

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahim, I., Effendi, M. S., Alex, M. A., & ... (2021). Sistem Penunjang Keputusan Penjualan Pakaian Dengan Metode Weighted Product (WP). ... *Sacra: Jurnal Sains* ..., 1(3), 222–226. <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/view/78>
- Anardani, S., & Putera, A. R. (2019). Analisis Pengujian Sistem Informasi Website E-Commerce Manies Group Menggunakan Metode BlackBox Functional Testing. *Prosiding.Unipma.Ac.Id*, 1–4. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNHP/article/viewFile/768/740>
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Carolina, I., & Rusman, A. (2019). Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko ST Jaya). *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.35314/isi.v4i2.1043>
- Dwiyanti, I. A. I., & Jati, I. ketut. (2019). 肖沉 1, 2, 孙莉 1, 2Δ, 曹杉杉 1, 2, 梁浩 1, 2, 程焱 1, 2. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66.
- Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 54–66. <https://doi.org/10.37676/jmi.v17i1.1317>
- Kurnia, I. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Siswa Terbaik Menggunakan Kombinasi Metode Ahp Dan Saw. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 4(3), 164–172. <https://doi.org/10.33387/jiko.v4i3.3339>
- Nahlah, M., Paramudia, M., Amiruddin, M., & Lukman, M. (2019). *The*

*Implementation of OOP (Object Oriented Programming) in Building an E-Commerce Website.* 227(Icamr 2018), 522–526.  
<https://doi.org/10.2991/icamr-18.2019.125>

Novendri. (2019). Pengertian Web. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.

Parlaungan S., T. F., & Wisnu, D. (2020). Rancang Bangun Sistem Pengidentifikasi Travel Bag Pada Kelompok Biro Perjalanan Umroh/Haji Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Komunikasi STMIK Subang*, 13(1), 26–40.  
<https://doi.org/10.47561/a.v13i1.167>

Prabowo, B. R., Arwani, I., & Pramono, D. (2021). Pengembangan website toko online baju bekas (Studi Kasus : Toko Gudang Juma). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(12), 5413–5420. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10246>

Purwanto, E., & Mubarak, A. (2020). Sistem Informasi Penerimaan Order Produksi Pakaian Pada Yoshida. *Jurnal Infortech*, 2(2), 153–158.  
<https://doi.org/10.31294/infortech.v2i2.9049>

ristianti, E. mei. (2019). Konsep Pemrograman Berorientasi Object (Pbo) Pada Delphi. *Fakultas Komputer*, 18.

Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/730>

Suhendar, A., Takwim, A., Maulani Farkah, A., Gumilar, P., & Martina Dalih, V. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Di Shop Berbasis Web. *Naratif Jurnal Nasional Riset Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 3(02), 41–47.  
<https://doi.org/10.53580/naratif.v3i02.134>

Yesputra, R., & Azhar, Z. (2017). *Implementasi Object Oriented Programming Dalam Pengembangan Aplikasi Berbasis Client – Server ( Study Kasus : E-a ...* 1–10.

Supono & Putratama, Pemrograman web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, Yogyakarta: 2018.

Kendall & Kendall, 2019, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi edisi10 Jakarta: 2019.

D. Setiawan, Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL & Javascript, Start Up, 2017





---

**Submission date:** 22-Feb-2023 04:43AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2020350047

**File name:** ibnu.docx (2.25M)

**Word count:** 5825

**Character count:** 35402

### Abstrak

Asmara Kacau Official adalah suatu usaha yang berjalan pada penjualan pakaian pria dan wanita. Pada sistem pemasaran yang digunakan masih lumrah, yaitu pembeli harus menghubungi pihak Asmara Kacau Official untuk melihat atau menawarkan produk yang disediakan. Dengan tersedia sistem tersebut banyak yang terbuang konsumen menghabiskan banyak waktu, sehingga sulit mendapatkan detail dari produk usulan.. E-Commerce lebih populer disebut internet ataupun televisi, www, dan juga hubungan jaringan komputer lainnya. Sampai sekarang, Asmara Kacau Official masih belum mengesahkan fasilitas e-commerce sehingga merasakan kerumitan dalam menyediakan produk baru untu konsumen di luar kota. Selain itu, sangat berpengaruh tentang dampak dari proses penjualan, khususnya ketidaktahuan konsumen saat ini. Proses penjualan pada Asmara Kacau Official akan hanya dilakukan disaat dibukanya pemesanan pada produk baru. Sedangkan, konsumen tidak mengetahui penjualan apa saja yang masih di sediakan oleh Asmara Kacau Official. Untuk membangun sistem e-commerce ini, bentuk untuk menggambarkan sistem yang diusulkan berupa diagram usecase (*UseCase Diagram*), diagram aktivitas (*Activity Diagram*), serta dalam perencanaan kumpulan data , kamus data, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

**Kata Kunci :** Sistem Penjualan, E-Commerce, Object Oriented Programming



### **Abstract**

Asmara Chaos Official is a business that operates in the sale of men's and women's clothing. The marketing system used is still commonplace, that is, the buyer must contact the Asmara Chaos Official to view or offer the products provided. With this system available, consumers spend a lot of time wasted, making it difficult to get details on proposed products. E-Commerce is more popularly called the internet or television, www, and also other computer network connections. Asmara Chaos Official has yet to legalize e-commerce facilities, so they feel the hassle of providing new products for consumers outside the city. In addition, it is very influential about the impact of the sales process, especially the current consumer ignorance. The sales process at Asmara Chaos Official will only be carried out when an order is opened for a new product. Meanwhile, consumers do not know what sales are still being provided by Asmara Chaos Official. To build this e-commerce system, the form to describe the proposed system is in the form of use case diagrams, activity diagrams, as well as data collection planning in the data dictionary, and Entity Relationship Diagram (ERD).

**Keywords :** Sales System, E-Commerce, Object Oriented Programming





## DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>11</b>
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Tujuan	12
1.4 Batasan Masalah	13
1.5 Kontribusi	13
1.6 Sistematika Penulisan	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>15</b>
2.1 PHP	15
2.3 Sistem Pendukung Keputusan	15
2.4 Database	16
2.5 Java Script	16
2.6 Xampp	17
2.8 Asmara Kacau Official	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>18</b>
3.1 Tahapan Pengumpulan Data	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data	18
3.3 Metode Object Oriented Programming (OOP)	19
3.3 <i>Class Diagram</i>	22



23	3.4 Use Case Diagram .....	22
	Tabel 3.1 Use Case Diagram .....	23
28	<b>BAB IV HASIL DAN DISKUSI .....</b>	<b>24</b>
4.1	Tahap Perancangan.....	24
4.1.1	Perancangan Lapisan Pengelola Data .....	24
4.2	Analisis Kelayakan Sistem .....	24
4.2.2	Kelayakan Teknis .....	24
4.2.3	Kelayakan Operasional ( <i>Operational Feasibility</i> ) .....	25
4.3	Tahap Analisis .....	25
24	4.3.1 User Requirements .....	25
	4.3.2 Non-Functional Requirements .....	26
	4.3.3 Sequence Diagram .....	27
35	Gambar 4.1 Sequence Diagram .....	27
	Gambar 4.2 Use Case Diagram.....	28
	4.3.4 Activity Diagram .....	29
	Gambar 4.3 Melakukan Pendaftaran Pada Aplikasi .....	29
	Gambar 4.4 Melakukan Pemesanan Produk .....	30
	Gambar 4.5 Melakukan Proses Check Out Produk.....	31
	Gambar 4.6 Mencetak Invoice .....	32
	Gambar 4.7 Melakukan Input Pemesanan Produk .....	33

Gambar 4. 8 Melakukan Penambahan Pada Produk .....	35
Gambar 4. 9 Melakukan Penambahan Kategori Produk .....	37
Gambar 4.10 Mengubah Data Konsumen .....	39
Gambar 4. 11 Mengubah Data Rekening .....	41
Gambar 4. 12 Melakukan Laporan Penjualan .....	43
26 4.4 Tahap Desain .....	44
4.4.1 Desain Lapisan Manajemen Data .....	44
Tabel 4. 1 <i>Class Diagram</i> .....	44
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	45
Gambar 4. 13 .....	46
Gambar 4. 14 Konfirmasi Data Diri .....	47
Gambar 4. 15 Halaman Beranda .....	47
Gambar 4. 16 Halaman Produk .....	48
Gambar 4. 17 Halaman Detail Produk .....	49
Gambar 4. 18 Halaman Proses Checkout .....	49
Gambar 4. 19 Halaman Proses Pembayaran .....	50
Gambar 4. 20 Proses Transaksi Berhasil .....	51
Gambar 4. 21 Tampilan Invoice .....	51
Gambar 4. 22 Tampilan Grafik dan Statistik di Halaman Admin .....	52
Gambar 4. 23 Tampilan Modul Toko di Halaman Admin .....	52

Gambar 4. 24 Tampilan Edit Konsumen di Halaman Admin .....	53
Gambar 4. 25 Tampilan Edit Identitas Admin di Halaman Admin .....	53
Gambar 4. 26 Tampilan Edit Menu Web di Halaman Admin .....	54
Gambar 4. 27 Tampilan Edit Logo Web di Halaman Admin .....	54
Gambar 4. 28 Tampilan Cek Penjualan di Halaman Admin.....	55
Gambar 4. 29 Tampilan Edit Profil di Halaman Admin .....	55
<sup>12</sup> <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>59</b>



## Daftar Gambar

Gambar 3.1 Sistem OOP.....	19
Gambar 4.1 Use Case Diagram.....	28
Gambar 4.2 Melakukan Pendaftaran Pada Aplikasi .....	29
Gambar 4.3 Melakukan Pemesanan Produk .....	30
Gambar 4.4 Melakukan Proses Check Out Produk.....	31
Gambar 4.5 Mencetak Invoice .....	32
Gambar 4.6 Melakukan Input Pemesanan Produk .....	33
Gambar 4.7 Melakukan Penambahan Pada Produk .....	35
Gambar 4.8 Melakukan Penambahan Kategori Produk.....	37
Gambar 4.9 Mengubah Data Konsumen .....	39
Gambar 4.10 Mengubah Data Rekening .....	41
Gambar 4.11 Melakukan Laporan Penjualan.....	43
Gambar 4.12 Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	45
Gambar 4.13 Tampilan Login <i>error</i> .....	46
Gambar 4.14 Konfirmasi Data Diri.....	47
Gambar 4.15 Halaman Beranda .....	47
Gambar 4.16 Halaman Produk .....	48
Gambar 4.17 Halaman Detail Produk .....	49
Gambar 4.18 Halaman Proses Checkout.....	49
Gambar 4.19 Halaman Proses Pembayaran .....	50

Gambar 4. 20 Proses Transaksi Berhasil .....	51
Gambar 4. 21 Tampilan Invoice.....	51
Gambar 4. 22 Tampilan Grafik dan Statistik di Halaman Admin.....	52
Gambar 4. 23 Tampilan Modul Toko di Halaman Admin.....	52
Gambar 4. 24 Tampilan Edit Konsumen di Halaman Admin .....	53
Gambar 4. 25 Tampilan Edit Identitas Admin di Halaman Admin .....	53
Gambar 4. 26 Tampilan Edit Menu Web di Halaman Admin .....	54
Gambar 4. 27 Tampilan Edit Logo Web di Halaman Admin .....	54
Gambar 4. 28 Tampilan Cek Penjualan di Halaman Admin.....	55
Gambar 4. 29 Tampilan Edit Profil di Halaman Admin .....	55



<sup>15</sup>  
**Daftar Tabel**

Tabel 3. 1 *Use Case Diagram* ..... 23

Tabel 4. 1 <sup>6</sup> *Class Diagram* ..... 44



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini sistem informasi menjadi peran penting didalam bidang usaha, karena dapat menentukan kualitas produk dalam informasi yang di sajikan secara tepat waktu, benar, dan akurat sangat dibutuhkan (Riswanda & Priandika, 2021)

Kebutuhan akan fashion semakin hari semakin meningkat, para pengusaha dituntut untuk memiliki pakaian/garmen yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Menurut (Suhendar et al., 2021) Kebutuhan fashion adalah hal yang paling utama yang akan dimanfaatkan dalam kehidupan, akvitas maupun gaya sehari – hari. Materi seperti baju dan aksesoris lainnya bukan hanya dipakai seperti biasa. Melainkan, menjadi alat komunikasi untuk menyalurkan identitas pribadi.

