

APLIKASI PENJUALAN KUE BERBASIS WEB PADA TOKO YANIE'S CAKES AND COOKIES

WEB BASED SALES CAKES APPLICATION AT YANIE'S CAKES AND COOKIES SHOP

M. Muthi Ammar Naufal¹, Elis Hernawati, S.T., M.Kom.², Mutia Qana'a. S.Psi., M.Psi.³

⁴Prodi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom.

sayaopal@gmail.com, elishernawati@tass.telkomuniversity.ac.id, mutia@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak – Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes and Cookies ini adalah suatu aplikasi yang dibangun untuk memfasilitasi pihak admin, dan user dalam mengelola dan memantau transaksi pada toko Yanie's Cakes and Cookies. Meliputi penjualan serta pencatatan data penjualan kue. Hal ini diharapkan dapat membantu aktifitas penjualan pada toko Yanie's Cakes and Cookies.

Pada aplikasi ini terdapat fasilitas yang disediakan aplikasi antara lain: penjualan kue, input bukti pembayaran, data rekapan penjualan yang dapat dilihat kapan saja serta sisa stok kue pada hari ini maupun hari-hari lainnya. Dalam pembuatan aplikasi ini metode yang diterapkan adalah Metode *Waterfall* yang diimplementasikan dengan bahasa *object oriented PHP* menggunakan *Codeigniter* yang disertai *Database MySQL*.

Kata Kunci: *Aplikasi Berbasis Web, PHP, Codeigniter, MySQL.*

Abstract - The application of Web-based Cake Sale At Souvenir Yanie's Cakes and Cookies this is an application that was built to facilitate party admin, and a user in the manage and monitor transactions at stores Yanie's Cakes and Cookies. Include sales and bake sales data logging. It is expected to help the sales activities at the store Yanie's Cakes and Cookies.

In this application there are facilities provided applications include: bake sale, proof of payment, data input rekapan sale which can be seen at any time as well as the remaining stock of cake on this day as well as on other days. In making the application, the method that is applied is the Waterfall Method is implemented with object oriented PHP using Codeigniter that accompanied MySQL Database.

Keywords: *Web Application, PHP, Codeigniter, MySQL.*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Toko Yanie's Cakes and Cookies adalah Toko yang menjual berbagai jenis kue kering dan basah. Untuk toko Yanie's Cakes and Cookies beralamat di jalan Dago barat no 4 Bandung. Untuk penjualan, Yanie's Cakes menjual kue dan kue basah. Yanie's Cakes and Cookies tidak hanya memiliki pelanggan dari dalam kota, namun juga ada pelanggan yang berasal dari luar kota.

Menurut hasil wawancara dari pemilik toko, saat ini Yanie's Cakes and Cookies memasarkan produknya melalui media sosial *instagram* dan *facebook*, dan untuk penjualan Yanie's Cakes melayani pelanggan yang datang ke toko dan pelanggan yang melakukan pembelian melalui media sosial *WhatsApp*. Dengan sistem pemasaran yang dilakukan saat ini, pelanggan tidak mendapatkan informasi yang lebih lengkap seperti jumlah stok yang tersedia dan harga produk sehingga pelanggan harus menanyakan terlebih dahulu ketersediaan stok dan harga produk yang akan dipesan.

Adapun proses pencatatan data penjualan yang masih menggunakan buku catatan untuk menyimpan data, sehingga memungkinkan faktor non teknis seperti rusak atau hilangnya buku catatan yang ada.

Selain itu dalam melakukan komunikasi transaksi jual beli dengan pelanggan, seperti pengiriman bukti pembayaran, pemilik toko menggunakan media sosial *WhatsApp*. Hal ini tentunya juga memungkinkan faktor non teknis seperti data pengiriman bukti pembayaran yang terhapus, sehingga akan menghambat proses penjualan.

Oleh karena itu dalam Proyek Akhir ini dibangun Aplikasi Penjualan Kue Pada Toko Yanie's Cakes and Cookies yang diharapkan pada nantinya akan dapat memfasilitasi penjualan serta pengelolaan pencatatan penjualan pada Toko Kue Yanie's Cakes and Cookies.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada sub bab latar belakang, dalam Proyek Akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar pemilik toko dapat menjual dan memasarkan produk kue yang ada dengan menyampaikan informasi secara lengkap kepada calon pelanggan ?

2. Bagaimana cara agar pemilik toko bisa mengelola data penjualan tanpa perlu mencatat secara manual ke dalam buku ?
3. Bagaimana cara agar pemilik toko mendapatkan bukti pembayaran dengan akurat ?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Proyek Akhir ini adalah:

