

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : Bakso Emsa)

Aldi Emsa Yanuar¹, Mamok Andri Senubekti²

^{1,2}Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer HASS

Email: 1yanuaraldi05@gmail.com , 2mrymodion@gmail.com

ABSTRAK

Bakso Emsa merupakan toko online yang bergerak dibidang penjualan makanan, menyediakan berbagai macam makanan dan minuman dengan cara penyajian yang berbeda seperti yang lain. Saat ini Bakso Emsa masih menerima order via WhatsApp atau daring langsung, sehingga penjualan masih kurang. Dalam mencatat data transaksi penjualan masih manual, maka terkadang adanya kesalahan. Dengan mempergunakan fasilitas WhatsApp selaku media penjualan sehingga aspek penjualan masih kurang dikarenakan hanya beberapa yang tergabung dengan kontak WhatsApp saja yang dapat melihat. Untuk mengembangkan bisnis penjualannya dan mempermudah calon konsumen dalam membeli, maka Bakso Emsa membuat aplikasi penjualan dengan basis web dengan tujuan sebagai sarana promosi untuk meningkatkan penjualan. Aplikasi penjualan berbasis web ini menggunakan beberapa perangkat lunak seperti MySQL Server.

Kata Kunci : *Aplikasi, Penjualan, Online, Website*

ABSTRACT

Bakso Emsa is an online store engaged in the sale of food, providing a variety of food and beverages with different presentation methods like the others. Currently Bakso Emsa is still accepting orders via WhatsApp or direct dating, so sales are still minimal. Recording sales transaction data is still manual, so errors often occur. By using the WhatsApp facility as a means of selling, the scope of sales is still small because only people who become members of WhatsApp contacts can see. To develop its sales business and make easier for prospective consumers to buy, Bakso Emsa makes a web-based sales application with the aim of being a promotional tool to increase sales. This web-based sales application uses several software such as MySQL Server.

Keywords: *Application, Sales, Online, Website*

1. PENDAHULUAN

Kebutuhan untuk mendapatkan informasi dan belanja dalam waktu yang singkat di era teknologi seperti sekarang merupakan sesuatu yang penting. Setiap teknologi yang ada, terutama teknologi pengolahan data dan penjualan barang tentu diharapkan dapat membantu memudahkan proses pengolahan data, penyediaan informasi serta penjualan dan pembelian barang secara cepat yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Bakso Emsa merupakan bisnis yang bergerak dalam bidang makanan dan minuman. Bakso Emsa menyediakan berbagai macam kebutuhan

makanan dan minuman yang dapat membuat perut kenyang.

Dalam penjualannya Bakso Emsa masih menggunakan telepon dan fasilitas WhatsApps, Sehingga proses penjualannya masih belum efektif.

Untuk menciptakan keunggulan dengan para pesaingnya maka membutuhkan aplikasi yang baik untuk dapat memberikan kemudahan dan kepuasan untuk pelanggan.

Sehingga konsumen menjadi nyaman dalam berbelanja pada toko ini dengan memberikan produk yang baik, harga yang lebih murah, pelayanan yang lebih baik dan informasi produk yang lebih cepat. Sehingga dapat

me-nambah penghasilan dan meningkatkan keuntungan.

Maka dari itu, berdasarkan latar belakang diatas tertarik untuk membuat suatu program aplikasi berbasis web sebagai media pengoperasiannya dan menggunakan basis data MySQL, yang akan menjadi aplikasi Penjualan Online dengan judul “Perancangan Aplikasi Pemesanan makanan Berbasis Website”.

1.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Pipin Asropudin (2013:6) “Aplikasi ialah software yang disusun oleh sebuah perusahaan komputer dalam menjalankan berbagai tugas tertentu, misalnya Ms. Excel, Ms.World”.

Defenisi Aplikasi secara umum ialah sebuah program yang berbentuk perangkat lunak (Software) yang beroperasi di suatu sistem tertentu yang sangat berguna dalam membantu berbagai aktivitas yang dijalankan oleh manusia.

1.2 Pengertian Web

Berdasarkan pendapat Murad (2013:49), “Web ialah sistem dengan informasi berbentuk suara, gambar, teks, dan bentuk lain yang disimpan pada suatu server web internet yang tersajikan pada wujud hypertext”. Berdasarkan pendapat Simarmata (2010:47), “Web ialah suatu sistem dengan informasi yang tersaji berbentuk suara, gambar, teks, dan wujud lainnya yang disimpan pada suatu server web internet yang tersaji pada wujud hypertext”.

1.3 Defenisi Sublime Text

Sublime Text merupakan aplikasi editor untuk teks dan kode yang dapat beroperasi di seluruh sistem operasi dengan menggunakan Python API. Terbentuknya aplikasi tersebut diinspirasi dari aplikasi Vim video yang mana Aplikasi ini sangat powerfull dan

fleksibel. Aplikasi ini berfungsi dapat dikembangkan dengan mempergunakan sublime packages.

1.4 Defenisi Basis Data

Berdasarkan pendapat Indrajadi (2015:70), “Basis data merupakan sekumpulan data yang saling berkaitan secara logik dan dirancang dalam memperoleh data yang diperlukan oleh sebuah perusahaan”. Berdasarkan pendapat Adhi Prasetyo (2012:181), “Database ialah suatu struktur yang umumnya digolongkan pada dua hal, sebuah database relasional dan flat. Database relasional lebih disenangi dikarenakan lebih masuk akal dibandingkan dengan database flat”.

1.5 Pengertian Data

Berdasarkan pendapat Indrajadi (2015:69), “Data ialah fakta mentah kemudian dikelola maka membangun informasi yang krusial untuk suatu organisasi dan perusahaan”.