Asmara Kacau Official Store merupakan usaha pada bidang penjualan baju. Pada perusahaan ini masih menggunakan sistem operasional yang konvensional sehingga konsumen diharuskan melakukan pemesanan melalui Aplikasi Instagram. Oleh karena itu sistem konvensional ini membuat waktu transaksi terbilang cukup lama sehingga tidak di rekomendasikan. Dan juga data nya bisa saja rusak atau hilang jika datanya terlalu lama. Selain itu juga bisa menyebabkan terjadinya penumpukan data.

Dari permasalahan – permasalahan diatas, maka diperlukan sistem informasi penjualan melalui web (*E-Commerce*). Metode yang digunakan oleh penulis yaitu : OOP (Object Oriented Programming), OOP pemrograman yang bekerja terhadap data atau atribut serta method didalamnya. (Yesputra & Azhar, 2019) Tujuan dari menggunakan metode OOP ini adalah untuk mempermudah programmer atau pengelola web ketika melakukan pengembangan program dengan mengikuti model yang biasa dalam kehidupan sehari-hari, pemrograman menjadi fleksibel, dan dapat digunakan luas dalam skala besar. Dalam sebuah program, sebuah objek yang besar di bentuk dari gabungan beberapa objek yang lebi kecil,

dimana objek tersebut saling berkomunikasi dan bertukar informasi dengan objek yang lain untuk mencapai hasil akhir.

Untuk mengatasi masalah tersebut penulis membangun suatu sistem informasi “Perancangan Aplikasi Penjualan Baju Asmara Kacau Dengan Menggunakan Algoritma Object Oriented Programming (OOP) Berbasis Web”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Aspek pelayanan sangat penting dalam hal pengembangan usaha. Setiap bisnis harus berusaha untuk memberikan pelayanan yang optimal karena menciptakan pelanggan yang dapat membawa keuntungan. Keuntungan yang diperoleh antara lain membangun hubungan yang baik antara Asmara Kacau Official dengan pelayanan dan loyalitas.

Mengacu pada mengenali masalah pada latar belakang yang telah dijelaskan kemudian mengidentifikasi masalah yang dihasilkan secara khusus yaitu : “Bagaimana membangun dan merancang *e-commerce* penjualan baju berbasis OOP?” , sehingga dengan adanya *e-commerce* dapat memperbaiki masalah penjualan yang terjadi akibat inefisiensi.

### **1.3 Tujuan**

Dalam pembuatan kerangka sistem usulan sistem informasi penjualan online berbasis website, maka tujuan hasil efektivitas penelitian ini adalah :

1. Membantu dan Mempermudah Asmara Kacau Official Store dalam menyebarluaskan informasi dan Promosi Produk.
2. Membantu Asmara Kacau Official Store dalam mengelola data menjadi struktur dengan baik.
3. Mempermudah Admin mengatur data, pencarian data produk, dan pencatatan laporan.

Serta dapat juga dijadikan sebagai wadah ataupun media promosi karena menggunakan sistem informasi yang jangkauannya dapat mencakup dengan luas.



#### 1.4 Batasan Masalah

Setelah mengetahui permasalahan diatas, penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem penjualan akan berjalan pada Asmara Kacau Official Store.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan agar dapat membantu admin dalam mengelola data barang dan transaksi yang terjadi.
3. Diimplementasikan menggunakan metode Object Oriented Programming.
4. Sistem yang dibangun dalam sistem usulan ini menggunakan framework Code Igniter 4 (CI4)
5. Bahasa pemrograman untuk aplikasi penelitian ini menggunakan PHP dan database MySQL.
6. Berfokus pada pendataan produk, pencarian produk dan transaksi

#### 1.5 Kontribusi

Penulis difokuskan untuk merancang sistem informasi Berbasis Web., studi kasus ASMARA KACAU OFFICIAL dengan menggunakan algoritma menggunakan *Object Oriented Programming*. dibuatnya penelitian ini untuk analisis dan design dalam pembuatan sistem informasi pada BRAND ASMARA KACAU OFFICIAL.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

##### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini merupakan bab awalan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

##### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori – teori yang menjadi pedoman dan menjadi dasar sistem yang diusulkan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan sistematika penelitian yang sedang digunakan, sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini.

### **BAB IV HASIL DAN DISKUSI**

Bab ini menggambarkan tentang perancangan sistem, analisa dan juga metode – metode yang akan diterapkan dalam pembuatan sistem usulan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menarik kesimpulan dari hasil analisis dan perancangan sistem dan saran untuk penelitian selanjutnya.



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 PHP

*Hypertext Preprocessor* atau PHP adalah Bahasa pemrograman untuk menggambarkan pembelajaran di setiap baris kode program kedalam kode mesin sampai dibaca oleh sever komputer lalu ditambahkan HTML.

PHP adalah sistem pelengkap HTML menjadi aplikasi pelengkap yang mengharuskan kepada pengelolaan data dan pemrosesan data (Hermiati et al., 2021)

PHP adalah alat utama untuk perancangan di suatu sistem berupa pemrograman berbasis web yang akan diusul. Di kelola oleh pengembangan web (Novendri, 2019).

### 2.3 Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan yaitu panduan dalam wujud pemrosesan data dan penilaian, untuk membangun pengembang web mengambil keputusan (Kurnia, 2021).

Menurut (Abdurahim et al., 2021) Definisi dari Sistem Pendukung Keputusan yaitu sistem terkomputerisasi. Terbagi menjadi 3 bagian yang saling berhubungan. Yaitu :

Sistem Bahasa (Mekanisme interaksi dengan pengguna dan komponen DSS lainnya). Sistem Informasi (pengumpulan informasi tentang masalah dalam sistem sistem pendukung keputusan atau prosedur), dan sistem penanganan masalah (hubungan dengan kumpulan data penting lainnya atau kemampuan pemrosesan yang lebih umum).

Berdasarkan penjelasan berikut, tujuan dari sistem pendukung keputusan bukan untuk menggantikan pera seorang pengambil keputusan, melainkan untuk menyediakan informasi atau data untuk mendukung pengambilan keputusan dan mengambil keputusan terbaik.

## 2.4 Database

Database merupakan suatu kumpulan data mekanis. Biasanya diatur secara normal dan terkendali. Fungsi database adalah untuk mengklasifikasikan informasi dengan cara yang mudah dipahami, menghindari terjadinya duplikasi data maupun penyalahgunaan data, serta menyederhanakan proses penyimpanan, akses, pembaharuan, dan penghapusan data (Carolina & Rusman, 2019).

## 2.5 Java Script

*Java Script* merupakan alat yang menentukan komponen – komponen di halaman web apa yang dapat diaplikasikan untuk memanipulasi komponen pada halaman web yang di sarankan (Prabowo et al., 2021).

Selain itu *JavaScript* juga bahasa pemrograman dengan banyak keuntungan, dibandingkan dengan bahasa pemrograman yang lain.

Keutamaan *JavaScript* antara lain :

- 1) Lebih mudah dipelajari dan dipahami. Juga lebih mudah untuk mendeteksi kegagalan.
- 2) Browser web dapat menggunakan HTML sehingga tidak memerlukan kompilasi.
- 3) Data *JavaScript* juga dapat dipelajari juga di berbagai browser lainnya ataupun ke platform manapun. Sehingga sangat populer dan penggunaannya di dukung secara penuh.
- 4) Mudah dipelajari dan mengurangi verifikasi data manual dengan validasi inputan tertentu.
- 5) Jumlah data ringan, akhirnya lebih akurat dan cepat dibandingkan bahasa lainnya.

## 2.6 Xampp

Menurut (Parlaungan S. & Wisnu, 2020) XAMPP web server secara offline di localhost computer yang membangun dasar sistem. XAMPP berfungsi sebagai localhost atau server independen.

Menurut (Anggraini et al., 2020) XAMPP yaitu system program web yang di gunakan untuk pembelajaran pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL. Berfungsi untuk mendirikan server sendiri atau disebut localhost, yang terdapat atas program Apache HTTP server, MySQL database, dan juga penerjemah Bahasa yang akan diterapkan dalam Bahasa pemrograman PHP. Bagian penting ini meliputi :

- 1) Htdoc adalah tempat meletakkan informasi data yang akan di gunakan. Seperti data PHP,HTML dan script lainnya.
- 2) PHPmyadmin adalah bagian dari pengelola basis data mysql yang berada di computer server.
- 3) Kontrol panel berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP, seperti menghentikan (stop), layanan, ataupun memulai (start).

## 2.8 Asmara Kacau Official

Asmara Kacau Official adalah Sebuah Media (Instagram) yang berdiri pada tahun 2020 yang dimana akun tersebut menyediakan kata - kata untuk menemani seorang yang sedang mengalami patah hati. Lalu, banyaknya antusias konsumen sampai Asmara Kacau Official merilis Volume 1 - Volume 3 berbentuk T-shirt dan Hoodie. Asmara Kacau Official dibangun dari ranah permotoran yang ada di DKI JAKARTA sehingga bisa produk Asmara Kacau Official bisa dipakai atau dinikmati kepada semua komunitas/genre/umur. Selain itu juga Asmara Kacau Official menyediakan Sling Bag, Keychain dan Sticker Pack.

**METODE PENELITIAN****3.1 Tahapan Pengumpulan Data****A. Observasi Pengamatan**

4 Observasi yang dilakukan penulis adalah mengamati secara langsung data yang diperoleh.

**B. Analisis Perangkat Lunak**

Kegiatan analisis perangkat lunak meliputi analisis spesifikasi perangkat lunak yang akan digunakan sebagai alat bantu penelitian.

**C. Perancangan Perangkat Lunak**

Perancangan perangkat lunak meliputi perancangan keras dan perancangan antarmuka dari hasil analisis.

**D. Implementasi Perangkat Lunak**

Implementasi dari hasil analisis dan perancangan perangkat lunak.

**E. Pengujian Perangkat Lunak**

Pengujian terhadap perangkat lunak yang telah di implementasikan (Anardani & Putera, 2019).

**3.2 Teknik Pengumpulan Data**

Dibawah ini adalah sistem akumulasi data yang digunakan dalam rumusan penelitian ini adalah :

**a. Observasi**

Observasi atau peninjauan dengan cara pengumpulan data secara umum melalui melihat secara langsung.

**b. Wawancara**

39 Melakukan tanya jawab kepada pihak yang berkepentingan dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang sering terjadi.

### 3.3 Metode Object Oriented Programming (OOP)

OOP merupakan sebuah sistem yang menggunakan teknik menuju atau memfokuskan dalam objek pada perancangan program aplikasi. Bahwa orientasi pembuatan program aplikasi tidak lagi menggunakan orientasi linier tetapi memusat pada objek individu. (Dwiyanti & Jati, 2019).



Gambar 3.1 Sistem OOP

Menurut(Nahlah et al., 2019) OOP merupakan pola pemrograman fleksibel yang setiap pengembang disaat perangkat lunak mengoperasikannya. Metode ini berlaku untuk pengembangan aplikasi web dan pengembangan perangkat lunak mandiri. Banyak pemrograman Bahasa dan kerangka kerja. Khususnya untuk aplikasi web, sekarang terstruktur dengan teknik OOP.

Menurut(risianti, 2019) OOP diciptakan untuk memudahkan pengembangan sistem pemrograman dengan mengikuti model yang ada didalam kehidupan. Hal ini untuk menegaskan sebagai perilaku dan interaksi objek. OOP juga menyediakan manfaat untuk kebebasan rancang bangun, peningkatan kualitas, menyederhanakan pengembangan, meningkatkan sistem dalam modifikasi, dan meningkatkan penggunaan kembali perangkat lunak

{Formatting Citation}Dalam Konsep Metode Object Oriented Programming ada beberapa istilah umum yang dikenal yaitu :

### 1) Attribute

Atribut adalah sebuah kelas yang dimana setiap variabel mempunyai sebuah kelas, Atribut memiliki hak akses private, public ataupun keamanan.