1. Memiliki fitur penjualan kue secara *online* sehingga pemilik toko dapat menjual produk kue yang ada dengan memberikan informasi yang lengkap mengenai produk yang dijual dan pemilik toko juga dapat memasarkan produknya.
2. Memiliki fitur kelola penjualan sehingga pemilik toko dapat mengelola penjualan kue yang ada tanpa perlu mencatat manual ke dalam buku.
3. Memiliki fitur input bukti pembayaran yang dapat langsung tersimpan kedalam *database* sehingga menghindari faktor non teknis yang dapat merugikan pemilik toko ataupun pelanggan.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam Proyek Akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Program yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini adalah *Framework Codeigniter* dan menggunakan basis data *MySQL* untuk penyimpanan datanya.
2. Pengguna aplikasi hanya terdiri dari 2 pengguna yaitu pemilik toko dan pelanggan.
3. Aplikasi tidak tersedia fitur *chatting* antar *user*.
4. Pengiriman kue menggunakan jasa kurir.
5. Pembayaran tidak melayani secara *online*, pembayaran dilakukan dengan menggunakan *transfer via rekening/ATM*.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes and Cookies adalah aplikasi yang dibuat untuk memaksimalkan penjualan dan juga dapat memfasilitasi pelanggan dalam maupun luar kota untuk melakukan pembelian kue secara *online* melalui *website*, memiliki fitur pembelian kue dan input bukti pembayaran sehingga akan memfasilitasi

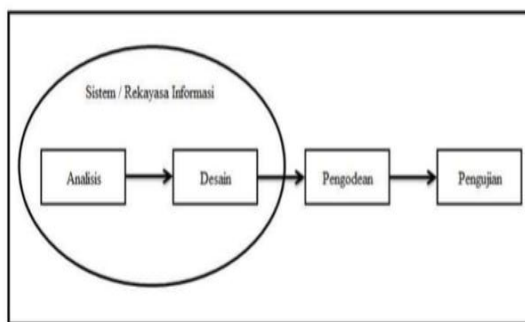
pelanggan, terlebih untuk pelanggan yang berasal dari luar kota.

Pengguna dari aplikasi ini pada nantinya hanya akan ada 2 user, yaitu pemilik dari toko Yanie's Cakes dan pelanggan. Pemilik toko dapat mengelola semua proses pembelian, seperti penginputan kue yang akan dijual dan juga dapat mengelola data penjualan. Adapun pelanggan yang dapat melakukan pembelian dengan menambahkan kue yang akan dibeli ke dalam fitur keranjang dan selanjutnya melakukan proses transaksi dengan menginputkan bukti pembayaran. Pelanggan dapat melihat status pembayaran pada nantinya.

Dengan adanya aplikasi ini akan mendukung pemilik toko untuk dapat bersaing dengan kompetitor juga dapat memfasilitasi pelanggan untuk melakukan pembelian secara *online*. Untuk hak akses pelanggan hanya dibutuhkan membuat akun dalam aplikasi ini. Pelanggan tidak perlu datang ke toko untuk melakukan pembelian.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah dengan menggunakan Waterfall Model. Waterfall adalah model sekuensial linier atau dapat disebut juga alur hidup klasik. Model Waterfall menggunakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial linier atau proses yang dilakukan secara terurut dimulai dari proses Analisis, Desain, Pengodean, dan Pengujian. Adapun tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode Waterfall dapat dilihat pada gambar berikut [1]:



Gambar 1-1 Metode Pengerjaan

1. Analisa

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara langsung dengan pemilik toko Yanie's Cakes dan mengidentifikasi masalah yang ada.

2. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan *ERD*, *Use Case*, *Activity Diagram*, dan *Diagram Class* berdasarkan informasi yang didapat dari pengamatan sebelumnya, desain sistem fokus pada pembuatan program perangkat lunak termasuk *interface* yang baik sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan penginputan pemesanan.

3. Pengodean

Berdasarkan desain aplikasi yang telah dibuat, kemudian dibuat kode program menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* untuk basis data, tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

4. Pengujian

Setelah tahap penulisan kode program, tahap ini akan dilakukan saat program aplikasi selesai dibuat. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Test* untuk memastikan apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan yang sudah dirancang atau belum.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Yanie's Cakes and Cookies

Yanie's Cakes and Cookies adalah produsen kue yang didirikan pada 27 November 2007 oleh Suryani. Pengetahuan di bidang bakery di dapat dari sang ibu sejak masih di bangku SMA dan mulai di kembangkan sejak mengikuti kursus di Bapak Hadistira pada tahun 2000 di Holland Bakery Bandung dan beberapa pakar Bakery lain diantaranya Bapak Yongki Gunawan, Ibu Lanny Suchan, Ny Liem, Ibu Nessa dan Bapak Antonio Sibarani yang terkenal dengan Japanese Bakery.

Yanie's Cakes and Cookies didirikan di Malang dengan outlet pertama di Malang Town Square dan juga memasarkan dengan sistem konsinyasi di beberapa toko di Malang diantaranya: Toko Lai Lai, Pia Mangkok (Jl. Soekarno Hatta), toko bunga Kharisma, Restoran Ayam Yogya. Sejak tahun 2013, Yanie's Cakes and Cookies telah hadir di kota Bandung, tepatnya di jalan Dago Barat no 4.

2.2 Use Case Diagram


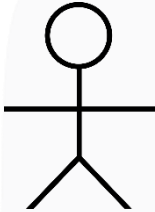

Use Case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Syarat penamaan pada use case adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan use case [1].

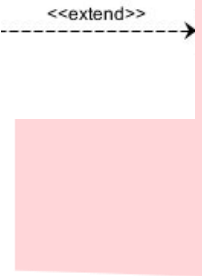



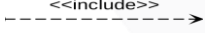

- a. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
- b. Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.