1.6 Browser

Berdasarkan pendapat Gustaf (2013 : 2) “Browser termasuk sebuah aplikasi yang dipergunakan dalam menjalankan internet khususnya dalam media dalam melakukan surfing, browsing dan aktivitas lainnya di dunia Internet. Browser termasuk aplikasi yang kecil yang dipergunakan dalam menjalankan dan membuka home page yang akan dikunjungi kinerja suatu browser dan akan sangat mempengaruhi atas kenyamanan dan kelancaran dalam melakukan browsing”.

1.7 Pengertian Bootstrap

Berdasarkan pendapat Rivaldi (2015:44) “ Bootstrap ialah Tools atau Framework dalam menyusun situs web atau aplikasi web responsive dengan mudah, gratis, dan cepat”. Pengertian bootstrap secara umum ialah suatu alat bantu dalam menyusun tampilan

halaman web menjadi mudah, elegan, dan cepat.

1.8 Pengertian PHPMyAdmin

Berdasarkan pendapat Prasetyo (2012:53), “PhpMyadmin ialah tools berbasis web yang bermanfaat dalam melakukan pengelolaan database MySQL”.

1.9 Domain dan Hosting

Domain merupakan nama unik yang dipergunakan dalam melakukan identifikasi nama server hosting dan dalam jaringan supaya dapat memudahkan dalam pemanggilan atau penyebutan informasi ataupun data dalam suatu server. Posting ialah media dalam menyimpan file-file di dalam situs. Analoginya ialah Apabila sebuah domain merupakan alamat sehingga hosting merupakan rumah dari alamat tersebut.

1.10 Domain

Beberapa langkah untuk membangun nama domain :

1. Melakukan brainstorming dalam nama-nama situs yang mempunyai potensi.
2. Pergunakan fitur cek domain.
3. Masukkan atau Ketik nama domain yang dikehendaki di fitur penelusuran.
4. Pilih nama domain paling baik.
5. Jalankan registrasi dan order domain.

NAMA DOMAIN	HARGA REGISTER	HARGA RENEWAL	HARGA RESTORE
.COM	Rp.115.000,-	Rp.130.000,-	Rp.700.000,-
.NET	Rp.149.000,-	Rp.149.000,-	Rp.700.000,-
.ORG	Rp.175.000,-	Rp.175.000,-	Rp.800.000,-
.INFO	Rp.175.000,-	Rp.175.000,-	Rp.800.000,-
.BIZ	Rp.175.000,-	Rp.175.000,-	Rp.800.000,-
.XYZ	Rp.14.000,-	Rp.140.000,-	Rp.70.000,-
.NAME	Rp.119.000,-	Rp.119.000,-	Rp.800.000,-

Gambar 1.1 Harga Domain

Menetapkan nama domain yang sesuai dalam website mungkin tidak begitu mudah. Dibawah ini sebagian tips dalam menyusun

domain:

1. Jangan menggunakan angka dan tanda penghubung. Hal tersebut baru dipergunakan jika memang dibutuhkan. Namun apabila tidak jangan masukkan angka dan tanda penghubung pada sebuah nama domain dikarenakan akan memperbesar adanya salah pengetikan.
2. Nama domain disusun dengan singkat. Semakin unik dan pendek nama domain maka akan lebih mudah dalam ingatan nama domain tersebut oleh pengguna. Nama domain yang dibuat terlalu panjang akan sulit untuk diingat.
3. Membuat nama alternatif nama domain. Visitor dan klien besar kemungkinan juga akan melakukan kesalahan misalnya yang pengguna buat sehingga disarankan untuk membangun alternatif dari nama domain utama. Dengan mendaftarkan nama alternatif domain sehingga ketika visitor atau klien salah dalam mengetik sehingga tetap akan diarahkan ke beranda utama dari website.
4. Membuat domain dengan ekstensi .com. Sebagai TLD yang paling banyak digunakan dan paling populer domain.com akan lebih mudah diingat oleh dan klien.

1.11 Hosting

Shared hosting termasuk tipe server yang menjadi rumah banyak user dan diperuntukkan Dalam situs dengan skala kecil sampai dengan medium. Analoginya adalah server hosting diibaratkan transportasi umum seperti kereta atau bis. Seluruh situs mempergunakan sumber yang sama

yang bersumber dari satu server fisik. Shared hosting ialah alternatif yang paling murah namun juga mempunyai batasan yang cukup ketat. Batasan tersebut ditetapkan supaya tiap pengguna mempunyai pengalaman orang yang sama dan tidak menyalahgunakan power.

Shared hosting memberi berbagai tool dalam membangun website, misalnya:

- a. Access manager. Sharing informasi personal account ke pengguna lain pada saat dibutuhkan diwajibkan dalam melakukan kerja sama dengan publik ialah perihal yang sangat beresiko. Suapaya tidak melakukan sharing informasi sensitif, 'hibah' akses layanan dengan mempergunakan access manager.
- b. Click installer. Setup tool paling populer dengan mudah, misalnya sistem manajemen konten, script Ecommerce, software forum, platform blogging.
- c. Backup mingguan. Backup database dan file dengan otomatis mempergunakan control panel. Simpan sampai 3 copy.
- d. FTP/File manager. Melakukan pengeditan menjadi mudah dalam direktori, file, kode dengan mempergunakan file manager dengan basis web. Dapat juga mempergunakan aplikasi FTP, misalnya [FileZilla](#).
- e. Cache manager. Caching memungkinkan website Anda dalam menjalankan bypass atas bermacam permintaan PHP dengan menyusun halaman statik. Website yang cepat akan menjadikan visitor dan klien senang serta nyaman.
- f. Powerful control panel. membuat panel yang akan mempermudah untuk melakukan pengelolaan semuanya dengan efisien.