Sebuah variabel yang dikelompokkan sebagai private hanya dapat di akses secara langsung oleh kelas yang dipilihnya. Sedangkan kelas lain tidak dapat menggunakan atribut ini secara berkelanjutan.

### 2) Object

Objek merupakan perwujudan dari kelas. Setiap objek mempunyai asing-masing atribut dan method yang dimiliki oleh classnya.

Objek juga memiliki identitas (nama), pada umumnya memiliki data tentang objek tersebut maupun objek yang lain.

Proses, Fungsi atau metode yang dapat digunakan untuk membuat abstrak dan beberapa rancangan untuk pengembangan di sebuah pengabstrakan.

### 3) Encapsulation

Adalah suatu mekanisme berfungsi sebagai menutupi atau medeteksi suatu proses dari intrferensi atau penyalah gunaan oleh oknum diluar sistem dan juga menyederhanakan penggunaan rancangan sistem tersebut. Memastikan user objek tidak dapat mengganti dengan cara tidak layak. Hanya metode dalam objek ini yang bisa mengakses keadannya. Oleh karena itu objek yang lainnya tidak akan mengetahui dan bergantung kepada representasi didalam objek tersebut.

### 4) Inheritance

Adalah sebuah rancangan untuk meneruskan atribut dan method yang dimiliki oleh kelas kepada kelas penurunanya. Dengan konsep ini kelas dibuat cukup memenuhi atribut dan method yang detail didalamnya.



sedangkan atribut dan method juga lebih umum sehingga dapat kelas yang dipilih akan menjadi induknya.

#### 5) Method

Method merupakan fungsi ataupun peraturan yang dibuat oleh seorang programmer atau pengembang web didalam suatu Kelas.

Method pada sebuah kelas memiliki fungsi yang hampir sama atau peraturan pada pemrograman procedural.

Didalam method ini memiliki hak akses yang sama dengan kelas, hak akses itu bersifat private, public dan protected yang masing-masing memiliki arti yang sama dengan hak akses atribut.

Pada sebuah kelas yang memiliki method dengan nama yang sama asalkan memiliki parameter berbeda. oleh karena itu, kompiler ataupun interpreter dapat mengetahui method yang mana yang akan digunakan.

#### 6) Class

Class diartikan sebuah denah atau prototipe, yang menggambarkan macam-macam variabel dan metode umum untuk semua jenis objek tertentu. Sebuah kelas mempunyai urutan tipe data sendiri, contohnya tipe data yang titiknya terdiri dari koordinat x dan y. Pada pemrograman java menggunakan tipe kelas untuk mengetahui tipe data titik karena pemrograman java mampu memfokuskan objek murni sehingga tidak mengenali struktur, melainkan mengenal yang disebut kelas.

#### 7) Polymorphism

Suatu macam model data yang berorientasi objek disebut juga dapat memberi fasilitas atau tempat yang lebih, kemudahan dalam mengubah program dan secara luas untuk menggunakan teknik piranti lunak skala besar.

Pengguna OOP ini menyatakan bahwa metode ini (OOP) lebih sangat mudah dipelajari bagi pemula dibandingkan dengan pendekatan sebelumnya. Selain itu OOP lebih mudah di kembangkan dan dirawat.




### 3.3 Class Diagram



*Class diagram* adalah deskripsi di bagian dalam sistem. Diagram kelas menggambarkan kelas, perilaku, keadaan, dan hubungan yang di bentukkan dalam Diagram Kelas.

### 3.4 Use Case Diagram

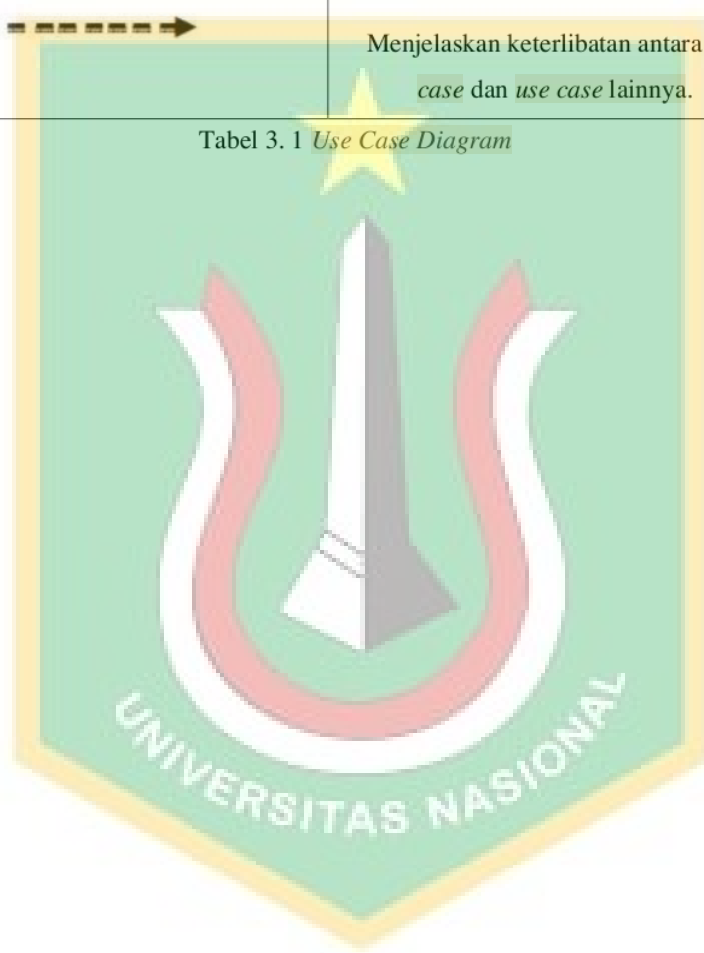
Sebuah diagram yang kegiatannya menggambarkan aktor-aktor dalam fungsi suatu sistem. (Purwanto & Mubarak, 2020)

Use Case Diagram merupakan proses yang dilakukan atau untuk menunjukkan hubungan pengguna dan sistem yang dirancang. Hasil representasi skema dibuat semudah mungkin dan dimaksudkan agar informasi yang disajikan mudah dibaca oleh user.

Simbol	Penjelasan
	<i>Actor</i> Berinteraksi dengan <i>UseCase</i> .
	<i>Association</i> Berinteraksi antara aktor dengan usecase
	<i>Generalization</i> Menghubungkan relasi antar <i>use case</i>

	<p><i>Use Case</i></p> <p>Menjelaskan aktivitas yang digambarkan dari sebuah sistem.</p>
	<p><i>Dependency</i></p> <p>Menjelaskan keterlibatan antara <i>use case</i> dan <i>use case</i> lainnya.</p>

Tabel 3. 1 *Use Case Diagram*



## BAB IV HASIL DAN DISKUSI

### 4.1 Tahap Perancangan

Tahap desain menurut sistem yang diusulkan ini mencakup desain pengelola data dan desain lapisan antar muka.

#### 4.1.1 Perancangan Lapisan Pengelola Data

Desain lapisan pengelola data diilustrasikan oleh diagram kelas dan tabel serta deskripsi dari setiap tabel dalam sistem yang diusulkan.

### 4.2 Analisis Kelayakan Sistem

Analisis ini ada tiga bagian yang mencakup dari:

#### 4.2.2 Kelayakan Teknis

Aplikasi ini memiliki beberapa resiko dalam pemakaiannya yang akan dilakukan oleh Asmara Kacau Official , antara lain adalah:

a) Risiko dalam pengenalan sistem

Risiko yang pertama termasuk sederhana, konsep dan desain dalam sistem ini dibuat sesederhana dan ringkas supaya mudah dipahami.

b) Risiko dalam pengenalan teknologi

Risiko berikutnya termasuk ringan, karenanya rata – rata pengguna terbiasa mempergunakan dan mengakses *website*.

c) Risiko dalam pembangunan sistem

Risiko yang terakhir juga termasuk sedang. Karena aplikasi ditujukan untuk penggunaan yang spesifik yaitu registrasi dan pendataan serta pendaftaran dan sistem harus mencakup pada macam-macam fitur. Waktu pengerjaan sistem terhitung lama sekitar 5 bulan, kemudian sistem dapat bekerja dengan baik.

#### 4.2.3 Kelayakan Operasional (*Operational Feasibility*)

Sistem yang dibangun cukup bermanfaat untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan registrasi dan pengecekan produk baru. Aplikasi ini juga dapat melakukan pencetakan invoice pemesanan sesuai data dan juga produk yang dipesan.

### 4.3 Tahap Analisis

Fase ini meliputi akumulasi keperluan pengguna, bentuk varian praktis yang berisi *use case diagram* dan *activity diagram*. Dalam analisis ini akan mencakupi permodelan struktural (*class diagram*).

#### 4.3.1 User Requirements

Sistem aplikasi Asmara Kacau Official memiliki beberapa persyaratan fungsional yang harus dipenuhi. Ada beberapa persyaratan fungsional yang termasuk dalam sistem yang diusulkan.

- 1) Ada dua tipe pengguna dalam kelayakan akses dan tipe pengguna yang termasuk dalam sistem yang diusulkan. Dua tipe pengguna itu adalah *user*, dan *admin*.
- 2) Pengelolaan akun Asmara Kacau Official hanya bisa dijalankan *admin*.
  - a) *Admin* melakukan pembuatan akun user.
  - b) *Admin* menghapus data user.
  - c) *Admin* melakukan *edit* data user.
- 3) Pengelolaan data produk hanya bisa dilakukan *admin*
  - a) *Admin* melakukan *input* data produk.
  - b) *Admin* melakukan *edit* data produk.
- 4) Penjadwalan posting produk hanya bisa dilakukan *admin*
  - a) *Admin* memasukkan informasi *produk*.
  - b) *Admin* mengubah data *produk*.

- c) *Admin* menghapus data *produk*.
- 5) *Export* data *produk* hanya bisa dilakukan *admin*
  - a) *Admin* memindahkan data *produk*.
- 6) Melakukan Pendaftaran
  - a) *User* melakukan registrasi pada *Register*.
  - b) *User* melakukan isi *biodata*.
- 7) Melakukan cetak invoice
  - a) *User* mencetak invoice.

#### 4.3.2 Non-Functional Requirements

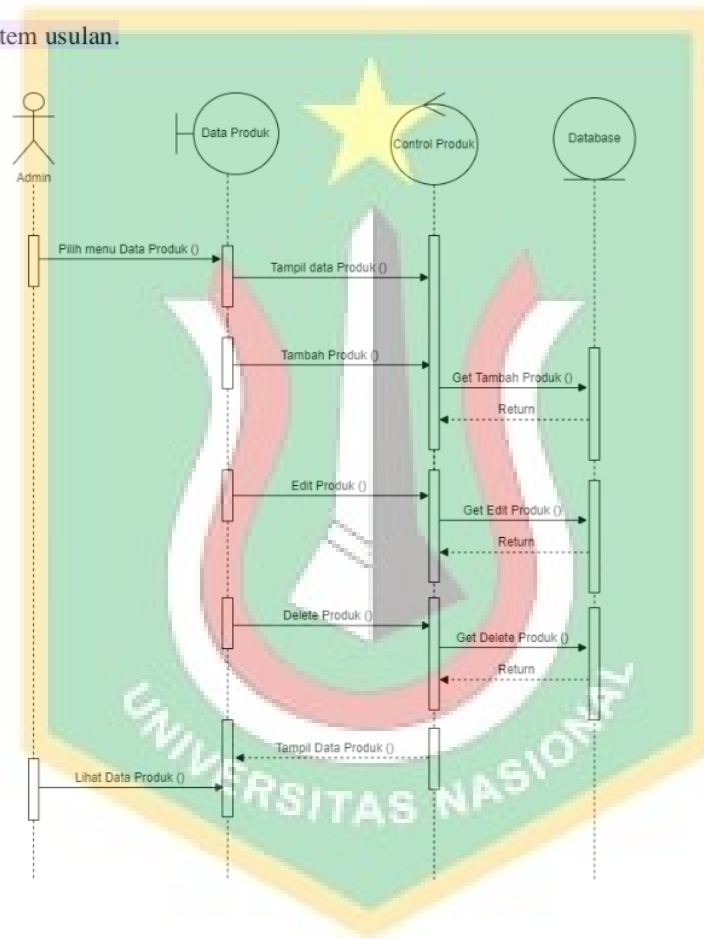
Membentuk pada sistem untuk mendukung kinerja fungsi-fungsi utama dan kenyamanan pengguna. Sesudah kebutuhan *functional requirements* dipenuhi, maka perlu dibatasi *non-functional requirements*.

