

**APLIKASI JUAL BELI ONLINE BERBASIS WEB
MENGUNAKAN MIDTRANS
SEBAGAI VERIFIKASI PEMBAYARAN
(STUDI KASUS: KECAMATAN TAPUNG HILIR, KAMPAR)**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Pada Fakultas Teknik
Universitas Islam Riau Pekanbaru*

WIKU KARNO PRASETYAGAMA
183510192

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2022

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Wiku Karno Prasetyagama
NPM : 183510192
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)
Judul Skripsi : Aplikasi Jual Beli Online Berbasis Web Menggunakan
Midtrans Sebagai Verifikasi Pembayaran (Studi Kasus:
Kecamatan Tapung Hilir, Kampar)

Format sistematika dan pembahasan materi pada masing-masing bab dan sub bab dalam skripsi ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kriteria-kriteria dalam metode penulisan ilmiah. Oleh karena itu, skripsi ini dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif / skripsi II.

Pekanbaru, 23 Juni 2022

Disahkan Oleh :

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Dr. Apri Siswanto S.Kom, M.Kom

Disetujui Oleh :

Pembimbing



Dr. Evizal Abdul Kadir, S.T., M.Eng

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI

Nama : Wiku Karno Prasetyagama
NPM : 183510192
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : StrataSatu(S1)
Judul Skripsi : Aplikasi Jual Beli Online Berbasis Web Menggunakan Midtrans Sebagai Verifikasi Pembayaran (Studi Kasus: Kecamatan Tapung Hilir, Kampar)

Skripsi ini secara keseluruhan dinilai telah memenuhi ketentuan ketentuandan kaidah-kaidah dalam penulisan penelitian ilmiah serta telah diuji dan dapatdipertahankan dihadapan tim penguji. Oleh karena itu, Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Islam Riau menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan dinyatakan Telah Lulus Mengikuti Ujian Komprehensif Pada Tanggal 30 Juni 2022 dan disetujui serta diterima untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Bidang Ilmu Teknik Informatika.

Pekanbaru, 5 Juli 2022

Tim Penguji

1. Dr. Arbi Haza Nasution, B.IT(Hons), M.IT. Sebagai Tim Penguji I ()
2. Rizdqi Akbar Ramadhan, S.Kom, M.Kom Sebagai Tim Penguji II ()

Disahkan Oleh

Ketua Prodi Teknik Informatika

Dosen Pembimbing



Dr. Apri Siswanto, S.Kom., M.Kom.



Dr. Evizal Abdul Kadir, S.T., M.Eng

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wiku Karno Prasetyagama
Tempat/Tgl Lahir : Tanah Tinggi, 05 Maret 2000
Alamat : Pahlawan Kerja

Adalah mahasiswa Universitas Islam Riau yang terdaftar pada:

Fakultas : Teknik
Jurusan : Teknik Informatika
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata-1 (S1)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar dan asli hasil dari penelitian yang telah saya lakukan dengan judul **“APLIKASI JUAL BELI ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MIDTRANS SEBAGAI VERIFIKASI PEMBAYARAN (STUDI KASUS: KECAMATAN TAPUNG HILIR, KAMPAR)”**

Apabila dikemudian hari ada yang merasa dirugikan dan atau menuntut karena penelitian ini menggunakan sebagian hasil tulisan atau karya orang lain tanpa mencantumkan nama penulis yang bersangkutan, atau terbukti karya ilmiah ini **bukan** karya saya sendiri atau **plagiat** hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 05 Juli 2022
Yang membuat pernyataan,



Wiku Karno Prasetyagama

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini yang berjudul “Aplikasi Jual Beli Online Berbasis Web Menggunakan Midtrans Sebagai Verifikasi Pembayaran (Studi Kasus: Kecamatan Tapung Hilir, Kampar)”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak maka skripsi ini sulit untuk terwujud. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

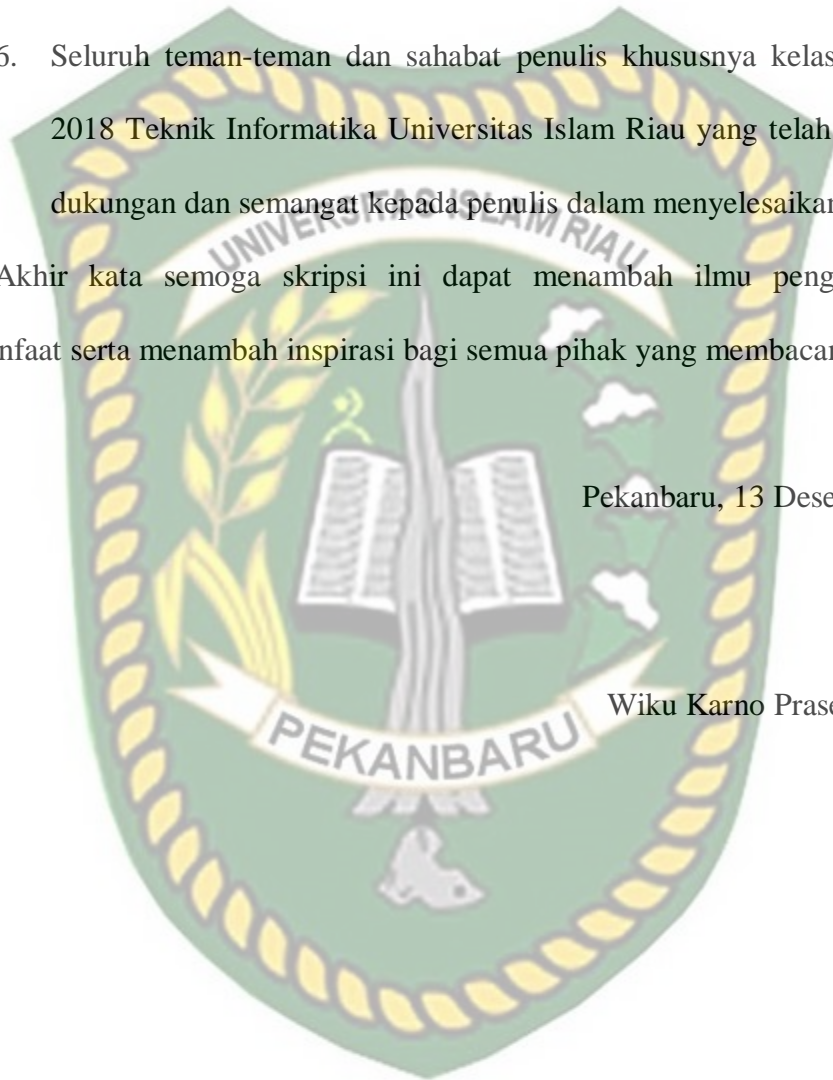
1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat limpahan dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
2. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Surono, S.Pd dan Ibu Karsini atas kasih sayang yang tak terhingga dan selalu mendo'akan penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dan perkuliahan.
3. Bapak Dr. Evizal Abdul Kadir, S.T., M.Eng sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan selama proses pembuatan laporan skripsi, sehingga penulis bisa belajar lebih baik lagi.
4. Dosen penguji yang saya banggakan yaitu Bapak Dr. Arbi Haza Nasution, B. IT (Hons), M. IT dan Bapak Rizdqi Akbar Ramadhan, S.Kom., M.Kom., CHFI yang telah memberikan saran dan masukan selama penulis melakukan penelitian dan membuat laporan.

5. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Riau yang telah memberikan ilmunya, serta mendidik penulis dengan baik selama penulis belajar diperkuliahan.
6. Seluruh teman-teman dan sahabat penulis khususnya kelas B angkatan 2018 Teknik Informatika Universitas Islam Riau yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan bermanfaat serta menambah inspirasi bagi semua pihak yang membacanya.

Pekanbaru, 13 Desember 2021

Wiku Karno Prasetyagama



**APLIKASI JUAL BELI ONLINE BERBASIS WEB
MENGUNAKAN MIDTRANS
SEBAGAI VERIFIKASI PEMBAYARAN
(STUDI KASUS: KECAMATAN TAPUNG HILIR, KAMPAR)**

Wiku Karno Prasetyagama¹, Evizal Abdul Kadir²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Riau
e-mail: ¹wikukarno@student.uir.ac.id, ²evizal@eng.uir.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini Bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi jual beli *online* menggunakan framework laravel untuk memasarkan sebuah produk bagi pemilik bisnis UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah), serta membuat aplikasi yang mudah untuk menyimpan data-data transaksi penjualan dan pembelian. Proses pembayaran dapat dilakukan menggunakan *bank transfer* yang disediakan dari midtrans, sehingga pembayaran menjadi lebih mudah dan aman. Manfaat dari penelitian ini dapat mengembangkan pemasaran produk penjualan hingga keluar daerah, sehingga bisnis mereka dapat berkembang secara cepat. Memajukan sebuah perkampungan dengan system digital dan terkomputerisasi dengan aplikasi. Lokasi penelitian ini berada di Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar.

Keyword: Jual Beli, Laravel, Midtrans, *Bank Transfer*

**WEB-BASED ONLINE BUYING APPLICATION
USING MIDTRANS AS PAYMENT VERIFICATION
(CASE STUDY: TAPUNG HILIR DISTRICT, KAMPAR)**

Wiku Karno Prasetyagama¹, Evizal Abdul Kadir²

^{1,2}*Informatics Engineering Study Program, Faculty of Engineering, Islamic
University of Riau*

e-mail: ¹wikukarno@student.uir.ac.id, ²evizal@eng.uir.ac.id

ABSTRACT

This study aims to design and build an online buying and selling application using the Laravel framework to market a product for MSME business owners (Micro, Small and Medium Enterprises), as well as create an easy application to store sales and purchase transaction data. The payment process can be done using a bank transfer provided from midtrans, making payments easier and safer. The benefits of this research can be to develop marketing product sales to outside the region, so that their business can develop quickly. Advancing a village with a digital and computerized system with applications. The location of this research is in Tapung Hilir District, Kampar Regency.

