

RANCANG BANGUN APLIKASI WEBSITE PENJUALAN MAKANAN BEKU MENGGUNAKAN LARAVEL

Widya Khafa Nofa^a, Muhammad Rafly Nuzul Ichsan^b

^aFakultas Ilmu Komputer/ Jurusan Sistem Informasi, widyakhafa@gmail.com, Universitas Gunadarma

^bFakultas Ilmu Komputer / Jurusan Sistem Informasi, rafly.ni@gmail.com, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

R & F cake and frozen is a shop that sells a variety of frozen food and cakes. So far, product orders have been made by coming directly to the store by telephone. This makes customers very limited because only residents of the area around the store and only buyers who know the existence of the store. This writing aims to create a frozen food website application for the store using the PHP programming language and MySQL database with the laravel framework. With this website application, it is hoped that it can help expand the marketing area and make it easier for buyers without having to come directly to the store and make recording transactions easier and neater. From the result of trials that have been carried out on this website application, it is found that all button functions work well as expected.

Keywords: Frozen food, Laravel, PHP MySQL, R & F cake and frozen.

ABSTRAK

R & F cake and frozen merupakan toko yang menjual berbagai makanan beku (*frozen food*) dan kue, pemesanan produk selama ini dilakukan dengan cara datang langsung ke toko atau melalui telepon. Hal tersebut membuat pelanggan menjadi sangat terbatas karena hanya warga daerah sekitar toko dan hanya pembeli yang mengetahui keberadaan toko tersebut saja. Penulisan ini bertujuan membuat aplikasi website makanan beku untuk toko tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL dengan framework Laravel. Dengan aplikasi website ini diharapkan dapat membantu memperluas area pemasaran dan memudahkan pembeli tanpa harus datang langsung ke toko serta membuat pencatatan transaksi lebih mudah dan rapih. Dari hasil uji coba yang sudah dilakukan pada aplikasi website ini didapati bahwa semua fungsi tombol berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci: *Frozen food, Laravel, PHP MySQL, R & F cake and frozen.*

1. PENDAHULUAN

Bisnis *frozen food* merupakan salah satu bisnis yang paling diminati, sudah banyak pelaku usaha yang memperoleh keuntungan besar dari bisnis ini. Hal tersebut dibuktikan dengan semakin banyaknya usaha *frozen food* yang berdiri dari waktu ke waktu dan tentunya dengan penawaran produk andalan masing-masing. Masuknya industry makanan cepat saji di Indonesia membuat pelaku usaha bisnis *frozen food* berlomba-lomba dalam menciptakan inovasi. R&F *cake and frozen food* adalah salah satu toko yang menjual berbagai makanan beku (*frozen food*), penjualan saat ini masih dilakukan secara offline pelanggan datang langsung ke toko dan bertransaksi langsung di toko sehingga pelanggan sangat terbatas yaitu warga sekitar toko dan hanya yang mengetahui keberadaan toko tersebut saja. Proses pencatatan transaksi pun masih dilakukan secara manual yaitu setiap transaksi yang keluar dan masuk hanya ditulis pada buku catatan penjualan setiap harinya, dengan adanya perkembangan teknologi *web* yang semakin mutakhir penulis ingin membuat aplikasi website penjualan makanan beku tersebut dengan fungsionalitas yang lebih luas. Dengan adanya fungsi ini diharapkan tidak hanya dapat memasarkan produk lebih luas dalam melayani pemesanan makanan saja, namun mampu memberikan sesuatu yang menarik untuk lebih mudah mendapatkan pelanggan, menjalin hubungan erat dengan pelanggan dan tentunya mempertahankan pelanggan, karena pada umumnya pelanggan cenderung membeli produk dengan *brand* yang sudah dikenal dan sudah dipercayainya karena sudah merasa nyaman dan aman [1]. Selain itu dengan aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu admin

dalam proses pencatatan dan pengolahan transaksi yang dilakukan sehingga admin bisa lebih mudah dalam membuat laporan penjualan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis ataupun dinamis yang membentuk rangkaian yang saling terkait, yang masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman

2.2 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP merupakan bahasa pemrograman yang bersifat server-side yang ditambahkan kedalam HTML [3]. Sederhananya server lah yang akan menerjemahkan skrip program baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada client yang melakukan permintaan.