Beberapa fitur *non-functional requirements* adalah:

- 1) *Operational*
  - a) Sistem bisa berjalan hanya pada perangkat yang mendukung penggunaan *browser*.
  - b) Sistem hanya bisa berjalan pada perangkat yang terhubung internet.
- 2) *Performance*
  - a) Sistem bisa diakses 24 jam selama sistem terkoneksi dengan internet.
  - b) Informasi pada *database* dapat diperbarui secara *real-time*.
- 3) *Security*
  - a) Sistem ini dilengkapi dengan keamanan seperti *login* dan *access level* pengguna adalah *admin* dan *user*.
  - b) *Admin* bisa mengubah *password* secara berkala.

### 4.3.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram yaitu UML yang menggambarkan sistem hubungan antar objek di dalam dan disekitar sistem. Termasuk *User, Display*, dan sebagainya. Pada Gambar 4.1 adalah *Sequence Diagram* dari perancangan sistem usulan.

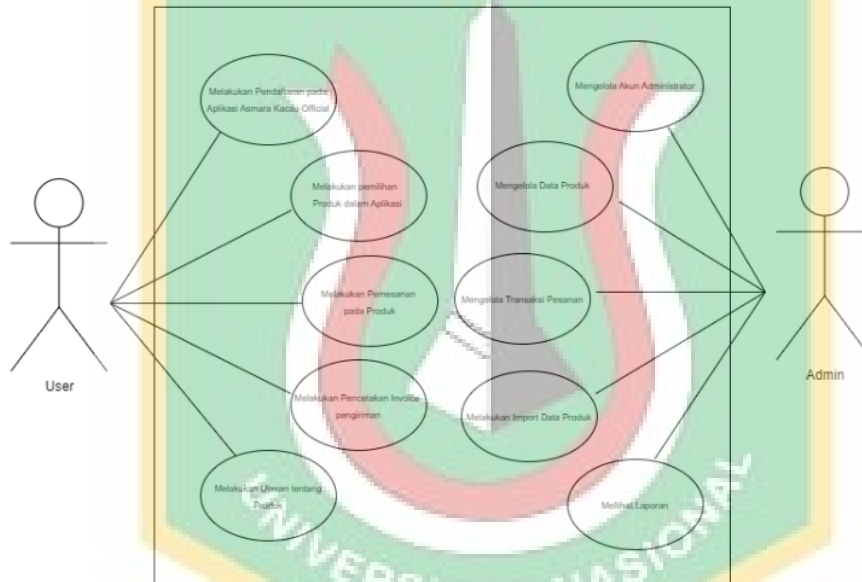


Gambar 4.1 *Sequence Diagram*

#### 4.3.4 Use Case Diagram

Berfungsi untuk menggambarkan saluran yang berlangsung antara 'aktor' dengan sistem yang ada. Sebuah Use case dari sistem yang di usulkan pada Gambar 4.1. Aktivitas sebagai sistem usulan adalah:

- 1) *Admin*: *admin* adalah pengguna yang mengatur akun *user*, data penjualan dan melakukan penambahan produk data.
- 2) *User*: *user* adalah aktor yang melakukan pendaftaran, pengisian survey dan juga pencetakan invoice.



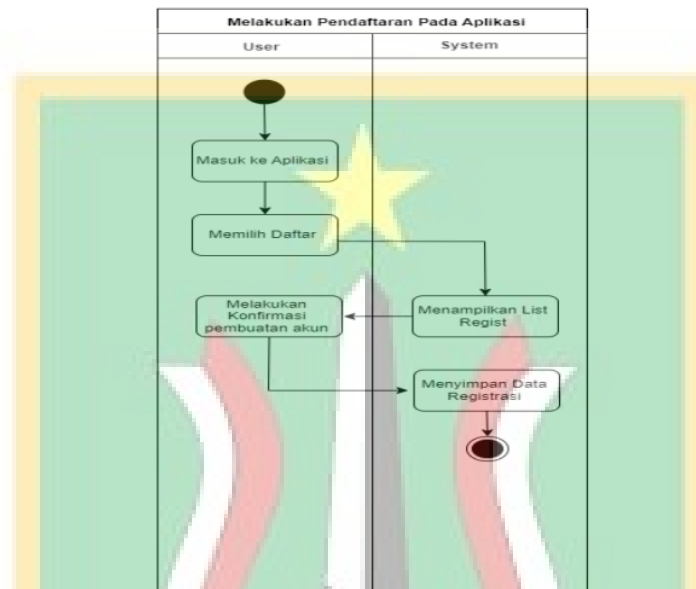
Gambar 4. 2 Use Case Diagram



#### 4.3.4 Activity Diagram

Activity Diagram akan menunjukkan lanjutan kegiatan yang dilakukan oleh sistem.

a. Melakukan pendaftaran pada Aplikasi

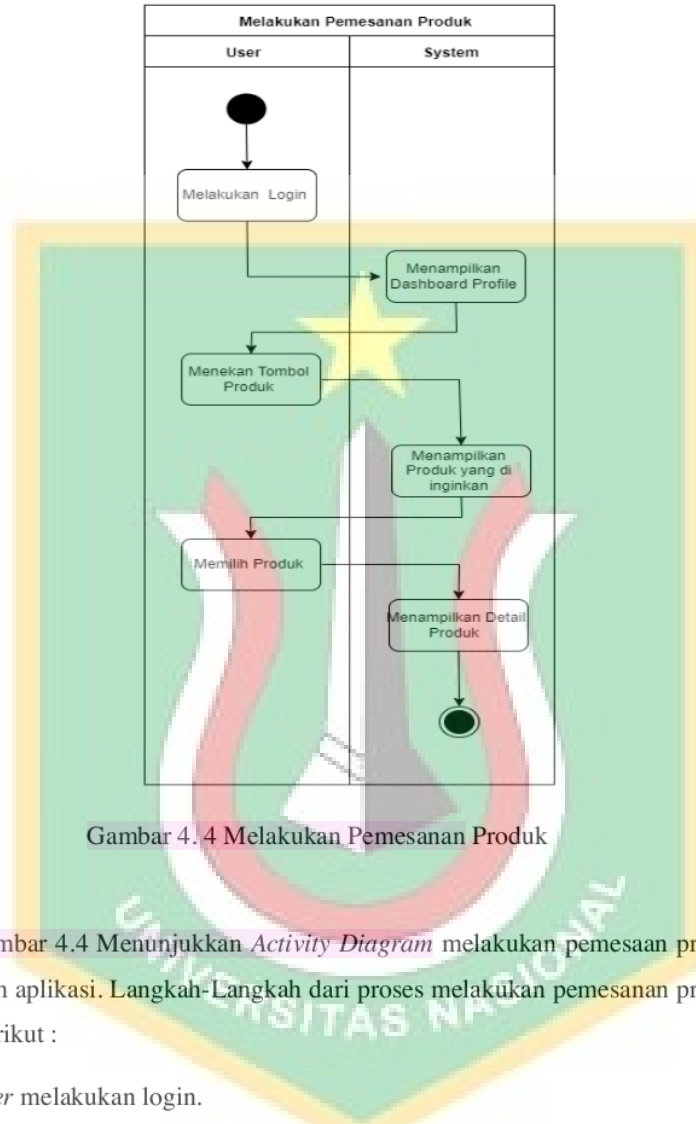


Gambar 4. 3 Melakukan Pendaftaran Pada Aplikasi

Gambar 4. 3 Menjelaskan Activity Diagram melakukan pendaftaran pada sistem aplikasi umum. Langkah-Langkah dari proses melakukan pendaftaran sebagai berikut :

- 1) User melakukan masuk ke aplikasi
- 2) User memilih daftar
- 3) System menampilkan list regist
- 4) User melakukan konfirmasi pembuatan akun
- 5) System menyimpan data

b. <sup>2</sup> Melakukan Pemesanan Produk

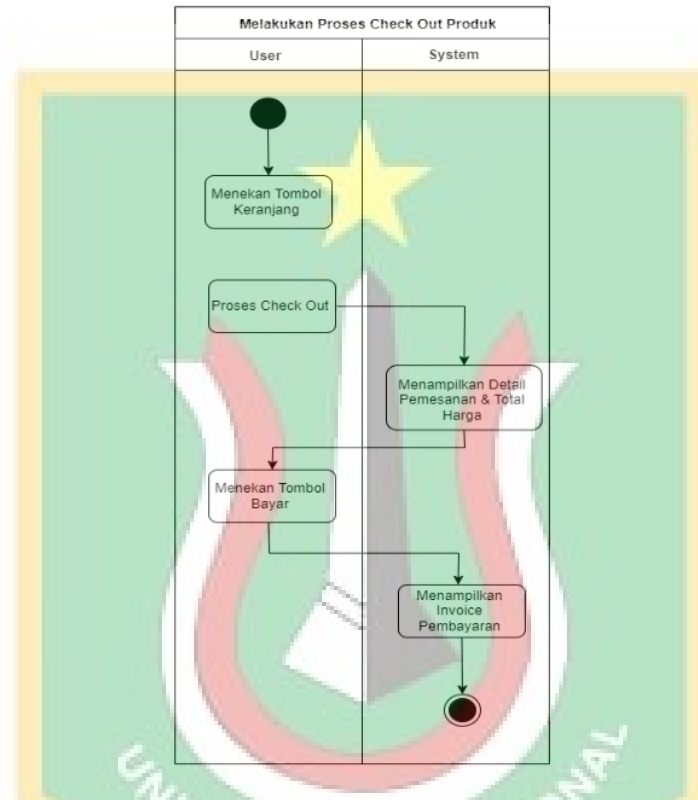


Gambar 4.4 Melakukan Pemesanan Produk

Gambar 4.4 Menunjukkan *Activity Diagram* melakukan pemesanan produk pada sistem aplikasi. Langkah-Langkah dari proses melakukan pemesanan produk sebagai berikut :

- 1) *User* melakukan login.
- 2) *System* menampilkan dashboard profile.
- 3) *User* menekan tombol produk.
- 4) *System* menampilkan produk yang diinginkan.
- 5) *User* memilih produk.
- 6) *System* menampilkan detail produk.

c. Proses Check Out



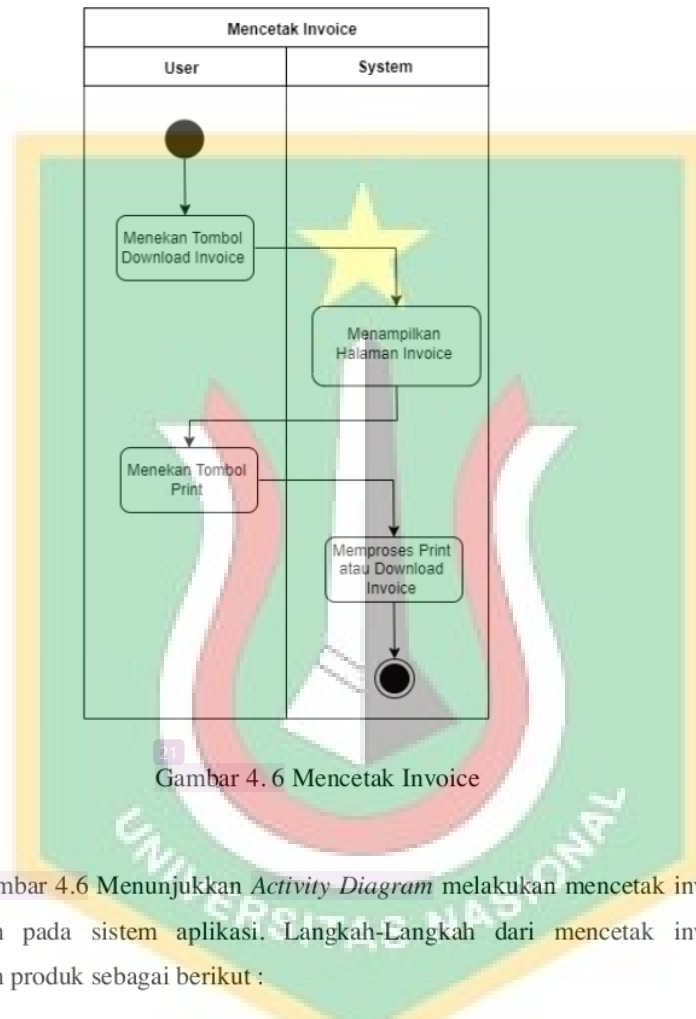
Gambar 4.5 Melakukan Proses Check Out Produk

Gambar 4.5 Menunjukkan *Activity Diagram* melakukan proses check out produk pada sistem aplikasi. Langkah-Langkah dari proses melakukan check out produk sebagai berikut :

- 1) *User* menekan tombol keranjang.
- 2) *User* melakukan check out.
- 3) *System* menampilkan detail pemesanan dan total harga.
- 4) *User* menekan tombol bayar.