Keywords: *Buying and Selling, Laravel, Midtrans, Bank Transfer*

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------|------------|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| ABSTRAK..... | iii |
| ABSTRACT..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.5 Tujuan..... | 3 |
| 1.6 Manfaat..... | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 6 |
| 2.1 Studi Pustaka..... | 6 |
| 2.2 Dasar Teori..... | 7 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.2.1 | Aplikasi | 7 |
| 2.2.2 | Jual Beli <i>Online</i> | 7 |
| 2.2.3 | <i>Payment Gateway</i> | 7 |
| 2.2.4 | Midtrans | 8 |
| 2.2.5 | Laravel..... | 8 |
| 2.2.6 | <i>Sentry</i> | 9 |
| 2.2.7 | MySql..... | 9 |
| 2.2.8 | PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)..... | 9 |
| 2.2.9 | <i>Flowchart</i> | 10 |
| 2.2.10 | UML (<i>Unified Modeling Language</i>)..... | 12 |
| 2.2.11 | ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)..... | 12 |
| 2.2.12 | DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)..... | 13 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | | 14 |
| 3.1 | Alat dan Bahan Penelitian yang Digunakan | 14 |
| 3.1.1 | Spesifikasi Perangkat Keras | 14 |
| 3.1.2 | Spesifikasi Perangkat Lunak | 14 |
| 3.2 | Desain <i>Context Diagram</i> | 19 |
| 3.3 | <i>Hierarchy Chart</i> | 20 |

| | | |
|-------|--|----|
| 3.4 | DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) | 21 |
| 3.5 | Desain <i>Database</i> | 22 |
| 3.5.1 | ERD (<i>Entity Relational Diagram</i>) | 22 |
| 3.5.2 | <i>Schema Data</i> | 22 |
| 3.6 | Desain <i>Input</i> | 33 |
| 3.6.1 | Desain <i>Form Login</i> | 33 |
| 3.6.2 | Desain <i>Form Register</i> | 34 |
| 3.6.3 | Desain <i>Input</i> Buka Toko | 35 |
| 3.6.4 | Desain <i>Input</i> Produk..... | 36 |
| 3.6.5 | Desain <i>Input Slider</i> | 36 |
| 3.6.6 | Desain <i>Input</i> Kategori Produk..... | 37 |
| 3.6.7 | Desain <i>Input</i> Alamat Tujuan | 38 |
| 3.7 | Desain <i>Output</i> | 38 |
| 3.7.1 | Desain <i>Output</i> Pembayaran | 38 |
| 3.7.2 | Desain <i>Output</i> Cetak Laporan Transaksi | 39 |
| 3.8 | <i>Flowchart</i> | 40 |
| 3.8.1 | <i>Flowchart Login</i> | 40 |
| 3.8.2 | <i>Flowchart Register</i> | 40 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 3.8.3 | <i>Flowchart Menu Utama Dashboard Admin</i> | 41 |
| 3.8.4 | <i>Flowchart Menu Utama Dashboard Seller</i> | 43 |
| 3.8.5 | <i>Flowchart Menu Utama Dashboard Customer</i> | 44 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | | 46 |
| 4.1 | Pengujian <i>BlackBox</i> | 46 |
| 4.1.1 | Pengujian Halaman <i>Login</i> | 46 |
| 4.2 | Pengujian Halaman Pendaftaran | 51 |
| 4.3 | Pengujian Menu Admin..... | 55 |
| 4.3.1 | Menu <i>Slider</i> | 55 |
| 4.3.2 | Menu Produk Admin..... | 60 |
| 4.3.3 | Menu Kategori | 62 |
| 4.3.4 | Menu Permintaan Verifikasi..... | 68 |
| 4.3.5 | Menu Data <i>Member</i> | 70 |
| 4.3.6 | Menu Transaksi Member..... | 73 |
| 4.4 | Pengujian Menu <i>Seller</i> | 75 |
| 4.4.1 | Pengujian Menu Produk..... | 75 |
| 4.4.2 | Pengujian Menu Transaksi Penjualan | 80 |
| 4.4.3 | Pengujian Menu Transaksi Pribadi | 84 |

| | | |
|---|--|------------|
| 4.4.4 | Pengujian Menu <i>Profile Seller</i> | 86 |
| 4.5 | Pengujian Menu <i>Customer</i> | 88 |
| 4.5.1 | Pengujian Menu Halaman <i>Dashboard Customer</i> | 88 |
| 4.5.2 | Pengujian Menu Transaksi Saya..... | 90 |
| 4.5.3 | Pengujian Menu <i>Profile Customer</i> | 92 |
| 4.6 | Pengujian Pembelian Produk | 94 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | | 104 |
| 5.1 | Kesimpulan | 104 |
| 5.2 | Saran | 104 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 106 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3. 1 Desain <i>Context Diagram</i> | 20 |
| Gambar 3. 2 <i>Hierarchy Chart</i> | 20 |
| Gambar 3. 3 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) | 21 |
| Gambar 3. 4 ERD (<i>Entity Relational Diagram</i>) | 22 |
| Gambar 3. 5 Desain <i>Form Login</i> | 33 |
| Gambar 3. 6 Desain <i>Form Register</i> | 34 |
| Gambar 3. 7 Desain <i>Input</i> Buka Toko..... | 35 |
| Gambar 3. 8 Desain <i>Input</i> Produk..... | 36 |
| Gambar 3. 9 Desain <i>Input Slider</i> | 37 |
| Gambar 3. 10 Desain <i>Input</i> Kategori Produk | 37 |
| Gambar 3. 11 Desain <i>Input</i> Alamat Tujuan..... | 38 |
| Gambar 3. 12 Desain <i>Output</i> Pembayaran | 39 |
| Gambar 3. 13 Gambar <i>Output</i> Cetak Laporan Transaksi | 39 |
| Gambar 3. 14 <i>Flowchart</i> Login..... | 40 |
| Gambar 3. 15 <i>Flowchart</i> Register | 41 |
| Gambar 3. 16 <i>Flowchart Menu Utama Dashboard</i> Admin Bagian 1 | 42 |
| Gambar 3. 17 <i>Flowchart Menu Utama Dashboard</i> Admin Bagian 2 | 43 |
| Gambar 3. 18 <i>Flowchart Menu Utama Dashboard</i> Seller..... | 44 |
| Gambar 3. 19 <i>Flowchart Menu Utama Dashboard</i> User | 45 |
| Gambar 4. 1 Halaman <i>Login</i> | 47 |
| Gambar 4. 2 Halaman Masuk Menggunakan Akun Google..... | 47 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 3 Halaman <i>Dashboard Admin</i> | 48 |
| Gambar 4. 4 Halaman <i>Dashboard Seller</i> | 49 |
| Gambar 4. 5 Halaman <i>Dashboard Customer</i> | 50 |
| Gambar 4. 6 Halaman <i>Pendaftaran</i> | 52 |
| Gambar 4. 7 <i>Notifikasi Pendaftaran Berhasil</i> | 53 |
| Gambar 4. 8 Halaman <i>Pendaftaran Menggunakan Akun Google</i> | 53 |
| Gambar 4. 9 Halaman <i>Utama Aplikasi</i> | 54 |
| Gambar 4. 10 Halaman <i>Menu Slider</i> | 55 |
| Gambar 4. 11 Halaman <i>Tambah Data Slider</i> | 56 |
| Gambar 4. 12 <i>Notifikasi Tambah Data Slider Berhasil</i> | 57 |
| Gambar 4. 13 Halaman <i>Edit Data Slider</i> | 57 |
| Gambar 4. 14 <i>Notifikasi Edit Data Slider Berhasil</i> | 58 |
| Gambar 4. 15 Halaman <i>Menu Slider</i> | 58 |
| Gambar 4. 16 <i>Notifikasi Konfirmasi Hapus Data Slider</i> | 59 |
| Gambar 4. 17 <i>Notifikasi Data Slider Berhasil Dihapus</i> | 59 |
| Gambar 4. 18 Halaman <i>Menu Produk Admin</i> | 61 |
| Gambar 4. 19 Halaman <i>Detail Produk Seller</i> | 61 |
| Gambar 4. 20 Halaman <i>Chat Member</i> | 62 |
| Gambar 4. 21 Halaman <i>Menu Kategori</i> | 63 |
| Gambar 4. 22 Halaman <i>Tambah Kategori</i> | 63 |
| Gambar 4. 23 <i>Notifikasi Tambah Kategori Berhasil</i> | 64 |
| Gambar 4. 24 Halaman <i>Edit Kategori</i> | 64 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 25 Notifikasi Edit Kategori Berhasil..... | 65 |
| Gambar 4. 26 Notifikasi Konfirmasi Hapus Kategori..... | 66 |
| Gambar 4. 27 Notifikasi Hapus Kategori Berhasil | 66 |
| Gambar 4. 28 Halaman Permintaan Verifikasi Pembukaan Toko | 68 |
| Gambar 4. 29 Halaman Detail Verifikasi Toko | 69 |
| Gambar 4. 30 Notifikasi Verifikasi Toko Berhasil | 70 |
| Gambar 4. 31 Halaman Menu Data <i>Member</i> | 71 |
| Gambar 4. 32 Halaman Detail Data <i>Member</i> | 71 |
| Gambar 4. 33 Notifikasi <i>Member</i> Berhasil Diblokir..... | 72 |
| Gambar 4. 34 Notifikasi <i>Member</i> Berhasil Diaktifkan | 72 |
| Gambar 4. 35 Halaman Transaksi <i>Member</i> | 73 |
| Gambar 4. 36 Halaman Detail Transaksi <i>Member</i> | 74 |
| Gambar 4. 37 Hasil Cetak Transaksi <i>Member</i> | 74 |
| Gambar 4. 38 Halaman Menu Produk Kosong..... | 75 |
| Gambar 4. 39 Halaman Daftar Menu Produk Tersedia | 76 |
| Gambar 4. 40 Halaman Tambah Menu Produk | 77 |
| Gambar 4. 41 Notifikasi Tambah Menu Produk Berhasil | 77 |
| Gambar 4. 42 Halaman Edit Menu Produk | 78 |
| Gambar 4. 43 Notifikasi Edit Produk Berhasil | 78 |
| Gambar 4. 44 Notifikasi Konfirmasi Hapus Produk | 79 |
| Gambar 4. 45 Notifikasi Hapus Produk Berhasil..... | 79 |
| Gambar 4. 46 Menu Transaksi Penjualan Belum Tersedia | 81 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 47 Menu Transaksi Penjualan Tersedia..... | 81 |
| Gambar 4. 48 Detail Transaksi Penjualan Produk | 82 |
| Gambar 4. 49 Hasil Cetak Transaksi Penjualan Produk..... | 83 |
| Gambar 4. 50 Menu Transaksi Pribadi Belum Tersedia | 84 |
| Gambar 4. 51 Menu Transaksi Pribadi Tersedia..... | 85 |
| Gambar 4. 52 Hasil Cetak Transaksi Pembelian <i>Seller</i> | 85 |
| Gambar 4. 53 Halaman <i>Profile Seller</i> | 86 |
| Gambar 4. 54 Halaman Edit <i>Profile Seller</i> | 87 |
| Gambar 4. 55 Notifikasi Ubah <i>Profile Seller</i> Berhasil..... | 87 |
| Gambar 4. 56 Halaman <i>Dashboard</i> dan Histori Pembelian <i>Customer</i> | 88 |
| Gambar 4. 57 Halaman Menu Pembukaan Toko | 89 |
| Gambar 4. 58 Notifikasi Data Pembukaan Toko Berhasil Dikirim | 89 |
| Gambar 4. 59 Halaman Data Transaksi <i>Customer</i> | 91 |
| Gambar 4. 60 Hasil Cetak Data Transaksi <i>Customer</i> | 91 |
| Gambar 4. 61 Halaman <i>Profile Customer</i> | 92 |
| Gambar 4. 62 Halaman Edit <i>Profile Customer</i> | 93 |
| Gambar 4. 63 Notifikasi Edit <i>Profile Customer</i> Berhasil..... | 93 |
| Gambar 4. 64 Halaman Semua Produk | 94 |
| Gambar 4. 65 Halaman Pencarian Berdasarkan Nama Produk | 95 |
| Gambar 4. 66 Halaman Pencarian Jika Produk Belum Tersedia | 95 |
| Gambar 4. 67 Halaman Detail Produk | 96 |
| Gambar 4. 68 Notifikasi Produk Berhasil Dimasukan Keranjang | 96 |