2.3 MySQL

MySQL (My Structured Query Language) atau yang dapat disebut sql merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database yang bersifat open source. SQL juga merupakan bahasa pemrograman yang dirancang khusus untuk mengirimkan suatu perintah query (pengaksesan data berdasarkan pengalamatan tertentu) terhadap sebuah database.

2.4 UML (Unified Modeling Language)

Adalah suatu alat untuk membantu tim proyek berkomunikasi, mengeksplorasi potensi desain dan memvalidasi desain arsitektur perangkat lunak atau pembuat program [9]. Diagram UML yang digunakan dalam penelitian ini adalah usecase diagram, activity diagram dan class diagram.

2.5 Laravel

Laravel merupakan framework yang dapat digunakan dalam membuat website. Laravel meringkas kode program karena beberapa baris kode yang digunakan dalam php diringkas pada laravel. Tidak hanya itu developer tidak perlu menuliskan ulang kode yang sama untuk diggunakan dengan hanya mengaturnya di controller oleh sebab itu membuat kode lebih ringkas.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada aturan siklus pengembangan software (SDLC) yang terdiri dari fase perencanaan, analisis, perancangan dan implementasi. Tahap perencanaan meliputi pendefinisian tujuan, identifikasi permasalahan hingga pemilihan teknologi yang nantinya akan digunakan dalam implementasi hasil penelitian dalam sebuah aplikasi. Selanjutnya tahap analisa dilakukan untuk mendapatkan gambaran aplikasi lebih detail, analisis dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi. Hasil analisis yang sifatnya textual akan digambarkan dengan usecase diagram dan activity diagram.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan yang merupakan proses yang menggambarkan desain teknis yang nantinya akan diimplementasikan dalam sebuah aplikasi. Setiap class yang ada digambarkan dengan class diagram. Tahap paling akhir yaitu implementasi atau tahap pembuatan aplikasi (pemrograman) berdasarkan hasil penelitian dan desain yang telah dirampungkan pada proses sebelumnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem

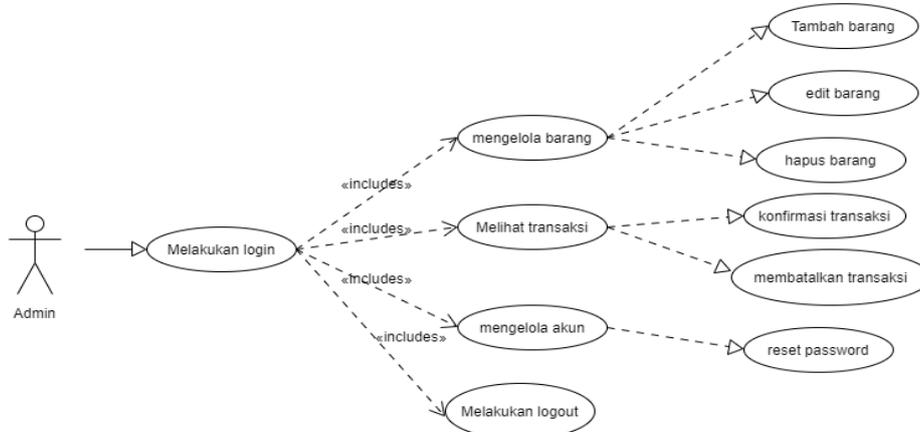
Dari tahap awal yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan sistem dengan menggunakan wawancara dan observasi maka didapat beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Semua proses transaksi maupun persediaan barang masih dilakukan secara manual.
2. Proses transaksi dimulai dari pelanggan datang ingin membeli barang lalu dilayani oleh staf toko kemudian staf mencari barang secara manual dengan mencari satu persatu barang jika barang tersebut tidak terpajang di etalase toko. Kemudian untuk proses transaksi pembelian masih dicatat dengan kertas nota dan staf toko mencatat pembukuan secara manual.
3. Tidak adanya proses komputerisasi yang dapat mempermudah pengolahan manajemen pada toko.
4. Pemilik tidak dapat memantau proses manajemen dimanapun hanya dapat dilakukan di toko.