- g. Registrasi domain gratis. Pilih paket hosting Bisnis atau Premium di Hostinger, dan memperoleh domain gratis di tahun pertama.

1.12 Pengertian XAMPP

Berdasarkan pendapat Susanto (2014:72) "Xampp ialah singkatan X (4 sistem operasi manapun), MySQL, Perl PHP, apache. XAMPP ialah perangkat yang menyediakan paket perangkat lunak pada sebuah paket".

1.13 Pengertian SQL

Menurut Kadir (2014:242) "SQL (Structured Query Language) merupakan sebuah bahasa yang dipergunakan dalam melakukan pengaksesan data relasional". Bahasa tersebut menunjukkan perintah dalam menyusun database menambahkan data, menciptakan tabel, menghapus data, mengubah data, dan mengambil data yang ada di dalam database. SQL juga menyediakan perintah dalam melakukan pengaturan akses database maka dapat terjaminnya keamanan. Hal ini bermakna dapat diatur supaya pengguna tertentu hanya dapat mengakses data tertentu.

1.14 Defenisi CMS

CMS (Content Manajemen System) ialah suatu sistem atau perangkat lunak yang melakukan pengaturan konten dalam situs web, hal ini dapat situs web berupa e-commerce, company profile, forum, blog, dan lain-lain.

1.15 Use Case Diagram

- a. Menurut Triandini (2012:18), Tahapan tahapan menyusun diagram use case melakukan identifikasi faktor memperhatikan bahwa sesungguhnya ialah peranan yang dimainkan oleh pengguna. Dengan menyusun daftar aktor seperti Maria,

Bob, ataupun Tuan Hendrik sementara identifikasi peran spesifik yang dimainkan oleh pihak tersebut. Hal yang perlu diingat orang yang sama mungkin akan memainkan berbagai peranan dikarenakan Ia menggunakan sistem. Sistem lain juga dapat menjadi aktor dari sistem.

- b. Sesudah peranan aktor identifikasi tahapan selanjutnya ialah menyusun tujuan yang hendak diraih oleh peran tersebut telah mempergunakan sistem. Hal ini bertujuan yang termasuk kepada tugas yang dijalankan oleh aktor dalam meraih beberapa fungsi bisnis yang bernilai tambah untuk usaha.

1.16 Class Diagram

Berdasarkan pendapat Wijayanto (2013:33), "Class diagram disusun menurut activity diagram dan use case diagram yang telah disusun, sehingga dapat didapatkan berbagai kelas yang dipergunakan pada sistem".

Menurut sebagian pandangan yang dijelaskan tersebut, sehingga dapat diberikan kesimpulan bahwa class diagram menunjukkan himpunan berbagai kelas, interface- interface, relasi-relasi serta kolaborasi-kolaborasi. Diagram ini umum dilihat dalam model sistem berorientasi obyek. Berdasarkan pendapat Vidia (2013:21), "Class diagram disusun menurut activity diagram dan use case diagram".

1.17 Activity Diagram

Menurut Vidia (2013:20), "Activity diagram disusun menurut aliran alternatif dan aliran dasar dalam skenario use case diagram. Dalam activity diagram dijelaskan interaksi diantara aktor dalam use case diagram dengan sistem".

Menurut sebagian pandangan yang dijelaskan tersebut, sehingga dapat

diberikan kesimpulan bahwa activity diagram disusun menurut use case diagram yang telah disusun, sehingga dapat dijelaskan activity diagram yang mendeskripsikan alur kerja dalam tiap use case.

1.18 Sequence Diagram

Berdasarkan pendapat Wijayanto (2013:35), "Sequence diagram dibentuk menurut class diagram dan activity diagram yang telah disusun, sehingga dijelaskan sequence diagram yang menjelaskan aliran pesan yang ada diantara kelas dengan mempergunakan operasi yang ada dalam kelas itu".

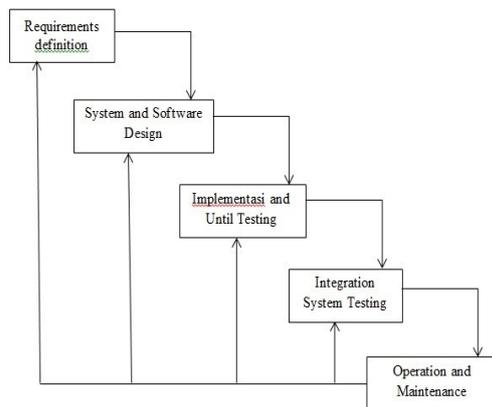
2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Pada perencanaan aplikasi dalam tugas akhir ini peneliti mempergunakan teknik WaterFall. Metode ini ialah teknik yang menyarankan suatu pendekatan yang sekuensial dan sistematis melalui proses-proses yang terdapat dalam SDLC (Siklus Hidup Pengembangan Sistem, Software Development Life Cycle,) dalam membentuk suatu software. Gambar menjabarkan bahawa teknik WaterFall memfokuskan dalam suatu metode yang sesuai.

Dalam mengembangkan suatu software yang tidak terlalu besar dan SDM yang ada pada jumlah yang terbatas.

Dibawah ini ialah penjabaran dari berbagai tahapan pada metode waterfall.