Use case menspesifikasi perilaku sistem (atau bagian dari sistem secara keseluruhan) dan merupakan deskripsi dari sekumpulan aksi-aksi yang diharapkan oleh calon pengguna sistem/perangkat lunak yang akan kita kembangkan.


Berikut adalah simbol – simbol yang digunakan pada Use Case:

Tabel 2-1 Simbol Use Case

No	Simbol	Keterangan
1	Use case 	Fungsionalitas yang disediakan aplikasi sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor
2	Aktor/Actor 	Orang, proses, atau aplikasi lain yang berinteraksi dengan aplikasi informasi yang akan dibuat di luar aplikasi informasi yang akan dibuat itu sendiri
3	Asosiasi/Association 	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case

4	Ektensi/ <i>Extends</i>	<p>Relasi <i>use case</i> tambaha n ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambah kan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambaha n</p> 	7	Sistem	<p>Menspesifikan paket yang menampikan aplikasi secara terbatas</p> 
5	Generalisasi/ <i>generalization</i>	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya</p> 	8	<i>Note</i>	<p>Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalanka n dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi</p> 
6	<i>Include</i>	<p>Fungsi atau syarat yang dijalanka n <i>use case</i> ini</p> 	9	<i>Dependency</i>	<p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri (independent)</p> 
			10	<i>Collaboration</i>	<p>Interaksi aturan – aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyedi</p>

		akan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen – elemennya (sinergi)
--	---	---



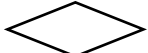
4	<i>Link</i> 	Penghubung antara entitas dengan atributnya atau entitas dengan relasi
---	---	--

2.3 Entity Relationship Diagram

ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk merancang hubungan antar tabel-tabel dalam basis data [2].

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD untuk merancang tabel-tabel beserta relasinya dalam basis data.

Tabel 2-2 Simbol ERD

No	Simbol	Keterangan
1	Entitas 	Suatu objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai
2	Atribut 	Properti atau karakteristik yang dimiliki oleh suatu entitas
3	Relasi 	Hubungan antara suatu entitas dengan entitas lainnya.

2.4 MySQL

Secara sederhana *database* (basis data) dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan *computer* yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat. Sedangkan DBMS (*database management system*) merupakan perangkat lunak atau program komputer yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengelola *database*. Salah satu macam yang populer dewasa ini berupa RDBMS (*Relation database management system*). Yang merupakan model basis data relasional atau dalam bentuk tabel-tabel [3].

MySQL merupakan salah satu contoh produk RDBMS yang sangat populer digunakan. Banyak laman web yang menggunakan *MySQL* sebagai *database server*. Di bawah ini adalah beberapa keuntungan penggunaan *MySQL*:

- a. Cepat
Tujuan utama dari pengembangan *MySQL* adalah kecepatan, sebagai konsekuensi *software* yang dirancang dari awal untuk kecepatan.
- b. Mudah digunakan
Dapat dengan mudah membangun dan berinteraksi dengan *database MySQL* hanya dengan menggunakan sedikit pernyataan sederhana di dalam bahasa SQL.
- c. Dapat berjalan diberbagai sistem operasi
MySQL berjalan pada sistem operasi yang beragam seperti *Windows, Linux, Mac* dan lainnya.

2.5 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas (*Open Source*), yang mendukung banyak sistem informasi, merupakan banyak kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*),

yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySql Database* dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (Empat Sistem Operasi Apapun), *Apache*, *MySql*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis [4].

2.6 Codeigniter

Codeigniter adalah aplikasi open source yang berupa *framework* dengan model *MVC (Model, View, Controller)* untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan *PHP*. *Codeigniter* memudahkan *developer* untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal, *Codeigniter* dirilis pertama kali 28 Februari 2006.

Framework secara sederhana dapat diartikan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan *class-class* untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang pemrograman, tanpa harus membuat fungsi atau *class* dari awal [5].

Ada beberapa alasan mengapa menggunakan *Framework*:

- a. Mempercepat dan mempermudah pembuatan sebuah aplikasi web.
- b. Relatif memudahkan dalam proses *maintenance* karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah *framework* (dengan syarat *programmer* mengikuti pola standar yang ada).
- c. Umumnya *framework* menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga kita perlu membangun dari awal (misalnya validasi, *ORM*, *pagination*, *multiple database*, *scaffolding*, pengaturan *session*, *error handling*, dan lainnya).
- d. Lebih bebas dalam pengembangan jika dibandingkan CMS.

3. Analisis dan Perancangan

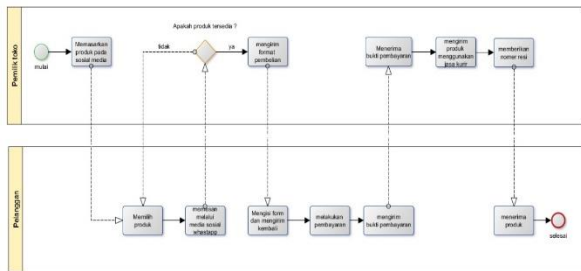
3.1 Analisis

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai analisis proses bisnis berjalan, analisis proses bisnis yang diusulkan, kebutuhan fungsional, kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak.

