

APLIKASI PEMESANAN PRODUK KONVEKSI BERBASIS WEB PADA GREENS PRODUCTION BANDUNG

WEB BASED APPLICATION OF CONVECTION PRODUCT BOOKING AT GREENS PRODUCTION BANDUNG

M.Ramadhani¹, Ir. Ely Rosely, M.B.S.²,

Dr. Pikir Wisnu Wijayanto, S.E., S.Pd Ing., M.Hum.³

Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
ramadhanim1996@gmail.com, ely.rosely@tass.telkomuniversity.ac.id,
pikirwisnu@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak.

Perkembangan informasi yang terus meningkat serta kebutuhan akan informasi harus tepat waktu dan cepat akan mempengaruhi laju perkembangan usaha, baik kebutuhan informasi dari sisi manajemen maupun sisi operasional. Seperti yang dihadapi oleh Greens Production Bandung. Sistem penjualan produk masih terbilang kurang tertinggal dengan kemajuan teknologi sekarang, Seperti sulitnya konsumen untuk mengetahui detail harga produk yang diinginkan dan sulitnya pemesanan produk konveksi yang sering terjadi kesalahan dimana format pemesanannya tidak sesuai serta media promosi yang cakupannya masih kecil menyebabkan Greens Production Bandung kurang dikenal oleh banyak konsumen. Maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi pemesanan produk konveksi berbasis web dimana dapat memudahkan untuk konsumen melakukan pemesanan produk melalui website dengan format yang benar, mengetahui detail informasi harga produk dan memperluas jangkauan konsumen agar produk dapat dikenal oleh banyak konsumen. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *Systems Development Life Cycle* dengan model *Waterfall*, bahasa pemrograman yang digunakan ialah *PHP* dan *HTML* dengan *Framework Codeigniter*. Harapannya dengan adanya sistem informasi website ini dapat menambah keuntungan penjualan di Greens Production Bandung.

Kata kunci : Konveksi, Pemesanan, *Website*

Abstrack.

Development of information continues to increase and the need for information should be timely and rapid rate of development will affect the business, both in terms of information management needs as well as the operational side. Such as that faced by Greens Production. Product sales system is still somewhat less lags with headway technology today, such as the difficulty of the consumer to know the details of the desired product prices and the difficulty of ordering products convection often happens and media errors his coverage of the promotion was little cause Greens Production Bandung less known by many consumers. Then the purpose of the research is carried out to design an information system product sales and booking web-based convection which can make it easy for the consumer to know the detail information of product prices and expand the range of consumers so that products can be recognized by many consumers. In making this application method using

SDLC model Waterfall, the programming language used is PHP and HTML with the Codeigniter Framework. His expectations with its information systems this website can increase sales profits in Greens Production.

Keywords: convection, website, booking

1. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Greens Production Bandung merupakan salah satu perusahaan vendor konveksi baju yang berada di Jalan Perak No.14, Cijaura, Buah batu, Kota Bandung, Jawa Barat, yang menawarkan berbagai macam produk pakaian. Pakaian yang diproduksi mencakup berbagai kategori antara lain kaos, jaket, sweter, kemeja, rompi dan lainnya. Proses penjualannya sendiri dengan cara mengerjakan barang pesanan konsumen dan membuat produk dengan *brand* sendiri.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, dalam melakukan pemesanan produk konveksi, konsumen diharuskan mengirim desain produk dan rincian pemesanannya melalui *email*, *whatsapp*, ataupun telepon kepada pihak vendor konveksi. Pengiriman informasi pemesanan melalui *email*, *whatsap* ataupun telepon seringkali menimbulkan masalah karena format informasi pemesanan yang dikirimkan oleh konsumen sering tidak sesuai dengan kebutuhan informasi yang harus diperoleh pihak vendor konveksi untuk memproses pembuatan produk konveksi yang dipesan. Hal tersebut tentu menyebabkan proses transaksi yang berulang-ulang dan membutuhkan waktu yang lama. *Greens Production* Bandung dalam melakukan pemasarannya menggunakan media sosial

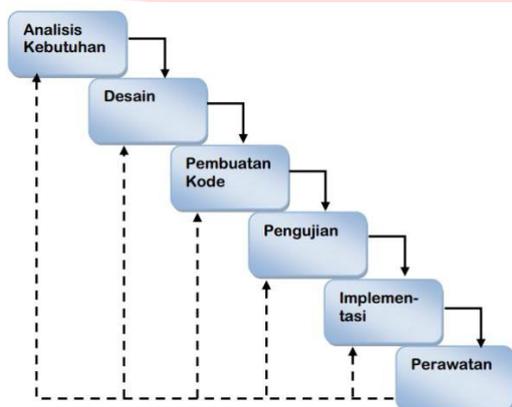
seperti *instagram* namun pada media sosial tersebut hanya menampilkan informasi produk yang mereka jual serta informasi tentang perusahaan. Belum terdapatnya media pemesanan secara langsung untuk produk konveksi tersebut dan rincian informasi produk maupun harga produk yang menyebabkan dalam pemesanannya masih harus dilakukan secara manual dengan menghubungi pihak vendor konveksi untuk melakukan pemesanan. Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh *Greens Production* Bandung maka dibutuhkan perancangan *website* untuk dapat membantu konsumen mendapatkan informasi detail produk berupa informasi dan pemesanan produk konveksi dimana konsumen bisa memesan produk konveksi serta dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan dengan dibuatkan sebuah *website* yang memberikan informasi alamat perusahaan dan produk – produk konveksi yang dijual yang bisa diakses untuk semua kalangan. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul “**APLIKASI PEMESANAN PRODUK KONVEKSI BERBASIS WEB PADA GREENS PRODUCTION BANDUNG**”.

