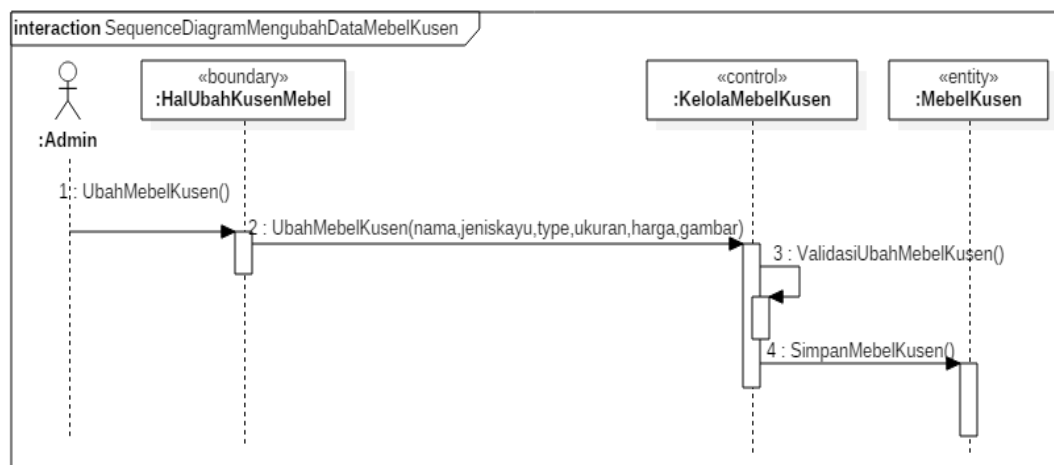
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Mengubah Status Pemesanan

3.7.7 Sequence Diagram Menambahkan Data Mebel dan Kusen



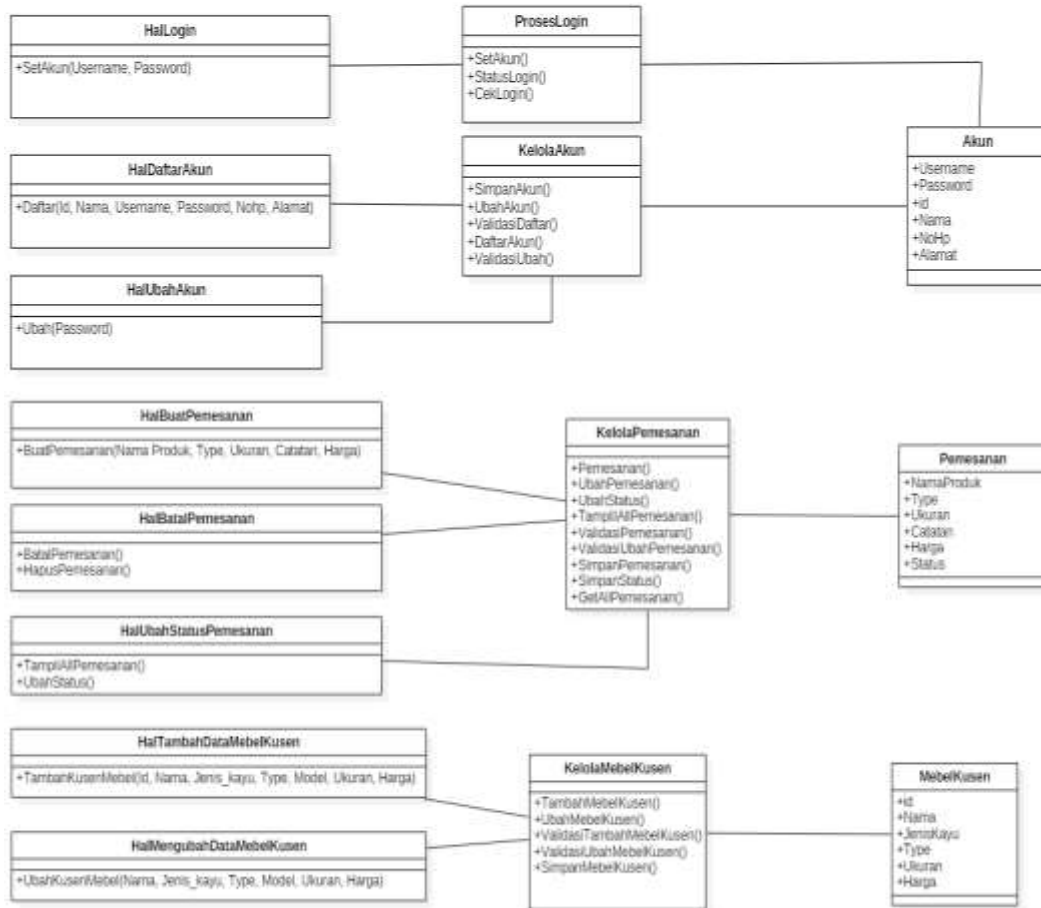
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Menambah Data Mebel dan Kusen

3.7.8 Sequence Diagram Mengubah Data Mebel dan Kusen



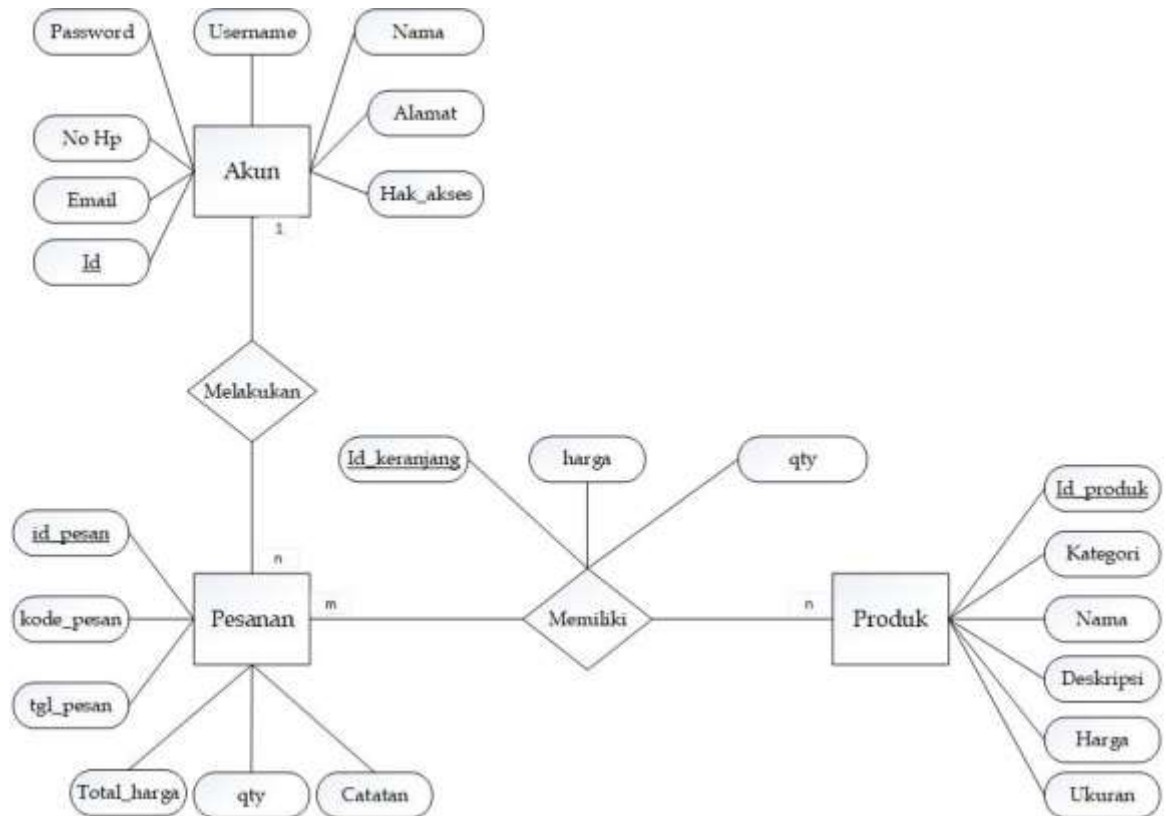
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Menambah Data Mebel dan Kusen

3.8 Class Diagram



Gambar 3. 11 Class Diagram

3.9 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. 12 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada ERD yang telah digambarkan pada Gambar 12. ERD Aplikasi Pemesanan Mebel dan Kusen Berbasis Web, memiliki 3 entitas dan 2 relasi. Mengenai penjelasan dari tiap entitas yang ada, akan dijelaskan pada rancangan tabel dari tiap entitas.

3.9.1 Rancangan Tabel User

Tabel 3. 10 Rancangan Tabel User

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_user	Integer	11	Primary	Auto Increment
nama_user	Varchar	40		NOT NULL
email_user	Varchar	40		NOT NULL
password_user	Varchar	40		NOT NULL
alamat_user	Varchar	255		NOT NULL
no_user	interger	13		NOT NULL

3.9.2 Rancangan Tabel Produk

Tabel 3. 11 Rancangan Tabel Produk

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
Id_produk	Integer	11	Primary	Auto Increment
Id_kategori	Integer	11		NOT NULL
nama	Varchar	90		NOT NULL
gambar	Varchar	100		NOT NULL
harga	Varchar	11		NOT NULL
deskripsi	Varchar	300		NOT NULL
ukuran	date			NOT NULL

3.9.3 Rancangan Tabel Keranjang

Tabel 3. 12 Rancangan Tabel Keranjang

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_keranjang	Integer	11	Primary	Auto Increment
kode_pesanan	Varchar	100		NOT NULL
id_user	Integer	11		NOT NULL
id_produk	Varchar	11		NOT NULL
qty	Varchar	5		NOT NULL
harga	Varchar	12		NOT NULL
total_harga	Varchar	12		NOT NULL
total_bayar	Varchar	20		NOT NULL
qty_total	Varchar	10		NOT NULL

3.9.4 Rancangan Tabel Pemesanan

Tabel 3. 13 Rancangan Tabel Pemesanan

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_pesanan	Integer	11	Primary	Auto Increment
kode_pesanan	Varchar	100		NOT NULL
id_user	Integer	11		NOT NULL
id_produk	Varchar	11		NOT NULL
qty	Varchar	10		NOT NULL
harga	Varchar	15		NOT NULL
total_harga	Varchar	15		NOT NULL
total_bayar	Varchar	15		NOT NULL
qty_total	Varchar	15		NOT NULL
Catatan	Text			NOT NULL

3.9.5 Rancangan Tabel Kategori

Tabel 3. 14 Rancangan Tabel Kategori

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_kategori	Integer	11	Primary	Auto Increment
kategori	Varchar	40		NOT NULL

3.9.6 Rancangan Tabel Stok

Tabel 3. 15 Rancangan Tabel Stok

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_stok	Integer	11	Primary	Auto Increment
id_produk	Integer	11		NOT NULL
stok	Varchar	5		NOT NULL

3.9.7 Rancangan Tabel Selesai

Tabel 3. 16 Rancangan Tabel Selesai

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
kode_pesanan	Varchar	100	Primary	Auto Increment
id_user	Integer	11		NOT NULL
qty_total	Varchar	10		NOT NULL
bayar	Varchar	15		NOT NULL
total_bayar	Varchar	15		NOT NULL
tgl_order	Text			NOT NULL
status_pesanan	Enum	'order','lunas'		NOT NULL
status_pengiriman	Enum	'dikirim';diterima'		

3.9.8 Rancangan Tabel Tujuan

Tabel 3. 17 Rancangan Tabel Tujuan

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_tujuan	Integer	11	Primary	Auto Increment
kode_pesanan	Varchar	110		NOT NULL
nama_pesanan	Varchar	50		NOT NULL
alamat_penerima	Varchar	200		NOT NULL
No_telp	Varchar	13		NOT NULL