4.2 Perancangan Sistem

1. Usecase Diagram

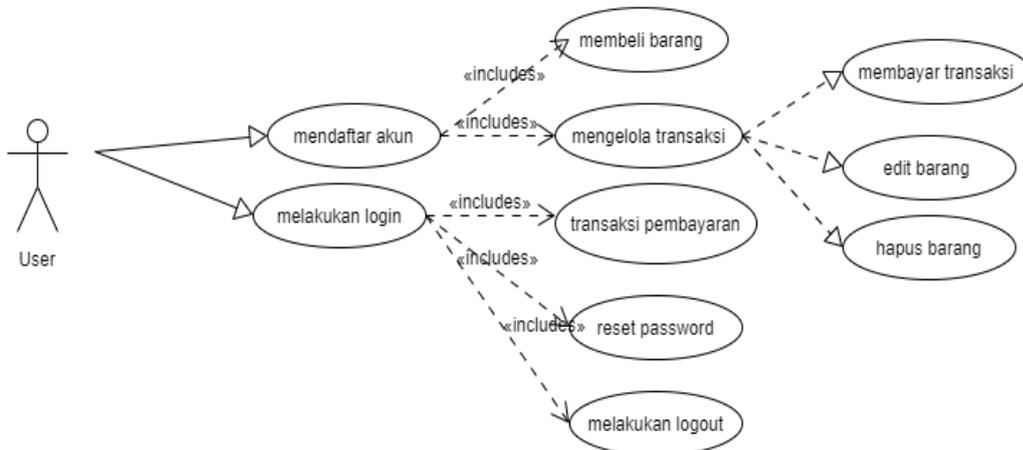
Dari hasil analisa tersebut maka dirancanglah kebutuhan sistem yang digambarkan dengan menggunakan diagram usecase pada gambar 1



Gambar 1. Usecase diagram admin

Tahapan awal yang dilakukan admin adalah mengakses website aplikasi. Kemudian admin harus melakukan login untuk dapat mengakses website tersebut. Pada aplikasi penjualan, admin dapat melakukan pengolahan data seperti melihat barang dan mengelola pembayaran. Dalam menu barang admin dapat menambah, menghapus dan mengubah barang. Pada menu transaksi admin dapat melihat transaksi yang ada dan dapat menerima dan menolak pembayaran jika bukti pembayaran yang di berikan user tidak asli atau gagal. Pada menu akun admin dapat melakukan reset password jika ingin mengubah password dari akun.

Kemudian terdapat *use case* user, tahapan awal yang dilakukan user adalah mengakses website aplikasi yang bisa dilihat pada gambar 2.

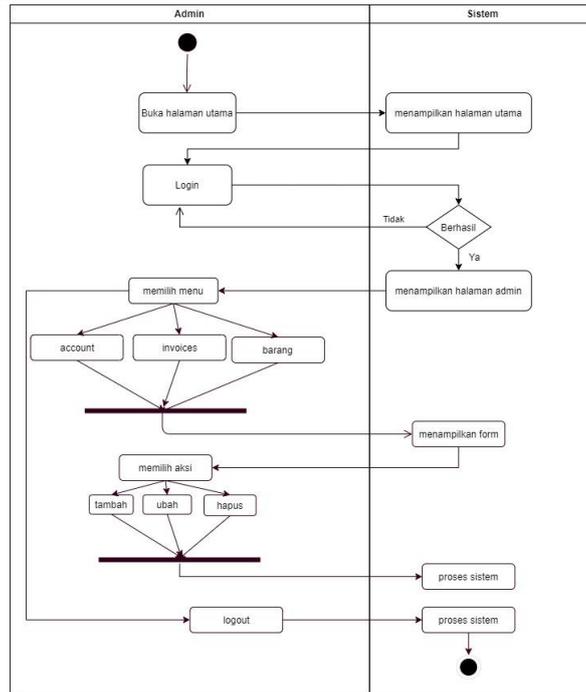


Gambar 2. Usecase diagram user

User harus melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu jika belum memiliki akun. Pada menu barang user dapat melihat barang yang tersedia dan dapat melakukan pembelian barang yang di inginkan dan barang tersebut akan tersimpan pada keranjang belanja. Pada menu keranjang belanja user dapat mengelola barang yang user masukkan ke dalam keranjang seperti menghapus barang, mengubah jumlah barang yang ingin di beli dan melakukan pembayaran. Pada menu pembayaran jika user sudah melakukan pembayaran user harus mengunggah bukti foto dari pembayaran yang di lakukan. Pada menu akun sama seperti admin user dapat merubah password dari akun yang digunakan.