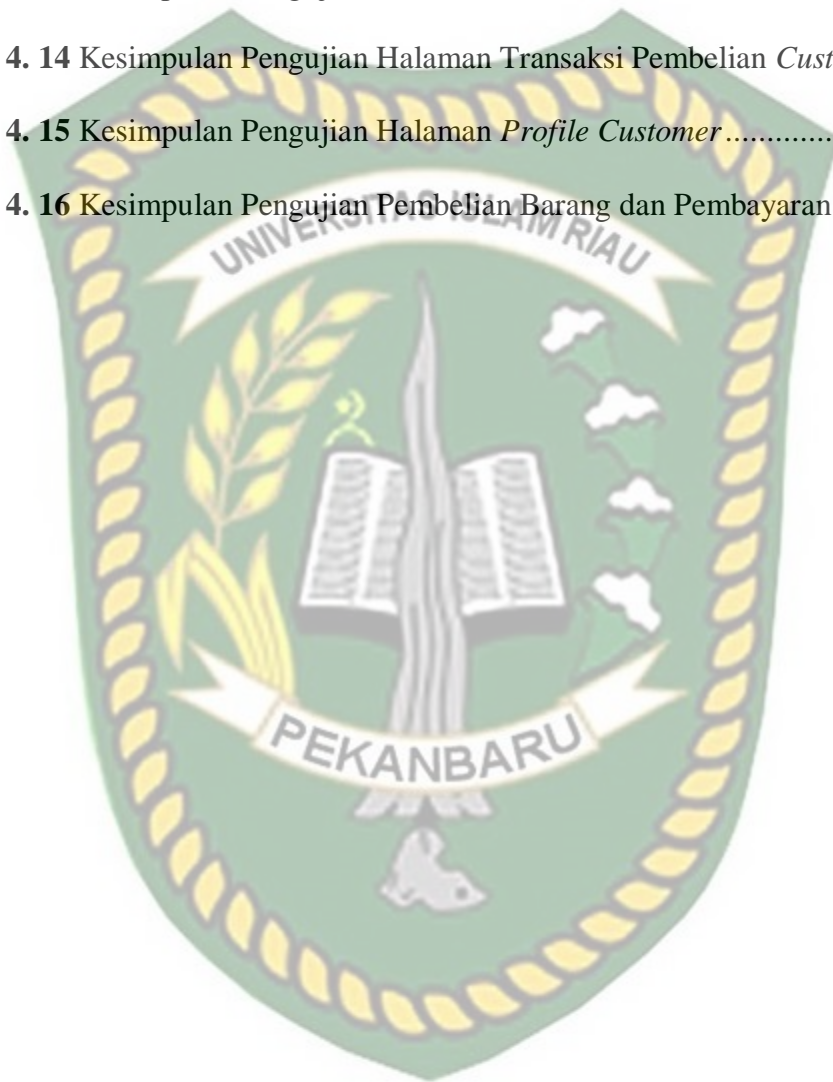
| | |
|---|-----|
| Gambar 4. 69 Notifikasi Jika Produk Sudah Tersedia Dikeranjang | 97 |
| Gambar 4. 70 Halaman Alamat Tujuan..... | 97 |
| Gambar 4. 71 Halaman Rincian Harga..... | 98 |
| Gambar 4. 72 Notifikasi Produk Berhasil Dihapus Dari Keranjang | 98 |
| Gambar 4. 73 Halaman Pilih Bank Pembayaran..... | 99 |
| Gambar 4. 74 Halaman Rekening Pembayaran | 99 |
| Gambar 4. 75 Halaman Pembayaran Berhasil Diterima | 100 |
| Gambar 4. 76 Notifikasi Pembayaran Berhasil..... | 100 |
| Gambar 4. 77 Notifikasi Email Pembayaran Berhasil | 101 |
| Gambar 4. 78 Halaman <i>Invoice</i> Transaksi Pembelian | 101 |
| Gambar 4. 79 Halaman Invoice Jika Barang Sudah Diterima | 102 |
| Gambar 4. 80 Halaman Detail Transaksi Pembelian Produk | 102 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Table 2. 1 Simbol dan Keterangan <i>Flowchart</i> | 10 |
| Table 2. 2 Simbol ERD (<i>Entity Relational Diagram</i>)..... | 12 |
| Table 3. 1 Spesifikasi <i>Hardware</i> | 14 |
| Table 3. 2 Spesifikasi <i>Software</i> | 15 |
| Table 3. 3 Tabel <i>Member</i> | 23 |
| Table 3. 4 Tabel <i>Slider</i> | 25 |
| Table 3. 5 Tabel Produk | 26 |
| Table 3. 6 Tabel Kategori..... | 27 |
| Table 3. 7 Tabel Galeri Produk..... | 28 |
| Table 3. 8 Tabel Transaksi | 29 |
| Table 3. 9 Tabel Keranjang | 30 |
| Table 4. 1 Kesimpulan Pengujian Halaman <i>Login</i> | 51 |
| Table 4. 2 Kesimpulan Pengujian Halaman Pendaftaran | 54 |
| Table 4. 3 Kesimpulan Halaman <i>Slider</i> | 60 |
| Table 4. 4 Kesimpulan Pengujian Halaman <i>Chat Member</i> | 62 |
| Table 4. 5 Kesimpulan Pengujian Halaman <i>Kategori</i> | 67 |
| Table 4. 6 Kesimpulan Pengujian Halaman Verifikasi Pembukaan Toko | 70 |
| Table 4. 7 Kesimpulan Pengujian Halaman <i>Member</i> | 73 |
| Table 4. 8 Kesimpulan Pengujian Halaman Transaksi Admin..... | 75 |
| Table 4. 9 Kesimpulan Pengujian Halaman Produk <i>Seller</i> | 80 |
| Table 4. 10 Kesimpulan Pengujian Halaman Transaksi Penjualan <i>Seller</i> | 83 |

| | |
|---|-----|
| Table 4. 11 Kesimpulan Pengujian Halaman Transaksi Pembelian <i>Seller</i> | 86 |
| Table 4. 12 Kesimpulan Pengujian Halaman <i>Profile Seller</i> | 88 |
| Table 4. 13 Kesimpulan Pengujian Pembukaan Toko <i>Customer</i> | 90 |
| Table 4. 14 Kesimpulan Pengujian Halaman Transaksi Pembelian <i>Customer</i> | 92 |
| Table 4. 15 Kesimpulan Pengujian Halaman <i>Profile Customer</i> | 94 |
| Table 4. 16 Kesimpulan Pengujian Pembelian Barang dan Pembayaran..... | 102 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Commerce (Electronic Commerce) merupakan teknologi yang berkembang dalam pembelian dan penjualan secara online baik menggunakan website maupun aplikasi dalam pemasarannya. Pada saat ini seseorang lebih suka mengunjungi sebuah situs *website*, karena sebuah situs ini mudah untuk di jangkau dan siapa saja bisa mengaksesnya. Dengan adanya sebuah situs *website* seseorang dapat mencari apa yang dibutuhkan dari segi informasi, berita, kebutuhan pokok, hingga kebutuhan rumah tangga, karena pemesanan dapat dilakukan secara online beserta pembayaran dapat dilakukan menggunakan *mobile banking, bank transfer* maupun indomaret.

Pada saat ini daerah perkampungan khususnya pada Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar, para pedagang atau pemilik bisnis UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) mereka memasarkan produknya masih menggunakan cara manual, bahkan banyak dari mereka yang menggunakan media sosial seperti Facebook, Instagram ataupun WhatsApp untuk memasarkan produk mereka, sehingga para *customer* kesulitan untuk mencari barang sesuai dengan kategori, harga, maupun deskripsi barang. Para *seller* sulit untuk melihat dan menghitung transaksi pada penjualan mereka, sehingga laporan transaksi penjualan tidak tersusun dengan rapih, karena mereka masih menggunakan system manual dalam melakukan rekapitulasi transaksi

Berdasarkan analisa yang tertera di atas, muncul sebuah ide yang akan menangani masalah di atas, laporan ini diberi judul “Aplikasi Jual Beli Online Berbasis Web Menggunakan Midtrans Sebagai Verifikasi Pembayaran (Studi Kasus: Kecamatan Tapung Hilir, Kampar)”, diharapkan aplikasi ini dapat membantu masyarakat dalam mencari barang yang mereka inginkan, baik pedagang atau bisnis UMKM dalam mengembangkan bisnis mereka, supaya lebih efisien dan terkomputerisasi

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yang muncul adalah:

1. Belum ada aplikasi yang memudahkan para masyarakat perkampungan khususnya kecamatan tapung hilir, kabupaten kampar untuk mencari barang secara online.
2. Kurang stabilnya para pedagang untuk mempromosikan barang dagangan mereka.
3. Sulitnya para masyarakat untuk mencari barang sesuai selera dan jauh dari rumah mereka.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang dari maksud dan tujuan, maka penulis membuat batasan masalah, yaitu:

1. Aplikasi ini dibuat dengan *platform* berbasis web.

2. Aplikasi ini terintegrasi dengan *payment gateway* yaitu midtrans sebagai jalur alternatif pembayaran melalui bank *transfer*, *e-wallet* dan sebagainya.
3. Aplikasi ini memiliki tiga level yaitu admin, *seller* dan *customer*.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi jual beli online yang terintegrasi dengan *payment gateway* (midtrans)?
2. Bagaimana aplikasi ini mampu berjalan secara optimal dari sisi tampilan maupun penggunaan?

1.5 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat aplikasi jual beli *online* berbasis web menggunakan *framework* laravel.
2. Menerapkan *system* penjualan secara *online* dari segi kemudahan dan keamanan.
3. Ingin mengetahui besarnya pengaruh kepuasan *customer* dan *seller* atau pedagang dalam melakukan transaksi jual beli pada aplikasi ini.
4. Membuat aplikasi yang mudah digunakan dalam memproses data dan menyimpan data-data transaksi penjualan maupun pembelian.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat dapat mencari barang yang ingin di cari walaupun jaraknya dekat maupun jauh antar desa dengan desa lainnya.
2. Memajukan dan mengembangkan sebuah perkampungan dengan *system* digital dan terkomputerisasi.
3. Masyarakat dapat melakukan pembayaran menggunakan *bank transfer*, *mobile banking* ataupun indomaret.
4. Mempermudah para pedagang maupun bisnis UMKM (Usaha Mikro, Kecil Menengah) dalam mempromosikan dagangan mereka.
5. Mempermudah *customer* untuk mendapatkan berbagai informasi mengenai harga, deskripsi barang atau produk pada toko tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri dari lima bab dan masing-masing terdiri dari beberapa bab dan terbagi dalam beberapa sub bab. Berikut ini adalah sistematika penulisan yang dilakukan oleh penulis:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tinjauan pustaka dan dasar teori dari hasil penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