B. Metode Pengerjaan

Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *Systems Development Life Cycle*

dengan model *Waterfall*. Alasan menggunakan model *Waterfall* dikarenakan klien dapat mendeskripsikan keinginannya dengan baik, dan model *Waterfall* menyediakan tahapan-tahapan yang jelas, terstruktur dan sistematis.

Adapun tahapan-tahapan pada model *Waterfall* yang ditunjukkan oleh Gambar 1-1 adalah sebagai berikut.



Gambar 1- 1
Model Waterfall [1]

1. Analisi Kebutuhan

Pada tahap ini, penulis melakukan penggalan kebutuhan secara lengkap dengan cara sebagai berikut.

A. Wawancara

Pada metode pengumpulan data ini dilakukan wawancara kepada pemilik dari *Greens Production* untuk mendapatkan informasi berupa tata cara pemesanan produk.

B. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembuatan dan penjualan produk serta cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

2. Desain

Membuat rancangan dan pemodelan berdasarkan hasil dari penggalan kebutuhan. Perancangan dan pemodelan yang dibuat yaitu :

A. Perancangan antar muka menggunakan aplikasi *Balsamiq*.

B. Pemodelan aplikasi yang dibangun menggunakan pemodelan *unified Modeling Language (UML)* diantaranya *Use Case* , *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

C. Perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan diagram relasi.

3. Pembuatan Kode

Penyusunan kode program, *database* dan penyesuaian struktur atau alur logika internal di kode program. Menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, *framework CodeIgniter*, *database MySQL*, dan *Apache Web Server 4*.

4. Pengujian

Pada tahap ini pengujian dilakukan dengan metode *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Test (UAT)*. *Blackbox Testing* diterapkan di setiap fungsionalitas.

5. Implementasi

Pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahapan implementasi. Pada tahap ini dilakukan *instalasi* aplikasi ketika semua kebutuhan aplikasi telah terpenuhi berdasarkan hasil perbaikan dari tahap pengujian.

6. Perawatan

Pada tahap perawatan tidak dilakukan pada proyek akhir ini. Proyek Akhir hanya dilakukan sampai tahap implementasi.

2. Tinjauan Pustaka

A. Bisnis Konveksi

Konveksi adalah tempat produksi *merchandise* yang berhubungan dengan kebutuhan sandang atau pakaian, atau lebih modernnya berhubungan dengan produksi *fashion* dengan minimal quantity tertentu. Konveksi biasanya membuka jasa pembuatan baju kaos dan sablon satuan, grup, komunitas. Bisa juga berupa seragam, celana trainig, jaket, *polo shirt*, tas *kanvas* dan lainnya yang berhubungan dengan jahit menjahit dan sablon, baik sablon manual maupun digital.

Bisnis konveksi merupakan salah satu jenis bisnis yang cukup populer di Indonesia. Tersebar hampir di setiap daerah. Kepopuleran bisnis konveksi utamanya adalah disebabkan karena dua hal. Pertama, karena produk yang dihasilkan oleh industri konveksi, yaitu pakaian merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, maka market untuk bisnis konveksi akan selalu ada. Pangsa pasar yang jelas, membuat tidak sedikit orang yang berusaha memaksimalkan potensi dari bisnis konveksi.

Yang kedua, bisnis konveksi menjadi populer karena *entry barrier* untuk bisa memulai bisnis ini tidak terlalu besar. Seseorang bisa memulai sebuah bisnis konveksi dengan hanya bermodalkan dua atau tiga buah mesin jahit. Dan mesin jahit, adalah salah satu mesin

produksi termurah. Tidak seperti mesin-mesin produksi di industri lainnya yang harganya bisa mencapai ratusan juta atau bahkan milyaran rupiah, seseorang bisa membeli mesin jahit hanya dengan harga ratusan ribu rupiah saja. Seseorang bisa memulai berbisnis konveksi dari garasi rumahnya yang luasnya hanya beberapa meter persegi saja, tidak perlu membuat pabrik yang luasnya ratusan atau ribuan meter persegi. Karena *entry barrier* yang tidak terlalu besar inilah tidak sedikit orang yang berani mencoba berbisnis konveksi.

B. Tools Pemodelan

1. Business Process Model and Notation (BPMN)

Business Process Modeling Notation (BPMN) adalah suatu standar berbentuk grafis yang digunakan untuk menggambarkan proses bisnis [2]. *Business Process Modeling Notation* (BPMN) kini digunakan sebagai acuan untuk menyusun *Standard Operating Procedures* (SOP) bagi kementerian atau lembaga pemerintah daerah berdasarkan peraturan Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 12 Tahun 2011. BPMN memiliki tiga kategori elemen dasar yang terdiri dari :

1. *Flow Objects* : elemen utama yang menggambarkan karakteristik dari sebuah proses bisnis. Terdiri dari *Event*, *Activities* dan *Gateway*.
2. *Connecting Objects*: elemen yang menghubungkan *flow object*. Terdiri dari 3

elemen yaitu: alur sekuen, alur pesan dan asosiasi.