3.9.9 Rancangan Tabel Admin

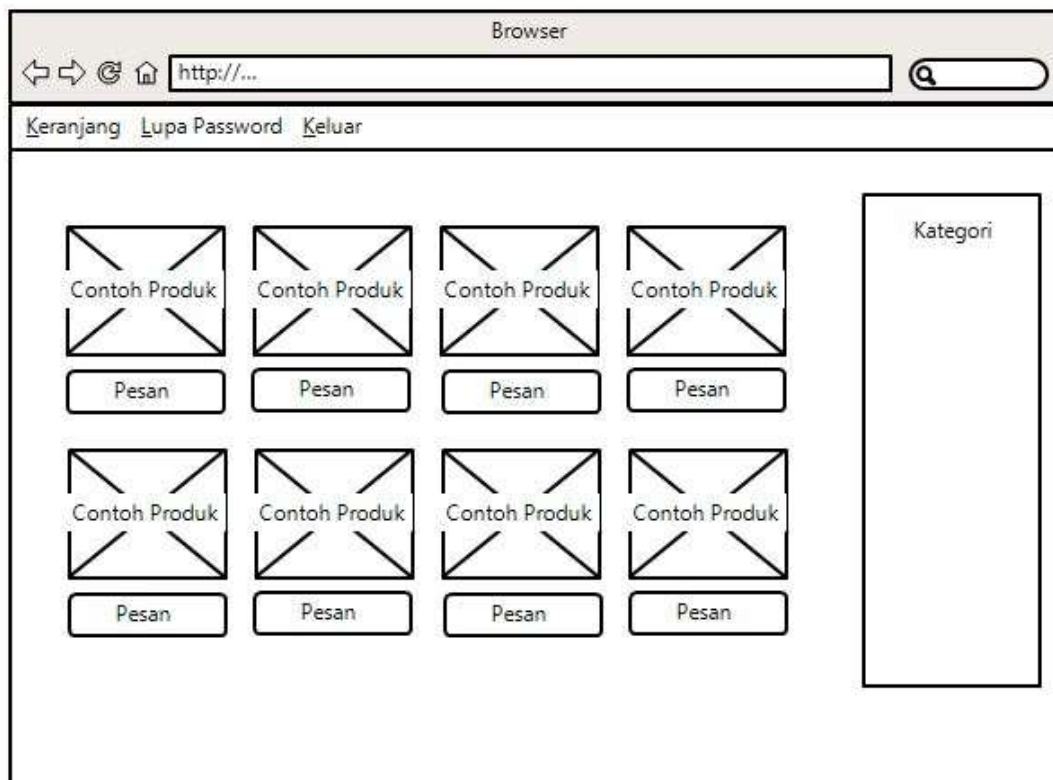
Tabel 3. 18 Rancangan Tabel Admin

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
Id_admin	Integer	11	Primary	Auto Increment
Nama_admin	Varchar	40		NOT NULL
Email_admin	Varchar	40		NOT NULL
Password_admin	Varchar	40		NOT NULL
Level	Enum	'owner;'admin'		NOT NULL

3.10. Perancangan Antarmuka

3.10.1. Perancangan Tampilan Halaman Utama

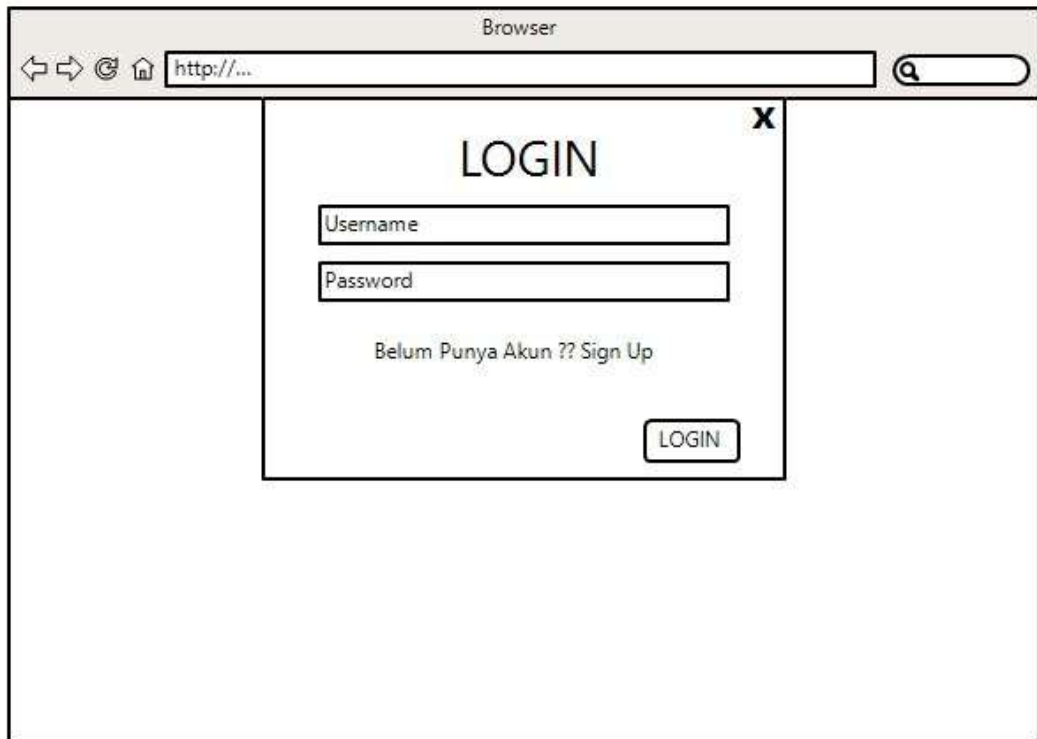
Berikut adalah tampilan halam utama, dihalaman ini juga akan menampilkan sebagian informasi Produk yang tersedia, pengguna juga bisa melakukan pencarian informasi produk di bagian pencarian sesuai dengan kategori yang diinginkan pengguna.



Gambar 3. 13 Tampilan Halaman Utama

3.10.2. Perancangan Tampilan Halaman Login

Berikut adalah tampilan login untuk admin dan user. Jika user sudah memiliki akun maka user tinggal melakukan login, jika belum mempunyai akun maka user dapat mengklik 'sign up'.



The image shows a browser window with a login form. The browser's address bar contains 'http://...'. The form is titled 'LOGIN' and has a close button 'X' in the top right corner. It contains two input fields: 'Username' and 'Password'. Below the fields is a link that says 'Belum Punya Akun ?? Sign Up' and a 'LOGIN' button.

Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Login

3.10.3. Perancangan Tampilan Halaman Daftar Akun

Berikut ini adalah tampilan mendaftarkan akun. Ini adalah tampilan dari “Sign Up” bila user belum mempunyai akun, pada halaman ini user akan diminta untuk memasukkan data yang diperlukan untuk melakukan login.



The image shows a web browser window with the title "Browser". The address bar contains "http://...". Below the address bar, there are navigation links: "Home", "Login", and "Tentang". The main content area is titled "DAFTAR AKUN" and contains a registration form with the following fields:

Nama	<input type="text" value="Silahkan Masukkan Nama Anda"/>
Email	<input type="text" value="Silahkan Masukkan Email Anda"/>
Password	<input type="text" value="Silahkan Masukkan Password Anda"/>
Alamat	<input type="text" value="Silahkan Masukkan Alamat Anda"/>
No Telepon	<input type="text" value="Silahkan Masukkan Nomor Telepon Anda"/>

At the bottom right of the form, there are two buttons: "BATAL" and "DAFTAR".

Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Daftar Akun

3.10.4. Perancangan Tampilan Halaman Ubah Akun

Berikut ini adalah tampilan halaman merubah akun user, dimana pada halaman ini user dapat merubah data dirinya.

The image shows a web browser window titled "Browser". The address bar contains "http://...". Below the address bar are navigation icons for Home, Keranjang, and Keluar. The main content area is titled "UBAH AKUN" and contains a form with the following fields:

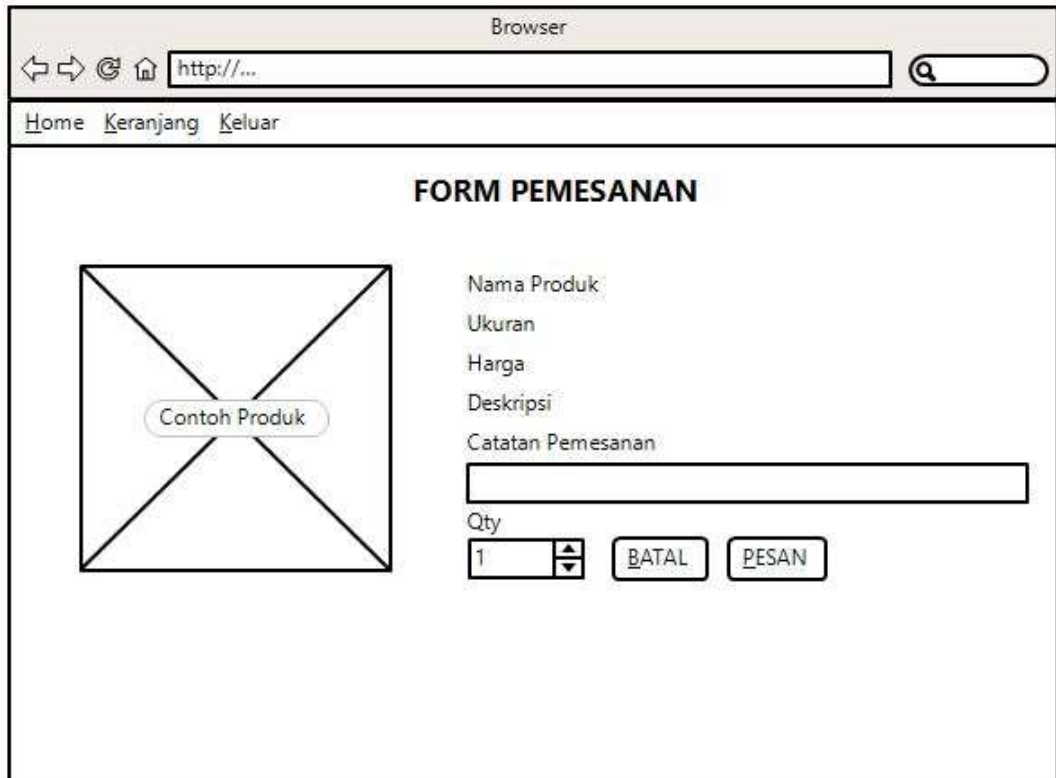
Nama	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
No Telepon	<input type="text"/>

At the bottom right of the form are two buttons: "BATAL" and "UBAH".

Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Ubah Akun

3.10.5. Perancangan Tampilan Halaman Membuat Pesanan

Berikut ini adalah tampilan gambar diatas adalah halaman yang hanya dapat diakses oleh user untuk melakukan pemesanan, dimana sebelumnya user melakukan pemilihan contoh produk yang sudah tersedia sehingga langsung terhubung dengan form pemesanan.