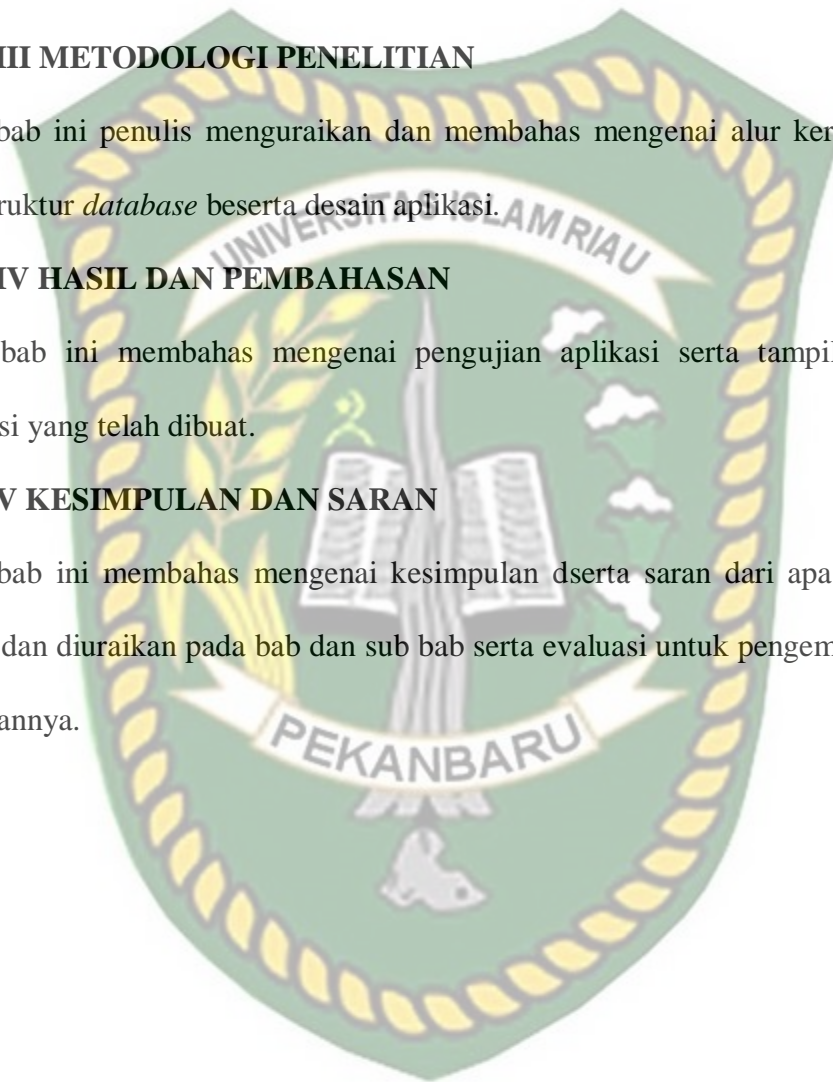
Pada bab ini penulis menguraikan dan membahas mengenai alur kerangka aplikasi dan struktur *database* beserta desain aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai pengujian aplikasi serta tampilan antarmuka aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dserta saran dari apa yang telah di bahas dan diuraikan pada bab dan sub bab serta evaluasi untuk pengembangan sistem kedepannya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pustaka

Untuk menjadikan sebuah pertimbangan dan memperbanyak literatur didalam penelitian ini, penulis menyertakan beberapa penelitian terdahulu sebagai dasar pertimbangan dan acuan dalam penelitian ini.

Perancangan *Web E-Commerce* UMKM Restoran Bakso Arema Menggunakan Framework Laravel. Provinsi Jawa Barat merupakan daerah yang memiliki peranan penting bagi perekonomian bangsa. Pasalnya berdasarkan survei yang pernah dilakukan pada tahun 2016 silam, menyebutkan sekitar 98,5% penggerak ekonomi Jabar adalah pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). (Mughtar, 2019)

Penerapan *E-Commerce Berbasis Business To Consumers* Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu. Toko Jajanan Pringsewu merupakan salah satu perusahaan usaha kecil dan menengah (UKM) yang bergerak dibidang penjualan makanan ringan khas pringsewu. Semua prosesnya dilakukan secara manual yakni pada pemasaran, pemesanan dan pembuatan laporan, mulai dari pencatat pemesanan barang, pengecekan barang, dan terbentuknya laporan dalam bentuk kertas sehingga proses transaksi menjadi lebih lama.(Kasmi & Candra, 2017)

Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Payment Gateway Midtrans. Di Kota Blitar terdapat banyak pengrajin tas kulit seperti Toko Anfield Collection, toko batok koi, toko ibu surati, toko gemilang, toko sumber lancar, dan

masih banyak lagi. Anfield collection merupakan pengrajin sekaligus Usaha Kecil dan Menengah (UKM) yang menjual kerajinan yang terletak pada desa ringin anom. Tidak ada daftar harga juga membuat calon pembeli harus bertanya kepada petugas untuk mengetahui harga dari barang yang menarik perhatian. Ketika melihat produk calon pembeli sering memperhatikan jenis produk, bahan baku dan proses pembuatan, tidak adanya kategorisasi membuat calon pembeli sering bertanya mengenai produk. (Pratama et al., 2020)

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Aplikasi

Menurut Rahman aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. (Mardian et al., 2021)

2.2.2 Jual Beli *Online*

Menurut David Baum jual beli online sebagai satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik. (Kasmi & Candra, 2017)

2.2.3 *Payment Gateway*

Payment gateway adalah salah satu metode pembayaran yang mampu membantu para penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi secara online.

payment gateway ini dapat melancarkan proses pembayaran secara baik berupa transfer bank, *credit card*, *virtual account*, *e-wallet*, indomaret, alfamart dan sebagainya (Ismail).

2.2.4 Midtrans

Midtrans adalah salah satu *payment gateway* yang menyediakan fasilitas berbagai metode pembayaran (Pratama et al., 2020) sebagai *payment gateway* terdepan di Indonesia, Midtrans menyediakan layanan pemrosesan pembayaran online dari beragam bisnis, dari *start-up*, UMKM, sampai perusahaan besar.

Midtrans memberikan akses ke metode pembayaran terlengkap untuk bisnis online dengan tingkat penerimaan tertinggi di industri, termasuk GoPay dan uang elektronik lainnya, transfer bank, kartu debit, kartu kredit, *virtual account*, QRIS, dan pembayaran di *outlet minimarket*.

2.2.5 Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* atau kerangka kerja yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *web*, *framework* ini juga menggunakan konsep MVC (*Model View Controller*). *Framework* laravel ini dibuat oleh Taylor Otwell pertama kali dirilis pada 9 Juni 2011. MVC adalah sebuah konsep perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen- komponen aplikasi, seperti: manipulasi data, controller, dan user interface.(HAM, 2018)

1. Model merupakan bagian yang digunakan untuk mengolah komponen yang

diperlukan untuk mengolah data ke database.

2. View adalah bagian yang mengatur tampilan pengguna yang dapat dilihat oleh pengguna, dan mengatur kerangka halaman website.
3. Controller merupakan bagian yang menghubungkan dan melakukan eksekusi antara model dan view.

2.2.6 Sentry

Sentry adalah sebuah tools untuk memantau dan memonitoring aplikasi yang dibuat, untuk melakukan pengecekan terhadap *error* atau *bug*, ketika aplikasi terintegrasi dengan *tools* ini maka dia akan memberikan notifikasi kepada *developer* melalui email, hal ini dapat membantu *developer* dalam melakukan dan menangani secara cepat ketika ada *bug* dan *error* pada aplikasi yang dibuat.

2.2.7 MySQL

MySQL adalah sebuah database management system yang perintah dasar dari mysql ini adalah SQL (Structured Query Language). MySQL ini sangat populer dan banyak penggunanya kurang lebih mencapai 6 juta pengguna diseluruh dunia.

MySQL ini memiliki lisensi GPL (*General Public License*) jadi siapa saja dapat menggunakannya tanpa harus membayar lisensi yang ada.

2.2.8 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Anhar dalam (Haerulah & Ismiyatih, 2017) PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side* HTML

embedded scripting).



PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman website menjadi dinamis yang mana semua data dapat dikelola dan ditampilkan sesuai dengan kemauan pengguna dan data ini di kirim dan disimpan kedalam database, sehingga ini menyebabkan informasi yang diterima oleh *client* selalu yang terbaru.


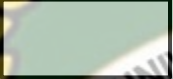
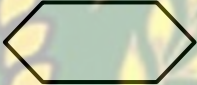
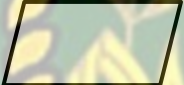
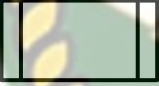

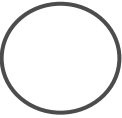
2.2.9 Flowchart

Flowchart adalah sebuah diagram yang menjelaskan alur proses dari sebuah program, yang menampilkan langkah-langkah untuk melakukan sebuah proses dari berjalannya suatu program (Setiawan, 2021).

Secara umum kegunaan *Flowchart* adalah memberi gambaran jalanya sebuah program dari satu proses ke proses lain sehingga alur program menjadi lebih mudah dipahami oleh semua orang. Berikut adalah tabel data diagram *Flowchart*.

Table 2. 1 Simbol dan Keterangan *Flowchart*

| No | Simbol | Nama | Keterangan |
|----|---|-------------------|---------------------------------|
| 1 |  | <i>Flow Line</i> | Arah aliran program |
| 2 |  | <i>Terminator</i> | Permulaan / pengakhiran program |

| | | | |
|---|---|--------------------------------|--|
| 3 |  | <i>Decision</i> | Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya |
| 4 |  | <i>Process</i> | Proses pengolahan data |
| 5 |  | <i>Preparation</i> | Proses inisialisasi/pemberian nilai awal |
| 6 |  | <i>Input / Output Data</i> | Proses input/output data, parameter, informasi |
| 7 |  | <i>Predefined Process</i> | Permulaan sub program / proses menjalankan sub program |
| 8 |  | <i>Off Page Connector</i> | Penghubung bagian-bagian Flowchart yang berada pada halaman berbeda |
| 9 |  | <i>On Page Connector</i> | Penghubung bagian-bagian Flowchart yang berada pada satu halaman |

2.2.10 UML (*Unified Modeling Language*)


UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu model untuk merancang sebuah pengembangan software yang berbasis *object-oriented*. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blueprint, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa pemrograman yang spesifik, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam aplikasi. (Sonata, 2019)

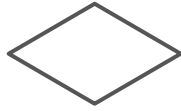


2.2.11 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Rahmayu dalam (Tabrani et al., 2021) menerangkan bahwa “*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam system bisnis”.

ERD merupakan sebuah model data berupa notasi grafik dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antar penyimpanan. Model data tersebut merupakan sekumpulan cara, peralatan untuk mendeskripsikan data-data yang berhubungan antara satu dengan yang lain. (Atmala & Ramadhani, 2020)

Table 2. 2 Simbol ERD (*Entity Relational Diagram*)



| No | Nama | Simbol |
|----|---|---|
| 1 | Entitas: objek dalam dunia nyata yang dapat di bedakan dengan object lain, sebagai contoh mahasiswa, dosen, departemen. |  |

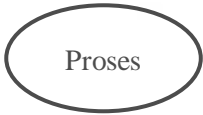
| | | |
|---|--|---|
| 2 | Relasi: hubungan antara tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. |  |
| 3 | Atribut: Setiap entitas mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas. |  |
| 4 | Link: Garis yang menghubungkan antar atribut untuk menunjukkan hubungan entitas pada diagram ERD. |  |

2.2.12 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Sukanto dan Salahuddin dalam (Muslihudin & Oktafianto, 2016) “DFD (*Data Flow Diagram*) adalah sebuah grafik yang menggambarkan sebuah proses informasi dan transformasi yang dapat diaplikasikan sebagai data untuk digunakan dalam mengatur sebuah input atau output”

Table 2. 3 Simbol DFD (*Data Flow Diagram*)

| No. | Gana/Sarson | Yourdon / De Marco | Keterangan |
|-----|---|---|---|
| 1 |  |  | Entitas eksternal / dapat berupa orang / unit terkait yang berinteraksi dengan system, tetapi diluar system |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 |  <p>Proses</p> |  <p>Proses</p> | Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data |
| 3 |  <p>Data Store</p> |  <p>Data Store</p> | Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan |
| 4 |  <p>Data Store</p> |  <p>Data Store</p> | Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh prosesor |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat dan Bahan Penelitian yang Digunakan

Dalam melakukan penelitian mengenai Aplikasi Jual Beli *Online* ini maka diperlukan beberapa komponen perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

3.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Jual Beli *Online* ini adalah sebagai berikut:

Table 3. 1 Spesifikasi *Hardware*

| Perangkat Keras | Spesifikasi | Fungsi |
|-----------------|---|--|
| Laptop | <ul style="list-style-type: none">• ACER E5-475G-597C• Intel(R) Core (TM) i5-7200U• RAM 8192 MB• SSD 120 GB• Hard disk 1 TB | Digunakan sebagai media untuk pembuatan aplikasi jual beli <i>online</i> |