3. *Swimlanes*: Pengelompokkan dari beberapa model elemen. *Swimlanes* digunakan untuk memisahkan dan mengatur kegiatan oleh peserta sehingga dapat dengan mudah memahami siapa yang bertanggung jawab untuk setiap event. Terdiri dari 2 jenis, yaitu *Pools* dan *Lanes*.

4. *Artifacts*: elemen yang digunakan untuk memberikan informasi tambahan dari sebuah proses. Terdapat 3 pengaturan artefak, yaitu *Data object*, *group* dan *annotations*.

2. Use Case Diagram

Use Case diagram 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 garis besarnya, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu [1].

Syarat penamaan pada *Use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu penentuan apa yang disebut aktor dan *use case*.

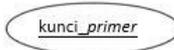
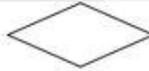
1. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol aktor adalah gambar orang, tapi aktor

belum tentu merupakan orang.

2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antarunit atau aktor.

3. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional [1].

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data.
	Atribut	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Atribut kunci primier	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan, seperti ID
	Atribut multivalai	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam entitas yang dpat memiliki lebih dari satu nilai
	relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas biasanya diawali dengan kata kerja
	asosiasi	Penghubung antara relasi dan entitas dimana keduanya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakai

Tabel 1- 1
Tabel Entity Relationship Diagram

4. Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi [1].

1. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas
2. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

5. HTML (*HyperText Markup Language*)

HyperText Markup Language adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu situs web atau *homepage*. Setiap dokumen dalam Web ditulis dalam format HTML. Semua format dokumen, *hyperlink* yang dapat diklik, gambar, dokumen multimedia, form yang dapat diisi dan sebagainya didasarkan atas HTML [3].

Dokumen HTML, hanyalah sebuah dokumen teks biasa dan disebut sebagai *Markup Language* yakni bahasa yang mengandung kode penanda yang disebut tag HTML yang digunakan untuk mengatur format tampilan suatu dokumen. Kode ini diselipkan ke dalam teks HTML, berfungsi untuk mengontrol format dan layout dalam dokumen, menunjuk ke suatu *hyperlink*, dan lain-lain. Tag HTML ini menggunakan simbol khusus untuk menandakan suatu kode instruksi, simbol ini adalah kurung siku, < dan >.

6. PHP (*Php Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah bahasa *scripting* yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server side*. Artinya semua sintaks yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja. Ketika seorang pengguna internet membuka suatu situs yang menggunakan fasilitas *server side scripting* PHP, maka terlebih dahulu server yang bersangkutan akan memproses semua perintah PHP di server lalu mengirimkan hasilnya dalam format HTML ke web server pengguna internet tadi. Sehingga kode asli yang ditulis dengan PHP tidak terlihat di browser pengguna [4].

PHP merupakan *software* yang *open source*. Jadi kita dapat merubah *source code* dan mendistribusikan secara bebas dan gratis. PHP juga dapat berjalan lintas *platform*, yaitu dapat digunakan dengan sistem operasi (Windows, Linux, dan MacOS) dan web server apapun (PWS, IIS, Apache).

7. *MySql*

Pengaksesan data dalam database dapat dilakukan dengan mudah melalui *Structured Query Language (SQL)*. Data dalam database bisa diakses melalui aplikasi non-web (misalnya Visual Basic) maupun aplikasi web (misalnya dengan PHP). MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (database

management system), database ini multithread, multi-user. MySQL adalah relational database management system (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi general public license (GPL) yang berarti aplikasi ini bebas untuk menggunakannya [4].

8. Codeigniter

Codeigniter merupakan *framework* PHP yang diklaim memiliki eksekusi tercepat dibandingkan dengan *framework* lainnya. Codeigniter bersifat *open source* dan menggunakan model basis MVC (*Model View Controller*), yang merupakan konsep modern *framework* yang digunakan saat ini. *Framework* merupakan suatu kerangka kerja dalam aplikasi web yang di dalamnya memiliki suatu potongan-potongan program yang disusun (modul), sehingga *programmer* tidak perlu membuat kode dari nol, karena *framework* telah menyediakannya. MVC memiliki kepanjangan dari *Model View Controller*, merupakan alur kerja dari *Framework* Codeingiter. Dengan konsep MVC ini, segala macam logika dan *layout* telah dipisahkan, sehingga *programmer* dan *designer* dapat mengerjakan masing-masing tugasnya dengan fokus. Konsep model MVC juga dapat menuntun para pembuat program untuk membangun web dengan cara yang terstruktur [5].

9. Black Box Testing

Pengujian Black Box Testing berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black box bukan merupakan alternatif dari teknik white box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode white box. Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut. :

1. Fungsi yang tidak benar atau salah.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam stuktur data atau database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Intalasi dan kesalahan terminasi[6].