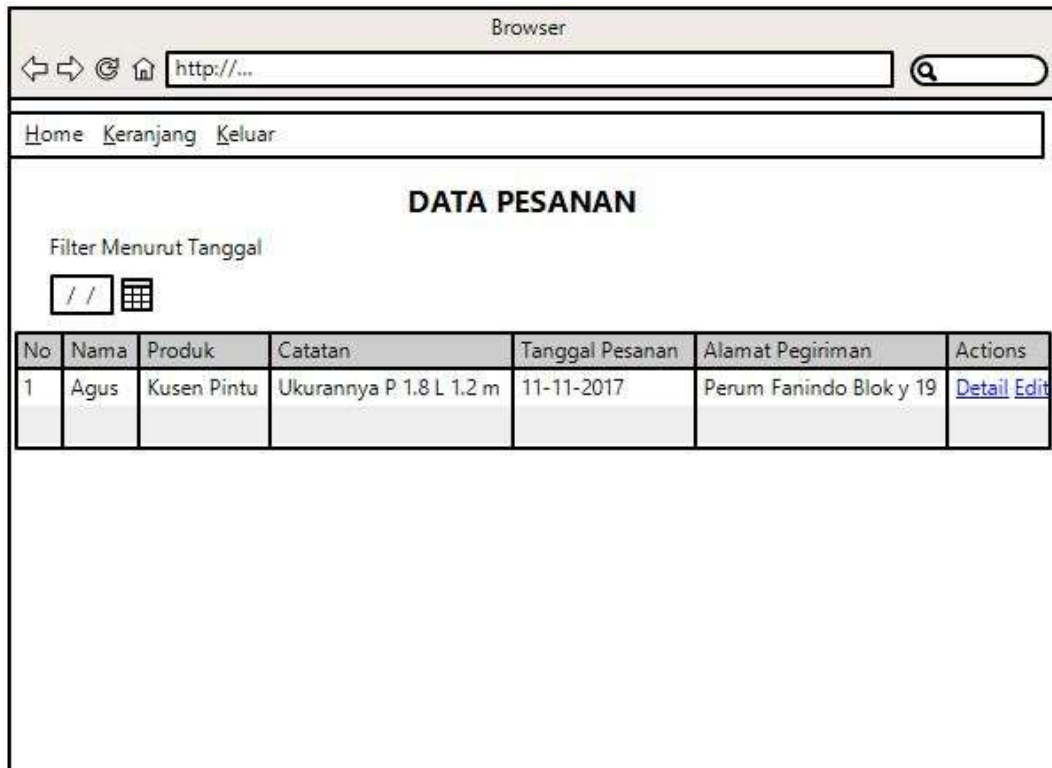


The image shows a web browser window titled "Browser" with a search bar containing "http://...". Below the search bar is a navigation menu with "Home", "Keranjang", and "Keluar". The main content area is titled "FORM PEMESANAN". On the left, there is a square placeholder for a product image with a diagonal cross and the text "Contoh Produk" in the center. To the right of the image is a form with the following fields: "Nama Produk", "Ukuran", "Harga", "Deskripsi", and "Catatan Pemesanan" (a text input field). Below these fields is a "Qty" input field with the value "1" and up/down arrows. At the bottom right of the form are two buttons: "BATAL" and "PESAN".

Gambar 3. 17 Tampilan Halaman untuk Form Pemesanan

3.10.6. Perancangan Tampilan Halaman Data Pesanan

Berikut ini adalah tampilan halaman data pesanan masuk, halaman ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini terdapat pesanan yang masuk dari user serta detailnya.

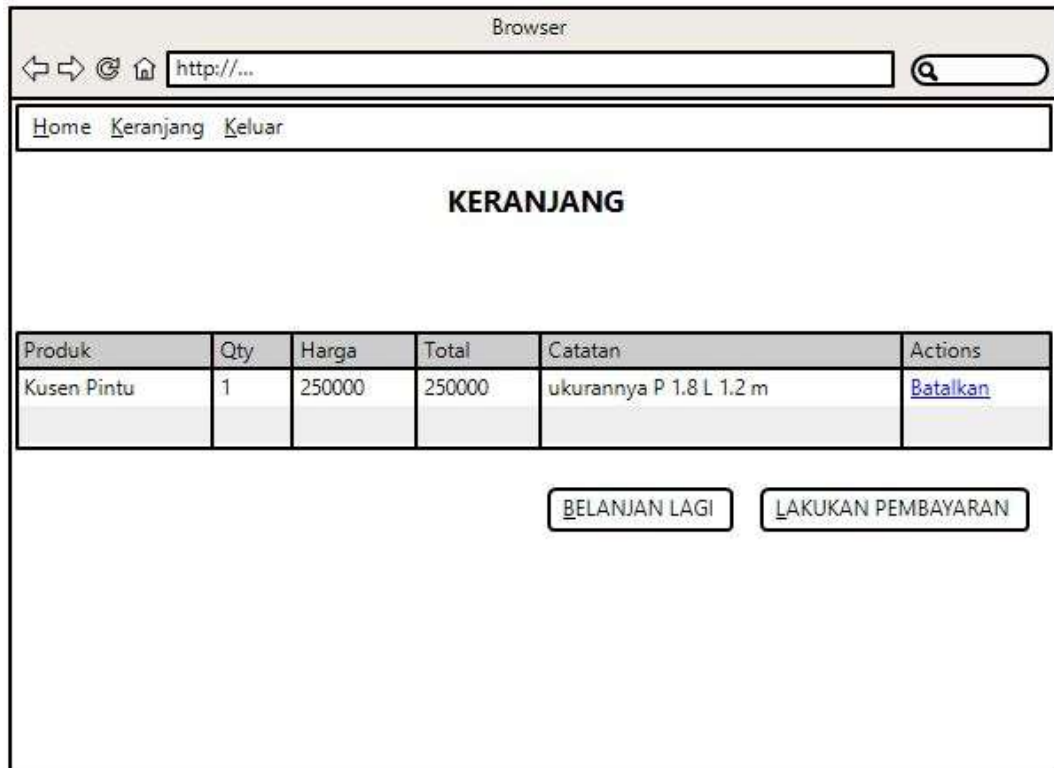


No	Nama	Produk	Catatan	Tanggal Pesanan	Alamat Pengiriman	Actions
1	Agus	Kusen Pintu	Ukurannya P 1.8 L 1.2 m	11-11-2017	Perum Fanindo Blok y 19	Detail Edit

Gambar 3. 18 Tampilan Halaman Data Pesanan

3.10.7. Perancangan Tampilan Halaman Batalkan Pesanan

Berikut adalah tampilan halaman batalkan pemesanan, dimana halaman ini dapat diakses oleh user untuk membatalkan pesanan yang ada dikeranjang sebelum di checkout atau melakukan pembayaran.



Gambar 3. 19 Tampilan Batalkan Pesanan

3.10.8. Perancangan Tampilan Halaman Tambah Produk

Berikut ini ini adalah tampilan halaman untuk menambahkan data produk yang tersedia pada pd mulya rahayu agar produk yang tersedia dapat dilihat oleh user.

The image shows a web browser window titled "Browser" with a navigation bar containing "Produk", "Pesanan Masuk", and "Keluar". The main content area is titled "TAMBAH PRODUK" and contains the following form elements:

Kategori	<input type="text" value="Kategori"/>
Nama	<input type="text" value="Nama Produk"/>
Harga	<input type="text" value="Nama Produk"/>
Deskripsi	<input type="text" value="Deskripsi Produk"/>
Ukuran	<input type="text" value="Ukuran"/>
Gambar	<input type="button" value="Pilih Gambar"/>

At the bottom right of the form are two buttons: "BATAL" and "TAMBAH".

Gambar 3. 20 Tampilan Halaman Tambah Produk

3.10.9. Perancangan Tampilan Halaman Ubah Produk

Berikut ini adalah tampilan halaman mengubah data produk yang tersedia, halaman ini hanya dapat diakses oleh admin.

The image shows a web browser window with the title 'Browser'. The address bar contains 'http://...'. The page content includes a navigation menu with 'Produk', 'Pesanan Masuk', and 'Keluar'. The main heading is 'UBAH PRODUK'. The form consists of the following fields:

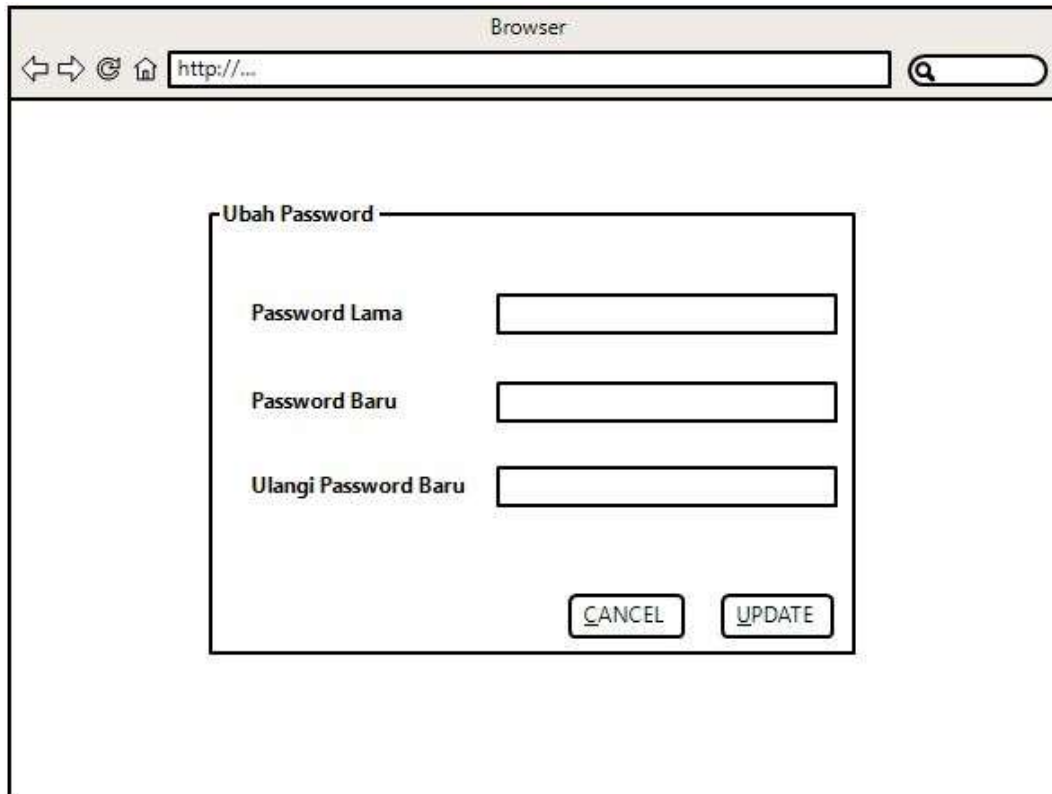
Kategori	<input type="text" value="Kategori"/>
Nama	<input type="text" value="Nama Produk"/>
Harga	<input type="text" value="Nama Produk"/>
Deskripsi	<input type="text" value="Deskripsi Produk"/>
Ukuran	<input type="text" value="Ukuran"/>
Gambar	<input type="button" value="Pilih Gambar"/>

At the bottom right, there are two buttons: 'BATAL' and 'UBAH'.

Gambar 3. 21 Tampilan Halaman Kelola Pengguna

3.10.10. Perancangan Tampilan Halaman Ubah Password

Berikut ini adalah tampilan halaman mengubah password user.



The image shows a browser window titled "Browser" with a search bar containing "http://...". Inside the browser, there is a form titled "Ubah Password" (Change Password). The form contains three input fields: "Password Lama" (Old Password), "Password Baru" (New Password), and "Ulangi Password Baru" (Repeat New Password). Below the input fields are two buttons: "CANCEL" and "UPDATE".