Gambar 2.1 Waterfall

1. Tahapan Requirements Definition. Pelayanan, tujuan dan batasan, system ditetapkan dengan konsultasi dengan user system. Syarat ini lalu diterjemahkan dengan terrinci dan mempunyai fungsi selaku spesifikasi system.
2. Tahapan Software and System Design. Tahapan desaian system memberikan bagian syarat pada system perangkat lunak atau perangkat keras. Aktivitas ini menjadi penentu arsitektur system dengan keseluruhan. Desain perangkat lunak menyertakan deskripsi dan identifikasi abstraksi system perangkat lunak yang mendasar dan kaitan-kaitannya.
3. Tahapan Implementasi and Unting Testing. Dalam tahapan ini, desain peangkat lunak diterapkan selaku sejumlah program atau unit program. Uji coba unit menyertakan verifikasi bahwa pada tiap unit telah mencukupi spesifikasi tersebut.
4. Tahapan Integration System Testing. Program individual atau Unit program dilakukan integrasinya dan diuji selaku system yang lengkap dalam memberikan jaminan bahwa syarat system talah tercukupi. Setelah uji coba system, software dikirim terhadap pelanggan.

5. Tahapan Operation and Maintenance. Umumnya (meskipun tidak dengan wajib), ini termasuk masa siklus hidup yang terlama. Sistem dipakai dan diinstal sebelumnya. Maintenance melingkupi koreksi dari bermacam error yang tidak ditemui dalam tahapan-tahapan sebelumnya, perbaikan terhadap penerapan unit system dan pengembangan pelayanan system, sementara berbagai syarat baru ditambahkan.

3. PEMBAHASAN

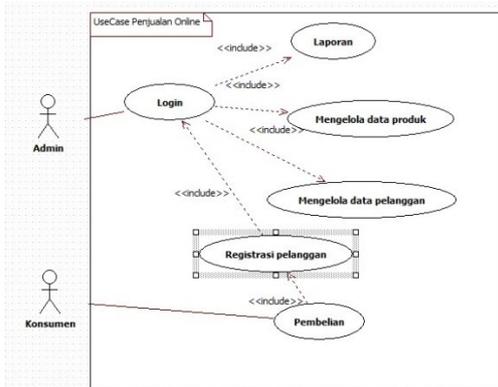
3.1 Perancangan dan Analisa Kebutuhan

Desain aplikasi diperuntukkan dalam memberikan defenisi fungsi sebuah aplikasi yang akan dibuat, desain aplikasi mempunyai tujuan dalam membuahkan hasil aplikasi baru yang dapat memberi optimasi dalam pemakai aplikasi. Sementara materi yang akan ditelaah pada perancangan aplikasi umumnya antara lain seperti dibawah ini :

1. Use Case Diagram
2. Activity Diagram
3. Class Diagram
4. Sequence Diagram
5. Struktur Tabel
6. Perancangan Antar Muka
7. Spesifikasi Hardware dan Software

3.2 Use Case Diagram

Use case merupakan gambaran bagaimana pengguna berinteraksi dengan web berdasarkan hak aksesnya dalam menuntaskan tindakan tertentu. Dibawah ini use case yang dirancang disusun menurut hak aksesnya yakni admin dan pengguna atau user.



Gambar 3.1 Use Case Penjualan Online

3.3 Identifikasi Skenario

3.3.1 Skenario Use Case Login

Skenario Use Case merupakan table yang mendeskripsikan rincian dari tiap use untuk setia use case yang ada pada sistem penjualan berbasis website yang akan dibangun, yaitu :

IDENTIFIKASI	
Nomor	USC-01
Nama	Use Case Login
Aktor	Admin
Tujuan	Masuk kedalam sistem / Untuk mengelola data
Deskripsi	1.Admin dapat mengelola data dan transaksi
SKENARIO	
Kondisi Awal	1.Form Login aktif 2.User telah terdaftar
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Input username dan pass	3.Melakukan validasi username dan pass
2.pilih tombol login	4.Menampilkan menu utama
EXCEPTIONAL CASE	
3.Validasi username dan pass salah akan kembali ke form login	
Kondisi Akhir	
1.Berhasil melakukan login	
2.Form menu utama tampil	

Tabel 3.1 Skenario Use Case Login

IDENTIFIKASI

Nomor	USC-02
Nama	Use Case Pengelolaan Data Produk
Aktor	Admin
Tujuan	Mengelola Data Produk
Deskripsi	Merupakan data yang berisi data admin, data customer, dan data produk makanan
SKENARIO	
Kondisi Awal	Form admin telah aktif
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Login Admin	2. masuk kehalaman admin
3.mengelola data produk	
4. Input update delete data produk	
EXCEPTIONAL CASE	

Tabel 3.2 Skenario Pengelolaan Data Produk

IDENTIFIKASI	
Nomor	USC-03
Nama	Use Case Pengelolaan Data Pelanggan
Aktor	Admin
Tujuan	Mengelola Data Pelanggan
Deskripsi	Merupakan data yang berisi data admin, data customer, dan data pelanggan
SKENARIO	
Kondisi Awal	Form admin telah aktif
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Login Admin	2. masuk kehalaman admin
3.mengelola data pelanggan	
4. Input update delete data pelanggan	
EXCEPTIONAL CASE	

Tabel 3.3 Skenario Pengelolaan Data Pelanggan

IDENTIFIKASI	
Nomor	USC-04
Nama	Use Case Kelola laporan
Aktor	Bagian admin
Deskripsi	Menampilkan laporan penjualan

SKENARIO	
Kondisi Awal	tampil form keranjang data belanja
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.mencari mengatur periode dan memilih tanggal sesuai kebutuhan	2. menampilkan data laporan yang ingin dicetak
EXCEPTIONAL CASE	
1. Data masukan tidak valid	

Tabel 3.4 Skenario Kelola Laporan

IDENTIFIKASI	
Nomor	USC-05
Nama	Use Case Registrasi Pelanggan
Aktor	Bagian user
Deskripsi	merupakan data yang berisi proses registrasi pelanggan
SKENARIO	
Kondisi Awal	form pemesanan aktif
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. pilih barang yang diinginkan	2. masuk data pemesanan dan dikonfirmasi
EXCEPTIONAL CASE	