5) *System* menampilkan invoice pembayaran.

d. Mencetak Invoice Pengiriman

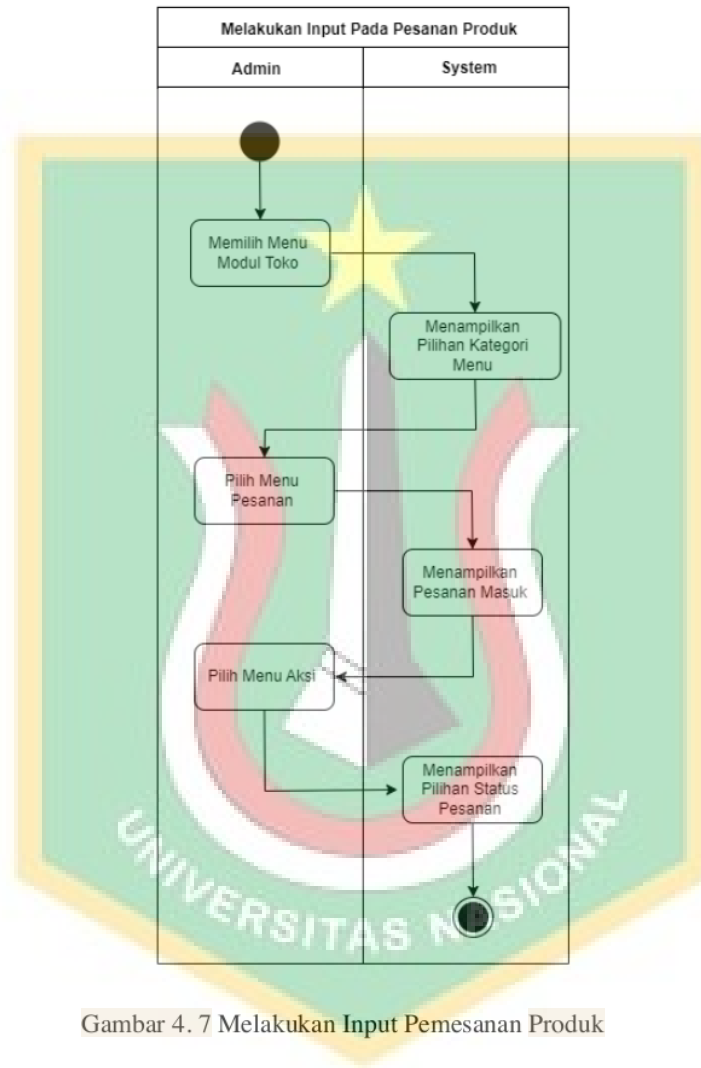


Gambar 4.6 Mencetak Invoice

Gambar 4.6 Menunjukkan *Activity Diagram* melakukan mencetak invoice pengiriman pada sistem aplikasi. Langkah-Langkah dari mencetak invoice pengiriman produk sebagai berikut :

- 1) *User* melakukan tombol download invoice.
- 2) *System* menampilkan halaman invoice.
- 3) *User* menekan tombol print.
- 4) *System* memproses print atau download invoice.

e. Melakukan Input Pada Pesanan Produk



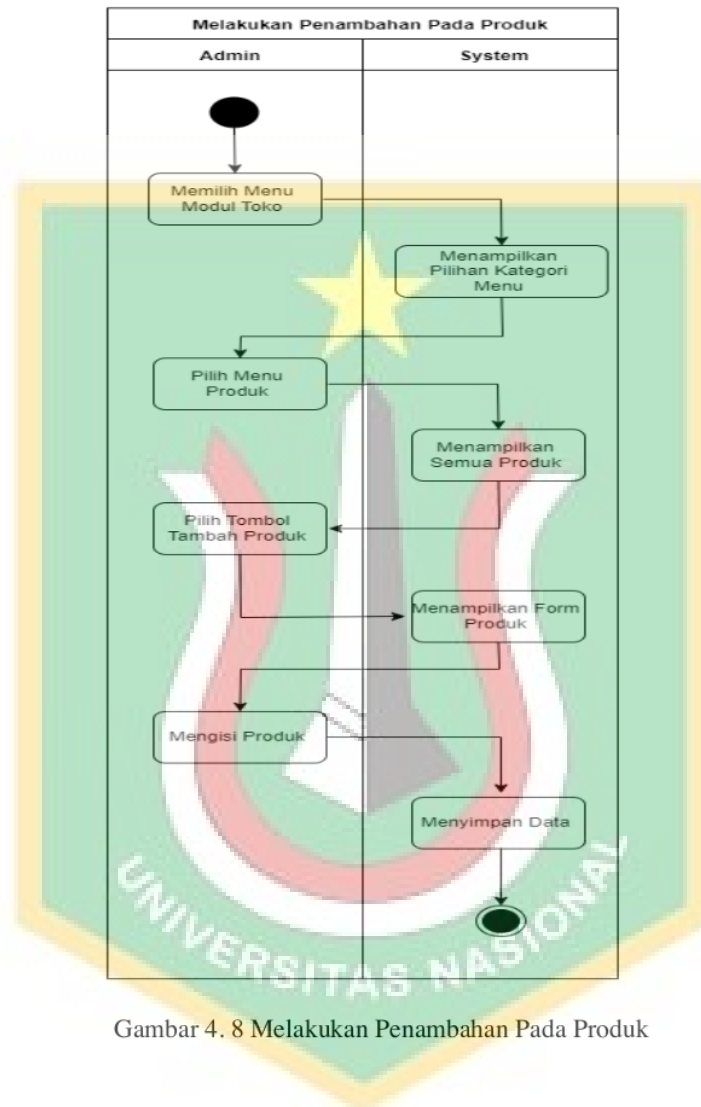
Gambar 4. 7 Melakukan Input Pemesanan Produk

Gambar 4.7 Menjelaskan *Activity Diagram* melakukan input rencana pemesanan produk. Langkah-Langkah dari melakukan input pemesanan produk sebagai berikut :

- 1) *Admin* memilih menu modul took.
- 2) *System* menggambarkan pilihan kategori menu.
- 3) *Admin* memilih menu pesanan.
- 4) *System* menampilkan pesanan masuk.
- 5) *Admin* memilih menu aksi.
- 6) *System* menampilkan pilihan status pesanan.



f. Melakukan Penambahan Pada Produk



Gambar 4. 8 Melakukan Penambahan Pada Produk

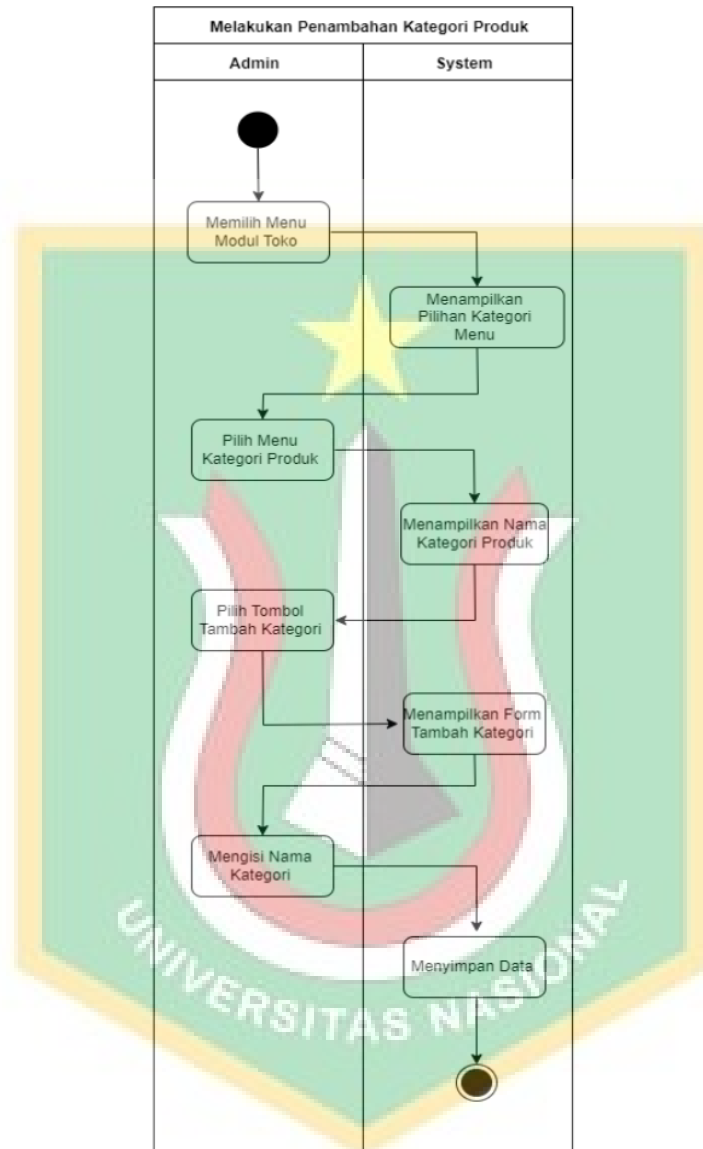
Gambar 4.8 Menunjukkan *Activity Diagram* melakukan penambahan pada produk. Langkah-Langkah dari melakukan penambahan pada produk adalah :

- 1) *Admin* memilih modul toko.
- 2) *System* menampilkan pilihan kategori menu.
- 3) *Admin* memilih menu produk.
- 4) *System* menampilkan semua produk.
- 5) *Admin* memilih tombol tambah produk.
- 6) *System* menampilkan form produk.
- 7) *Admin* mengisi produk.
- 8) *System* menyimpan data.