3.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Jual Beli *Online* ini adalah sebagai berikut:

Table 3. 2 Spesifikasi *Software*

| No | Perangkat Lunak | Spesifikasi | Fungsi |
|----|--------------------|---------------------------------|--|
| 1 | Windows 10 | Windows 10 Enterprise 64-bit | Windows 10 digunakan sebagai sistem operasi yang digunakan untuk mengelola sumber daya aplikasi baik dari segi perangkat lunak dan keras pada computer. |
| 2 | Visual Studio Code | Versi 1.66 | Visual Studio Code digunakan sebagai <i>text editor</i> yang berfungsi untuk menulis baris kode atau program dalam pembuatan aplikasi jual beli <i>online</i> ini. |
| 3 | Laravel | Versi 8.65 | Laravel digunakan untuk pembuatan aplikasi jual beli <i>online</i> dari sisi <i>backend</i> atau sisi server yang digunakan untuk |

| | | | |
|---|-----------|---|--|
| | | | menjalankan <i>query</i> dan menghubungkan data ke <i>database</i> . |
| 4 | Bootstrap | Versi 5.1 | Bootstrap digunakan untuk membuat desain dari segi <i>frontend</i> atau sisi <i>client</i> berupa HTML, CSS dan Javascript untuk membuat tampilan aplikasi jual beli <i>online</i> . |
| 5 | Chrome | Versi 100.0.4896.60 (<i>Official Build</i>) (64-bit) | Chrome digunakan untuk web browser sebagai objek dari hasil compile sebuah program yang dihasilkan, karena aplikasi jual beli <i>online</i> berbasis web sehingga hasil aplikasi hanya dapat diakses pada web browser. |
| 6 | HTML | Versi 5 | HTML digunakan sebagai penulisan kerangka |

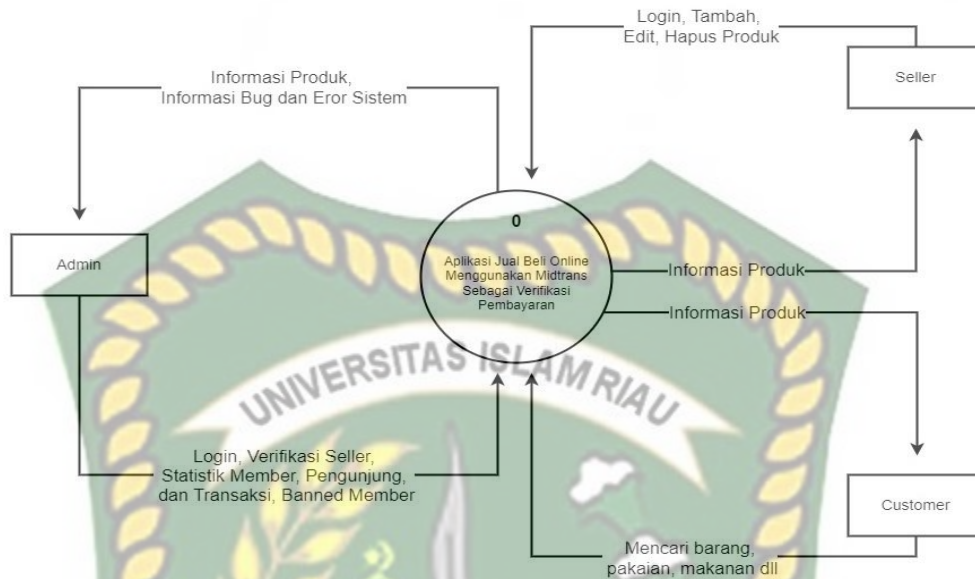
| | | | |
|---|------------|------------|---|
| | | | <p>aplikasi sehingga data dapat diakses dan ditampilkan diinternet.</p> |
| 7 | CSS | Versi 3 | <p>CSS digunakan untuk memberi hiasan warna, bentuk dan ukuran pada aplikasi jual beli online agar terlihat menarik dan bagus ketika dilihat diinternet.</p> |
| 8 | Javascript | Versi ES 6 | <p>Javascript digunakan untuk tampilan website atau aplikasi jual beli <i>online</i> supaya terlihat lebih menari dan interaktif pada saat diakses baik dari segi animasi, pengiriman data dan masih banyak lagi.</p> |
| 9 | PHP | Versi 7.4 | <p>PHP digunakan untuk melakukan query pengiriman data ke dalam</p> |

| | | | |
|----|-----------|-------------------|--|
| | | | database atau kedalam server dalam melakukan <i>input, update</i> , dan hapus data pada aplikasi jual beli <i>online</i> . |
| 10 | Laragon | Versi 5.0.0 | Laragon digunakan sebagai web server local untuk menjalankan web server database pada aplikasi jual beli <i>online</i> . |
| 11 | MySQL | Versi 5.7.33 | MySQL digunakan sebagai <i>database</i> yang digunakan pada aplikasi jual beli <i>online</i> . |
| 12 | Whimsical | Versi <i>Free</i> | Whimsical aplikasi pembuat <i>wireframe</i> berbasis web yang digunakan untuk membuat <i>wireframe</i> pada aplikasi jual beli <i>online</i> . |
| 13 | Figma | Versi <i>Free</i> | Figma digunakan untuk |

| | | | |
|----|---------|--------------|---|
| | | | membuat UI desain dan prototype pada aplikasi jual beli <i>online</i> . |
| 14 | Draw Io | Versi 16.5.1 | Draw Io digunakan untuk membuat diagram alir sebuah program seperti flowchar, diagram context, Hierarchy Chart, DFD dan ERD pada aplikasi jual beli <i>online</i> . |

3.2 Desain *Context Diagram*

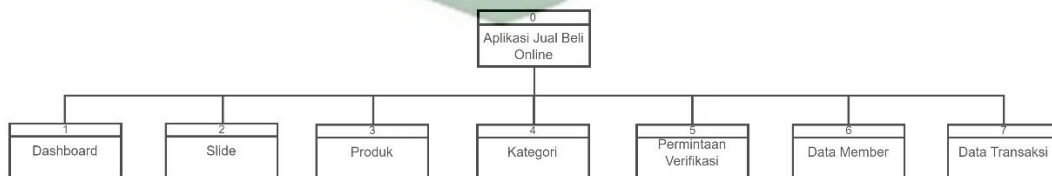
Desain Context Diagram merupakan level teratas dari diagram arus data. *Context Diagram* menggambarkan hubungan input dan output antara system dengan dunia luarnya (kesatuan luar), dimana lingkungan luar system saling berinteraksi satu sama lain sehingga menghasilkan informasi secara umum. Di bawah ini adalah gambaran *Context Diagram* dari Aplikasi Jual Beli *Online* adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain *Context Diagram*

3.3 *Hierarchy Chart*

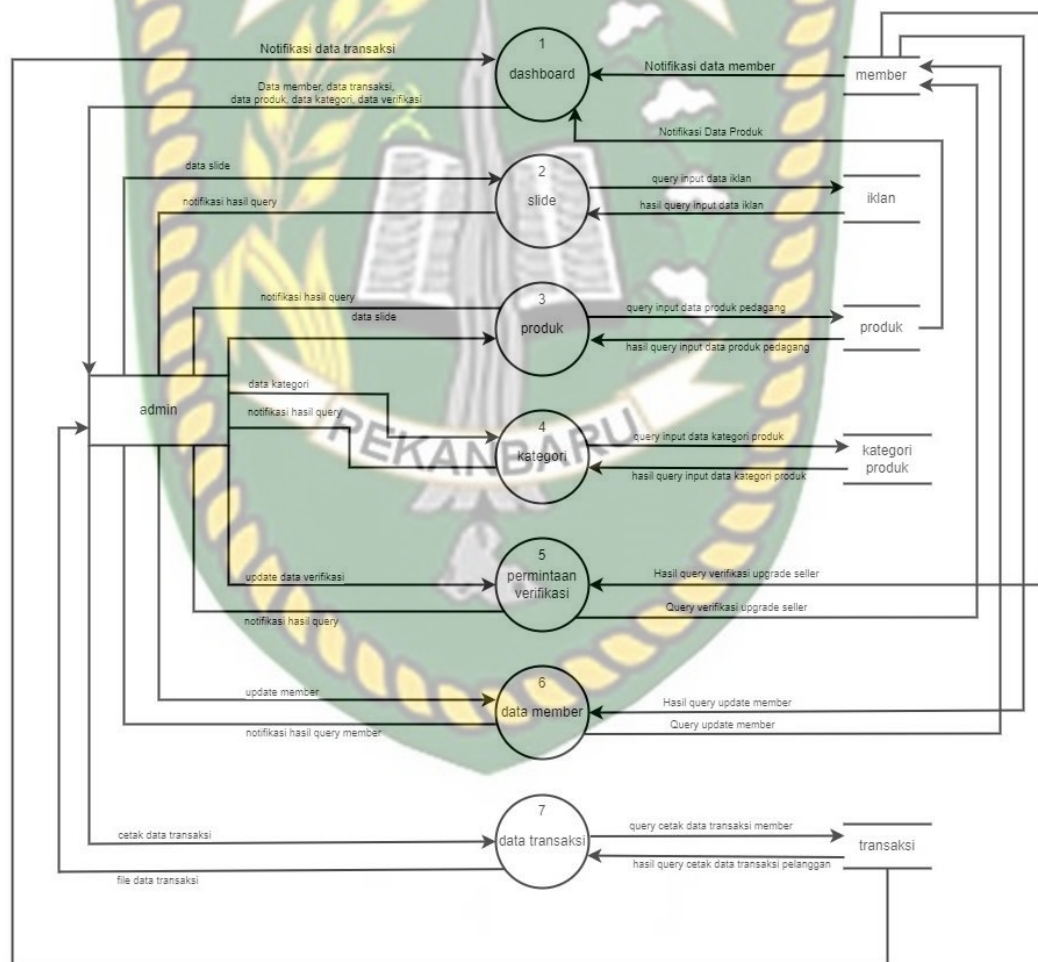
Hierarchy Chart berfungsi untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan sebuah organisasi dari sistem informasi secara berjenjang dalam bentuk modul dan submodul. Organisasi yang dimaksud adalah dekomposisi fungsi yang artinya adalah pemecahan suatu fungsi menjadi beberapa proses dan pemecahan proses menjadi beberapa sub proses bila memungkinkan, sehingga akhirnya akan didapatkan suatu proses yang tidak dapat dipecah lagi.



Gambar 3. 2 *Hierarchy Chart*

3.4 DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah jenis diagram-diagram yang menunjukkan pergerakan informasi dari satu tempat ke tempat lain sebagai bagian dari prosesor tertentu pada umumnya. DFD berfungsi untuk menggambarkan proses aliran data yang terjadi dalam sistem dari tingkat tertinggi sampai yang terendah, yang memungkinkan untuk melakukan pembagian sistem ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih sederhana.