3.1.1 Proses Penjualan Produk

Proses kegiatan penjualan kue kering dan kue basah pada toko Yanie's Cakes yang dilakukan pemilik toko dan pelanggan.

Tampilan pada gambar 3.1 adalah Proses penjualan produk pada toko Yanie's Cakes and Cookies.

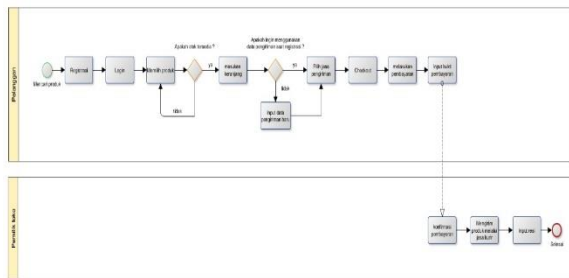


Gambar 3-1 Proses Penjualan Produk

3.1.2 Proses Penjualan Produk Yang Diusulkan

Proses penjualan kue kering dan kue basah yang diusulkan pada toko Yanie's Cakes and Cookies yang dilakukan pelanggan dan pemilik toko.

Tampilan pada gambar 3-2 adalah Proses Penjualan produk yang diusulkan pada toko Yanie's Cakes and Cookies.

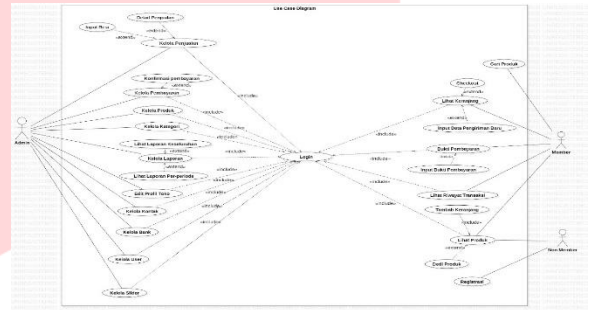


Gambar 3-2 Proses Penjualan Produk Yang Diusulkan

3.1.3 Kebutuhan Fungsional

3.1.3.1 Use Case

Use Case Diagram Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes



Gambar 3-3 Use Case Diagram

3.1.3.2 Deskripsi Aktor

Tampilan pada tabel 3-1 adalah pendefinisian aktor pada aplikasi penjualan online berbasis web pada toko Yanie's Cakes and Cookies.

Tabel 3-1 Deskripsi Aktor

No	Aktor	Keterangan
1	Admin	Admin bertugas untuk mengelola seluruh data Produk, Pemesanan, dan Pembayaran.
2	Member	Aktor yang sudah terdaftar dan aktor yang melakukan pembelian.
3	Non Member	Aktor yang tidak terdaftar dan

		hanya memiliki akses melihat
		produk dan registrasi.

3.1.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak

Adapun kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak yang dibutuhkan selama proses pembuatan Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie’s Cakes and Cookies ini adalah sebagai berikut :

3.1.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk membuat Aplikasi Penjualan Kue Pada Toko Yanie’s Cakes berbasis Web penulis menggunakan perangkat keras dengan spesifikasi sebagai berikut.

Tampilan pada tabel 3-2 adalah kebutuhan Perangkat Keras yang menunjang pembuatan Proyek Akhir ini.

Tabel 3-2 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	Intel Core i5-5200U
2	<i>RAM</i>	DDR3 4GB 1600MHz
3	<i>Hard Disk</i>	750GB
4	<i>Display</i>	Intel HD Graphics 5500

3.1.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak.

Tampilan pada tabel 3-3 adalah kebutuhan Perangkat Lunak yang menunjang Proyek Akhir ini.

Tabel 3-3 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows 8.1 x64
2	Sistem Manajemen Basis Data	MySQL
3	<i>Editor</i>	Microsoft Office 2013, Microsoft Visio, Star UML, yEd Graph, Balsamiq, Notepad++
4	<i>Web Server</i>	Apache (XAMPP v3.2.2), Framework PHP CodeIgniter 2.2.2, Bootstrap v3.3.7
5	<i>Web Browser</i>	Google Chrome

3.2 Perancangan

Pada bagian ini akan dijelaskan perancangan sistem dan perancangan basis data pada Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie’s Cakes And Cookies.

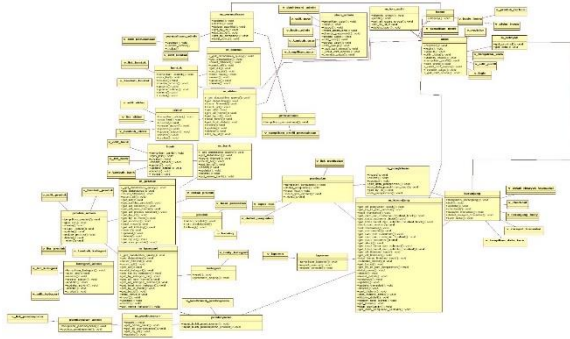
Berikut merupakan Perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat yang terdiri dari *Class Diagram*, *Sequence Diagram*.