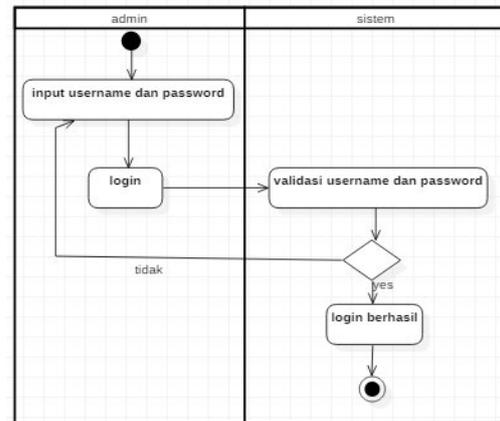
Tabel 3.5 Skenario Registrasi Pelanggan

IDENTIFIKASI	
Nomor	USC-06
Nama	Use Case Pembelian
Aktor	Bagian user
Deskripsi	merupakan data yang berisi proses transaksi transaksi
SKENARIO	
Kondisi Awal	form pemesanan aktif
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. pilih barang yang diinginkan	2. login dengan menggunakan akun
	3.Masukan email dan password
4. masuk ke checkout	5. proses pembayaran
EXCEPTIONAL CASE	

Tabel 3.6 Skenario Pembelian

3.4 Activity Diagram

3.4.1 Activity Diagram Login Admin

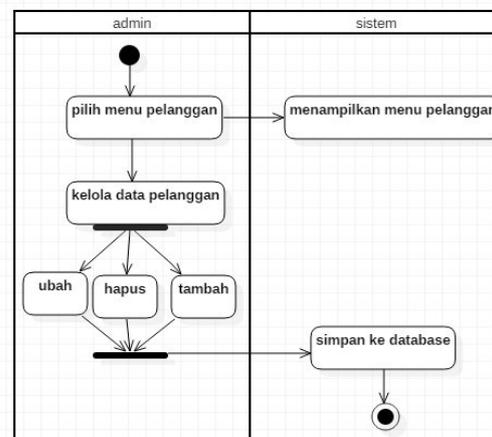


Gambar 3.2 Activity Diagram Login Admin

Aktifitas yang ada pada activity diagram login seperti dibawah ini :

1. Admin menginput username dan password, serta memilih tombol login.
2. Jika username tidak cocok, sehingga sistem akan meminta dalam memasukan kembali username beserta passwordnya dan apabila username dan password sesuai, sehingga form menu akan terbuka.

3.4.2 Activity Diagram Pengelolaan Data Pelanggan

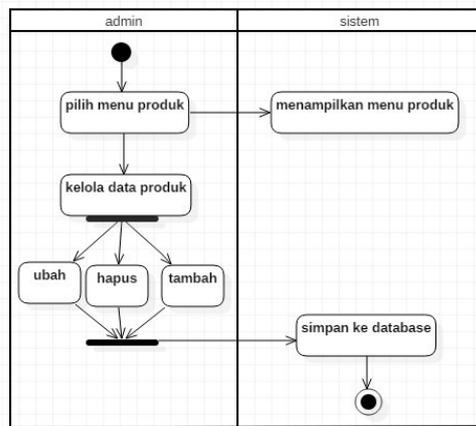


Gambar 3.3 Activity Diagram
Pengelolaan Data Pelanggan

Aktifitas yang terjadi dalam Activity diagram Pengelolaan Data Pelanggan seperti dibawah ini:

1. Ketika admin sudah login maka sistem akan memunculkan tampilan awal admin sehingga admin dapat melihat form data pelanggan dan menginput, mengupdate dan menghapus data tersebut.
2. Apabila admin ingin membatalkan proses tersebut maka sistem akan mengembalikan ke form data pelanggan, dan apabila admin sudah melakukan penginputan, mengupdate, dan menghapus data master maka secara otomatis data tersebut telah tersimpan.

3.4.3 Activity Diagram Pengelolaan Data Produk



Gambar 3.4 Activity Diagram
Pengelolaan Data Produk

Aktifitas yang terjadi dalam Activity Diagram pengelolaan data produk sebagai berikut :

1. Admin yang sudah melakukan login, maka sistem akan menampilkan beberapa produk sehingga admin dapat mengolah produk.

2. Admin dapat mengubah, menghapus dan menambah produk yg otomatis akan disimpan didalam database.

3.4.4 Activity Diagram Pengelolaan Registrasi Pelanggan

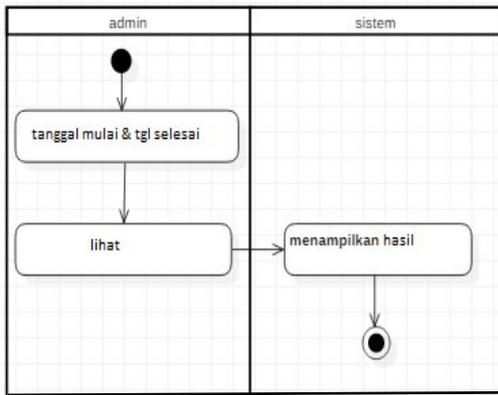


Gambar 3.5 Activity Diagram
Registrasi Pelanggan

Aktifitas yang terjadi dalam Activity Diagram Registrasi Pelanggan sebagai berikut:

1. User bisa langsung memesan produk makanan dengan login terlebih dahulu untuk memudahkan admin dalam membuat data pesanan dalam pengiriman nanti.
2. Pilih daftar menu untuk bisa melakukan belanja di Bakso Emsa, setelah mempunyai akun makan user akan diarahkan untuk login yg otomatis akan tampil menu home.