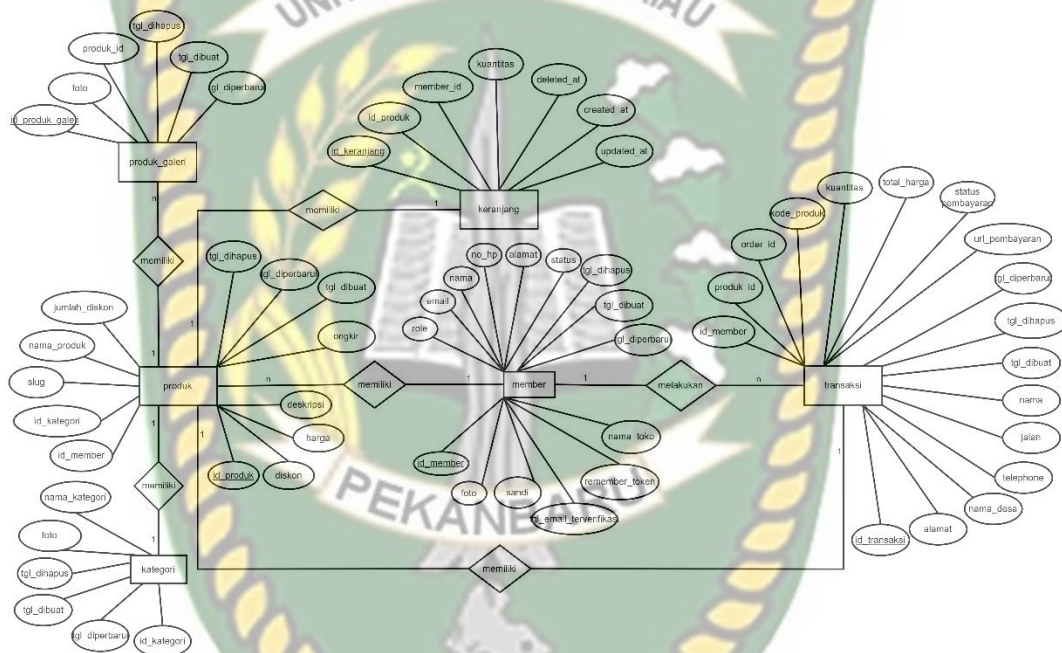


Gambar 3. 3 DFD (Data Flow Diagram)

3.5 Desain Database

3.5.1 ERD (Entity Relational Diagram)

ERD adalah suatu bentuk bagan atau diagram yang menjelaskan hubungan antara objek data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD ini digunakan untuk menyusun struktur data dan untuk menggambarannya digunakan notasi, simbol, bagan, dan lain sebagainya.



Gambar 3. 4 ERD (Entity Relational Diagram)

3.5.2 Schema Data

Pada aplikasi jual beli *online* ini memiliki skema database yang berjumlah 5 table terdiri dari 3 entitas yaitu admin, *seller* dan *customer* pada system ini admin dapat memantau apa saja yang di jual beli oleh *seller* dan apa saja yang di beli oleh *customer*, secara default *customer* hanya bisa melakukan pembelian, jika *customer* ingin melakukan penjualan maka harus upgrade level terlebih dahulu menjadi *seller*,

adapun table yang ada pada system ini adalah sebagai berikut : tabel *member*, produk, galeri produk, kategori, transaksi, detail transaksi, desa, keranjang.

a. Tabel *Member*

Tabel *member* ini digunakan untuk menyimpan data data member dan admin dikarenakan pada aplikasi ini memiliki 3 entitas yaitu admin, *seller* dan *customer* maka table dijadikan satu yang membedakan hanya pada *column roles* untuk membedakan mana admin, *seller* dan *customer*.

Table 3. 3 Tabel *Member*

| No | <i>Field Name</i> | <i>Type Data</i> | <i>Size</i> | Keterangan |
|----|-------------------|------------------|-----------------------|---|
| 1 | id | Int | <i>Auto increment</i> | <i>Primary key</i> |
| 2 | nama | varchar | 30 | Nama pengguna yang memiliki akun |
| 3 | email | varchar | 50 | <i>Field</i> yang akan menjadi <i>primary key</i> |
| 4 | roles | enum | | <i>field</i> yang digunakan untuk membedakan mana <i>customer</i> , <i>seller</i> dan admin |
| 6 | nama_toko | varchar | 30 | Nama toko yang digunakan pemilik akun <i>seller</i> |
| 7 | foto_profile | text | | Path url foto profile dari |

| | | | | |
|----|----------------------|-----------|----|---|
| | | | | pengguna yang sudah <i>di upload</i> |
| 8 | phone | varchar | 13 | <i>Field</i> untuk menyimpan nomor hp pengguna |
| 9 | alamat | text | | Alamat pengguna |
| 10 | status | enum | | Status dari akun pengguna (Terverifikasi, Peringatan, Diblokir) |
| 11 | nama_bank | varchar | 10 | nama akun bank |
| 12 | nomor_rekening | Int | 20 | nomor rekening bank |
| 13 | desa | varchar | 20 | Nama desa |
| 14 | nama_jalan | Varchar | 20 | Nama jalan |
| 15 | alamat_lengkap | Text | | Alamat lengkap |
| 16 | tgl_email_verifikasi | timestamp | | Waktu <i>email</i> pengguna telah di verifikasi |
| 17 | sandi | varchar | 14 | Kata sandi yang digunakan untuk login ke aplikasi |
| 18 | tgl_dihapus | timestamp | | Waktu akun di hapus |
| 19 | remember_token | text | | Digunakan untuk menyimpan <i>token</i> pengguna |

| | | | | |
|----|----------------|-----------|---|--|
| | | | | pada saat <i>login</i> |
| 20 | tgl_dibuat | timestamp | | Waktu akun dibuat |
| 21 | tgl_diperbarui | timestamp | | Waktu akun di perbarui |
| 22 | reg_status | varchar | 8 | Status pendaftaran akun melalui google atau manual |

b. Tabel *Slider*

Tabel *Slider* ini digunakan untuk menyimpan data gambar yang ditampilkan pada halaman utama seperti layaknya *banner*, iklan, promo dan sebagainya tabel ini terdiri dari 6 field yaitu:

Table 3. 4 Tabel *Slider*

| No | <i>Field Name</i> | Type Data | Size | Keterangan |
|----|-------------------|-----------|-----------------------|---|
| 1 | id | Int | <i>Auto increment</i> | <i>Primary key</i> |
| 2 | foto | text | | Nama <i>file</i> foto dari <i>slide</i> yang telah di <i>upload</i> |
| 3 | nama | varchar | 30 | Nama dari <i>slider</i> |
| 4 | tgl_dihapus | timestamp | | Waktu <i>slider</i> dihapus |
| 5 | tgl_dibuat | timestamp | | Waktu <i>slider</i> dibuat |
| 6 | tgl_diperbarui | timestamp | | Waktu <i>slider</i> diperbarui |

c. Tabel Produk

Tabel Produk ini digunakan untuk menyimpan data-data produk *seller* yang mana tabel ini memiliki 11 field yaitu:

Table 3. 5 Tabel Produk

| No | Field Name | Type Data | Size | Keterangan |
|----|-------------|-----------|----------------|---|
| 1 | id | Int | Auto increment | Primary key |
| 2 | id_member | int | 11 | Kode id user sesuai dengan produk yang di upload dan berelasi pada tabel member |
| 3 | kategori_id | int | 11 | Kode id kategori sesuai dengan kategori dan berelasi pada tabel kategori |
| 4 | kode_produk | varchar | 15 | Kode untuk setiap barang |
| 5 | nama_produk | varchar | 50 | Nama dari setia produk |
| 6 | slug | varchar | 50 | Nama url yang akan tampil sesuai dengan nama produk yang di pilih |
| 7 | harga | varchar | 20 | Harga dari setia produk |
| 8 | diskon | enum | | Produk memiliki diskon atau tidak |

| | | | | |
|----|----------------|-----------|----|---|
| 9 | jumlah_diskon | enum | | Jumlah diskon yang diberikan |
| 10 | deskripsi | text | | Deskripsi dari setia produk atau barang |
| 11 | ongkir | varchar | 20 | Digunakan untuk menentukan produk tersebut memiliki ongkir atau tidak |
| 12 | harga_ongkir | Int | 10 | harga ongkir produk |
| 12 | tgl_dihapus | timestamp | | Waktu produk dihapus |
| 13 | tgl_dibuat | timestamp | | Waktu produk dibuat |
| 14 | tgl_diperbarui | timestamp | | Waktu produk diperbarui |

d. Tabel Kategori

Tabel Kategori ini digunakan untuk menyimpan seluruh kategori dari produk, supaya produk dapat dipisah sesuai dengan kategori yang telah di tentukan dan pengguna dapat mencari produk berdasarkan kategori, pada tabel kategori ini terdapat beberapa *field* yaitu:

Table 3. 6 Tabel Kategori

| No | Field Name | Type Data | Size | Keterangan |
|----|-------------|-----------|------|--|
| 1 | id_kategori | int | 11 | Primary key |
| 2 | foto | text | | url foto dari <i>slide</i> yang di <i>upload</i> |

| | | | | |
|---|----------------|-----------|----|---------------------------|
| 3 | nama_kategori | varchar | 20 | Nama kategori |
| 4 | tgl_dihapus | timestamp | | Waktu kategori dihapus |
| 5 | tgl_dibuat | timestamp | | Waktu kategori dibuat |
| 6 | tgl_diperbarui | timestamp | | Waktu kategori diperbarui |

e. Tabel Galeri Produk

Tabel Galeri Produk ini digunakan untuk menyimpan foto-foto dari setiap produk yang telah di upload oleh *seller*, yang mana tabel produk galeri ini memiliki beberapa *field* yaitu:

Table 3. 7 Tabel Galeri Produk

| No | <i>Field Name</i> | <i>Type Data</i> | <i>Size</i> | Keterangan |
|----|-------------------|------------------|-----------------------|---|
| 1 | id | Int | <i>Auto increment</i> | <i>Primary key</i> |
| 2 | foto | text | | Nama <i>file</i> foto dari <i>slide</i> yang telah di <i>upload</i> |
| 3 | produk_id | int | 11 | ID produk |
| 4 | tgl_dihapus | timestamp | | Waktu produk galeri dihapus |
| 5 | tgl_dibuat | timestamp | | Waktu produk galeri dibuat |
| 6 | tgl_diperbarui | timestamp | | Waktu produk galeri diperbarui |

f. Tabel Transaksi

Tabel Transaksi digunakan untuk menyimpan seluruh data transaksi dari setiap *member* yang melakukan transaksi, tabel transaksi ini memiliki beberapa *field* yaitu:

Table 3. 8 Tabel Transaksi

| No | Field Name | Type Data | Size | Keterangan |
|----|-------------------|-----------|-------------------|-------------------------------------|
| 1 | id | int | Auto increment | Primary key |
| 2 | id_member | int | 11 | Id member yang melakukan pembelian |
| 3 | Id_pembelian | Varchar | 10 | Id pembelian pada setiap pembayaran |
| 4 | kode_uniq | int | 3 | Kode uniq setiap pembayaran |
| 5 | total_pembayaran | Int | 12 | Total setiap pembayaran produk |
| 6 | status_pembayaran | Varchar | 10 | Status pembayaran |
| 7 | tgl_dihapus | timestamp | | Waktu transaksi dihapus |
| 8 | tgl_dibuat | timestamp | | Waktu transaksi dibuat |
| 9 | tgl_diperbarui | timestamp | | Waktu transaksi diperbarui |

g. Tabel Keranjang

Tabel Keranjang ini digunakan untuk menyimpan data-data produk yang dimasukan keranjang oleh *customer* maupun seller pada saat memilih produk, pada tabel keranjang ini memiliki beberapa field seperti:

Table 3. 9 Tabel Keranjang

| No | <i>Field Name</i> | <i>Type Data</i> | <i>Size</i> | Keterangan |
|----|-------------------|------------------|-----------------------|------------------------------------|
| 1 | Id | int | <i>Auto increment</i> | Primary key |
| 2 | id_produk | int | 11 | Id yang berelasi pada table produk |
| 3 | id_member | int | 11 | Id yang berelasi pada table member |
| 4 | kuantitas | int | 3 | Jumlah produk yang dibeli |
| 5 | tgl_dihapus | timestamp | | Waktu detail transaksi dihapus |
| 6 | tgl_dibuat | timestamp | | Waktu detail transaksi dibuat |
| 7 | tgl_diperbarui | timestamp | | Waktu detail transaksi diperbarui |

h. Tabel Desa

Tabel desa ini digunakan untuk menyimpan data-data desa yang ada pada kecamatan tapung hilir, kabupaten kampar, yang mana pada *field* ini akan digunakan untuk menentukan nama desa dari alamat pengiriman barang, pada tabel desa ini memiliki beberapa *field* seperti:

Table 3. 10 Tabel Desa

| No | <i>Field Name</i> | <i>Type Data</i> | <i>Size</i> | Keterangan |
|----|-------------------|------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| 1 | Id | Int | <i>Auto increment</i> | <i>Primary key</i> |
| 2 | nama | varchar | 15 | Nama dari setiap desa |
| 3 | tgl_dihapus | timestamp | | Waktu detail transaksi dihapus |
| 4 | tgl_dibuat | timestamp | | Waktu detail transaksi dibuat |
| 5 | tgl_diperbarui | timestamp | | Waktu detail transaksi diperbarui |

i. Tabel detail transaksi

Tabel detail transaksi ini adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data transaksi pembelian, dimana pada tabel ini memiliki beberapa field seperti:

Table 3. 11 Tabel Detail Transaksi

| No | Field Name | Type Data | Size | Keterangan |
|----|-------------------|-----------|-------------------|---------------------------------------|
| 1 | id | Int | Auto increment | Primary key |
| 2 | id_transaksi | Int | 11 | Id yang berelasi pada tabel transaksi |
| 3 | id_produk | int | 11 | Id yang berelasi pada tabel produk |
| 4 | kuantitas | Int | 11 | Jumlah barang |
| 5 | harga | Int | 20 | Harga setiap barang |
| 6 | status_pengiriman | Varchar | 10 | Status pengiriman barang |
| 7 | nama | Varchar | 20 | Nama penerima |
| 8 | phone | Int | 13 | Nomor telephon |
| 9 | jalan | Varchar | 15 | Nama jalan |
| 10 | alamat | text | | Alamat lengkap rumah |
| 11 | tgl_dibuat | timestamp | | Waktu detail transaksi dibuat |
| 12 | tgl_diperbarui | timestamp | | Waktu detail transaksi diperbarui |

3.6 Desain *Input*

Desain *Input* adalah desain yang digunakan untuk merancang tampilan pada sistem yang mana desain input ini akan digunakan untuk menginputkan *field* atau data pada sebuah *form* yang akan diproses dan disimpan ke dalam *database* maupun *storage*.

3.6.1 Desain *Form Login*

Desain *Form Login* ini adalah *form* inputan yang digunakan Admin, *Seller* dan *Customer* untuk memasuki halaman *dashboard* masing-masing. *Form Login* ini berfungsi untuk melakukan *authentication* atau validasi sesuai dengan *roles* yang telah di tentukan pada aplikasi. Desain form login dapat dilihat pada gambar 3.5:

Selamat Datang Kembali
Silahkan masuk untuk belanja kebutuhan anda dan keluarga

Email Address

Password

Sign In Now

Forgot Passowrd?

Sign in with google

Don't have an account? Sign Up

Gambar 3. 5 Desain *Form Login*

Pada gambar 3.5 terdapat 2 inputan yaitu *email address* dan *password* yang mana pada inputan tersebut wajib di isi jika ingin memasuki halaman *dashboard* sesuai dengan *roles* yang telah terdaftar. Pada desain tersebut juga terdapat 3 button *sign in* yang mana bisa melakukan *sign in* menggunakan *email* dan *password* dan juga bisa menggunakan *google* maupun *facebook*. Selain itu terdapat 2 link yaitu *forgot password* yang digunakan untuk melakukan *reset password* dan *link sign up* jika di klik akan diarahkan ke halaman *sign up* untuk melakukan pendaftaran akun.

3.6.2 Desain *Form Register*

Desain *Form Register* ini adalah *form* inputan yang digunakan *user* baru untuk mendaftarkan akun kesistem. Secara *default system* akan membuat akun dengan *roles* sebagai *customer*. Desain *form register* dapat dilihat pada gambar 3.6:

Daftar Sekarang
Mulai kembangkan bisnis anda
dengan cara terbaru bersama kami

| | |
|---------------|------------------|
| Email Address | Username |
| Password | Confirm Password |

[Already have an account? Sign In](#)

Gambar 3. 6 Desain *Form Register*

Pada gambar 3.6 terdapat 4 inputan yaitu *fullname*, *email address*, *password* dan *confirmation password* yang mana pada saat *user* ingin melakukan pendaftaran maka field tersebut wajib di isi untuk bisa terdaftar, namun ada cara lain yaitu dengan klik tombol *sign in with google* yang nanti nya system akan mendaftarkan menggunakan akun google. Jika *user* sudah memiliki akun bisa klik link *sign in*.

3.6.3 Desain *Input Buka Toko*

Desain *Input Buka Toko* ini adalah desain yang di inputkan oleh user, jika user ingin membuka sebuah toko, maka user harus menyiapkan beberapa persyaratan dan data yang valid untuk bisa melakukan pembukaan toko, yang mana data ini nantinya akan digunakan untuk proses verifikasi dan level akan di *upgrade* menjadi seller.

Buka Toko

Foto Profile Nama Toko Nomor Telephone / WA (Aktif)

Foto Toko / Usaha Nama Desa Nama Jalan

Nama Bank Nomor Rekening

Alamat Lengkap Toko

Peringatan : Mohon untuk mengisi formulir pembukaan toko dengan data yang valid, agar verifikasi dapat segera di proses dan anda dapat memasarkan produk anda.

Gambar 3. 7 Desain *Input Buka Toko*

3.6.4 Desain *Input* Produk

Desain *Input* Produk ini adalah desain untuk menambahkan produk terbaru yang ada pada halaman seller, dimana pada desain tersebut terdapat beberapa inputan seperti nama produk, kategori produk, harga produk, diskon, jumlah diskon, kode diskon dan deskripsi produk untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.8:

Gambar 3. 8 Desain *Input* Produk

3.6.5 Desain *Input* Slider

Desain *Input* *Slider* ini adalah desain yang digunakan admin untuk menambahkan *slide* pada halaman awal seperti gambar atau banner iklan jika terdapat diskon atau promo supaya bisa di ganti secara dinamis, untuk inputannya terdapat beberapa form seperti gambar dan judul *slide* seperti gambar 3.9.



Tambah Slider

Foto

Nama Slider

Batal Simpan

Gambar 3. 9 Desain *Input Slider*

3.6.6 Desain *Input* Kategori Produk

Desain *Input* Kategori Produk ini adalah desain yang digunakan admin untuk menambahkan beberapa kategori sebuah produk, jadi seller hanya dapat menambahkan kategori yang sudah di sediakan oleh admin untuk kategori produk ini terdapat beberapa inputan seperti gambar atau icon dan juga nama kategori, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.10:



Tambah Kategori Produk

Foto / Icon

Nama Kategori

Batal Simpan

Gambar 3. 10 Desain *Input* Kategori Produk

3.6.7 Desain *Input* Alamat Tujuan

Desain *Input* Alamat Tujuan ini adalah form inputan yang digunakan user untuk mengisi alamat tujuan, untuk *form* inputan itu terdiri dari nama, nomor telephone, nama desa, alamat lengkap, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 3.11:

Alamat Tujuan

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

Nama Kecamatan: Tapung Hilir

Nama Desa: Beringin Lestari

Nama Jalan:

RT / RW:

Nomor Hp / WA (Aktif):

Nama Penerima:

Alamat Lengkap:

Gambar 3. 11 Desain *Input* Alamat Tujuan

3.7 Desain *Output*

Desain *Output* adalah hasil yang di tampilkan dari proses inputan pada Aplikasi Jual Beli *Online* ini yang mana *output* tersebut ada pada gambar dibawah ini:

3.7.1 Desain *Output* Pembayaran

Desain *Output* Pembayaran ini adalah desain ketika user ingin melakukan pembayaran, maka user akan menemukan tampilan seperti gambar 3.12:

Buana Store

Total Bayar dalam 23:59:41
 Rp. 235.553
 Order ID #5-kv5nf

BCA
 Mandiri
Sesama & antar bank
 BNI
 Permata
 BRI

Gambar 3. 12 Desain *Output* Pembayaran

3.7.2 Desain *Output* Cetak Laporan Transaksi

Desain *Output* Cetak Laporan Transaksi ini adalah desain *output* Ketika user ingin mencetak histori laporan transaksi pembelian pada toko mereka, untuk lebih jelas mengenai desain cetak laporan transaksi bisa di lihat pada gambar 3.13:

| Data Laporan Transaksi Toko Amanah | | | | | | |
|---------------------------------------|-------------|------|--------|---------|--------------|-------|
| No | Nama Produk | Code | Diskon | Tanggal | Nama Pembeli | Harga |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| Total Pendapatan | | | | | | Rp. |

Gambar 3. 13 Gambar *Output* Cetak Laporan Transaksi

3.8 Flowchart

3.8.1 Flowchart Login

Flowchart Login ini menggambarkan alur kerja sebuah program saat user melakukan *login* kedalam aplikasi, untuk lebih jelas dapat di lihat pada gambar 3.14



Gambar 3. 14 *Flowchart Login*

Pada saat *login* pengguna harus memasukkan *email* dan *password* yang sesuai dengan yang telah di daftarkan, karena system akan memvalidasi *email* dan *password* sebelum memasuki halaman *dashboard*, jika pengguna memasukkan data dengan benar akan diarahkan kehalaman *dashboard*.

3.8.2 Flowchart Register

Flowchart Register ini menggambarkan alur kerja sebuah program saat user melakukan registrasi kedalam aplikasi, untuk lebih jelas nya dapat di lihat pada gambar 3.15.