3.2.1 Perancangan Sistem

Berikut merupakan Perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat yang terdiri dari *Class Diagram*, *Sequence Diagram*.

3.2.1.1 Class Diagram

Class Diagram Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes and Cookies.



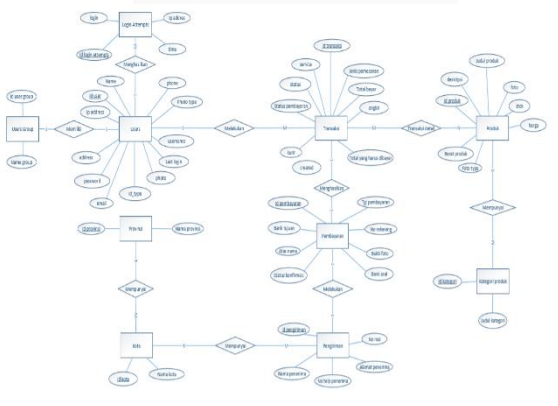
Gambar 3-4 Class Diagram

3.2.2 Perancangan Basis Data

Berikut merupakan Perancangan Basis Data Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes And Cookies.

3.2.2.1 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes and Cookies.



Gambar 3-5 Entity Relationship Diagram

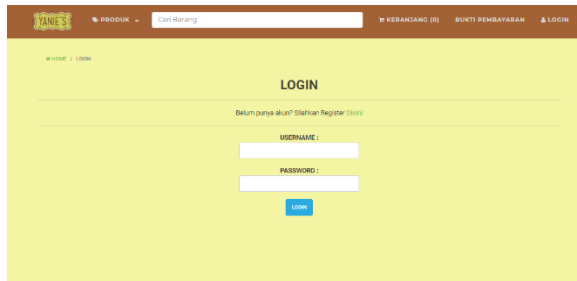
4. Implementasi dan Pengujian

4.1 Implementasi

Dalam tahapan ini akan dilakukan penjelasan mengenai antar muka Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes And Cookies.

4.1.1 Implementasi Antar Muka Login Pelanggan

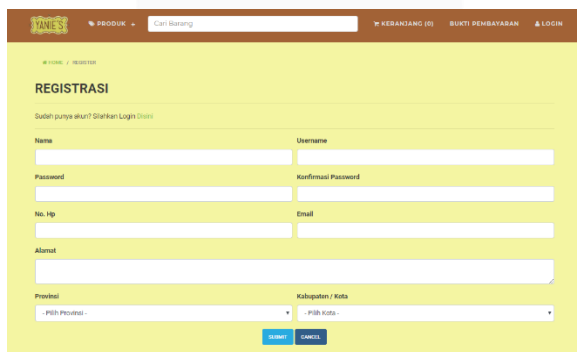
Tampilan pada gambar 4-1 adalah halaman login yang akan diakses oleh pelanggan dapat mengisi username dan password yang s mereka miliki, setelah berhasil login, pengguna akan dibawa ke halaman utama dari aplikasi ini.



Gambar 4-1 Implementasi Antar Muka Login

4.1.2 Implementasi Antar Muka Registrasi

Tampilan pada gambar 4-2 adalah halaman registrasi untuk membuat akun yang dapat pelanggan gunakan untuk melakukan pembelian.



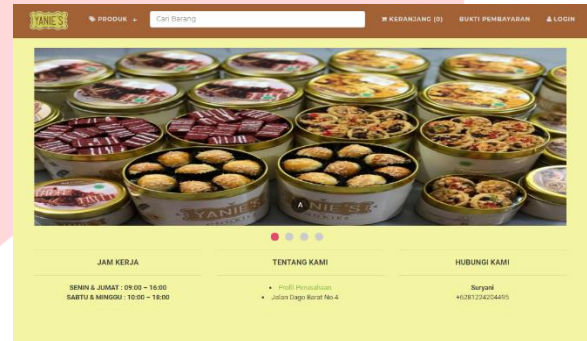
Gambar 4-2 Implementasi Antar Muka Registrasi

Pada Gambar diatas merupakan halaman registrasi, pelanggan harus mengisi form yang sudah disediakan dengan lengkap agar sistem dapat menyimpan data yang akan didaftarkan. Jika pelanggan sudah

melakukan registrasi maka pelanggan dapat melakukan pembelian produk.

4.1.3 Implementasi Antar Muka Home Pelanggan

Tampilan pada gambar 4-3 adalah halaman *home* yang akan dilihat pertama kali oleh pelanggan dalam aplikasi ini.

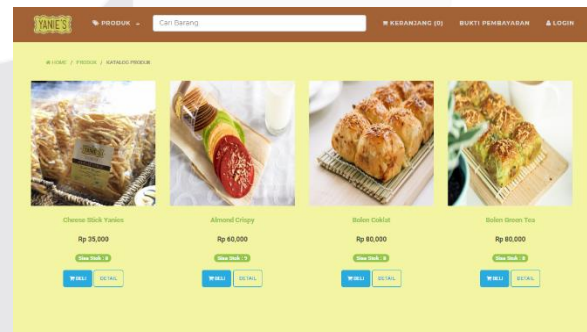


Gambar 4-3 Implementasi Antar Muka Home Pelanggan

Pada gambar diatas merupakan halaman awal dari Aplikasi Yanie's Cakes And Cookies, terdapat tampilan slider yang memberikan informasi berupa gambar dari beberapa produk dari Yanie's Cakes And Cookies. Pelanggan dapat melihat daftar produk dengan memilih *menu* produk yang terdapat pada daftar *menu* aplikasi yang ada. Untuk membuka *menu* keranjang dan bukti pembayaran pelanggan akan diberikan arahan untuk melakukan *login* terlebih dahulu.