3.4.5 Activity Diagram Laporan

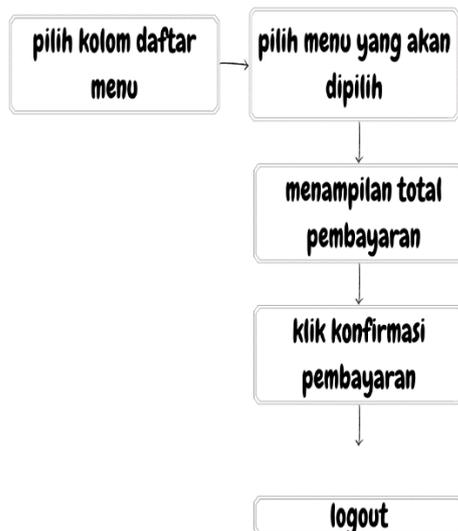


Gambar 3.6 Activity Diagram Laporan

Aktifitas yang terjadi dalam Activity Diagram laporan sebagai berikut :

1. Sebelum memasuki laporan, Admin diwajibkan untuk login dengan menginputkan username dan password yang sudah dibuat.
2. Admin akan bisa mengakses laporan pembelian yang telah di pesan user/pelanggan.

3.4.6 Activity Diagram Pembelian



Gambar 3.7 Activity Diagram Pembelian

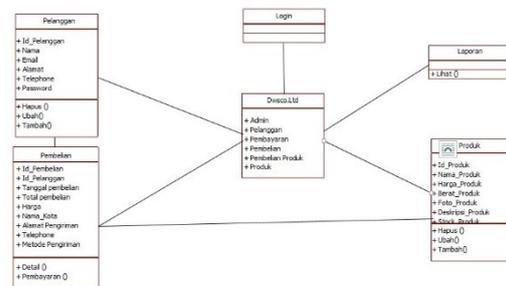
Aktifitas yang terjadi dalam Activity Diagram Pembelian sebagai berikut :
Konsumen dapat melihat produk dengan login, akan tetapi jika konsumen akan

membeli menu di Bakso Emsa tinggal klik daftar menu dan nanti otomatis menu yang dipesan akan tampil di menu pesanan anda lalu klik konfirmasi bayar.

3.5 Class Diagram

Class diagram ialah tool design paling baik dalam tim pengembangan. Diagram tersebut membantu pengembangan mendapatkan struktur sistem sebelum kode tulis, dan membantu dalam memberikan kepastian bahwa system adalah desain paling baik.

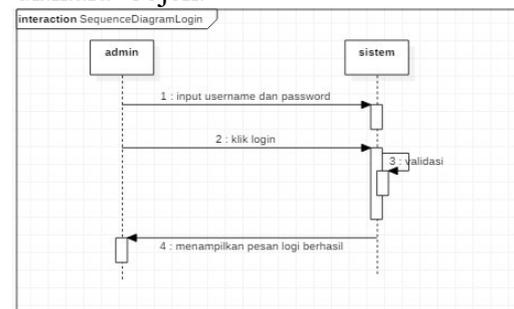
Sedangkan untuk class diagram yang diusulkan adalah sebagai berikut :



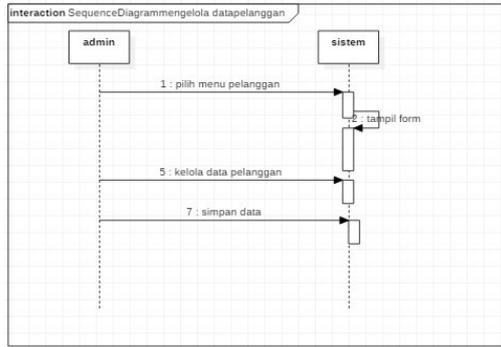
Gambar 3.8 Class Diagram

3.6 Sequence Diagram

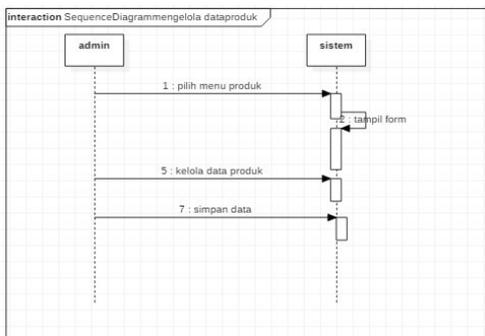
Sequence Diagram digunakan untuk memberikan gambaran perilaku objek pada use case dengan menggambarkan waktu hidup message dan objek yang diterima dan dikirimkan diantara objek.



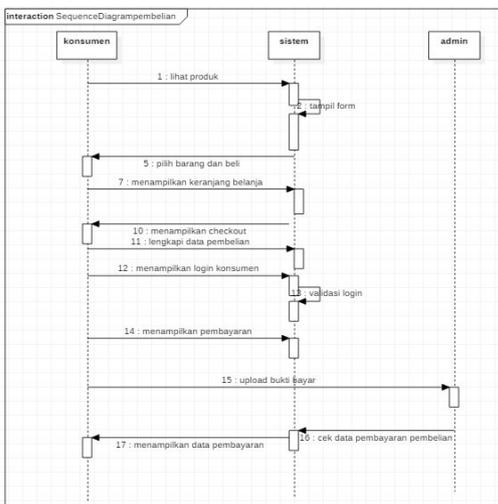
Gambar 3.9 Sequence Diagram Login



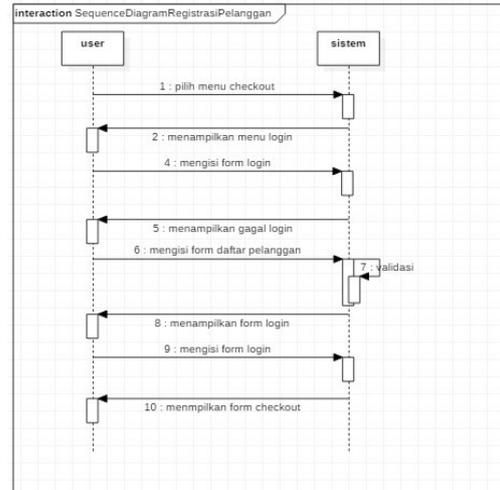
Gambar 3.10 Sequence Diagram Mengolah data pelanggan