Gambar 3. 22 Tampilan Halaman Kelola Pengguna

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tahap perancangan maka tahap selanjutnya adalah implementasi dan pengujian terhadap produk. Implementasi dari tahap perancangan tersebut adalah sebagai berikut:

4.1. Implementasi Basis Data

4.1.1. Tabel User

Tabel 4. 1 Struktur Tabel User

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_user	Integer	11	Primary	Auto Increment
nama_user	Varchar	40		NOT NULL
email_user	Varchar	40		NOT NULL
password_user	Varchar	40		NOT NULL
alamat_user	Varchar	255		NOT NULL
no_user	integer	13		NOT NULL

4.1.2. Tabel Produk

Tabel 4. 2 Struktur Tabel Produk

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
Id_produk	Integer	11	Primary	Auto Increment
Id_kategori	Integer	11	Foreign key	NOT NULL
nama	Varchar	90		NOT NULL
gambar	Varchar	100		NOT NULL
harga	Varchar	11		NOT NULL
deskripsi	Varchar	300		NOT NULL
ukuran	date			NOT NULL

4.1.3. Tabel Keranjang

Tabel 4. 3 Struktur Tabel Keranjang

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_keranjang	Integer	11	Primary key	Auto Increment
kode_pesanan	Varchar	100		NOT NULL
id_user	Integer	11		NOT NULL

id_produk	Varchar	11		NOT NULL
qty	Varchar	5		NOT NULL
harga	Varchar	12		NOT NULL
total_harga	Varchar	12		NOT NULL
total_bayar	Varchar	20		NOT NULL
qty_total	Varchar	10		NOT NULL

4.1.4. Tabel Pemesanan

Tabel 4. 4 Struktur Tabel Pemesanan

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_pesan	Integer	11	Primary	Auto Increment
kode_pesan	Varchar	100		NOT NULL
id_user	Integer	11	Foreign key	NOT NULL
id_produk	Varchar	11	Foreign key	NOT NULL
qty	Varchar	10		NOT NULL
harga	Varchar	15		NOT NULL
total_harga	Varchar	15		NOT NULL
total_bayar	Varchar	15		NOT NULL
qty_total	Varchar	15		NOT NULL
Catatan	Text			NOT NULL

4.1.5. Tabel Kategori

Tabel 4. 5 Struktur Tabel Kategori

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_kategori	Integer	11	Primary	Auto Increment
kategori	Varchar	40		NOT NULL

4.1.6. Tabel Stok

Tabel 4. 6 Struktur Tabel Stok

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_stok	Integer	11	Primary	Auto Increment
id_produk	Integer	11	Foreign key	NOT NULL
stok	Varchar	5		NOT NULL

4.1.7. Tabel Selesai

Tabel 4. 7 Struktur Tabel Selesai

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
kode_pesanan	Varchar	100	Primary	Auto Increment
id_user	Integer	11	Foreign key	NOT NULL
qty_total	Varchar	10		NOT NULL
bayar	Varchar	15		NOT NULL
total_bayar	Varchar	15		NOT NULL
tgl_order	Text			NOT NULL
status_pesanan	Enum	'order','lunas'		NOT NULL
status_pengiriman	Enum	'dikirim';diterima'		

4.1.8. Tabel Tujuan

Tabel 4. 8 Struktur Tabel Tujuan

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
id_tujuan	Integer	11	Primary	Auto Increment
kode_pesanan	Varchar	110	Foreign key	NOT NULL
nama_pesanan	Varchar	50		NOT NULL
alamat_penerima	Varchar	200		NOT NULL
No_telp	Varchar	13		NOT NULL

4.1.9. Tabel Admin

Tabel 4. 9 Struktur Tabel Admin

Atribut	Tipe Data	Ukuran	Key	Ket
Id_admin	Integer	11	Primary	Auto Increment
Nama_admin	Varchar	40		NOT NULL
Email_admin	Varchar	40		NOT NULL
Password_admin	Varchar	40		NOT NULL
Level	Enum	'owner';'admin'		NOT NULL

4.2. Struktur Direktori

Nama Direktori	Nama Folder		Nama File	Keterangan
pdmulyara hayu	-	CSS	*	Folder yang berisi file <i>Bootstrap</i> CSS untuk kostumisasi <i>Website</i>
		Fonts	*	Folder yang berisi font untuk kepentingan kostumisasi
		JS	*	Folder yang berisi file javascript untuk kepentingan kostumisasi website
		Img	*	Folder yang berisi gambar-gambar untuk tampilan website
	-	-	db.php	File PHP berfungsi untuk menghubungkan <i>website</i> dengan <i>database</i>
	-	-	index.php	File PHP yang berfungsi untuk menampilkan halaman utama aplikasi
	-	-	login.php	File PHP yang berfungsi untuk melakukan proses masuk ke aplikasi
	-	-	keluar.php	File PHP yang berfungsi untuk melakukan proses keluar dari aplikasi
	-	-	actlogin.php	File PHP yang berfungsi untuk memvalidasi apakah data yang dimasukkan benar atau sudah terdaftar

		-	daftar.php	File PHP yang berfungsi untuk melakukan proses daftar akun user
		-	actdaftar.php	File PHP yang berfungsi untuk memvalidasi apakah data yang dimasukkan benar lalu disimpan ke database
		-	detail.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan informasi detail mengenai Produk
			q_detil.php	File PHP berisikan script untuk mejadi query dari detail
		-	produk.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan informasi mengenai Produk yang tersedia.
			pagination 2.php	File PHP berisikan script untuk mennampung daftar kategori yang tersedia.
			seleksi_produk.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan produk yang telah diseleksi berdasarkan kategorinya
		-	kategori.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan daftar kategori yang tersedia.
pdmulyara hayu	page	user	home.php	File PHP yang berisikan script untuk menampilkan halaman utama dari <i>website</i>

		detail.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan informasi detail mengenai Produk
		keluar.php	File PHP yang berfungsi untuk melakukan proses keluar dari aplikasi
		checkout.php	File PHP yang berisi script untuk melanjutkan proses pemesanan atau mengkonfirmasi pemesanan sebelum melakukan pembayaran.
		cari_produk.php	File PHP yang berfungsi untuk melakukan pencarian kata kunci produk.
		qry_cari.php	Proses pencarian dari cari produk.
-		seleksi_produk.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan hasil seleksi dari produk berdasarkan kategori yang tersedia.
-		t_keranjang.php	File PHP berisikan script menambahkan produk yang akan dipesan ke dalam keranjang Pesanan.
		t_transaksi.php	File PHP berisikan script melakukan transaksi pemesanan produk.
		tcek.php	File PHP berisikan script

				melakukan pengecekan terhadap pesanan.
		-	konfirmasi_terima.php	File PHP yang berisikan script untuk mengubah informasi status terima menjadi “sudah terima’.
		-	ubah_password.php	File PHP berisikan script melakukan proses perantian password user yang sedang login.
			welcome.php	File PHP berisikan script kata sambutan pada aplikasi
			nav.php	File PHP berisikan script melakukan proses menampilkan produk yang dipilih berdasarkan kategori.
Pdmulyarahayu	Page	Admin	user.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan data user yang terdaftar.
			set_user.php	File PHP berisikan script untuk menguah atau menghapus user.
			transaksi.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan transaksi yang masuk dari user.
			produk.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan data produk yang terdaftar.
			tambah_produk.php	File PHP berisikan script untuk menambahkan data stook

				produk ke database.
			set_produk.php	File PHP berisikan script untuk memvalidasi data yang masuk.
			p_edit_produk.php	File PHP berisikan script untuk mengubah data produk dari database.
			tambah_stok.php	File PHP berisikan script untuk menambahkan data produk ke database.
			p_tambah_stok	File PHP berisikan script untuk menambahkan data stook produk ke database.
			p_edit_stok	File PHP berisikan script untuk memvalidasi data yang masuk.
			page.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan daftar menu samping aplikasi.
			alamat.php	File PHP berisikan script untuk menampilkan detail alamat pemesan.
			welcome.php	File PHP berisikan script kata sambutan pada aplikasi
			index.php	File PHP yang berfungsi untuk menampilkan halaman utama aplikasi
			keluar.php	File PHP yang berfungsi untuk melakukan proses keluar dari aplikasi
			welcome.p	File PHP berisikan script kata

			hp	sambutan pada aplikasi
			kategori.p hp	File PHP berisikan script untuk menampilkan daftar kategori yang tersedia.
			set_katego ri.php	File PHP berisikan script untuk memvalidasi data yang masuk.
			chgpass.ph p	File PHP berisikan script melakukan proses perantian password
			nav.php	File PHP berisikan script melakukan proses menampilkan produk yang dipilih berdasarkan kategori.

4.3. Implementasi Antarmuka

4.3.1. Halaman Utama



Gambar 4. 1 Implementasi Antarmuka Halaman Utama

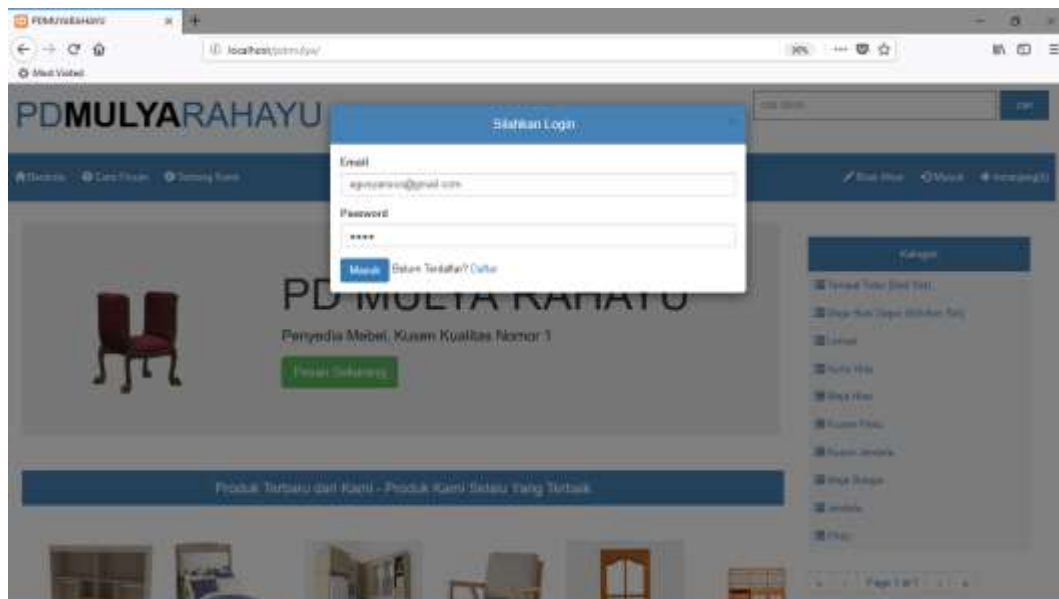
Gambar 4.1 menunjukkan halaman utama yang ditampilkan ketika sistem pertama kali di akses oleh Pengguna.

Potongan *source code* dari *index.php*:

```
<body>
<div id="head">
  <div class="hdkiri">
    <a href="index.php">PD<b>MULYA</b>RAHAYU</a>
  </div>
  <div class="hdkanan">
    <form action="index.php" method="get">
      <input type="text" name="nama" placeholder="cari disini.." class="cari">
      <input type="submit" name="cari" value="cari" class="tombolcari">
    </form>
  <?php
  @$cari = $_GET['cari'];
  if($cari)
  {
    $nama = $_GET['nama'];
    $qry_cari_produk = mysql_query("SELECT * from produk where nama like '%$nama%'");
  }
  ?>
</div>
</div>
<div id="menu">
  <div class="menukiri">
    <ul>
      <li><a href="index.php"><span class="glyphicon glyphicon-home"></span> Beranda</a></li>
      <li><a href="index.php?page=cara"><span class="glyphicon glyphicon-question-sign"></span> Cara Pesan</a></li>
      <li><a href="index.php?page=tentang"><span class="glyphicon glyphicon-info-sign"></span> Tentang Kami</a></li>
    </ul>
  </div>
</div>
```

source code berfungsi untuk menampilkan halaman *index* dari aplikasi .