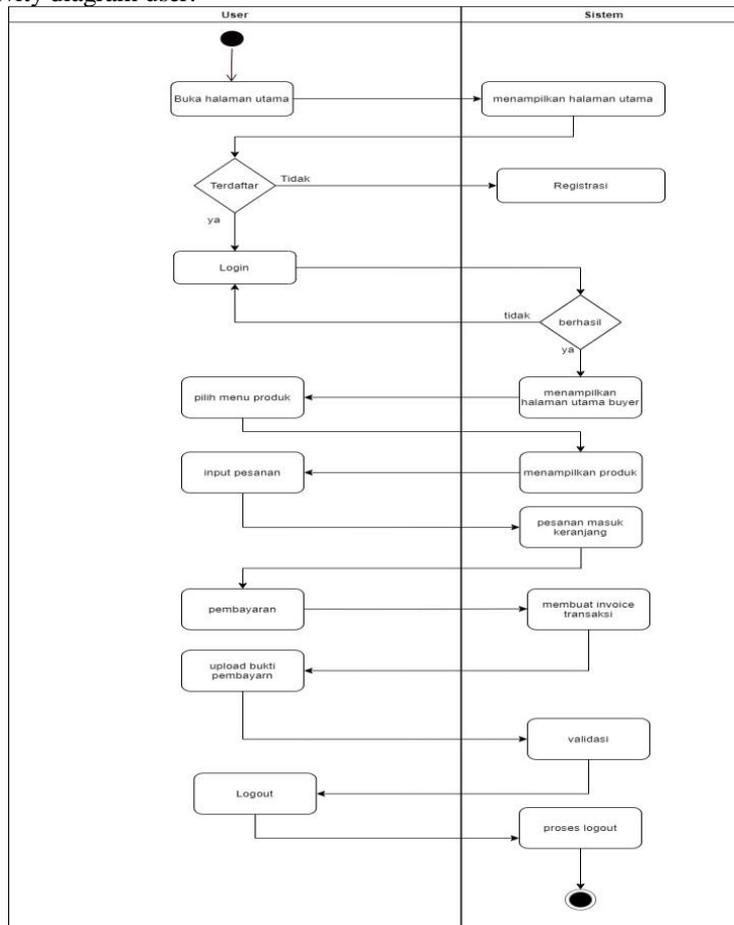
2. Activity Diagram

Activity Diagram berfungsi menjelaskan secara singkat kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh admin dan user dalam aplikasi website. Berikut aktivitas yang dilakukan admin terhadap sistem bisa dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Activity diagram admin

activity diagram admin menjelaskan bahwa setiap admin diwajibkan untuk melakukan login ke dalam sistem jika ingin melakukan aksi perubahan, penghapusan, ataupun penambahan data. Selanjutnya akan ditampilkan pada gambar 4 activity diagram user.

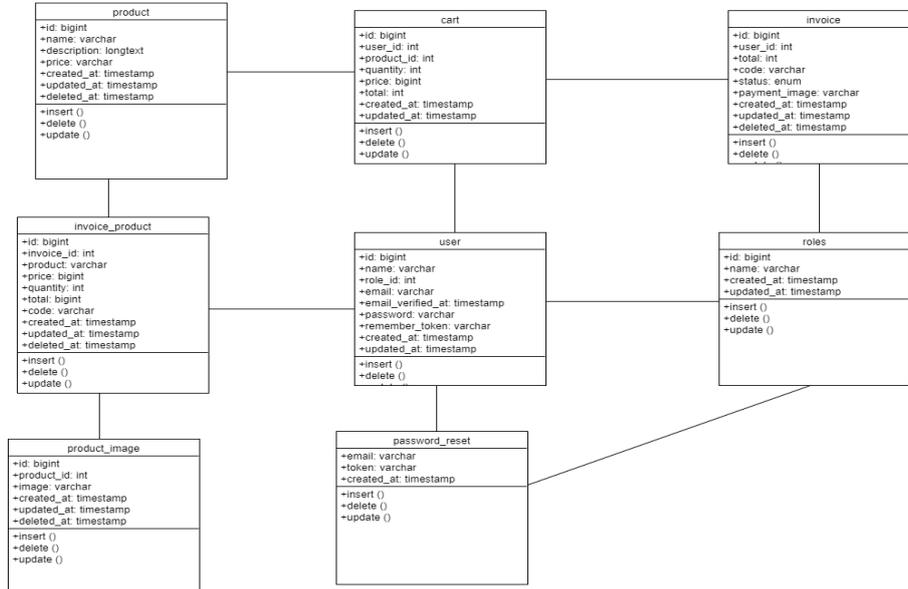


Gambar 4. Activity diagram user

Dapat dilihat bahwa user harus melakukan login terlebih dahulu untuk melakukan transaksi belanja pada website.