g. Melakukan Penambahan Pada Kategori Produk



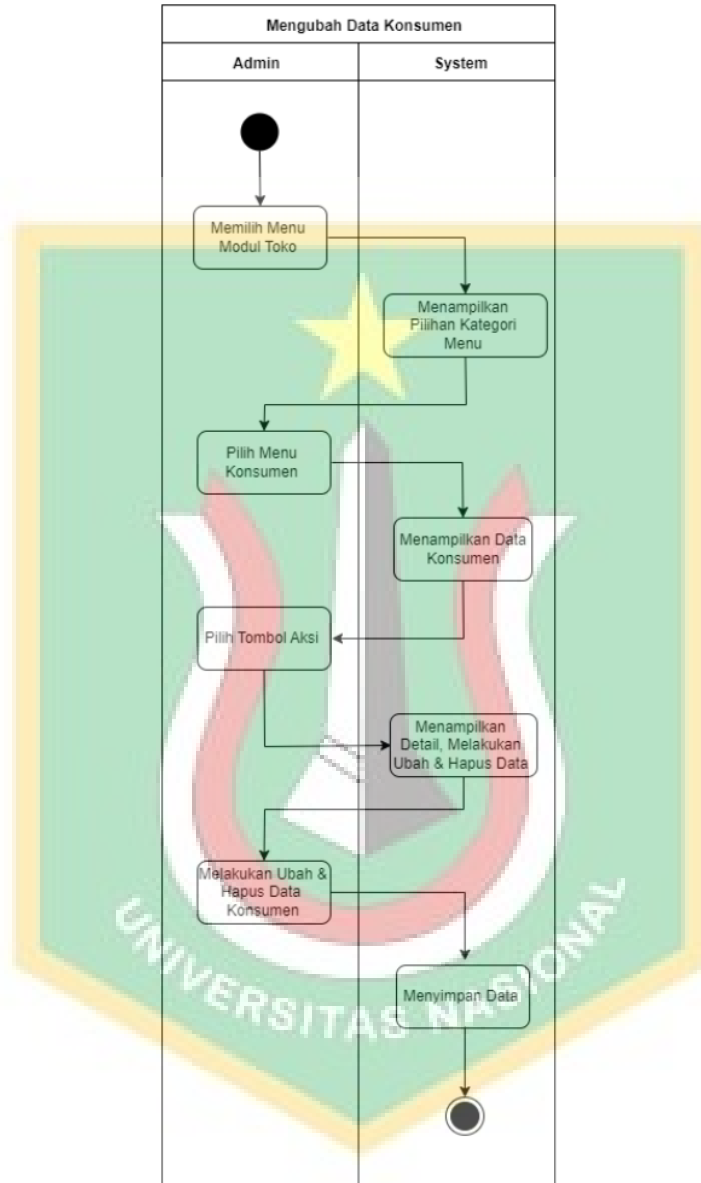
Gambar 4.9 Melakukan Penambahan Kategori Produk

Gambar 4.9 Menunjukkan *Activity Diagram* melakukan penambahan kategori produk. Langkah-Langkah dari melakukan penambahan kategori produk adalah :

- 1) *Admin* memilih menu modul toko.
- 2) *System* menampilkan pilihan kategori menu.
- 3) *Admin* pilih menu kategori produk.
- 4) *System* menampilkan nama kategori produk.
- 5) *Admin* memilih tombol tambah kategori.
- 6) *System* menampilkan form tambah kategori.
- 7) *Admin* mengisi nama kategori.
- 8) *System* menyimpan data.



h. Mengubah Data Konsumen



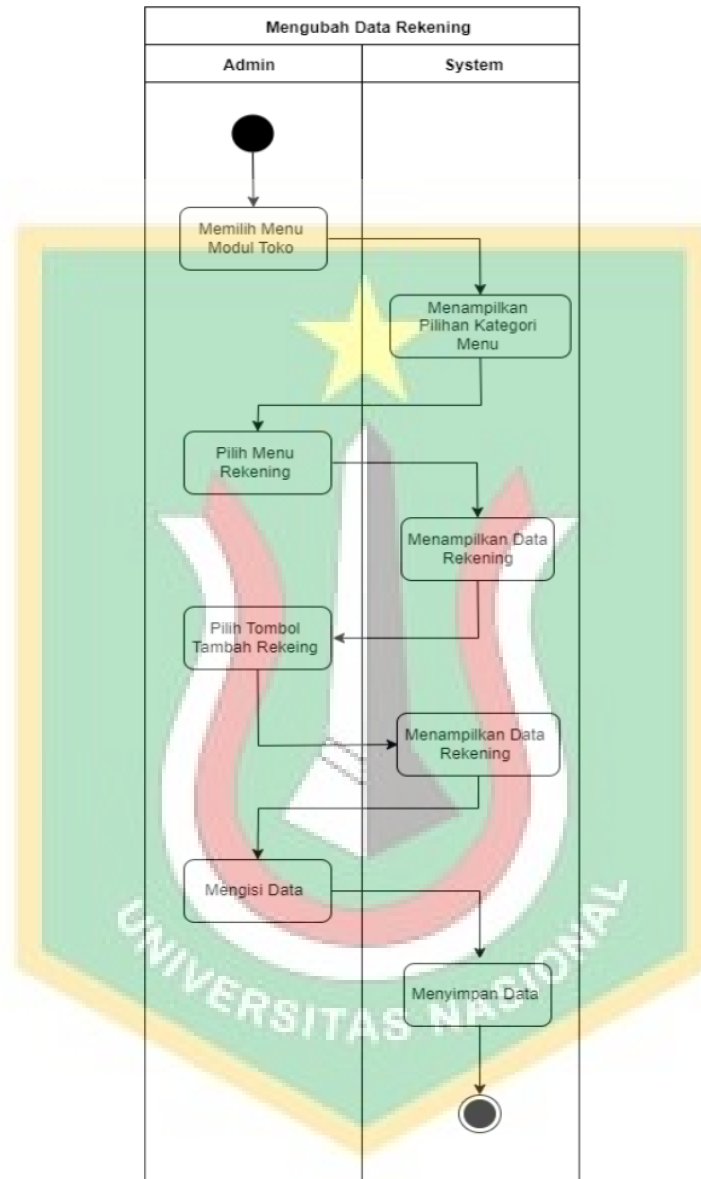
Gambar 4.10 Mengubah Data Konsumen

Gambar 4.10 Menjelaskan *Activity Diagram* melakukan mengganti data konsumen. Langkah-Langkah dari mengubah data konsumen adalah :

- 1) *Admin* memilih menu modul toko.
- 2) *System* menampilkan pilihan kategori menu.
- 3) *Admin* pilih menu konsumen.
- 4) *System* menampilkan data konsumen.
- 5) *Admin* memilih tombol aksi.
- 6) *System* menampilkan detail data konsumen atau melakukan ubah dan hapus data.
- 7) *Admin* melakukan ubah dan hapus data konsumen.
- 8) *System* menyimpan data.



i. Menambahkan Data Rekening



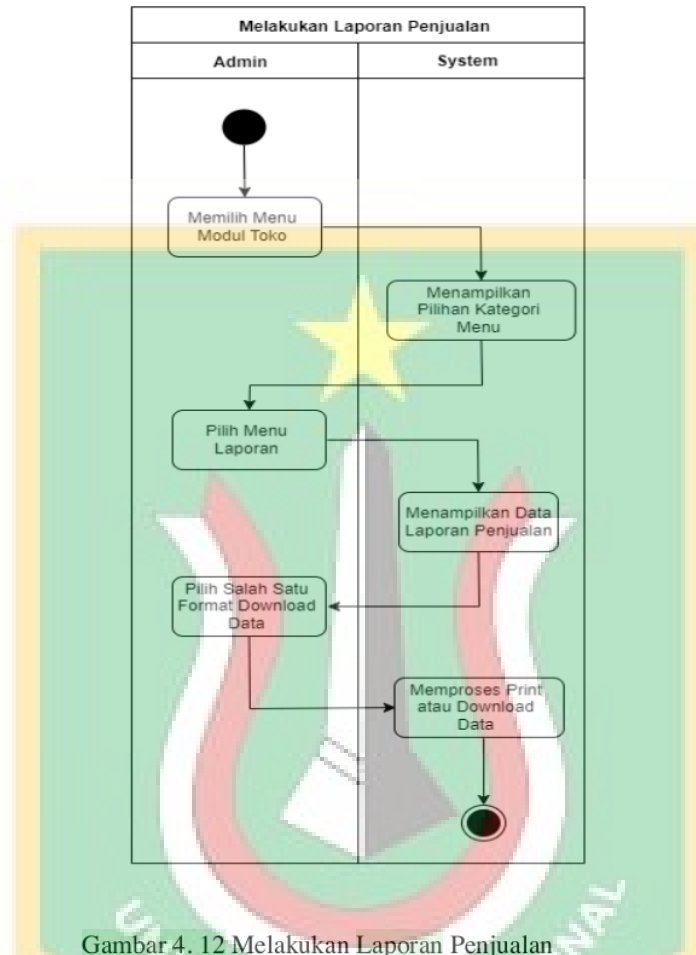
Gambar 4. 11 Mengubah Data Rekening

Gambar 4.11 Menjelaskan *Activity Diagram* melakukan mengubah data rekening. Langkah-Langkah dari mengubah data rekening adalah :

- 1) *Admin* memilih menu modul toko.
- 2) *System* menampilkan pilihan kategori menu.
- 3) *Admin* pilih menu rekening.
- 4) *System* menampilkan data rekening.
- 5) *Admin* memilih tombol tambah rekening.
- 6) *System* menampilkan detail data rekening atau melakukan ubah dan hapus data.
- 7) *Admin* meksanakan edit dan hapus data rekening.
- 8) *System* menyimpan data.



## j. Melakukan Laporan Penjualan



Gambar 4. 12 Melakukan Laporan Penjualan

Gambar 4.12 Menjelaskan *Activity Diagram* melakukan laporan penjualan. Langkah-Langkah dari laporan penjualan adalah :

- 1) *Admin* memilih menu modul toko.
- 2) *System* menampilkan pilihan kategori menu.
- 3) *Admin* pilih menu laporan.
- 4) *System* menampilkan data laporan penjualan.
- 5) *Admin* memilih salah satu format download data.
- 6) *System* memproses print atau download data.

#### 4.4 Tahap Desain

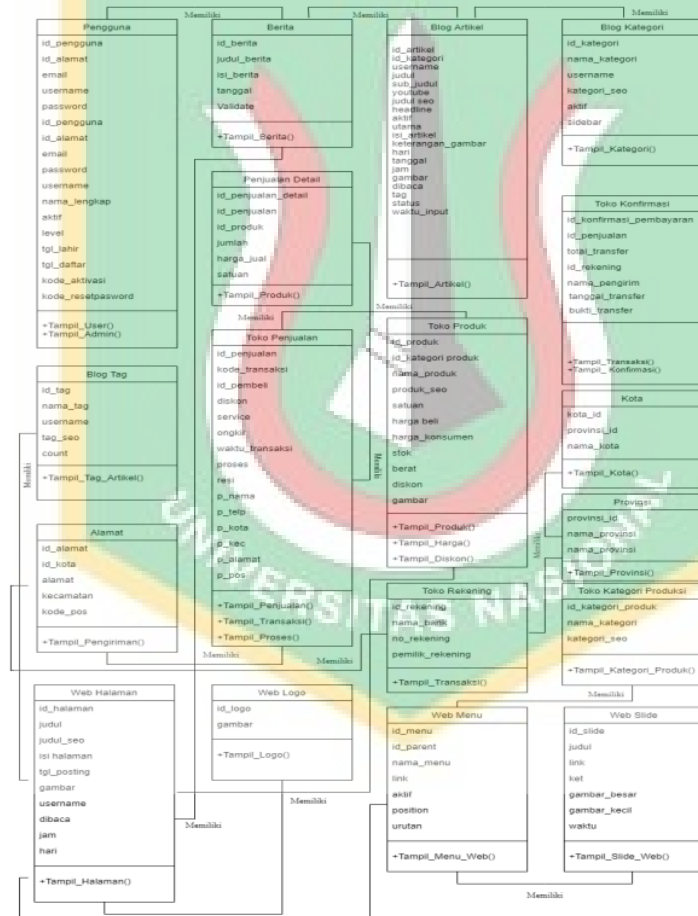
Tahapan desain sistem yang diusulkan ini akan mencakup desain lapisan manajemen data, serta desain lapisan antarmuka (*interface*).

##### 4.4.1 Desain Lapisan Manajemen Data

Desain lapisan manajemen data dijelaskan menggunakan tabel *class diagram* dan deskripsi dari setiap tabel dalam sistem yang di usulkan.

##### 4.4.2 Tabel *Class Diagram*

Berikut Jenis struktural yang diaplikasikan untuk mengembangkan sistem ini adalah skema kelas yang diilustrasikan menggunakan Tabel 4.1



Tabel 4.1 *Class Diagram*



### 3 4.4.3 Perancangan Lapisan Antar Muka (*User Interface*)

Pada perancangan sistem ini terdapat 2 jenis tipe pengguna yang dapat mengakses dan menggunakan *website* ini yaitu *admin* dan juga pengguna. Setiap pengguna harus mempunyai akun terlebih dahulu yang didaftarkan oleh *admin*, jika belum mempunyai akun, pengguna harus melakukan konfirmasi ke *admin* dan user bisa login dengan akun user sendiri. Gambar 4.20 dibawah ini menunjukkan dari gambaran halaman beranda awal yang dapat diakses oleh pengguna umum jika pengguna belum melaksanakan *login*.