4.1.4 Implementasi Antar Muka Menu Produk

Tampilan pada gambar 4-4 adalah halaman *menu* produk yang akan digunakan pelanggan untuk memilih produk yang akan dibeli.

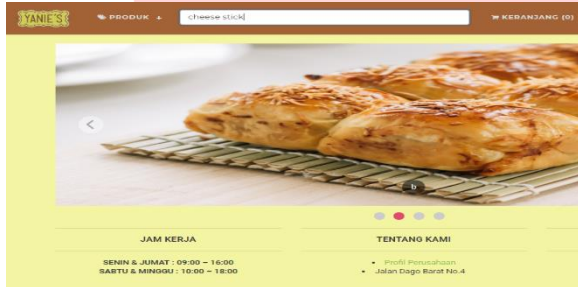


Gambar 4-4 Implementasi Antar Muka Menu Produk

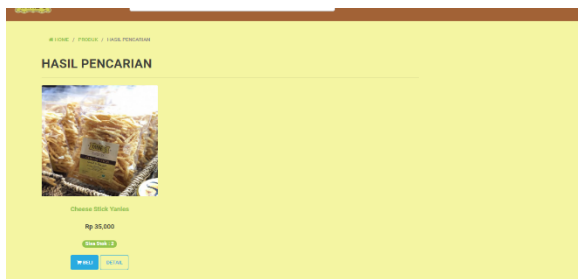
Pada gambar diatas sistem menampilkan daftar produk yang ada, dan pelanggan dapat memasukkan produk yang ingin dibeli dengan menekan button beli dan button detail untuk melihat detail dari produk yang tersedia.

4.1.5 Implementasi Antar Muka Cari Produk

Tampilan pada gambar 4-5 dan 4-6 adalah halaman *home* pada fungsi pencarian produk dan hasil dari pencarian produk.



Gambar 4-5 Implementasi Antar Muka Cari Produk



Gambar 4-6 Implementasi Antar Muka Hasil Pencarian

Pada gambar 4-5 dan 4-6 merupakan implementasi cari produk dan hasil pencarian produk. Pada halaman ini pelanggan dapat menginputkan nama produk pada kolom pencarian produk untuk mencari produk yang ingin dibeli. Jika pelanggan sudah memasukkan nama produk, sistem akan langsung menampilkan produk sesuai dengan nama produk yang diinputkan.

4.1.6 Implementasi Antar Muka Keranjang Belanja

Tampilan pada gambar 4-7 adalah halaman keranjang belanja yang digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pembelian produk pada aplikasi.

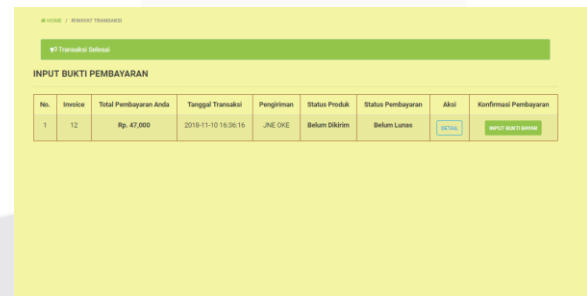


Gambar 4-5 Implementasi Antar Muka Keranjang Belanja

Pada gambar diatas sistem menampilkan isi dari keranjang belanja. Isi dari keranjang belanja merupakan produk yang akan dibeli oleh pelanggan. Pada halaman ini pelanggan dapat merubah jumlah produk yang ingin dibeli, menghapus produk yang sudah dipilih, merubah data pengiriman produk, dan menentukan jasa pengiriman produk yang ingin digunakan.

4.1.7 Implementasi Antar Muka Bukti Pembayaran

Tampilan pada gambar 4-8 adalah halaman bukti pembayaran yang digunakan oleh pelanggan untuk menginput bukti pembayaran.



Gambar 4-6 Implementasi Antar Muka Bukti Pembayaran

Pada gambar diatas pelanggan dapat melakukan input bukti pembayaran dengan menekan *button input* bukti bayar, dan melihat *detail* dari pembelian yang dilakukan.

4.1.8 Implementasi Antar Muka Riwayat Transaksi

Tampilan pada gambar 4-9 adalah halaman riwayat transaksi yang akan digunakan oleh pelanggan untuk melihat detail dari pembelian produk yang telah dilakukan dan melihat riwayat pembelian yang telah dilakukan.