10. User Acceptance Testing

Perangkat lunak sebelum diimplementasikan di klien, harus terlebih dahulu dilakukan pengujian setelah aplikasi tersebut diselesaikan. Pengujian dilakukan dengan memeriksa seluruh kebutuhan client dan ditentukan apakah perangkat lunak yang dibangun layak untuk diimplementasikan. Pengujian ini melibatkan pihak pengembang dan pihak klien. Pengujian yang melibatkan dua belah pihak ini sering disebut sebagai uji terima.

Uji terima perangkat lunak yang dilakukan di tempat pengembangan perangkat lunak disebut Factory Acceptance Test (FAT).

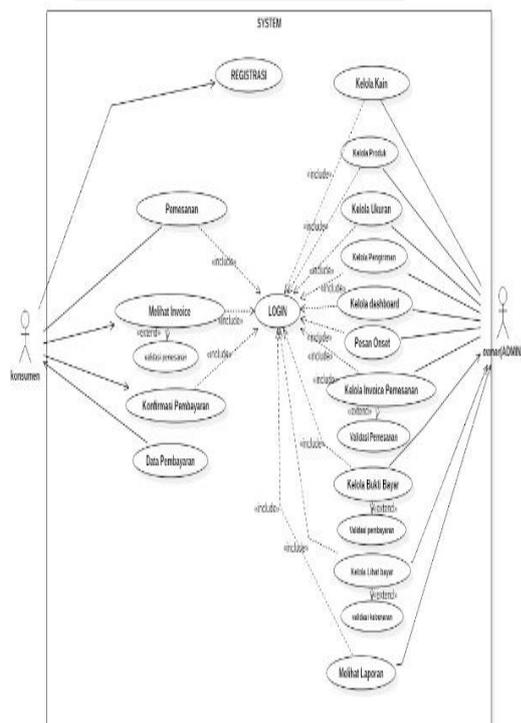
Perangkat lunak yang telah lolos tahap FAT selanjutnya diimplementasikan di klien. Sebelum digunakan perangkat lunak tersebut dilakukan uji terima kembali di lokasi klien .

Uji terima perangkat lunak yang dilakukan di tempat pengguna (User) perangkat lunak disebut User Acceptance Test (UAT) [6].

3. Hasil Dan Pengujian

A. Hasil Perancangan Use case

Berikut adalah hasil perancangan aplikasi yang digambarkan dalam bentuk use case diagram.



Gambar 1- 2 Usecase Diagram

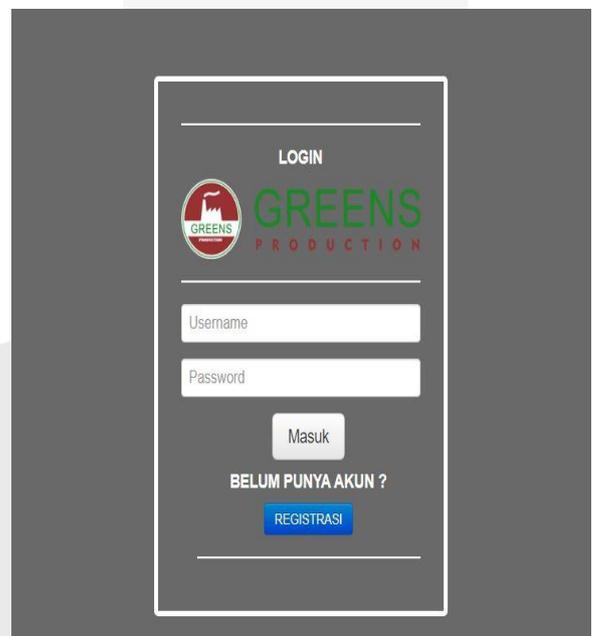
Pemodelan Use Case Diagram terdapat pada gambar 1-2. Dalam pemodelan Use Case

Diagram pada gambar 1-2, terdapat 2 aktor yaitu Admin dan Konsumen. Pada Aktor Admin, terdapat 10 Use Case yang terhubung langsung, yaitu kelola kain, kelola kategori, kelola ukuran, kelola pengiriman, kelola dashboard, kelola invoice, pesan onset, kelola bukti Bayar, kelola lihat bayar, laporan pendapatan. Sedangkan Pada aktor konsumen, terdapat 5 Use Case yang terhubung langsung, yaitu registrasi, pemesanan, invoice, konfirmasi pembayaran. Terdapat 4 Use Case yang terhubung secara extends. Dan terdapat 15 Use Case yang terhubung secara include ke Use Case lain, yaitu Login.

B. Hasil Implementasi

1. Halaman Login

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman login:



Gambar 1- 3 login

Gambar 1-3 menunjukkan implementasi halaman *login* dengan *field* yang terdiri dari *username* dan *password*.