#### 1. *Login User*

14  
Tampilan pada halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.12



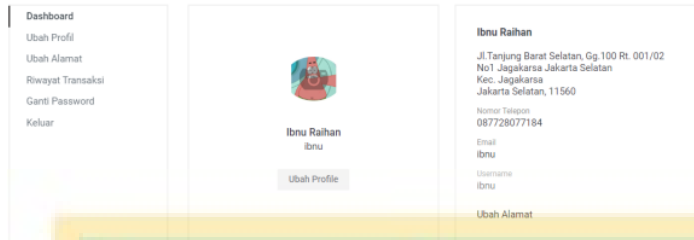
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman *Login*



Gambar 4.2 Tampilan Login *Error*.

Apabila nama atau password salah atau tidak terdaftar dalam *database*, hasilnya user tidak dapat mengakses ke dalam aplikasi ataupun ke dalam sistem dan sistem akan menampilkan pesan *error* seperti yang terlihat pada gambar 4.13

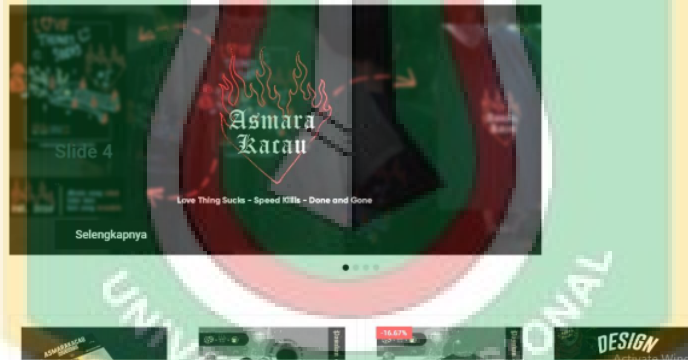
## 2. Halaman Konfirmasi Data Diri



Gambar 4. 3 Konfirmasi Data Diri

Apabila User memasukkan Nama dan *password* dengan benar maka pengguna akan masuk ke halaman konfirmasi data diri. Pada halaman konfirmasi data diri pengguna akan diminta untuk mengisi *email*, tanggal lahir, nomor handphone, dan minat seperti pada Gambar 4.14

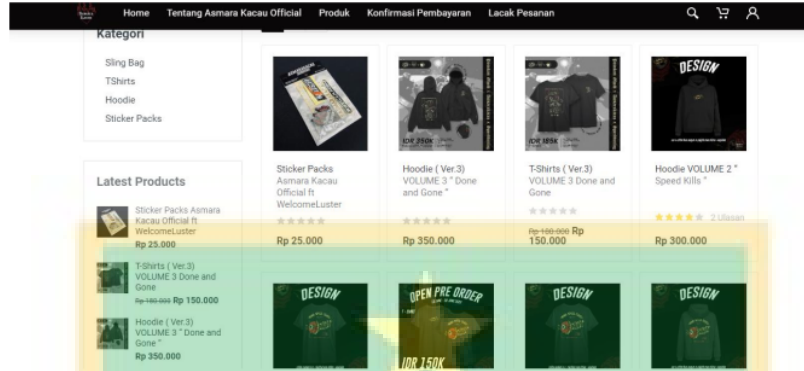
## 3. Halaman Beranda



Gambar 4. 4 Halaman Beranda

Apabila pengguna memasukkan Nama dan *password* dengan benar maka pengguna akan masuk ke halaman beranda. Pada halaman beranda terdapat menu *home*, *tentang produk*, *konfirmasi pembayaran* terdaftar seperti pada Gambar 4.15

#### 4. Produk



Gambar 4.5 Halaman Produk

Pada halaman *produk* terdapat daftar *produk* yang terdiri dari nama produk, harga, ulasan, diskon, dan foto produk seperti pada Gambar 4.16





Gambar 4. 6 Halaman Detail Produk

Pada halaman proses *produk detail* seperti pada Gambar 4.17 terdiri dari nama produk, detail produk, jumlah produk yang akan di beli, dan menambahkan ke keranjang untuk segera melakukan checkout.

## 5. Proses Checkout



Gambar 4. 7 Halaman Proses Checkout

Jika pengguna memilih tombol “ Memasukkan Keranjang “ maka user akan diarahkan ke halaman proses Checkout seperti pada Gambar 4.18. Jika pengguna sudah melakukan konfirmasi maka pengguna akan diarahkan ke halaman *Konfirmasi Pembayaran*.

## 6. Konfirmasi Pembayaran

Home > Checkout

Alamat Pengiriman ✎

Nama  
Ibnu Raihan

Nomor telepon  
087728077194

Kota  
Jakarta Selatan

Kecamatan  
Jagakarsa

Alamat Lengkap  
Jl. Tanjung Barat Selatan

Detail Belanja

1 Sticker Pack Asmara Rp 25.000  
Kacau Official ft  
WelcomeLuster x 1

Kurir : JNE

JNE City Courier  
(Rp 10.000, 1-2 hari)

JNE City Courier  
(Rp 18.000, 1-1 hari)

Ringkasan Belanja

Total Harga  
Rp 25.000

Biaya Kirim  
Rp 10.000

Total Bayar  
Rp 35.000

Bayar

Gambar 4. 8 Halaman Proses Pembayaran

Selanjutnya pengguna akan diarahkan ke halaman proses Pembayaran seperti pada Gambar 4.19 Jika pengguna sudah melakukan konfirmasi pada halaman checkout maka pengguna akan diarahkan ke halaman *Konfirmasi Pembayaran*. terdiri dari Nama, Nomer Tlp, Kota, Kecamatan, Alamat Lengkap, Kode Pos, Detail Belanja, Kurir dan Metode . “Klik Bayar”

Transaksi Berhasil

No Invoice anda : INV-20221221153308  
 Total belanja anda **Rp 35.000**

[Download Invoice](#)

Kami juga telah mengirimkan rincian pesanan anda ke **ibnu**  
 Silahkan mentransferkan uang dengan total **Rp 35.000** ke salah satu pilihan bank di bawah ini :

No	Nama Bank	No Rekening	Atas Nama
1	Ibnu Rayhan	1222212	Ibnu Rayhan

Setelah melakukan Pembayaran, silahkan konfirmasi pembayaran anda **disini**.

**Gambar 4. 9 Proses Transaksi Berhasil**  
 Jika sudah muncul maka pengguna bisa melakukan *Invoice* dengan menekan tombol *Download Invoice* maka pengguna akan diarahkan untuk melakukan *Download Invoice* seperti pada Gambar 4.21

**AsmaraKacau**  
 Jl. Tanjung Barat, Gg.100. Rt001/02 No.1 Jagakarsa

**Invoice #INV-20221221153308**  
 Tanggal: 21-12-2022 15:38

Nama	Ibnu Raihan	Total Bayar	<b>Rp 35.000</b>
No. Telpn	08772807184	JNE CTC	
Alamat	Jl.Tanjung Barat Selatan, Gg.100 Rt. 001/02 No1 Jagakarsa Jakarta Selatan Kecamatan Jagakarsa Jakarta Selatan, 11560	Status :	<i>Pending</i>

Nama Produk	Harga	Jumlah	Berat	Total
Sticker Pack Asmara Kacau Official ft WelcomeLuster	Rp 25.000	1	1 gram	Rp 25.000
<b>Subtotal</b>				<b>Rp 25.000</b>
<b>Total Diskon</b>				<b>Rp 0</b>
<b>Biaya Kirim</b>				<b>Rp 10.000</b>
<b>Total Bayar</b>				<b>Rp 35.000</b>

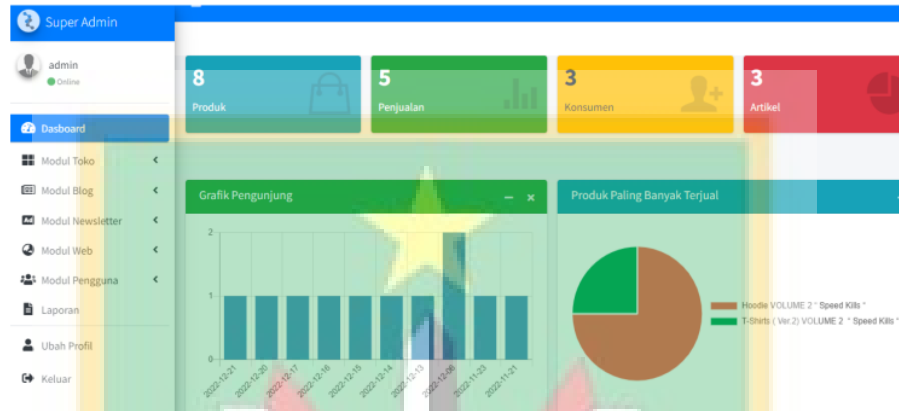
Silahkan Transfer ke salah satu pilihan bank di bawah ini:

No	Nama Bank	No Rekening	Atas Nama
1	Ibnu Rayhan	1222212	Ibnu Rayhan

**Gambar 4. 10 Tampilan Invoice**

Pengguna bisa melihat invoice dengan menekan tombol invoice <sup>4</sup> maka akan diarahkan ke halaman invoice seperti pada Gambar 4.21.

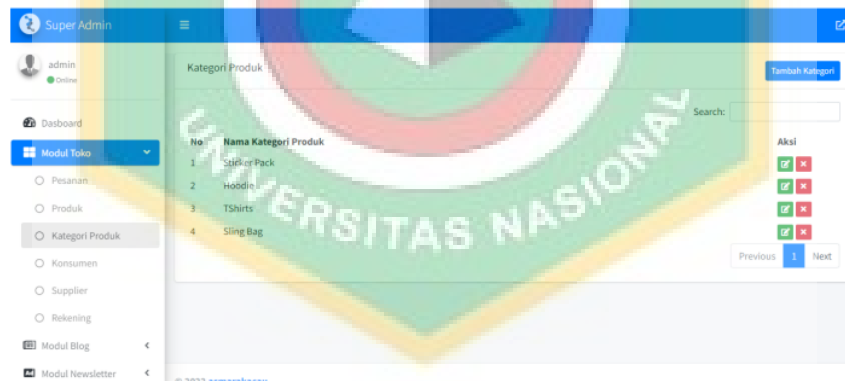
## 7. Akses Admin



Gambar 4. 11 Tampilan Grafik dan Statistik di Halaman Admin

*Admin* memiliki akses dashboard, Modul Toko, Modul Blog, Modul Pengguna, Laporan, *Ubah Profil*, dan melihat grafik pengunjung seperti pada Gambar 4.22.