3. Class diagram

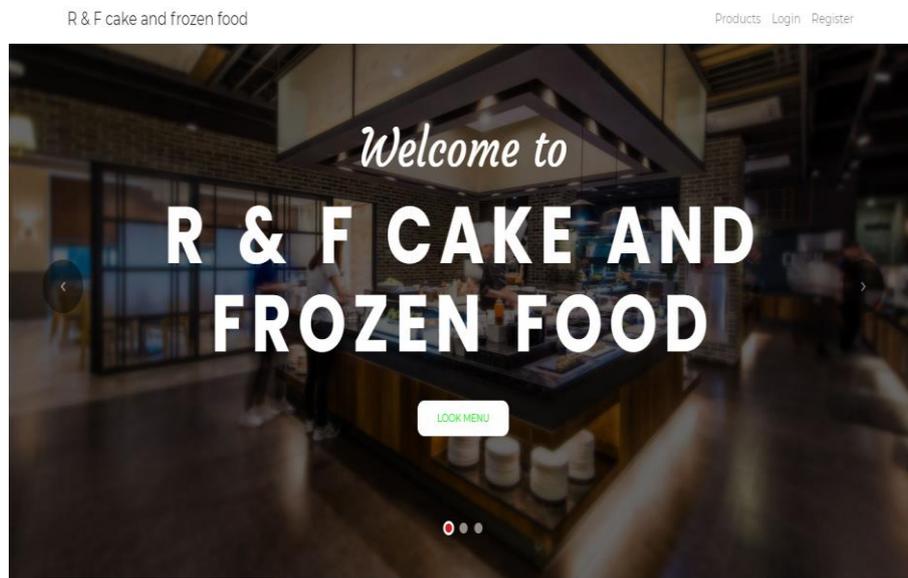
Class Diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur tabel dan hubungan antar class yang ada pada database. Berikut ini adalah class diagram pada aplikasi yang akan dibuat terlihat pada gambar 5



Gambar 5. Class diagram

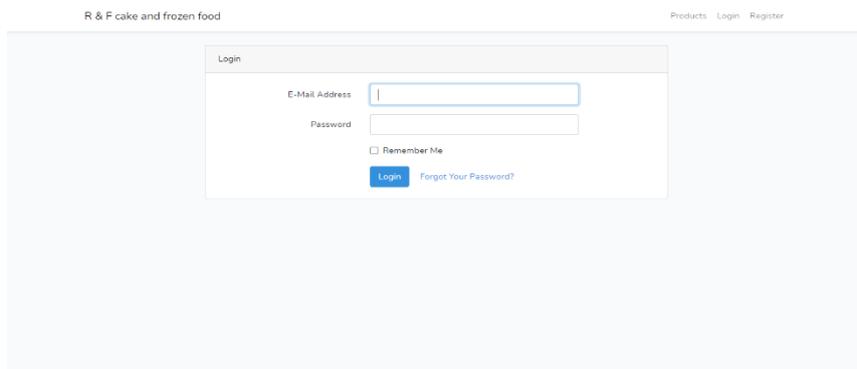
4.3 Implementasi

Tahap akhir dari sistem yaitu tahapan implementasi atau pembangunan aplikasi dari sistem. Gambar berikut merupakan capture tampilan web dari aplikasi penjualan makanan beku R & F cake and frozen.