4.3.2. Halaman Login (Admin dan User)



Gambar 4. 2 Implementasi Halaman Login

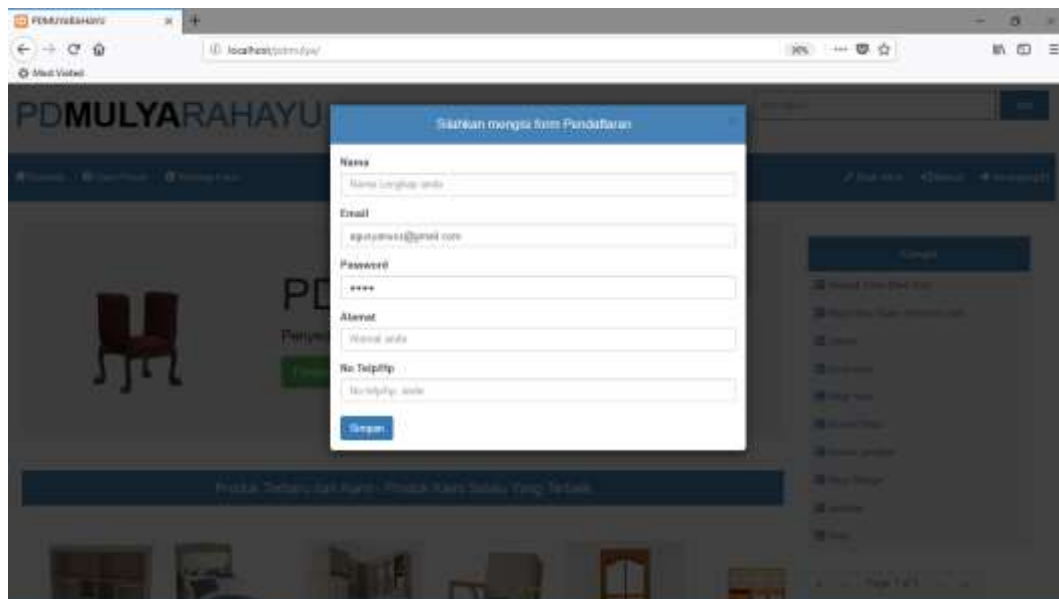
Gambar 4.2 menunjukkan halaman untuk menampilkan halaman login untuk pengguna dan juga admin.

Potongan *source code* dari login:

```
<!-- modal login -->
<div id="login" class="modal fade">
  <div class="modal-dialog">
    <div class="modal-content">
      <div class="modal-header" style="text-align:center;background:#4682b5;color:#fff;">
        <button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-hidden="true">&times;</button>
        <h4 class="modal-title">Silahkan Login</h4>
      </div>
      <div class="modal-body">
        <form action="actlogin.php" method="post">
          <div class="form-group">
            <label>Email</label>
            <input name="email" type="email" class="form-control" placeholder="email">
          </div>
          <div class="form-group">
            <label>Password</label>
            <input name="password" type="password" class="form-control" placeholder="Password">
          </div>
          <input type="submit" class="btn btn-primary" value="Masuk">
          Belum Terdaftar? <a data-toggle="modal" data-target="#daftar">Daftar</a>
        </form>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

source code berfungsi untuk menampilkan *modal* dari halaman *login user* dan *admin*.

4.3.3. Halaman Daftar Akun



Gambar 4. 3 Implementasi Halaman Daftar Akun

Gambar 4.3 menunjukkan halaman untuk menampilkan *form* pendaftaran akun agar pengguna dapat melakukan pemesanan, dimana pada halaman ini pengguna yang ingin mendaftar diminta memasukkan *form* isian yang telah disediakan.

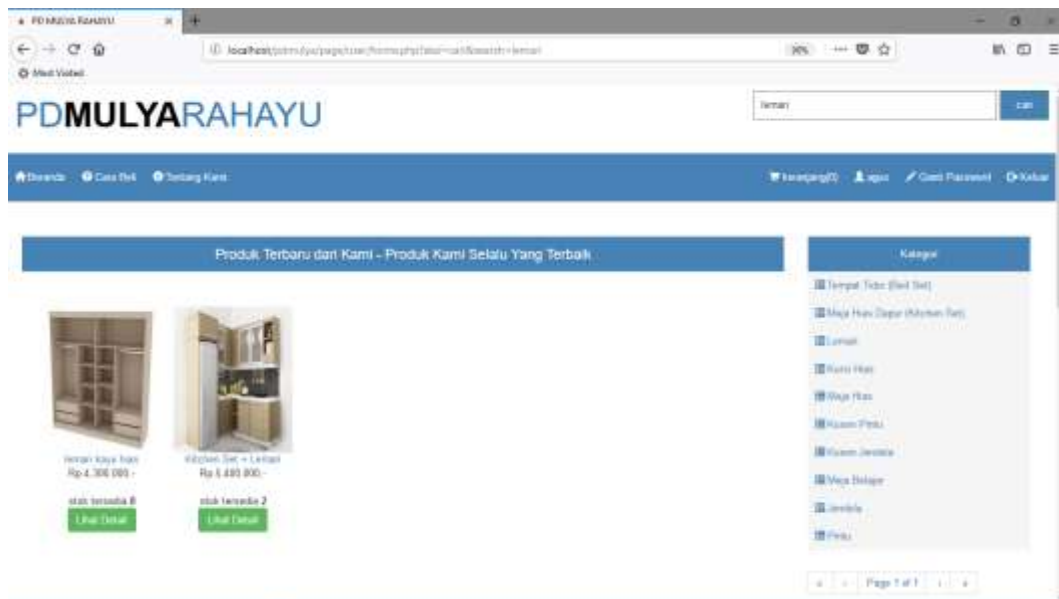
Potongan *source code* dari daftar:

```
<?php
include"db.php";
$nama = $_POST['nama'];
$email = $_POST['email'];
$password = $_POST['pass'];
$alamat = $_POST['alamat'];
$nohp = $_POST['nohp'];

mysql_query("INSERT INTO `user` (`id_user`, `nama_user`, `email_user`,
`password_user`, `alamat_user`, `nohp_user`) VALUES
(NULL, '$nama', '$email', '$password', '$alamat', '$nohp')");
header("location:index.php?pesan=berhasil daftar");
?>
```

source code berfungsi untuk memasukkan data daftar ke dalam basis data.

4.3.4. Halaman Mencari Produk



Gambar 4. 4 Implementasi Halaman Mencari Produk

Gambar 4.4 menunjukkan halaman untuk menampilkan produk yang dicari oleh pengguna dengan memasukkan kata kunci pencarian pada *form* pencarian yang terdapat di *header* aplikasi.

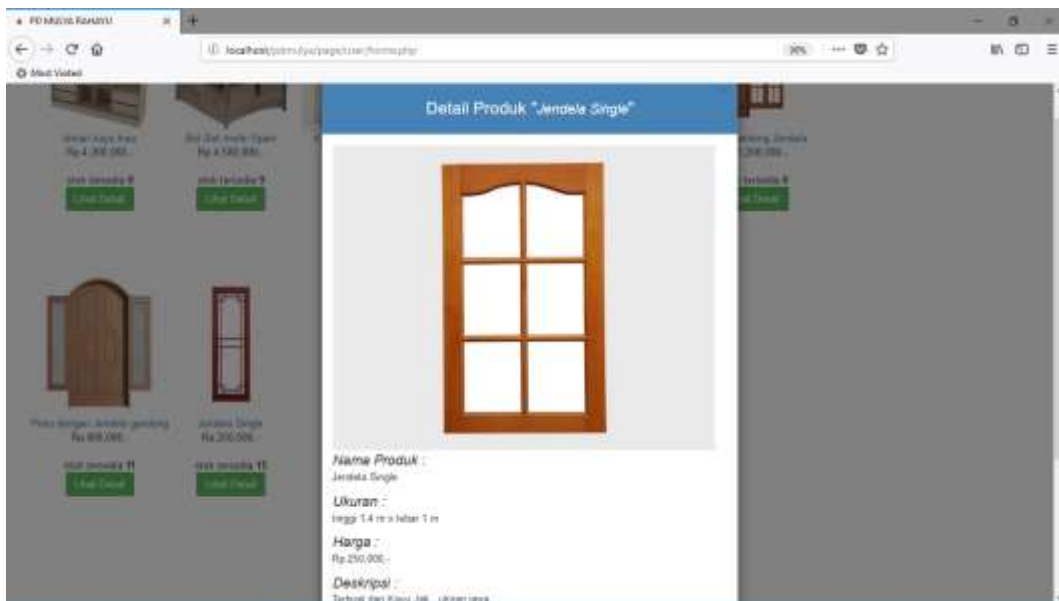
Potongan *source code* dari *cari_produk.php*:

```
<center>

<a href="#"><?php echo $pencarian['nama']; ?></a><br> Rp.<?php echo number_format($pencarian['harga']); ?>,<br>
<?php
$qrystok = mysql_query("SELECT * FROM stok where id_produk='<?php echo $pencarian['id_produk']; ?>'");
while($stok = mysql_fetch_array($qrystok)){
    ?>
<br><div style="text-align:center;">stok tersedia <?php echo $stok['stok']; ?></div>
<?php if($stok['stok']!=1){ ?>
<a data-toggle="modal" data-target="#detail" class="btn btn-success open" id='<?php echo $pencarian['id_produk']; ?>'>Lihat Detail</a>
<?php } ?>
```

source code berfungsi untuk menampilkan hasil pencarian produk.

4.3.5. Halaman Detail Produk



Gambar 4. 5 Implementasi Halaman Detail Produk

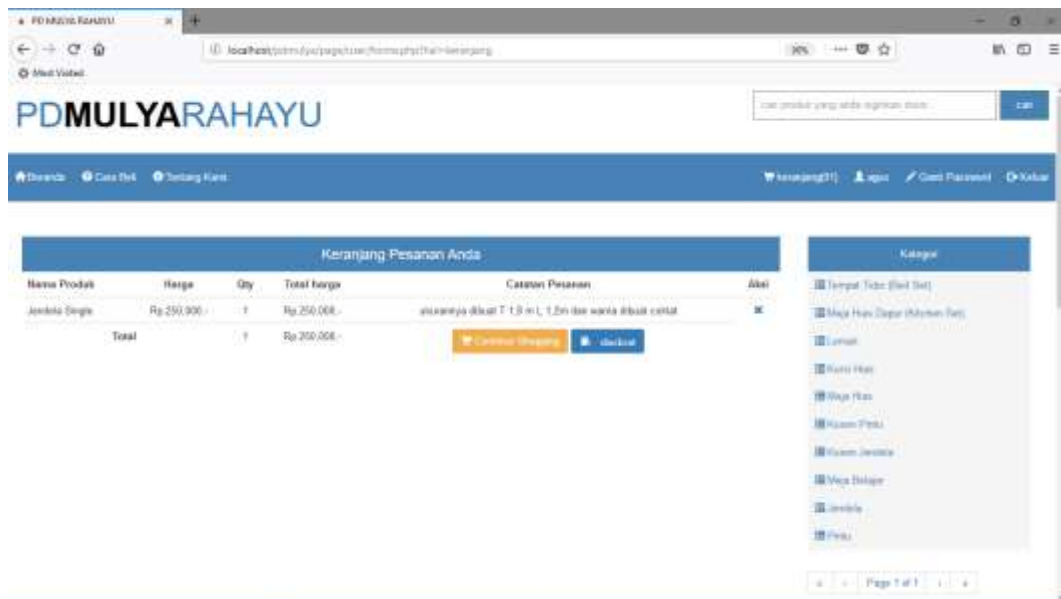
Gambar 4.5 menunjukkan halaman detail produk seperti nama, jenis, ukuran, harga , deskripsi dll.

Potongan *source code* dari detail.php:

```
<div class="modal-body">
  <div class="row">
    <div class="detailproduk">
      <div class="col-md-4">
        
      </div>
      <div class="col-md-6">
        <table>
          <tbody>
            <tr>
              <td>
                <strong>Nama Produk :</strong> <?php echo $detail['nama']; ?>
              </td>
            </tr>
            <tr>
              <td>
                <strong>Ukuran :</strong> <?php echo $detail['ukuran']; ?>
              </td>
            </tr>
            <tr>
              <td>
                <strong>Harga :</strong> Rp.<?php echo number_format($detail['harga']); ?>,-
              </td>
            </tr>
            <tr>
              <td>
                <strong>Deskripsi :</strong> <?php echo $detail['deskripsi']; ?>
              </td>
            </tr>
          </tbody>
        </table>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

source code berfungsi untuk menampilkan modal *detail* dari produk yang dipilih.