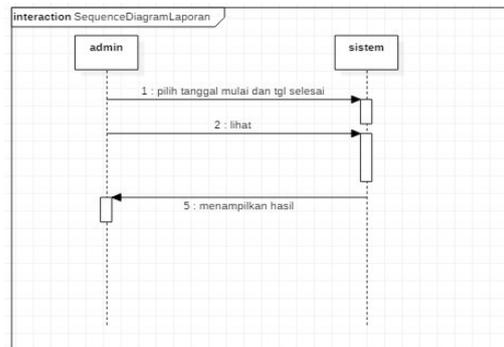
Gambar 3.11 Sequence Diagram Mengolah data produk



Gambar 3.12 Sequence Diagram Pembelian



Gambar 3.13 Sequence Diagram Registrasi Pelanggan



Gambar 3.14 Sequence Diagram laporan

Pembahasan rancangan antar muka diperuntukan dalam menunjukkan seperti apa bentuk tampilan dari aplikasi yang akan dibuat selanjutnya menurut struktur sistem yang telah disusun.

3.7 Struktur Tabel

No	Field	Type Field	Size	Remarks
1	Id_user	int	25	Primari key
2	username	varchar	25	
3	Password	varchar	25	
4	Nama_lengkap	varchar	25	
5	Jenis_kelamin	Varchar	25	
6	Tanggal_lahir	date		

7	Alamat	Varchar	25	
8	No Hp	Varchar	25	
9	Status	enum		

Tabel 3.7 Admin Dan User

No	Field	Type Field	Size	Remarks
1	Id_menu	int	50	Primari key
2	Nama_menu	varchar	50	
3	Jenis_menu	varchar	50	
4	Stok	int	50	
5	Harga	int	50	
6	Gambar	varchar	50	

Tabel 3.8 Tabel Produk

No	Field	Type Field	Size	Remarks
1	Id_pemesanan	int	50	Primari key
2	Tanggal_pemesanan	date		
3	Total_belanja	int	50	

Tabel 3.9 Tabel Pemesanan

No	Field	Type Field	Size	Remarks
1	Id_pemesanan _produk	int	50	Primari key
2	Id_pemesanan	int	50	
3	Id_menu	varchar	50	
4	Jumlah	varchar	50	

Tabel 3.9 Tabel Pembayaran

3.8 Struktur Menu

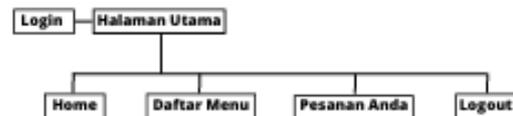
Pembahasan rancangan antar muka tersebut dalam menunjukkan seperti apa wujud tampilan dari aplikasi yang akan disusun kemudian menurut struktur sistem yang telah disusun.

3.8.1 Struktur Menu Admin



Gambar 3.15 Menu Admin

3.8.2 Struktur Menu User



Gambar 3.16 Menu User

3.8.3 Menu Login User

FORM LOGIN

Username



Password



Gambar 3.17 Login User

3.8.4 Menu Registrasi User

HALAMAN REGISTRASI

Username Password

Nama Lengkap

Jenis Kelamin
 Laki-Laki Perempuan

Tanggal Lahir

Alamat No Telephone Status Registrasi

Gambar 3.18 Menu Registrasi User

3.9 Implementasi Aplikasi

Rancangan ini berupa kumpulan data-data yang bertujuan untuk menyajikan informasi yang terbaru bagi pihak yang membutuhkan. Dibawah ini adalah perancangan output yang terdapat dalam

pembangunan model sistem penjualan online berbasis web.



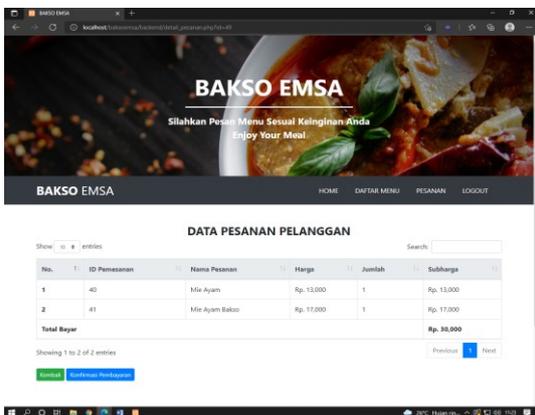
FORM LOGIN

Username

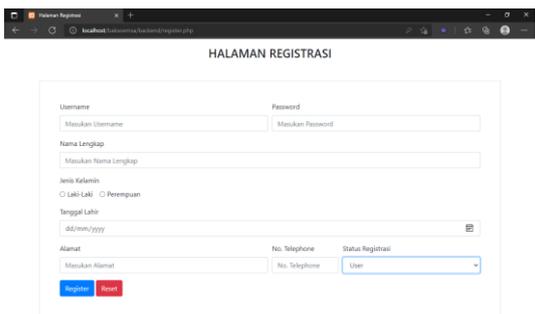
Password

Belum Punya Akun? Buat Akun Anda!