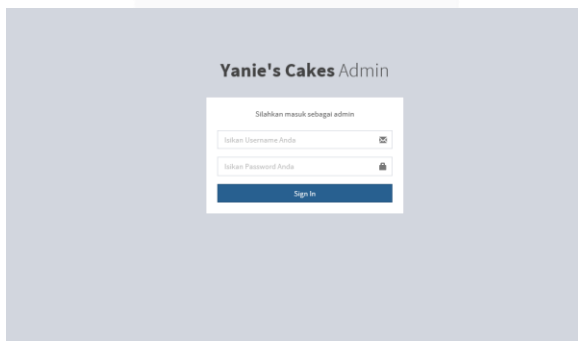
No.	Invoice	Total Pembayaran Anda	Tanggal Transaksi	Pengiriman	Status Produk	Status Pembayaran	Aksi	Konfirmasi Pembayaran
1	7	Rp. 172,000	2019-09-25 00:16:24	JNE OKE	Terkirim	Lunas	Detail	Pembayaran Selesai
2	8	Rp. 94,000	2019-09-25 00:27:37	JNE REG	Belum Dikirim	Lunas	Detail	Pembayaran Selesai
3	10	Rp. 82,000	2019-11-05 15:28:04	JNE OKE	Belum Dikirim	Lunas	Detail	Pembayaran Selesai
4	10	Rp. 82,000	2019-11-05 15:28:04	JNE OKE	Belum Dikirim	Lunas	Detail	Pembayaran Selesai
5	10	Rp. 82,000	2019-11-05 15:28:04	JNE OKE	Belum Dikirim	Lunas	Detail	Pembayaran Selesai
6	10	Rp. 82,000	2019-11-05 15:28:04	JNE OKE	Belum Dikirim	Lunas	Detail	Pembayaran Selesai
7	10	Rp. 82,000	2019-11-05 15:28:04	JNE OKE	Belum Dikirim	Lunas	Detail	Pembayaran Selesai
8	11	Rp. 72,000	2019-11-06 11:40:46	JNE OKE	Terkirim	Lunas	Detail	Pembayaran Selesai

Gambar 4-7 Implementasi Antar Muka Riwayat Transaksi

Pada gambar diatas pelanggan dapat melihat daftar seluruh transaksi yang sudah dilakukan, dan pelanggan dapat menekan *button detail* untuk melihat nomor resi dari produk yang dibeli dan *detail* dari pembelian produk yang dilakukan.

4.1.9 Implementasi Antar Muka Login Admin

Tampilan pada gambar 4-10 adalah halaman login yang akan di akses oleh *admin*, setelah berhasil *login* sebagai *admin*, aplikasi akan memuat halaman *dashboard admin*.

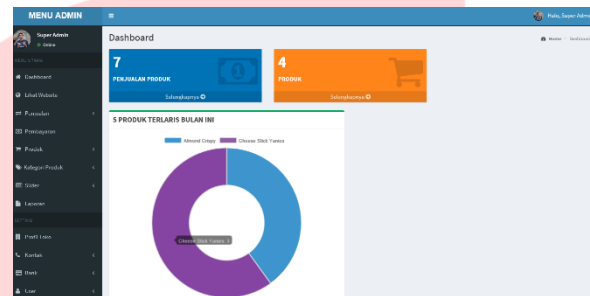


Gambar 4-10 Implementasi Antar Muka Login Admin

Pada gambar diatas merupakan halaman login admin. Admin dapat mengisi form login terlebih dahulu untuk masuk kedalam aplikasi yang ada.

4.1.10 Implementasi Antar Muka Dashboard Admin

Tampilan pada gambar 4-11 adalah halaman dashboard admin yang akan dikunjungi oleh admin setelah melakukan login.



Gambar 4-11 Implementasi Antar Muka Dashboard Admin

Pada gambar diatas merupakan halaman awal yang akan dilihat oleh admin setelah melakukan login. Pada halaman ini admin dapat melihat grafik penjualan produk, data pembayaran, penjualan, produk dan yang lainnya.

4.1.11 Implementasi Antar Muka Penjualan

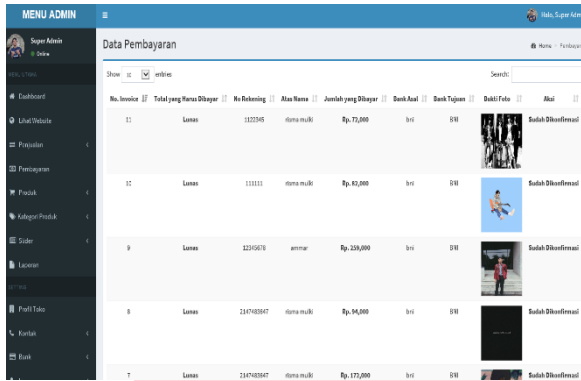
Tampilan pada gambar 4-12 adalah halaman penjualan yang menampilkan daftar penjualan kepada pelanggan dan pada halaman ini admin dapat melakukan input nomor resi untuk pelanggan.