4.3.7. Halaman Keranjang Pemesanan



Gambar 4. 7 Implementasi Halaman Keranjang Pemesanan

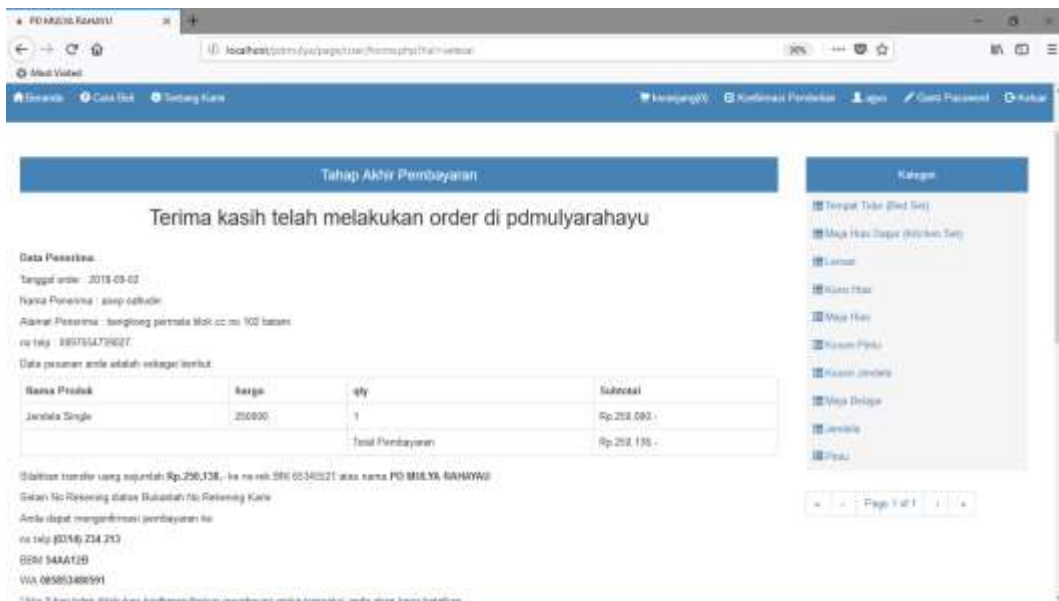
Gambar 4.7 menunjukkan keranjang pesanan pengguna, pada halaman ini pengguna dapat melihat jumlah yang dipesan , produk yang dipesan..

Potongan *source code* dari t_keranjang.php:

```
$qrykeranjang = mysql_query("SELECT a.*, b.* FROM keranjang as a JOIN pemesanan as b WHERE a.id_user='$SESSION[id_user]'" . "&& a.id_user = b.id_user && a.id_produk = b.id_produk && a.kode_pesanan='$kode_pesanan'");  
$ttl_harga = $qrykeranjang['total_harga'];  
$bmr = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT SUM(total_harga) as total_bayar FROM keranjang WHERE id_user='$SESSION[id_user]'" . "&& kode_pesanan='$kode_pesanan'"));  
$qtot = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT SUM(qty) as qty_total FROM keranjang WHERE id_user='$SESSION[id_user]'" . "&& kode_pesanan='$kode_pesanan'"));  
$b = $bmr['total_bayar'];  
$c = $qtot['qty_total'];  
mysql_query("UPDATE selesai SET qty_total='$c', bayar='$b' WHERE id_user='$SESSION[id_user]'" . "&& kode_pesanan='$kode_pesanan'");  
>  
<div class="hdkeranjang">  
Keranjang Pesanan Anda  
</div>  
<table class="table table-stiped">  
<tr><th>Nama Produk</th>  
<tr><th><center>Harga</center></th>  
<tr><th><center>Qty</center></th>  
<tr><th><center>Total harga</center></th>  
<tr><th><center>Catatan Pesanan</center></th>  
<tr><th><center>Aksi</center></th>  
</tr>  
</table>  
<php  
<table($isi_keranjang = mysql_fetch_array($qrykeranjang))>>
```

source code berfungsi untuk menampilkan halaman keranjang pemesanan.

4.3.9. Halaman Detail Pembayaran



Gambar 4. 9 Implementasi Halaman Detail Pembayaran

Gambar 4.9 menunjukkan detail pembayaran seperti jumlah yang harus di transfer, dan nomor rekening tujuan , serta kontak untuk mengirimkan bukti transfer

Potongan *source code* dari selesai.php:

```

<div class="hdkeranjang">
Tahap Akhir Pembayaran
</div>
<center><h2>Terima kasih telah melakukan order di pdmulyarahayu </h2></center>
<div><h3>Data Penerimaan</h3>
<p>Tanggal order : <?php echo date($databayar['tgl_order']); ?</p>
<p>Nama Penerima : <?php echo $datatujuan['nama_penerima']; ?</p>
<p>Alamat Penerima : <?php echo $datatujuan['alamat_penerima']; ?</p>
<p>no telp : <?php echo $datatujuan['no_telp']; ?</p>
<p>Data pesanan anda adalah sebagai berikut:</p>
<table class="table table-bordered">
<tr><th>Nama Produk</th>
<th>harga</th>
<th>qty</th>
<th>Subtotal</th>
</tr>
<tr>
<td colspan="4"><?php while($dataseselesai = mysql_fetch_array($qryselesai)){ ?>
<tr>
<td><?php $qryproduk=mysql_query("SELECT * from produk where id_produk='&#x27;",$dataselesai[id_produk]);$dataproduk=mysql_fetch_array($qryproduk); echo $dataproduk['nama']; ?</td>
<td><?php echo $dataseselesai['harga']; ?</td>
<td><?php echo $dataseselesai['qty']; ?</td>
<td><?php echo number_format($dataseselesai['total_harga']); ?</td>
</tr>
</tr>
</table>
<tr>
<td colspan="3"><strong>Total Pembayaran</strong>
<td><?php echo number_format($databayar['total_bayar']); ?</td>
</tr>
</table>
<p>Silahkan transfer uang sejumlah <?php echo number_format($databayar['total_bayar']); ?</p> ke no-rek BNI 65345521 atas nama<?php echo $nama; ?> PD MULYA RAHAYU </p>

```

source code berfungsi untuk data pesanan dari pengguna beserta jumlah bayarnya.

4.3.10. Halaman Ubah Password



Gambar 4. 10 Implementasi Halaman Ubah Password User

Gambar 4.10 menunjukkan halaman halaman ubah *password* user, pada halaman ini user diminta memasukkan *password* lama, dan *password* baru .

Potongan *source code* dari *ubah_password.php*:

```
<?php
session_start();
include "../db.php";
$idcos = $_SESSION['id_user'];
$email = $_SESSION['email_user'];
if(isset($_POST['re_password']))
{
    $old_pass=$_POST['old_pass'];
    $new_pass=$_POST['new_pass'];
    $re_pass=$_POST['re_pass'];
    $chg_pwd=mysql_query("select * from user where id_user=$idcos");
    $chg_pwd1=mysql_fetch_array($chg_pwd);
    $data_pwd=$chg_pwd1['password_user'];
    if($old_pass==$data_pwd){
        if($new_pass==$re_pass){
            $update_pwd=mysql_query("update user set password_user='$new_pass' where id_user=$idcos");
            echo "<script>alert('Update Sucessfully'); window.location='home.php'</script>";
        }
        else{
            echo "<script>alert('Your new and Retype Password is not match'); window.location='ubah_password.php'</script>";
        }
    }
    else
    {
        echo "<script>alert('Your old password is wrong'); window.location='ubah_password.php'</script>";
    }
}
?>
```

source code berfungsi untuk melakukan aksi merubah *password* dan mencocokkan konfirmasi password

4.3.11. Halaman Index Admin



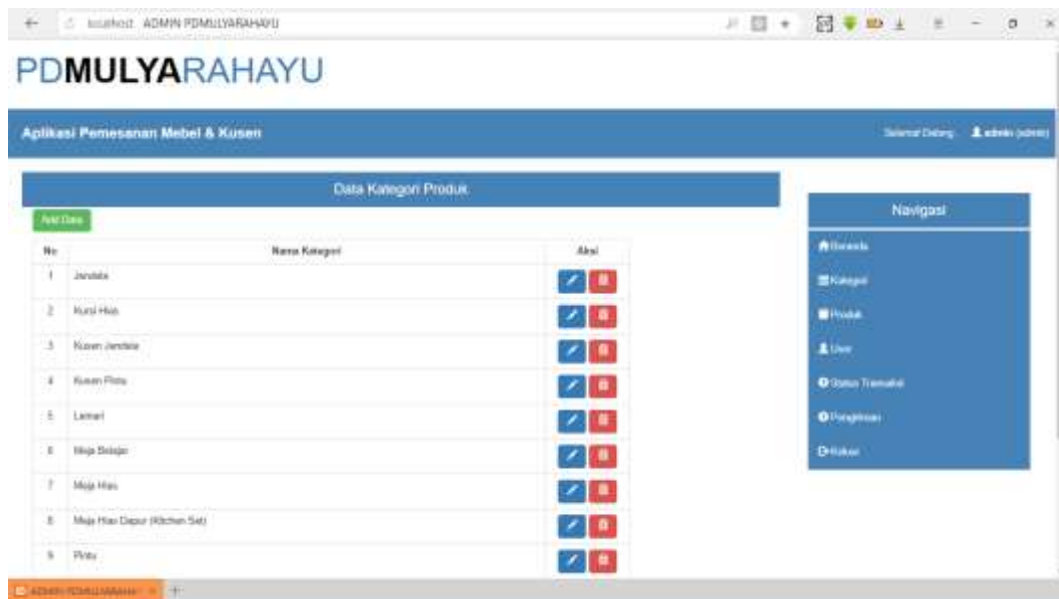
Gambar 4. 11 Implementasi Halaman Index Admin

Gambar 4.11 menunjukkan halaman index admin, saat admin melakukan login maka akan di sistem akan mengarahkan ke halaman ini
Potongan *source code* dari *home.php*:

```
<div id="menu">
  <div class="menukiri">
    <div style="padding: 20px; line-height: 70px; font-size: 20px; color: #fff;">Aplikasi Pemesanan Mebel & Kusen</div>
  </div>
  <div class="menukanan">
    <div>
      <div style="color: #fff;">Selamat Datang </div>, <a href="#"><span class="glyphicon glyphicon-user"></span><span class="glyphicon glyphicon-user"></span></div>
      <div class="user">admin</div>
    </div>
  </div>
</div>
<div id="content">
  <div id="contentkiri">
    <div class="welcome">
      <php
        include("page.php");
      >
    </div>
  </div>
  <div id="contentkanan">
    <div class="navkanan">
      <php include("nav.php") ?>
    </div>
  </div>
</div>
<div id="footeradmin">
  <php include("../..//footer.php") ?>
</div>
</body>
</html>
```

source code berfungsi untuk menampilkan halaman *index* dan juga menu dari halaman admin.

4.3.12. Halaman Kelola Kategori



Gambar 4. 12 Implementasi Halaman Kelola Kategori

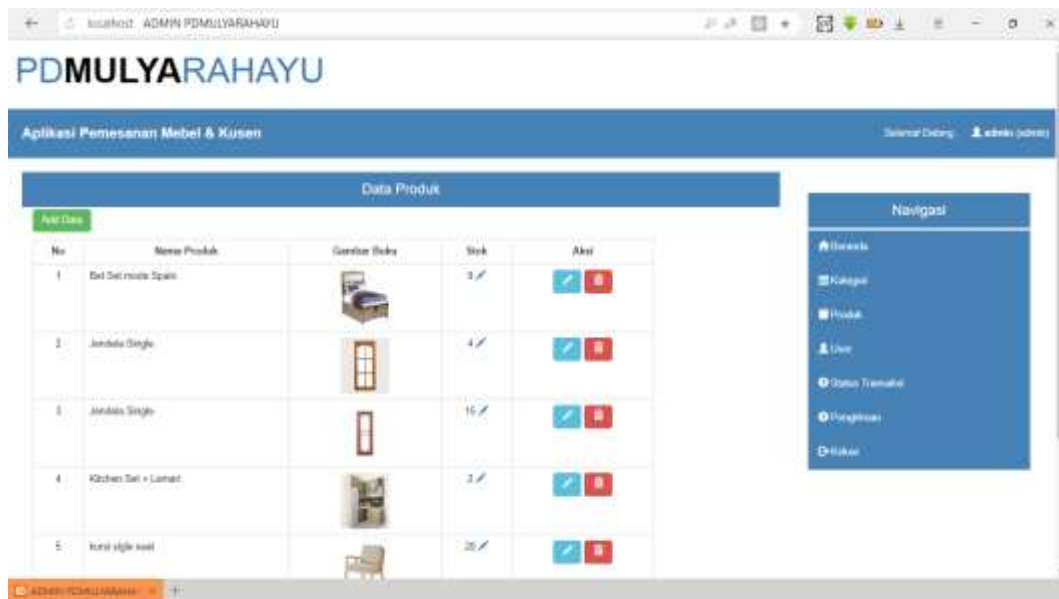
Gambar 4.12 menunjukkan halaman halaman untuk admin menambahkan kategori produk yang tersedia serta menghapus kategori.