2. Halaman Registrasi Konsumen

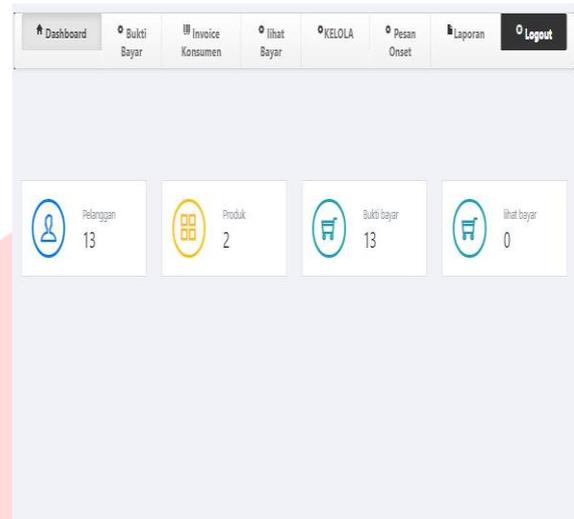
Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman *registrasi*:

Gambar 1- 4
Halaman Registrasi Konsumen

Pada gambar 1-4 menunjukkan implementasi halaman *registrasi* dengan *field* yang terdiri dari *username*, *email*, *password*, *konfirmasi password*, nama, alamat, handphone.

3. Halaman Dashboard Admin

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman *dashboard* admin:



Gambar 1-5
Halaman Dashboard Admin

Pada gambar 1-5 menunjukkan implementasi halaman *dashboard* admin dengan terdapat berbagai fungsionalitas didalamnya dan terdapat gambar produk yang isinya ada warna, ukuran dan detail produk.

4. Halaman Invoice Konsumen Admin

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman *invoice* konsumen admin:

DATA PEMESANAN																			
No. Pemesanan	Nama	Alamat	No. Telp	Status	Tanggal Pemesanan	Tanggal Selesai	Foto Denda	Merk/Produk	Kategori	Status Pemesanan	Jumlah Pemesanan	Subtotal	Pesan Setor	Tgl Bayar	Status Bayar	Tanggal Pembayaran	Status Denda	Detail	
01	Andi	Jl. Hutan	0812345678	Belum Dibayar	2019-06-01	2019-06-05	01	Kopi	Starbucks	1	10000	0	0	2019-06-05	Belum Dibayar	0	0	0	0
02	Budi	Jl. Merdeka	0812345679	Dibayar	2019-06-02	2019-06-03	02	Es Krim	Indomilk	2	20000	20000	20000	2019-06-03	Dibayar	20000	0	0	0

Gambar 1-6
Halaman Invoice Admin

Pada gambar 1-6 menunjukkan implementasi halaman *invoice* konsumen yang didalamnya berisi data-data pemesanan konsumen serta status pemesanannya.

5. Halaman Bukti Bayar Admin

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman *bukti bayar* admin :

kode pemesanan	Username	Alamat	Handphone	Email	Status Bayar	Aksi
148	erpi	J. Merger hir,	8221943883	ahraxctoon131@gmail	BELOUM BAYAR	validasi pembayaran
149	erpi	J. Merger hir,	8221943883	ahraxctoon131@gmail	BELOUM BAYAR	validasi pembayaran

Gambar 1-7
Halaman Bukti Bayar

Pada gambar 1-7 menunjukkan implementasi halaman bukti bayar yang isinya data pembayaran dari konsumen yang telah melakukan pembayaran.

6. Halaman Kelola Kain Admin

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman Kelola Kain :

KELOLA KAIN	No	Kode Kain	Nama Kain	Harga	foto	Aksi
KELOLA PRODUK	1	A-001	Tropical	Rp 90.000,00		Edit Hapus
KELOLA UKURAN	2	A-002	Japan Drill	Rp 80.000,00		Edit Hapus
KELOLA PENGIRIMAN	3	A-003	American Drill	Rp 80.000,00		Edit Hapus
KELOLA DASHBOARD	4	A-004	Indo Drill	Rp 70.000,00		Edit Hapus
	5	A-005	kanvas baby	Rp 85.000,00		Edit Hapus
	6	A-006	Ripstop	Rp 75.000,00		Edit Hapus
	7	A-007	Oxford	Rp 70.000,00		Edit Hapus
	8	A-008	Batik Katun	Rp 80.000,00		Edit Hapus

Gambar 1-8
Halaman Kelola Kain

Pada gambar 1-8 menunjukkan implementasi halaman kelola kain yang didalamnya terdapat data bahan kain dengan harga awal yaitu harga modal.

7. Halaman Kelola Produk Admin

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman Kelola produk :

KELOLA KAIN	No	Kode Produk	Kode Kain	Nama Produk	Harga	Aksi
KELOLA PRODUK	1	C-001	A-001	Kemeja Tropical (L. Pendek)	Rp 90.000,00	Edit Hapus
KELOLA UKURAN	2	C-002	A-001	Kemeja Tropical (L. Panjang)	Rp 100.000,00	Edit Hapus
KELOLA PENGIRIMAN	3	C-003	A-002	Kemeja Japan Drill (L. Panjang)	Rp 90.000,00	Edit Hapus
KELOLA DASHBOARD	4	C-004	A-002	Kemeja Japan Drill (L. Pendek)	Rp 90.000,00	Edit Hapus
	5	C-005	A-005	Kemeja Kanvas Baby (L. Pendek)	Rp 90.000,00	Edit Hapus
	6	C-006	A-005	Kemeja Kanvas Baby (L. Panjang)	Rp 100.000,00	Edit Hapus
	7	C-007	A-008	Kemeja Batik katun (L. Pendek)	Rp 90.000,00	Edit Hapus
	8	C-008	A-008	Kemeja Batik Katun (L. Panjang)	Rp 100.000,00	Edit Hapus
	9	C-009	A-009	Jaket Jeans (L. Pendek)	Rp 120.000,00	Edit Hapus
	10	C-010	A-009	Jaket Jeans (L. Panjang)	Rp 150.000,00	Edit Hapus
	11	C-011	A-013	Jaket Loto (L. Pendek)	Rp 100.000,00	Edit Hapus
	12	C-012	A-013	Jaket Loto (L. Panjang)	Rp 120.000,00	Edit Hapus

Gambar 1-9
Halaman Kelola Produk

Pada gambar 1-9 menunjukkan implementasi kelola produk dimana didalamnya terdapat data-data produk yang dijual beserta harga yang telah sesuai dengan ukuran lengannya.