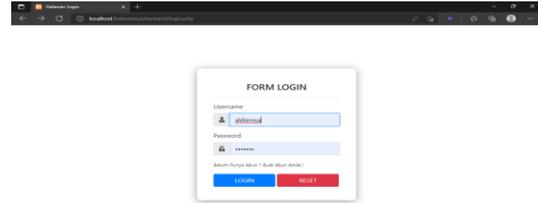
Gambar 3.19 Menu Login Admin



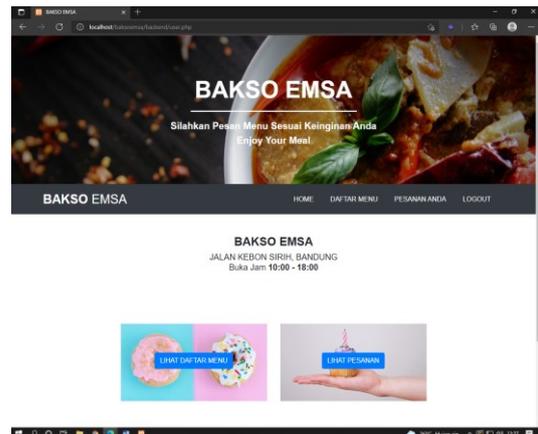
Gambar 3.20 menu pesanan pelanggan



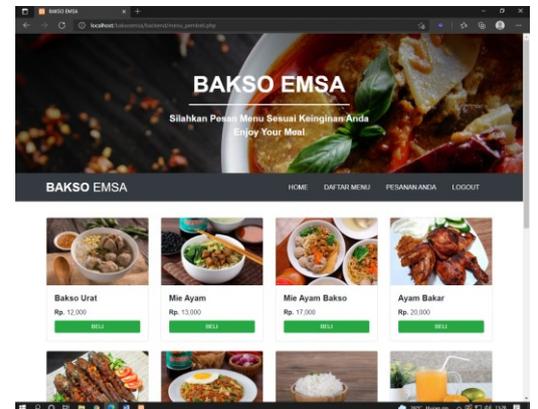
Gambar 3.21 Menu Registrasi User



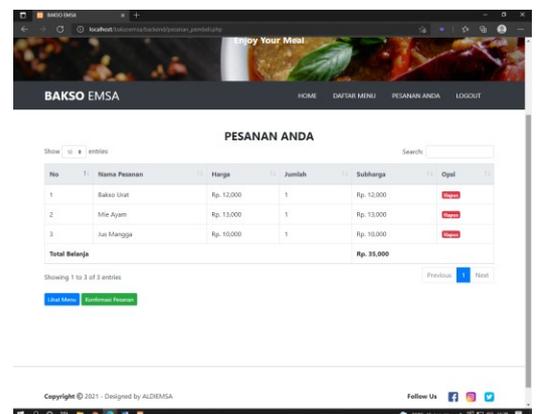
Gambar 3.22 Menu Login User



Gambar 3.23 Menu Halaman Utama



Gambar 3.24 Menu Daftar Produk



Gambar 3.25 Menu kelola pesanan

3.10 Spesifikasi Perangkat Lunak

Sistem yang dipergunakan perlu sejalan dengan perangkat lunak yang dipakai, dibawah ini ialah perangkat lunak yang digunakan untuk meunjang berjalannya sistem, Adapun spesifikasi perangkat lunak yang dipergunakan ialah seperti dibawah ini:

1. Xampp
2. Browser
3. Sublime
4. SQL/ Php Myadmin
5. OS Windows 10
6. CMS

3.11 Spesifikasi Perangkat Keras

Selain piranti lunak, perangkat keras juga diperlukan sebagai penghubung antara pengguna dan piranti lunak yang digunakan, berikut spesifikasi dari piranti keras yang dimaksud

1. Memory RAM 8 GB.
2. Processor Intel(R) Core(TM) i5-3740M CPU @ 3.20GHz
3. Monitor 19"inch.
4. Mouse
5. keyboard

4. KESIMPULAN

Menurut hasil riset dan penelaahan yang telah dilaksanakan mengenai Perancangan Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web maka dapat ditarik simpulan seperti dibawah ini:

1. Dengan terdapatnya aplikasi ini, informasi mengenai produk terbaru di Bakso Emsa dapat ter publikasi dengan baik.
2. Dengan terdapatnya aplikasi ini sehingga konsumen dapat meninjau dan mencari informasi mengenai produk yang dijual oleh Bakso Emsa dengan mudah.

Menjadi lebih mudah dalam berbelanja pada Food Market Bakso Emsa.

5. SARAN

Sementara manfaat yang diharapkan dari hasil analisa ini diantara lain adalah dapat lebih mengembangkan lagi aplikasi penjualan online berbasis web yang sudah ada agar dapat lebih baik lagi.

Diperlukan backup data untuk menjaga kemungkinan yang akan hal-hal atau terjadi yang tidak dikehendaki, seperti data hilang dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alatas, Husein. 2013. "Responsive Web Design Dengan PHP & Bootstrap". Yogyakarta: Lokomedia
- [2] Asropudin, Pipin. 2013. "Kamus Teknologi Informasi Komunikasi". Bandung : Titian Ilmu Bandung
- [3] Asropudin, Pipin. 2013. "Kamus Teknologi Informasi Komunikasi". Bandung : Titian Ilmu Bandung
- [4] Frans, Gustaf, Pahala. 2013. *Tip Trik Menggunakan Browser Opera*. Surabaya: Elek Media Komputindo
- [5] Indrajani. 2015. *Database Design (Case Study All in One)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [6] Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.