## 8. Modul Toko



Gambar 4. 12 Tampilan Modul Toko di Halaman Admin

*Admin* dapat melakukan akses ke Modul Toko seperti pada Gambar 4.23



2	willy darmawan	willydarmawan17@gmail.com	082244908480		21 Nov 2022	<a href="#">Detail</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">X</a>
3	Ibnu Raihan	ibnu	087728077184	Laki-laki	21 Nov 2022	<a href="#">Detail</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">X</a>

Gambar 4. 13 Tampilan Edit Konsumen di Halaman Admin

Admin dapat melakukan *input* data pada halaman *Konsumen* seperti pada

Gambar 4.24





















## 9. Modul Web

Nama Website	AsmaraKacau
Email	AsmaraKacau@AsmaraKacau.com
Domain	https://AsmaraKacau.com
No. Rekening	
No. Telp	0877-2807-7184
Kota Toko	Jakarta Selatan
Alamat	Jl.Tanjung Barat, Gg100. Rt001/02 No.1 Jagakarsa
Meta Deskripsi	AsmaraKacau
Meta Keyword	AsmaraKacau

Gambar 4. 14 Tampilan Edit Identitas Admin di Halaman Admin

Jika *admin* ingin mengubah data, *admin* bisa menekan tombol ubah pada identitas kita, maka akan diarahkan ke halaman ubah data identitas seperti pada

Gambar 4.25


No	Menu	Posisi	Parent	Link	Aktif	Aksi
1	Aturan penggunaan	menu bawah #2		page/detail/aturan-penggunaan	ya	 
2	Kebijakan Privasi	menu bawah #3		page/detail/kebijakan-privasi	ya	 
3	FAQ (Tanya Jawab)	menu bawah #4		page/detail/faq-tanya-jawab	ya	 
4	Tentang Asmara Kacau Official	menu utama #1		page/detail/tentang-AsmaraKacauOfficial	ya	 
5	Home	menu utama #1			ya	 
6	Cek Status Pesanan	menu utama #1	Lacak Pesanan	cek-status	ya	 
7	Produk	menu utama #2		produk	ya	 
8	Cek Resi	menu utama #2	Lacak Pesanan	cek-resi	ya	 
9	Blog	menu utama #3		artikel	tidak	 
10	Konfirmasi Pembayaran	menu utama #4		konfirmasi	ya	 

Gambar 4. 15 Tampilan Edit Menu Web di Halaman Admin

4 Jika *admin* ingin edit tampilan web, *admin* bisa menekan tombol menu maka akan diarahkan ke halaman menu seperti pada Gambar 4.26

Logo Website

Logo Terpasang



Ganti Logo

Pilih gambar...

Gambar 4. 16 Tampilan Edit Logo Web di Halaman Admin

Jika *admin* ingin edit logo tampilan web, *admin* bisa menekan tombol menu maka akan diarahkan ke halaman logo untuk tampilan web seperti pada Gambar 4.27

## 10. Laporan

No	Waktu Transaksi	Kode Transaksi	Total Belanja	Pengiriman	Kota Tujuan
1	2020-06-17 22:41:37	INV-20200617224118	Rp 17.000	JNE OKE	Semarang
2	2022-11-21 10:04:43	INV-20221121100426	Rp 0		Jakarta Selatan
3	2022-12-15 16:37:16	INV-20221215163701	Rp 300.000	JNE Bayar di Toko	Brebes
4	2022-12-20 15:03:35	INV-20221220150049	Rp 157.000	JNE OKE	Brebes
5	2022-12-20 15:08:10	INV-20221220150730	Rp 318.000	JNE YES	Brebes

Gambar 4. 17 Tampilan Cek Penjualan di Halaman Admin

*Admin* dapat melakukan cek penjualan dengan menekan tombol Laporan lalu diarahkan ke halaman berikutnya dengan berisi *Waktu Transaksi* pengguna yang order, lalu terdiri dari Kode Transaksi, Total Belanja, Pengiriman, dan Kota Tujuan seperti pada Gambar 4.28

## 11. Ubah Profil Admin

Ubah Profil

Perubahan berhasil disimpan

Email: admin

Username: admin

Password: .....

Nama Lengkap: Ibnu Raihan

No. Telp: 087777777777

Ganti Foto: Pilih foto... Cari

Perbaiki Batal

Gambar 4. 18 Tampilan Edit Profil di Halaman Admin

*Admin* dapat melakukan Edit Profil Admin di halaman Profil untuk melakukan update data profil seperti pada Gambar 4.29



## KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Hasil dari implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan dan implementasi sistem penjualan berbasis web yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja tanpa batasan apapun. Sehingga pelanggan dapat informasi mengenai ketersediaan produk.

Sistem informasi penjualan ini bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan penawaran promosi dengan media website. Selain itu juga Sistem yang telah menghasilkan sebuah sistem untuk mendukung proses registrasi dan pendataan yang dirancang untuk membantu pihak admin Asmara Kacau Official dan Pelanggan Asmara Kacau Official. Mulai dari melihat list produk katalog yang tersedia, menyelesaikan registrasi dan print invoice.

Adapun Sistem ini telah memenuhi kebutuhan pengguna, baik pihak admin Asmara Kacau Official maupun pelanggan dalam hal berikut :

- 1) Menyederhanakan pengguna dalam melihat daftar produk katalog.
- 2) Menyederhanakan pengguna dalam melaksanakan registrasi .
- 3) Menyederhanakan pengguna dalam melaksanakan invoice pemesanan dan pengiriman.
- 4) Penyediaan laporan dan penyimpanan data produk yang disimpan secara online.
- 5) Mendukung *admin* untuk mengendalikan data produk & harga.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat dikemukakan dalam analisis kepuasan pada pelanggan berbasis web yang selanjutnya adalah:

1. Pengembangan dalam implementasi sistem aplikasi berbasis web.
2. Penambahan fitur penilaian pada produk yang terjual lebih banyak.
3. Penambahan fitur notifikasi via email jika pelanggan pemesanan sudah dikirim.

4. Penambahan fitur untuk memudahkan pengguna dalam menilai suatu produk katalog didalam website.

Peningkatan fitur *notifikasi* via *email* apabila pelanggan telah melakukan checkout produk.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahim, I., Effendi, M. S., Alex, M. A., & ... (2021). Sistem Penunjang Keputusan Penjualan Pakaian Dengan Metode Weighted Product (WP). ... *Sacra: Jurnal Sains* ..., 1(3), 222–226. <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/view/78>
- Anardani, S., & Putera, A. R. (2019). Analisis Pengujian Sistem Informasi Website E-Commerce Manies Group Menggunakan Metode BlackBox Functional Testing. *Prosiding.Unipma.Ac.Id*, 1–4. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNHP/article/viewFile/768/740>
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Carolina, I., & Rusman, A. (2019). Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko ST Jaya). *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.35314/isi.v4i2.1043>
- Dwiyanti, I. A. I., & Jati, I. ketut. (2019). 肖沉 1, 2, 孙莉 1, 2Δ, 曹杉杉 1, 2, 梁浩 1, 2, 程焱 1, 2. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66.
- Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 54–66. <https://doi.org/10.37676/jmi.v17i1.1317>
- Kurnia, I. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Siswa Terbaik Menggunakan Kombinasi Metode Ahp Dan Saw. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 4(3), 164–172. <https://doi.org/10.33387/jiko.v4i3.3339>
- Nahlah, M., Paramudia, M., Amiruddin, M., & Lukman, M. (2019). *The*

*Implementation of OOP (Object Oriented Programming) in Building an E-Commerce Website.* 227(Icamr 2018), 522–526.  
<https://doi.org/10.2991/icamr-18.2019.125>

Novendri. (2019). Pengertian Web. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.

Parlaungan S., T. F., & Wisnu, D. (2020). Rancang Bangun Sistem Pengidentifikasi Travel Bag Pada Kelompok Biro Perjalanan Umroh/Haji Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Komunikasi STMIK Subang*, 13(1), 26–40.  
<https://doi.org/10.47561/a.v13i1.167>

Prabowo, B. R., Arwani, I., & Pramono, D. (2021). Pengembangan website toko online baju bekas (Studi Kasus : Toko Gudang Juma). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(12), 5413–5420. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10246>

Purwanto, E., & Mubarak, A. (2020). Sistem Informasi Penerimaan Order Produksi Pakaian Pada Yoshida. *Jurnal Infortech*, 2(2), 153–158.  
<https://doi.org/10.31294/infortech.v2i2.9049>

ristianti, E. mei. (2019). Konsep Pemrograman Berorientasi Object (Pbo) Pada Delphi. *Fakultas Komputer*, 18.

Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/730>

Suhendar, A., Takwim, A., Maulani Farkah, A., Gumilar, P., & Martina Dalih, V. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Di Shop Berbasis Web. *Naratif Jurnal Nasional Riset Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 3(02), 41–47.  
<https://doi.org/10.53580/naratif.v3i02.134>

Yesputra, R., & Azhar, Z. (2017). *Implementasi Object Oriented Programming Dalam Pengembangan Aplikasi Berbasis Client – Server ( Study Kasus : E-a ...* 1–10.



Supono & Putratama, Pemrograman web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, Yogyakarta: 2018.

Kendall & Kendall, 2019, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi edisi10 Jakarta: 2019.

D. Setiawan, Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL & Javascript, Start Up, 2017



# Skripsi Inu

## ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://bchnds.blogspot.com">bchnds.blogspot.com</a> Internet Source	4%
2	<a href="#">Submitted to uphindonesia</a> Student Paper	3%
3	<a href="#">Submitted to Universitas Pelita Harapan</a> Student Paper	2%
4	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	2%
5	<a href="#">Submitted to Universitas Muria Kudus</a> Student Paper	1%
6	<a href="http://widuri.raharja.info">widuri.raharja.info</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://pdfs.semanticscholar.org">pdfs.semanticscholar.org</a> Internet Source	1%
9	<a href="#">Submitted to Sriwijaya University</a> Student Paper	1%

10	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	1 %
11	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://eprints.uad.ac.id">eprints.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://conaxe.com">conaxe.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://ejournal.unib.ac.id">ejournal.unib.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://repository.dinamika.ac.id">repository.dinamika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://dspace.uii.ac.id">dspace.uii.ac.id</a>	



Internet Source

<1 %

22

[repository.unsri.ac.id](https://repository.unsri.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

[vdocuments.site](https://vdocuments.site)

Internet Source

<1 %

24

[Submitted to University of Greenwich](#)

Student Paper

<1 %

25

Solehan Budi Saputra, Ika Arthalita.  
"PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN  
DATA TABUNGAN SISWA BERBASIS DELPHI  
PADA SMP MUHAMMADIYAH AHMAD  
DAHLAN KOTA METRO", Jurnal Mahasiswa  
Ilmu Komputer, 2020

Publication

<1 %

26

[repository.unika.ac.id](https://repository.unika.ac.id)

Internet Source

<1 %

27

[Submitted to Sultan Agung Islamic University](#)

Student Paper

<1 %

28

[repository.uinsu.ac.id](https://repository.uinsu.ac.id)

Internet Source

<1 %

29

[Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau](#)

Student Paper

<1 %

30

[library.stmkgici.ac.id](https://library.stmkgici.ac.id)

Internet Source

<1 %

31	Submitted to Universitas PGRI Semarang Student Paper	<1 %
32	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<1 %
33	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
34	docplayer.ru Internet Source	<1 %
35	eprints.poltektegal.ac.id Internet Source	<1 %
36	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
37	id.123dok.com Internet Source	<1 %
38	repository.uma.ac.id Internet Source	<1 %
39	journal.ubm.ac.id Internet Source	<1 %
40	repository.nusamandiri.ac.id Internet Source	<1 %
41	Khairil Khairil. "PENILAIAN KEPUASAN PELANGGAN DENGAN APLIKASI SURVEI PADA PDAM KOTA BENGKULU", Teknosia, 2021 Publication	<1 %

42

Sri Wahyuni, Fariz Rizal Mubarok.  
"PENERAPAN METODE PROFILE MATCHING  
DALAM PENENTUAN PESERTA PELATIHAN  
TERBAIK (STUDI KASUS: LPK Prima Buana  
Indonesia Cabang Purwakarta)", Jurnal  
Informasi dan Komputer, 2022

Publication

<1 %

43

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  Off



# Skripsi Inu

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---

PAGE 15

---

PAGE 16

---

PAGE 17

---

PAGE 18

---

PAGE 19

---

PAGE 20

---

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---



PAGE 26

---

PAGE 27

---

PAGE 28

---

PAGE 29

---

PAGE 30

---

PAGE 31

---

PAGE 32

---

PAGE 33

---

PAGE 34

---

PAGE 35

---

PAGE 36

---

PAGE 37

---

PAGE 38

---

PAGE 39

---

PAGE 40

---

PAGE 41

---

PAGE 42

---

PAGE 43

---

PAGE 44

---

PAGE 45

---

PAGE 46

---

PAGE 47

---

PAGE 48

---

PAGE 49

---

PAGE 50

---

PAGE 51

---





PAGE 52

---

PAGE 53

---

PAGE 54

---

PAGE 55

---

PAGE 56

---

PAGE 57

---

PAGE 58

---

PAGE 59

---

PAGE 60

---

PAGE 61

---