8. Halaman Kelola Ukuran Admin

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman Kelola Ukuran :

KELOLA KAIN	Kode Ukuran	Nama Ukuran	Harga	Aksi
KELOLA PRODUK	B-001	S	Rp 0,00	Edit Hapus
KELOLA UKURAN	B-002	M	Rp 0,00	Edit Hapus
KELOLA PENGIRIMAN	B-003	L	Rp 0,00	Edit Hapus
KELOLA DASHBOARD	B-004	XL	Rp 0,00	Edit Hapus
	B-005	XXL (Kemeja)	Rp 7.000,00	Edit Hapus
	B-006	XXXL (kemeja)	Rp 10.000,00	Edit Hapus
	B-007	XXXXL (kemeja)	Rp 15.000,00	Edit Hapus
	B-008	XXL (Jaket)	Rp 10.000,00	Edit Hapus
	B-009	XXXL (Jaket)	Rp 15.000,00	Edit Hapus
	B-010	XXXXL (Jaket)	Rp 20.000,00	Edit Hapus

Gambar 1-10
Halaman Kelola Ukuran

Pada gambar 1-10 menunjukkan implementasi halaman kelola ukuran yang dimana dialamnya

terdapat data-data ukuran baju beserta harga charge nya jika ukuran nya lebih besar.

9. Halaman Kelola Pengiriman Admin

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman Kelola Pengiriman :

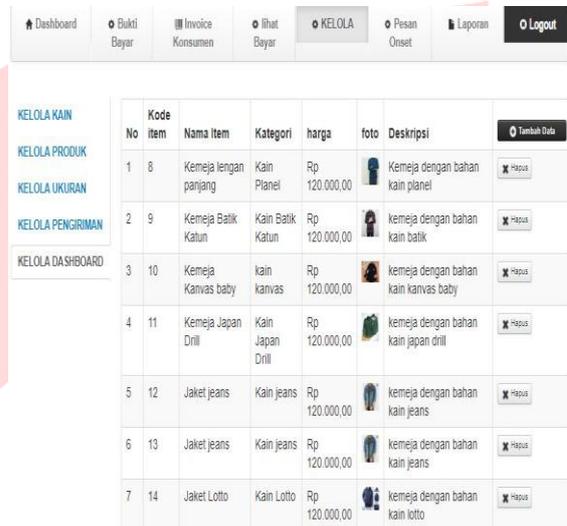


Gambar 1-11
Halaman Kelola Pengiriman

Pada gambar 1-11 menunjukkan implementasi halaman kelola pengiriman yang dimana didalamnya terdapat data – data pengiriman yang telah bekerja sama dengan vendor konveksi.

10. Halaman Kelola Dashboard Admin

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman Kelola dashboard :

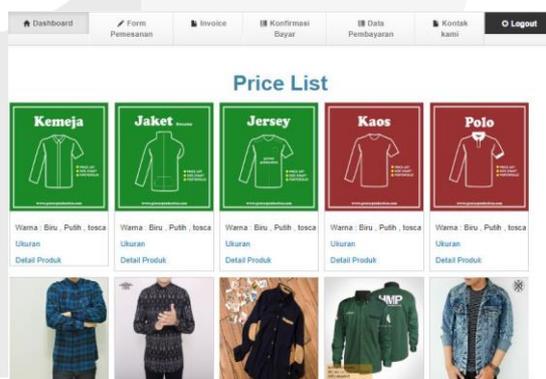


Gambar 1-12
Halaman Kelola Dashboard

Pada gambar 1-12 menunjukkan implementasi halaman kelola dashboard yang dimana didalamnya terdapat data – data dashboard yang akan tampil dihalaman dashboard konsumen.

11. Halaman Dashboard Konsumen

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman Dashboard Konsumen :

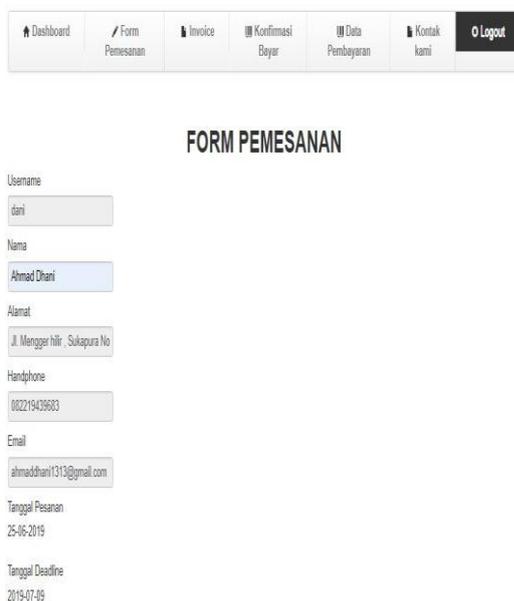


Gambar 1-13
Halaman Dashboard Konsumen

Pada gambar 1-13 menunjukkan implementasi halaman *dashboard* konsumen dengan terdapat berbagai fungsionalitas didalamnya dan terdapat gambar produk yang isinya ada warna , ukuran dan detail produk.