Potongan *source code* dari `set_kategori.php`:

```
<?php
$no = 1;
while(($count $ppp) && ($i $count)) {
    mysql_data_seek($result,$i);
    $data = mysql_fetch_array($result);
    }
}
<?>
<td><center><?php echo $no++ ?></center></td>
<td><?php echo $data['kategori'] ?></td>
<td>
<center>
    <a href="#" class='open_modal btn btn-primary' id='<?php echo $data['id_kategori']; ?>'><span class='glyphicon glyphicon-pencil'></span></a>
    <a href="#" class='btn btn-danger' onclick='confirm_modal('del_kat.php?id=<?php echo $data['id_kategori']; ?>')'><span class='glyphicon glyphicon-trash'></span></a>
</center>
</td>
</tr>
</table>
</div>
<div><?php echo paginate_one($reload, $page, $pages); ?></div>
```

source code berfungsi untuk menampilkan data kategori produk yang tersedia.

4.3.13. Halaman Kelola Produk



Gambar 4. 13 Implementasi Halaman Kelola Produk

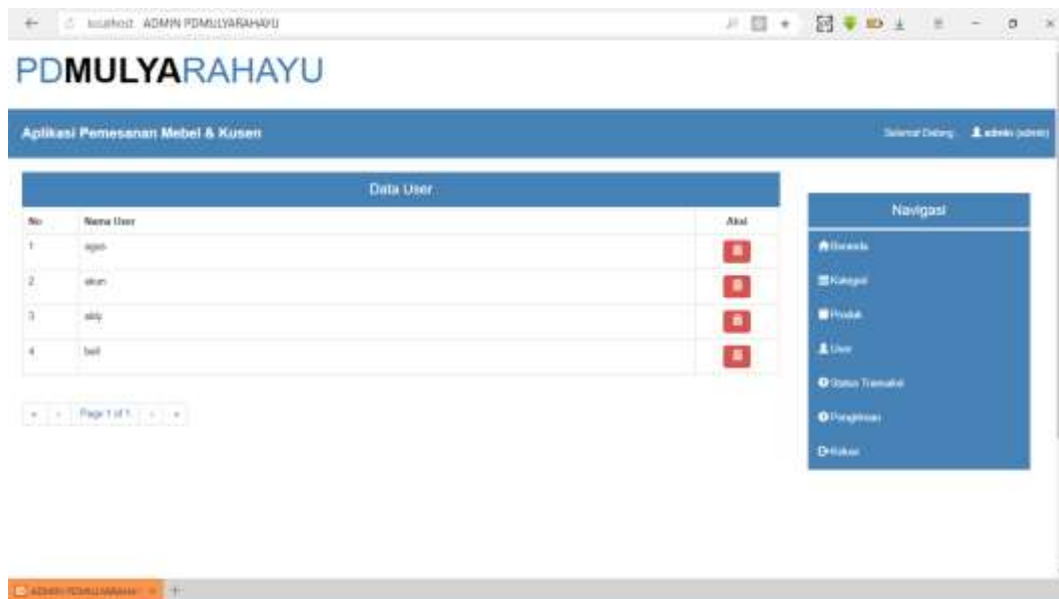
Gambar 4.13 menunjukkan halaman kelola produk, dimana pada halaman ini menampilkan produk yang sudah di masukkan oleh admin, pada halaman ini admin juga dapat melakukan proses ubah dan hapus data produk yang tersedia.

Potongan *source code* dari produk.php:

```
<td><center><?php echo $no+ ?></center></td>
<td><?php echo $data['nama'] ?></td>
<td><center></center></td>
<td><center><?php $qrystok = mysql_query("SELECT * from stok where id_produk='$data[id_produk]'");$data_stok=mysql_fetch_array($qrystok);$
stok=$data_stok['stok']; echo $stok;if($stok==""){
<a href="#" class='open_modal_tstok' id='<?php echo $data['id_produk']; ?>'><span class="glyphicon glyphicon-plus"></span></a> <?php }
else{?}
<a href="#" class='open_modal_stok' id='<?php echo $data['id_produk']; ?>'><span class="glyphicon glyphicon-pencil"></span></a></td></td>
</td>
<td>
<center>
<a href="#" class='open_modal btn btn-info' id='<?php echo $data['id_produk']; ?>'><span class="glyphicon glyphicon-pencil"></span></a>
<a href="#" class="btn btn-danger" onclick="confirm_modal('del_produk.php?id=<?php echo $data['id_produk']; ?>');"><span class="
glyphicon glyphicon-trash"></span></a>
</center>
</td>
```

source code berfungsi untuk menampilkan data produk beserta pilihan aksi hapus dan ubahnya..

4.3.14. Halaman User



Gambar 4. 14 Implementasi Halaman Kelola User

Gambar 4.14 menunjukkan halaman kelola user, dimana pada halaman ini admin dapat melihat siapa saja yang sudah terdaftar, dan admin juga dapat melakukan proses hapus terhadap data user.

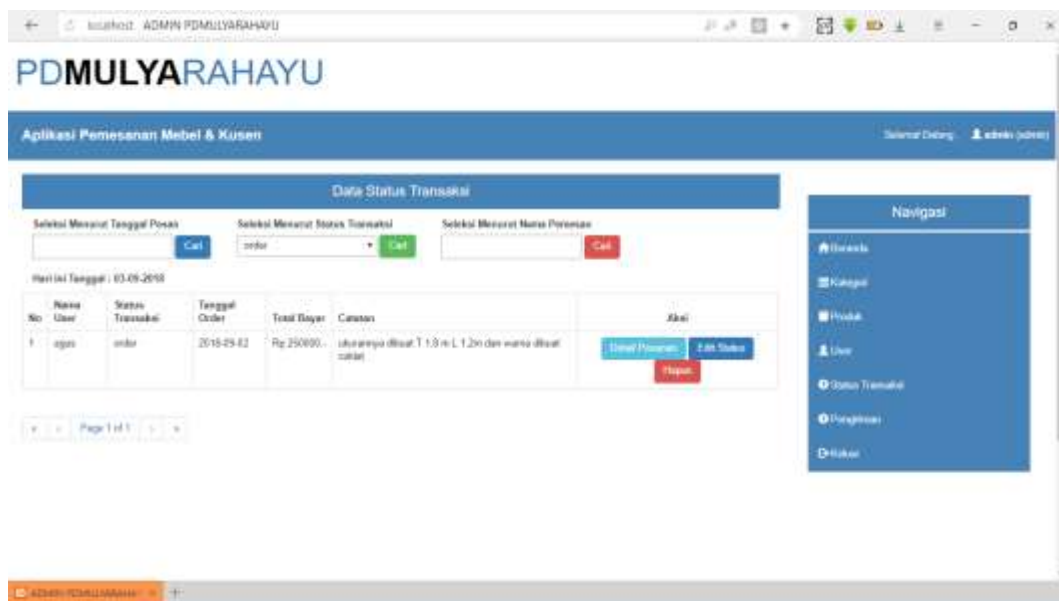
Potongan *source code* dari *set_user.php*:

```
<div class="modal fade" id="modal_delete">
  <div class="modal-dialog">
    <div class="modal-content" style="margin-top:100px;">
      <div class="modal-header" style="text-align:center;background:#4682b5;color:#fff;">
        <button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-hidden="true">&times;</button>
        <h4 class="modal-title" style="text-align:center;">Hapus data? </h4>
      </div>
      <div class="modal-footer" style="margin:0px; border-top:0px; text-align:center;">
        <a href="#" class="btn btn-danger" id="delete_link">Confirm</a>
        <button type="button" class="btn btn-success" data-dismiss="modal">Cancel</button>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

<!-- Javascript untuk popup modal Delete-->
<script type="text/javascript">
  function confirm_modal(delete_url)
  {
    $('#modal_delete').modal('show', {backdrop: 'static'});
    document.getElementById('delete_link').setAttribute('href' , delete_url);
  }
</script>
```

source code berfungsi untuk menampilkan hapus data user

4.3.15. Halaman Kelola Pesanan Masuk



Gambar 4. 15 Implementasi Halaman Kelola Pesanan Masuk

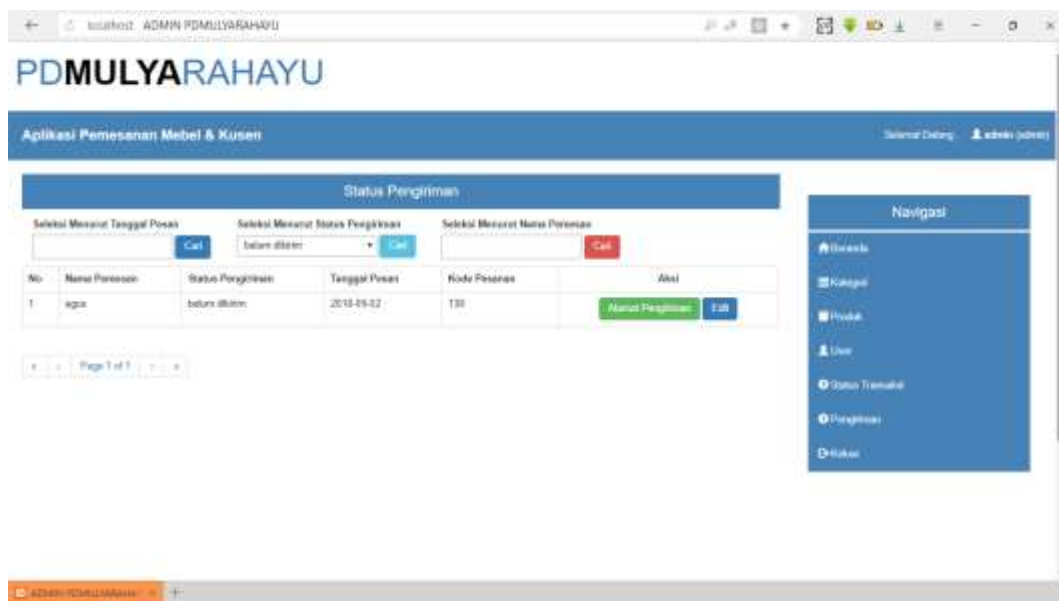
Gambar menunjukkan halaman kelola pesanan masuk, pada halaman ini user dapat mengelola pesanan yang masuk seperti merubah status transaksi, melihat detail pesanan dan menghapus pesanan,

Potongan *source code* dari:

```
<?php
$no = 1;
if ($set==""){
while (($count=$pp) && ($i=$count)) {
mysql_data_seek($result,$i);
$data = mysql_fetch_array($result);
$data2 = mysql_fetch_array($result2);
$queryuser = mysql_query("SELECT * from user where id_user='".$data[id_user]'");
$datauser = mysql_fetch_array($queryuser);
$name = $datauser['nama_user'];
?>
<?>
<td><?php echo $no; ?></td>
<td><?php echo $name; ?></td>
<td><?php echo $data['status_pesan']; ?></td>
<td><?php echo $data['tgl_order']; ?></td>
<td>Rp.<?php echo $data['bayar']; ?>.</td>
<td><?php echo $data2['catatan']; ?></td>
<td>
<center>
<a href="#" class='detail_order btn btn-info' id='<?php echo $data['kode_pesan']; ?>'>Detail Pesanan</a>
<a href="#" class='edit btn btn-primary' id='<?php echo $data['kode_pesan']; ?>'>Edit Status</a>
<a href="#" onclick='confirm_modal("del_transaksi.php?id=<?php echo $data["kode_pesan"]; ?>'); ' class="" btn btn-danger">Hapus</a>
</center>
</td>
</tr>
</table>
</div>
</pre>
```

source code berfungsi untuk menampilkan data pesanan yang masuk dari pemesan.