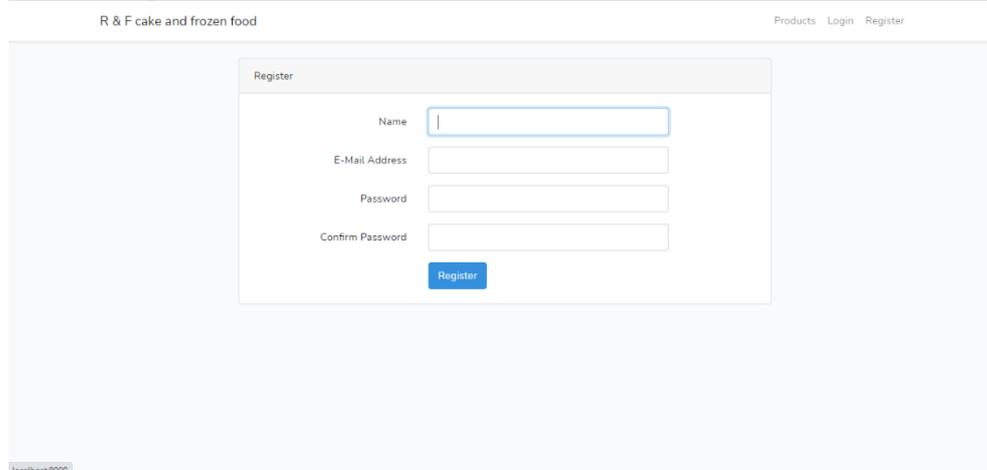
Gambar 6. Tampilan halaman utama

Pada gambar 6 halaman utama user dan admin dapat melakukan login untuk mengakses website. Untuk user jika user belum mendaftarkan akun maka dapat mendaftar pada menu registrasi.



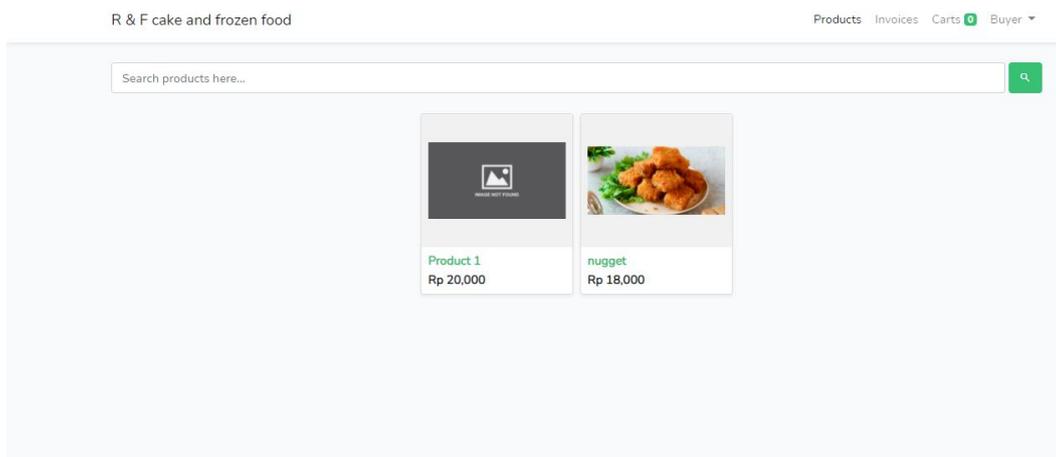
Gambar 7. Halaman login

Pada gambar 7 halaman ini admin dan user akan melakukan login dengan menggunakan email dan password untuk mengakses website ini.



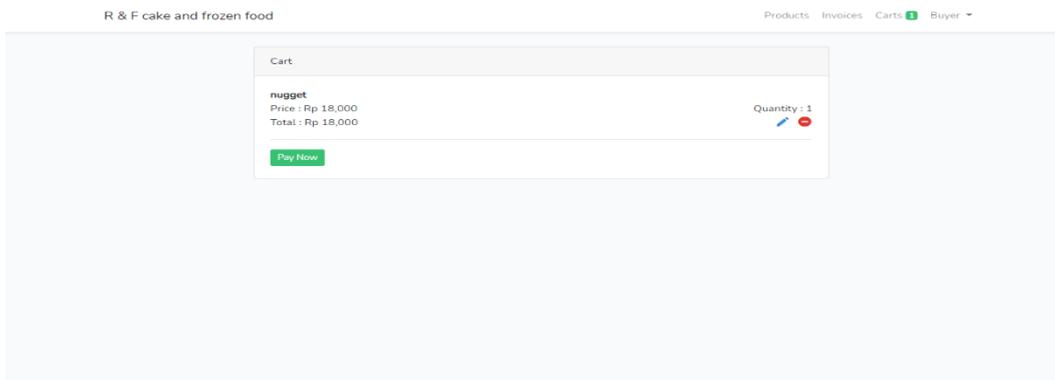
Gambar 8. Halaman registrasi

Pada gambar 8 halaman ini user yang belum memiliki akun dapat membuat akun untuk dapat mengakses website ini.