12. Halaman form Pemesanan Konsumen

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman Form pemesanan konsumen :

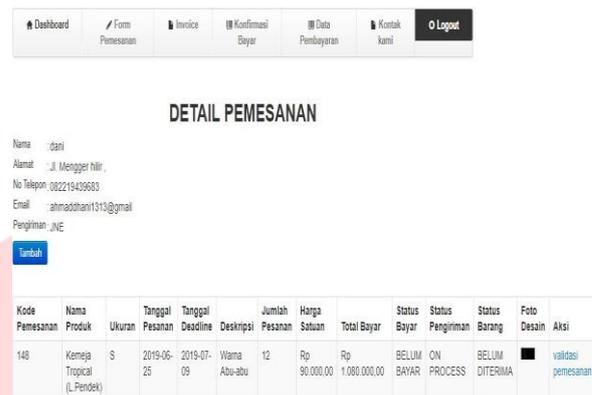


Gambar 1-14
Form Pemesanan

Pada gambar 1-14 menunjukkan implementasi halaman form pemesanan konsumen yang didalamnya terdapat *field-field* yang harus diisi oleh konsumen serta produk apa yang akan dipesan.

13. Halaman Invoice Order Konsumen

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman invoice order Konsumen :



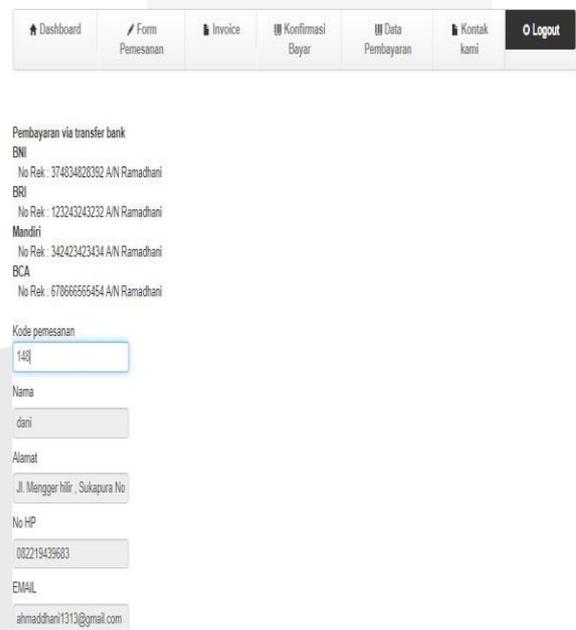
Kode Pemesanan	Nama Produk	Ukuran	Tanggal Pemesanan	Tanggal Deadline	Deskripsi	Jumlah Pesanan	Harga Satuan	Total Bayar	Status Bayar	Status Pengiriman	Status Barang	Foto Desain	Aksi
148	Kemaja Tropical (L, Pendek)	S	2019-06-25	2019-07-09	Wama Abu-abu	12	Rp 90.000,00	Rp 1.080.000,00	BELUM BAYAR	ON PROCESS	BELUM DITERIMA		validasi pemesanan

Gambar 1-15
Halaman Invoice Order Konsumen

Pada gambar 1-15 menunjukkan implementasi halaman invoice order konsumen yang didalamnya terdapat data-data pemesanan yang telah diisi oleh konsumen diform pemesanan.

14. Halaman Konfirmasi Bayar Konsumen

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman konfirmasi bayar konsumen :



Pembayaran via transfer bank

BNI
No Rek : 374834020392 A/N Ramadhani

BRI
No Rek : 123243243232 A/N Ramadhani

Mandiri
No Rek : 342423423434 A/N Ramadhani

BCA
No Rek : 678666665454 A/N Ramadhani

Kode pemesanan
148

Nama
dani

Alamat
Jl. Mengger hillir, Sukapura No

No HP
082219439683

EMAIL
ahmaddhani1313@gmail.com

Gambar 1-16
Halaman Konfirmasi Bayar konsumen

Pada gambar 1-16 menunjukkan implementasi halaman konfirmasi bayar konsumen yang

didalamnya terdapat field-field yang harus diisi konsumen serta menyertakan bukti pembayaran di form tersebut.

15. Halaman Data pembayaran

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman konfirmasi bayar konsumen :



Gambar 1-17
Halaman Data Pembayaran

Pada gambar 1-17 menunjukkan implementasi halaman data pembayaran konsumen.