4.3.16. Halaman Kelola Pengiriman



Gambar 4. 16 Implementasi Halaman Kelola Pengiriman

Gambar menunjukkan halaman ini kelola pengiriman, pada halaman ini admin dapat melihat data alamat pemesan, merubah status pengiriman, dan memfilter data berdasarkan tanggal, status, dan nama pemesan.

Potongan *source code* dari kelola pengiriman:

```
<?php
$no =1;
if ($set==""){
while(($count<$rpp) && ($i<$tcount)) {
mysql_data_seek($result,$i);
$data = mysql_fetch_array($result);
$qryuser = mysql_query("SELECT * from user where id_user='$data[id_user]'");
$datauser = mysql_fetch_array($qryuser);
$nama = $datauser['nama_user'];
?>
<tr>
<td><?php echo $no++ ?></td>
<td><?php echo $nama; ?></td>
<td><?php echo $data['status_pengiriman'] ?></td>
<td><?php echo $data['tgl_order'] ?></td>
<td><?php echo $data['kode_pesanan'] ?></td>
<td>
<center>
<a href="#" class='tujuan btn btn-success' id='<?php echo $data['kode_pesanan']; ?>'>Alamat Pengiriman</a>
<a href="#" class='edit btn btn-primary' id='<?php echo $data['kode_pesanan']; ?>'>Edit</a>
</center>
</td>
</tr>
```

source code berfungsi untuk menampilkan data pesanan yang masuk dari pemesan beserta alamat pengirimannya.

4.4. Pengujian

4.4.1. Deskripsi Pengujian

Aplikasi pemesanan mebel kusen pada pd mulya rahayu berbasis web ini diuji dengan menggunakan metode *Black Box*. Metode *Black Box* merupakan pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsionalitas suatu sistem secara lengkap. Terdapat beberapa fungsionalitas yang akan diuji, antara lain:

1. Masuk/Keluar Sistem (*Login*)
2. Menambah data
3. Melakukan pemesanan
4. Memeroses pemesanan

4.4.2. Hasil Pengujian

Pengujian telah dilaksanakan sesuai dengan metode Black Box dan deskripsinya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi pemesanan mebel kusen pada pd mulya rahayu berbasis web telah berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya masing-masing. Untuk detail dari hasil pengujian dapat dilihat pada lampiran A.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melewati tahap perancangan, implementasi, dan yang terakhir adalah pengujian dari Aplikasi Pemesanan Mebel dan Kusen Pada PD. Mulya Rahayu Berbasis Web ini, maka didapatkan kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi Aplikasi Pemesanan Mebel dan Kusen Pada PD. Mulya Rahayu Berbasis Web diimplementasikan sesuai desain atau perancangan.
2. Aplikasi Aplikasi Pemesanan Mebel dan Kusen Pada PD. Mulya Rahayu Berbasis Web dapat menampilkan informasi produk yang dijual.
3. Aplikasi Aplikasi Pemesanan Mebel dan Kusen Pada PD. Mulya Rahayu Berbasis Web menggunakan fitur *custom* Pemesanan dimana pengguna dapat melakukan pemesanan manual seperti perubahan ukuran, warna, jenis kayu sesuai dengan produk yang telah tersedia.
4. Aplikasi Aplikasi Pemesanan Mebel dan Kusen Pada PD. Mulya Rahayu Berbasis Web dapat menyediakan informasi dan dapat memasarkan produk secara *paperless*.

5.2. Saran

Dalam menghasilkan aplikasi yang lebih baik maka diperlukan pengembangan, maka berikut beberapa saran yang penulis dapat berikan, yaitu:

1. Penambahan fitur *custom* pemesanan dengan 3D *design*.
2. Pengembangan fitur komunikasi dengan Pengguna dengan SMS *gateway*

LAMPIRAN HASIL PENGUJIAN

Tanggal Pengujian : 07 September 2018

Nama Penguji : Nur Zahрати Janah, S.Kom., M.Sc.

1. Pengujian *Login*

Tabel 5. 1 Tabel Pengujian Login

No	Halaman	Pengujian	Data	Aksi	Validasi
1	<i>Login</i>	<i>Email dan password benar</i>	<i>Email : admin@gmail.com</i> <i>password : admin</i>	Berhasil <i>login</i> dan berpindah ke halaman utama	√
		<i>Email dan password salah</i>	<i>Email : admin123@gmail.com</i> <i>password : admin123</i>	Menampilkan pesan gagal <i>login</i>	√
		<i>Email kosong, Password benar</i>	<i>Email :</i> <i>password : admin</i>	Menampilkan pesan <i>email</i> harus diisi	√
		<i>Email benar, Password kosong</i>	<i>Email : admin@gmail.com</i> <i>password :</i>	Menampilkan pesan <i>password</i> harus diisi	√

2. Pengujian *user*

Tabel 5. 2 Tabel Pengujian *user*

No	Halaman	Pengujian	Data	Aksi	Validasi
1	Melihat detail produk	Menekan tombol detail pada bagian paling bawah produk	-	Menampilkan detail produk yang dipilih	√
2	Melakukan Pesanan oleh pengguna	Menekan tombol detail lalu mengisi catatan dan <i>qty</i> pesan	Catatan : ukuran 1.8 x 1.2 Qty : 1	Menampilkan keranjang pemesanan	√
3	Tampil daftar pesanan	Menekan tombol keranjang pada <i>menubar</i>	-	Menampilkan daftar pesanan dari pengguna	√
4	Melakukan proses <i>checkout</i> pesanan oleh pengguna	Menekan tombol " <i>checkout</i> " pada halaman keranjang	Nama Penerima : agus yanus Alamat penerima : batu aji No telepon : 09998990990 Tgl pesan : 7-9-2018	Menampilkan form tahap akhir pemesanan berupa data kemana produk akan dikirimkan.	√

3. Pengujian *admin*

Tabel 5. 3 Tabel Pengujian *Admin*

No	Halaman	Pengujian	Data	Aksi	Validasi
1	Tambah Data Produk	Mengisi formulir tambah Produk dengan lengkap	kategori : kusen jendela nama produk : kusen jendela deskripsi : warna, jenis kayu bisa request harga : 250000 jeniskayu : jati gambar : a.jpg	berhasil menambah produk	√
		Mengisi formulir dengan lengkap kecuali jenis kayu	kategori : kusen jendela nama produk : kusen jendela deskripsi : warna, jenis kayu bisa request harga : 250000 jeniskayu : gambar : a.jpg	Menampilkan pesan formulir jenis kayu harus diisi	√
		Mengisi formulir pada bagian harga dengan huruf	kategori : kusen jendela nama produk : kusen jendela	Tidak bisa diketik menggunakan tipe String	√

		(String)	deskripsi : warna, jenis kayu bisa request harga : jeniskayu : jati gambar : a.jpg		
		Mengisi formulir tidak lengkap	kategori : kusen jendela nama produk : kusen jendela deskripsi : warna, jenis kayu bisa request harga : 250000 jeniskayu : jati gambar :	Menampilkan form harus diisi	√
2	Ubah Data Produk	Mengisi formulir ubah barang dengan lengkap	kategori : kusen jendela nama produk : kusen jendela deskripsi : warna, jenis kayu bisa request harga : 300000 jeniskayu : jati gambar : a.jpg	berhasil mengubah data produk	√

		Mengisi formulir pada bagian harga dengan huruf (String)	kategori : kusen jendela nama produk : kusen jendela deskripsi : warna, jenis kayu bisa request harga : jeniskayu : jati gambar : a.jpg	Tidak bisa diketik menggunakan tipe String	√
3	Memperoses pesanan masuk oleh admin	Menekan menu pesanan masuk	-	Menampilkan data pesanan masuk	√
4	Mengubah status	Menekan tombol edit	-	Status berhasil diubah	√
5	Melihat alamat pengiriman	Menekan menu pengiriman	-	Menampilkan data pemesan beserta detail alamat	√
6	Ganti password admin	<i>Password</i> lama dan <i>password</i> baru benar (tidak kosong)	<i>Password</i> lama : admin <i>password</i> baru : admin123	Menampilkan pesan berhasil mengganti <i>password</i>	√

		<i>Password</i> lama Salah dan <i>password</i> konfirmasi benar (tidak kosong)	<i>Password</i> lama : admin123 <i>password</i> baru : admin123	Menampilkan pesan <i>password</i> salah	√
		<i>Password</i> lama kosong dan <i>password</i> konfirmasi benar (tidak kosong)	<i>Password</i> lama : <i>password</i> baru : admin123	Form harus diisi	√
		<i>Password</i> lama dan baru kosong (tidak kosong)	<i>Password</i> lama : <i>password</i> baru :	Form harus diisi	√

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander F. K. Sibero., *Kitab Suci Web Programing*, MediaKom, Yogyakarta, 2011.
- Andody, Vicky Situmeang., *Sistem Penjualan dan Pembelian Furniture Pada CV. Dwimitra Solusindo Bandung Berbasis Web*, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia, 2016.
- Arief, M.Rudyanto., *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL*, Andi, Yogyakarta, 2011.
- Arif, Wicaksono, dkk., *Rancangan Bangun Aplikasi Penjualan Perabot Mebel Berbasis Web Pada CV. Azaria Abadi Permai*, Jurusan Sistem Informasi, STMIK STIKOM Surabaya, Surabaya, 2016.
- Baryl., “*Furniture dan Arsitektur*” 1997, dalam Eddy S. Marizar. “*Designing Furniture*”, Yogyakarta, 2005.
- Buyens, *Pengertian Aplikasi Berbasis Mobile*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2001.
- Faridl M., *Fitur Dahsyat Sublime Text 3*, Edisi Pertama, STIKOM Surabaya. Surabaya, 2015.
- Nugroho, Adi, *E-commerce*. Informatika Bandung, Bandung, 2006.
- Sadeli, Muhammad, *Dreamweaver CS6 Untuk Orang Awam*, Maxikom, Palembang, 2013.
- Safaat H, Nazruddin, (Edisi Revisi) *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung, 2012.
- Seto, Bimo Hapsoro., *Sistem Informasi Penjualan Mebel Berbasis Web Pada Mebel Angkasa Pekalongan*, Fakultas Ilmu Komputer, UDINUS, Semarang, 2013.
- Sugiarti, Yuni S.T.M.Kom, *Analisi dan Perancangan UML (Unified Modeling Language)*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2013.
- Sulhan, Mohammad, *Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP & ASP*, Gava Media, Yogyakarta, 2007.

Wicaksono, Yogi, *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*, PT. Elex Media
Komputindo, Jakarta, 2008.

BIODATA PENULIS



AGUS YANUS, Lahir di Peudada Kabupaten Aceh Utara tanggal 08 November 1997. Anak terakhir dari tiga bersaudara, anak dari Ibrahim Abubakar dan Jamaliah M.isa. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar di SD 017 Dapur 12 pada tahun 2009. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 27 Batam dan tamat pada tahun 2012 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 4 Batam Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak pada tahun 2013 dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri, tepatnya di Politeknik Negeri Batam dan mengambil jurusan Teknik Informatika. Penulis termasuk tipikal orang yang tidak terlalu aktif dalam organisasi kampus karena penulis memiliki kewajiban untuk membantu orangtua berjualan dan bekerja paruh waktu agar penulis dapat membayar biaya kuliah sendiri. Kini penulis menjalankan rutinitas sebagai mahasiswa semester 6 yaitu mengerjakan tugas akhir.