No. Transaksi	Slah	Status Barang	Status Pembayaran	Resi	Aksi
7	Riana Nubi	TERDIRAH	Lunas	220407308	Detail Hapus
8	Riana Nubi	CHECKOUT	Lunas	Edlum Adu	Detail Hapus
9	Amma	TERDIRAH	Lunas	1256827	Detail Hapus
10	Riana Nubi	CHECKOUT	Lunas	Edlum Ndu	Detail Hapus
11	Irena Nubi	CHECKOUT	Lunas	Edlum Adu	Detail Hapus
12	Irena Nubi	CHECKOUT	Lunas	Edlum Adu	Detail Hapus
13	Riana Nubi	CHECKOUT	Lunas	Edlum Adu	Detail Hapus
14	Riana Nubi	CHECKOUT	Lunas	Edlum Adu	Detail Hapus
15	Riana Nubi	CHECKOUT	Lunas	Edlum Adu	Detail Hapus
16	Riana Nubi	CHECKOUT	Lunas	13311426	Detail Hapus
17	Irena Nubi	CHECKOUT	Belum Lunas	Edlum Adu	Detail Hapus

Gambar 4-12 Implementasi Antar Muka Penjualan

4.1.12 Implementasi Antar Muka Pembayaran

Tampilan pada gambar 4-13 adalah halaman pembayaran, pada halaman ini admin dapat melihat bukti pembayaran pelanggan dan dapat melakukan konfirmasi pemabayaran pelanggan.

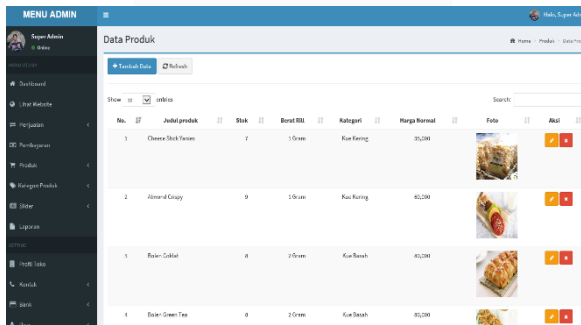


Gambar 4-8 Implementasi Antar Muka Pembayaran

Pada gambar diatas merupakan halaman pembayaran admin. Pada halaman ini admin dapat melihat detail pembayaran dari pembelian produk yang sudah dilakukan oleh pelanggan. Admin dapat melakukan konfirmasi pembayaran dengan menekan button konfirm pembayaran yang ada.

4.1.13 Implementasi Antar Muka Kelola Produk

Pada gambar 4-14 adalah halaman kelola produk, pada halaman ini admin dapat mengelola data produk yang ada.



Gambar 4-9 Implementasi Antar Muka Kelola Produk

Pada gambar diatas merupakan halaman produk, pada halaman ini admin dapat mengelola produk yang ada. Admin dapat menambahkan data produk yang akan dijual, admin juga dapat merubah data produk dan menghapus produk yang ada.

4.1.14 Pengujian Black Box

Merupakan tahap yang dilakukan untuk memastikan sistem yang sudah dibangun berjalan sesuai yang diiharapkan.

4.1.15 Pengujian User Acceptance Test

Pengujian *User Acceptance Test* (UAT) pada Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie’s Cakes and Cookies dilakukan untuk

mengetahui total keberhasilan aplikasi bagi *user*. Adapun skor yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

- Sangat Tidak Setuju : 5
- Tidak Setuju : 4
- Cukup : 3
- Setuju : 2
- Sangat Setuju : 1

Kemudian dari total skor *user* akan dibagi dengan nilai maksimum untuk mengetahui rata-rata keberhasilan aplikasi bagi *user*. Perhitungan nilai maksimum dihasilkan dari skor tertinggi dikalikan total pertanyaan dalam kuisisioner dan dikali jumlah responden.

$$\text{Nilai } max = 5 \times 12 \text{ (total pertanyaan)} \times 3 \text{ (responden)} = 180$$

5. Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dalam pembuatan proyek akhir Aplikasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Yanie's Cakes and Cookies maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Aplikasi dapat membantu proses penjualan kue secara *online* dan menyampaikan informasi mengenai produk yang dijual secara lengkap.
- b. Aplikasi dapat membantu pemilik toko dalam melakukan pengelolaan penjualan sehingga pemilik akan dengan mudah melihat daftar penjualan yang ada, dan tidak perlu melakukan pencatatan penjualan.
- c. Aplikasi dapat membantu pelanggan dalam melakukan input bukti pembayaran, karena bukti pembayaran yang sudah diinputkan oleh pelanggan akan disimpan kedalam *database*, sehingga dapat menghindari faktor non teknis.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembangunan proyek akhir ini, terdapat kemungkinan untuk pengembangan selanjutnya yaitu:

- a. Menambahkan fitur *chatting* antar pelanggan dan *admin*.
- b. Menambahkan fitur untuk melihat *history* produk.
- c. Melakukan pengembangan terhadap aplikasi dengan dibuatkan aplikasi versi *mobile/Android*.

Daftar Pustaka

- [1] Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2014.
- [2] M. Shalahuddin, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung: Modula, 2011.
- [3] Komputer Wahana. *Panduan Belajar MySQL Database Server*, Jakarta Selatan: Mediakita, 2010.
- [4] B. Nugroho, *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*, Yogyakarta, Gava Media, 2009.
- [5] Wismakarma Komang, *9 Langkah Untuk Menjadi Master Framework Codeigniter*, Bali, 2010.