16. Halaman Kontak Kami Konsumen

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman kontak kami :

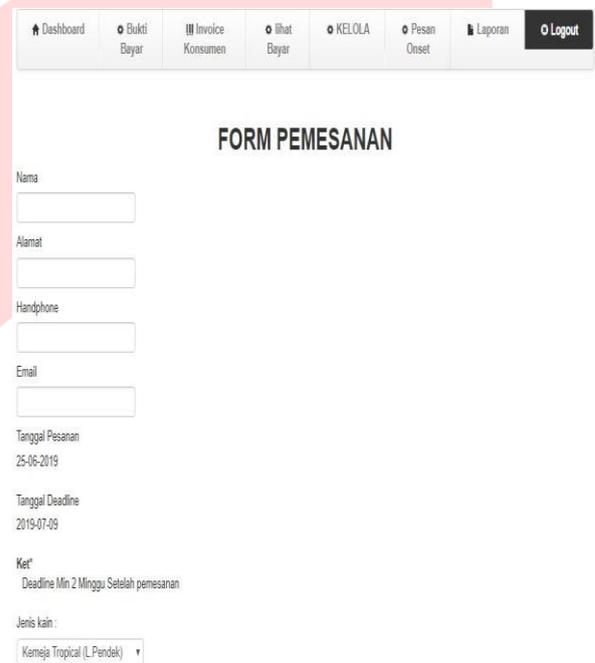


Gambar 1-18
Halaman Kontak Kami

Pada gambar 1-18 menunjukkan implementasi halaman kontak kami yang didalamnya terdapat daa alamat ,telpon, dan media sosial vendor konveksi.

17. Pesan onset

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman pesan onset:



Gambar 1-19
Halaman pesan onset

Pada gambar 1-19 menunjukkan implementasi halaman form pemesanan konsumen yang didalamnya terdapat *field-field* yang harus diisi oleh admin serta produk apa yang akan dipesan ketika pemesanan dilakukan secara onset.

18. Halaman Lihat Bayar

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman lihat bayar admin :



Gambar 1-20

Halaman Lihat Bayar

Pada gambar 1-20 menunjukkan implementasi halaman lihat bayar yang isinya data pembayaran dari konsumen yang telah melakukan pembayaran.

19. Laporan

Berikut adalah implementasi dari antarmuka halaman laporan pendapatan :

DATA LAPORAN PENDAPATAN											
Kode Pemesanan	Nama	Alamat	No Telepon	Email	Tanggal Pemesanan	Tanggal Deadline	Jumlah	Deskripsi	Status Bayar	Status Pemesanan	Total
148	cyber	33 Sengge-hilir	08229498883	dimaditama1313@gmail	25-26-2019	2019-01-09	12	Waras Abu-abi	SIKOLAK BAKAR	ON PROCESS	1280000
Total Pendapatan											Rp1,280,000

Gambar 1-21

Halaman Lihat Bayar

Pada gambar 1-21 menunjukkan implementasi halaman laporan pendapatan dari pemesanan kosumen.

4. Pengujian

Pada bagian ini dibahas terkait pengujian terhadap aplikasi yang telah diimplementasi. Pengujian ini terdiri dari 2 jenis pengujian yaitu *black box testing* dan *user acceptance testing*.

A. Black Box Testing

Pengujian *black box testing* dilakukan oleh pengembang aplikasi yang bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin masih terdapat pada aplikasi. Pengujian ini dilakukan dengan cara menguji setiap fungsionalitas

form yang pada aplikasi dengan berbagai masukkan pengujian sehingga diperoleh keluaran yang akan dijadikan sebagai acuan keberhasilan pengujian.

B. User Acceptance Test (UAT)

Pengujian menggunakan metode *User Acceptance Test* dimana pengguna terlibat langsung untuk mencoba setiap fungsionalitas apakah setiap fungsionalitas diterima dan sesuai dengan apa yang diharapkan pengguna.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai Sistem Informasi pemesanan produksi konveksi Greens Production bandung.

1. Dengan dibangunnya sistem informasi pemesanan ini, maka proses pemesanan dapat dilakukan dengan cepat dan data pemesanan yang didapat sesuai dengan format pemesanan.
2. Dengan adanya aplikasi ini maka dapat melengkapi media promosi pemasaran produk pada Greens Production Bandung.

6. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka penulis merekomendasikan berupa saran sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini hanya mengelola pemesanan produk belum memuat kelola stok kain yang tersedia di vendor konveksi diharapkan ada penambahan kelola stok kain yang tersedia di vendor konveksi

2. Ditambahkan fungsionalitas retur barang dan notifikasi setiap dilakukannya pemesanan.

7. Daftar Pustaka

- [1] A. S., Rosa; Shalahuddin, M., Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Modula, 2011.
- [2] "BPMN Diagram Symbols and Notations," [Online].Available: <https://www.lucidchart.com/pages/bpmn-symbols-explained>. [Accessed 11 Oktober 2018].
- [3] Suryatiningsih and W. Muhamad, Pemrograman Web, Bandung: Politeknik Telkom, 2009.
- [4] H. Saputro, in *MODUL PEMBELAJARAN PRAKTEK BASIS DATA (MySQL)*, dinus.ac.id/repository/, 2012.
- [5] A. Saputra, *TRIK KOLABORASI CODEIGNITER DAN JQUERY*, Yogyakarta: Lokomedia, 2011.
- [6] E. W. Yunarso, *Jaminan Mutu sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish, 2013.