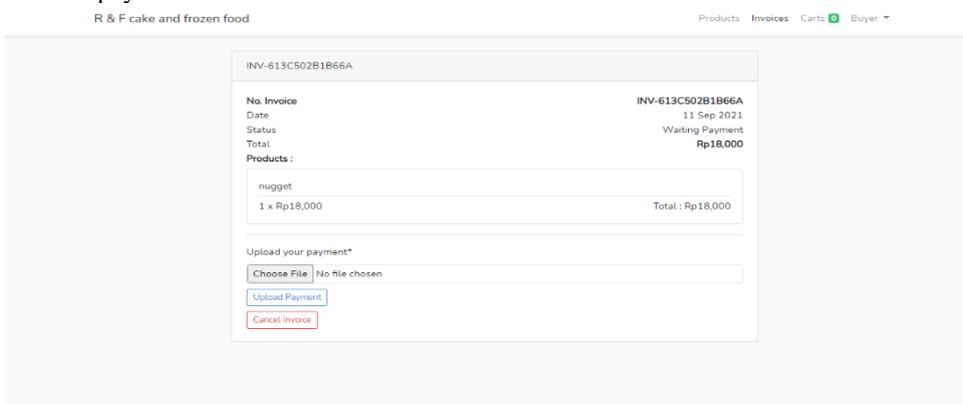
Gambar 9. Halaman product user

Pada gambar 9 halaman ini user dapat melihat produk apa saja yang di jual di website dan dapat melakukan transaksi pembelian dengan mengklik barang yang ingin di beli dan memasukkannya ke dalam keranjang belanja



Gambar 10. Halaman invoice

Pada gambar 10 halaman ini user dapat melihat barang apa saja yang ingin di beli dan juga dapat mengubah jumlah dari barang yang ingin di beli dan melakukan transaksi dengan menekan tombol pay now. Setelah menekan tombol payment maka invoice dari transaksi tersebut akan terbuat.



Gambar 11. Halaman upload payment

Pada gambar 11 ini user akan mengunggah foto bukti pembayaran yang sudah di lakukan dan setelah menekan tombol upload maka user akan di arahkan otomatis kepada kontak whatsapp dari admin toko.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pembuatan aplikasi website penjualan pada penulisan ini telah berhasil dibuat. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya dan menggunakan framework laravel. Dari hasil uji coba menggunakan metode blackbox dihasilkan semua fungsi dan tombol pada website berjalan dengan baik dan website penjualan ini di harapkan dapat membantu pihak toko R & F frozen food and cake dalam melakukan penjualan makanan secara online. Website dapat di akses pada halaman: <https://rf-stores.online/>

5.2. Saran

Pada aplikasi penjualan ini masih terdapat beberapa fitur yang dapat dikembangkan seperti pembayaran kedepannya dapat dilakukan secara otomatis langsung pada aplikasi, dan melakukan pencarian alamat secara online melalui gps untuk mendukung kebutuhan dari para konsumen agar berbelanja pada aplikasi lebih mudah dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Durianto, Darmadi, dkk. *Invansi Pasar dengan Iklan yang Efektif*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- [2]. Jubilee Enterprise. 2016. *Pengenalan HTML dan CSS*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [3]. Kustianingsih, Yeni dan Devie Rosa Anamisa. (2011), *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta : Graha Ilmu

- [4]. Muhammad Ibnu Sa`ad. 2020. *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [5]. Rahmat Hidayat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [6]. Roni Habibi, D. Irga B. Naufal Fakhri, Fanny Shafira Damayanti. 2020. *Penggunaan framework laravel untuk membuat aplikasi absensi terintegrasi mobile*. Mataram: kreatif industri nusantara
- [7]. Robi Yanto. 2016. *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Deepublish.
- [8]. Embun Fajar Wati, Arvin Anggoro Kusumo, 2016. *Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML) Berbasis Desktop Pada Sistem Pengolahan Kas Kecil Studi Kasus Pada PT Indo Mada Yasa Tangerang*. Jurnal Informatika, Vol 5. No 1.
- [9]. Haviluddin (2011). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*. Jurnal Informatika Mulawarman, Vol 6 No.1 Februari 2011.
- [10]. Yoyok Seby Dwanoko, 2016. *Implementasi software development life cycle (SDLC) dalam penerapan pembangunan aplikasi perangkat lunak*, Jurnal Teknologi Informasi, Vol 7. No 2.