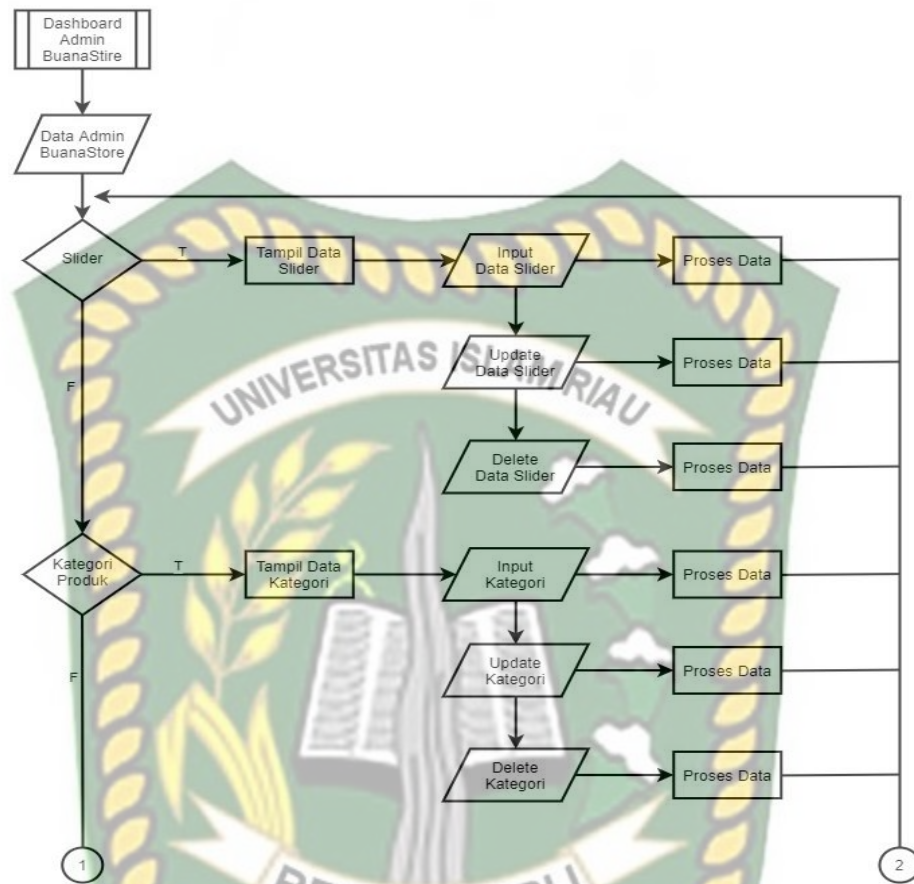


Gambar 3. 15 *Flowchart Register*

Pada saat pengguna mendaftarkan email ke system, pengguna akan diminta untuk memasukkan *fullname*, *email*, *password* dan *confirm password*, jika pengguna memasukkan data dengan benar maka system akan mengarahkan kehalaman dashboard.

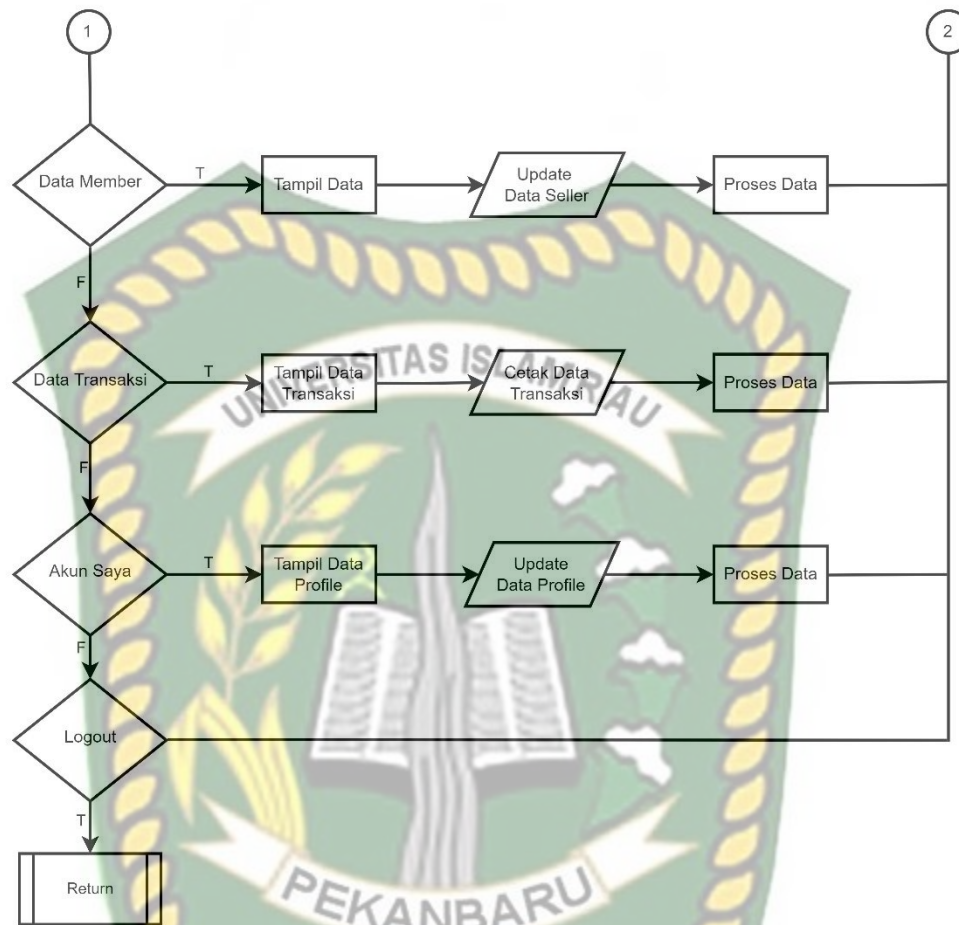
3.8.3 *Flowchart Menu Utama Dashboard Admin*

Pada *Flowchart Menu Utama Dashboard Admin* merupakan alur program dari halaman menu pada saat admin melakukan *login*, pada halaman dashboard admin terdapat beberapa *item*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.16:



Gambar 3. 16 Flowchart Menu Utama Dashboard Admin Bagian 1

Pada gambar 3.16 menjelaskan bahwa admin dapat melakukan pengolahan data pada menu *slider*, kategori produk, admin juga dapat melihat data member dan data transaksi yang di lakukan oleh *customer* maupun *seller*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.17



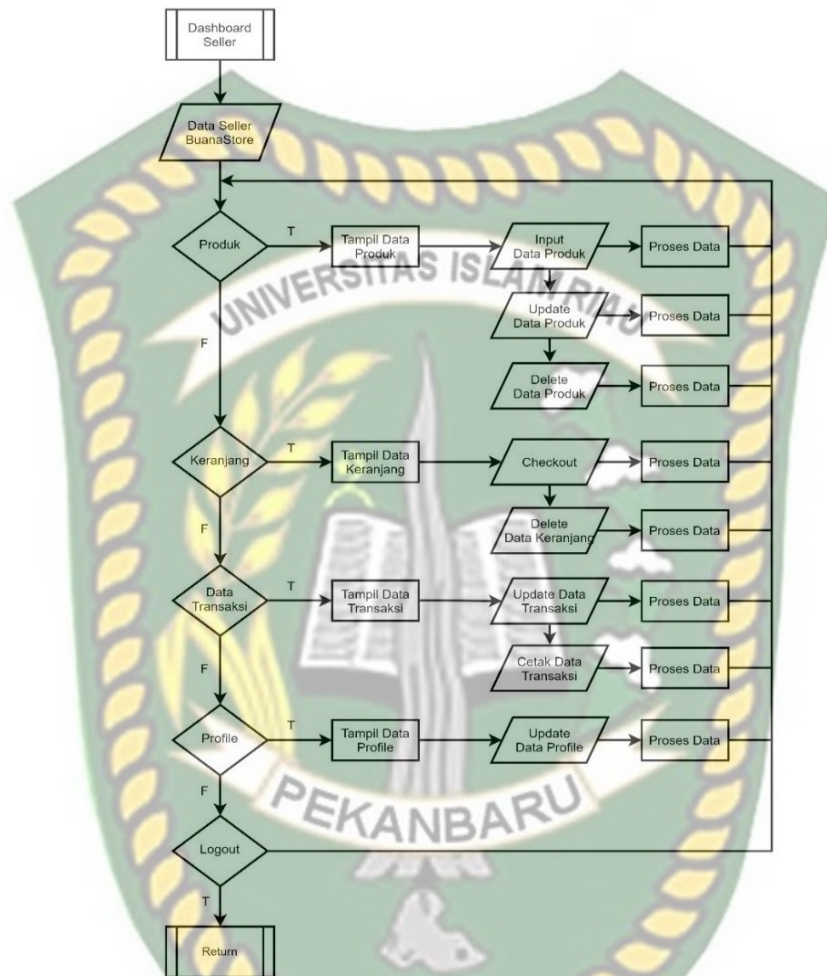
Gambar 3. 17 Flowchart Menu Utama Dashboard Admin Bagian 2

Pada gambar 3.18 Selain dapat melakukan pengolahan data, admin juga dapat mencetak data transaksi melakukan verifikasi kepada *customer* yang ingin membuka toko dan melakukan *update profile* admin.

3.8.4 Flowchart Menu Utama Dashboard Seller

Flowchart Menu Utama Dashboard Seller merupakan alur program dari halaman menu pada saat *seller* melakukan *login*, pada halaman dashboard *seller*

terdapat beberapa *item*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.18:



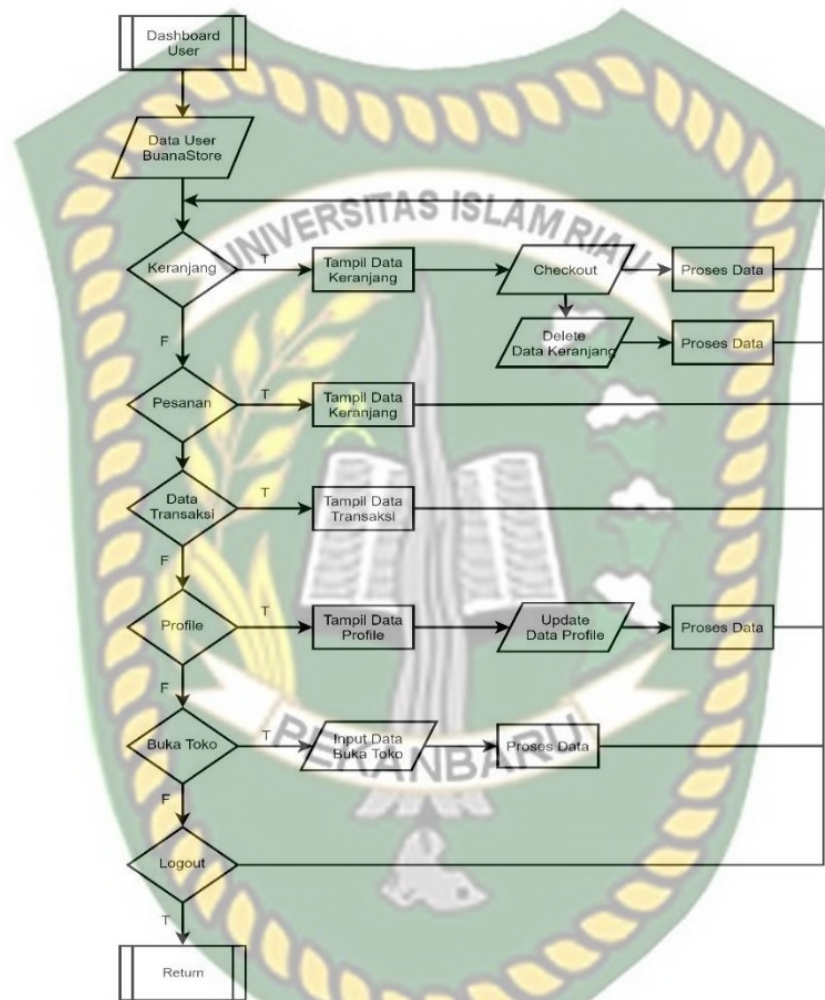
Gambar 3. 18 *Flowchart Menu Utama Dashboard Seller*

Pada gambar 3.18 *Seller* juga dapat melakukan pengolahan data-data seperti produk, keranjang, data transaksi, dan menu profile, menu ini hanya bisa di akses ketika *customer* sudah melakukan upgrade level menjadi *seller*.

3.8.5 *Flowchart Menu Utama Dashboard Customer*

Pada *Flowchart Menu Utama Dashboard Customer* merupakan alur program

dari halaman menu pada saat *user* melakukan *login*, pada halaman dashboard *user* terdapat beberapa *item*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3. 19 Flowchart Menu Utama Dashboard User

Pada gambar 3.19 *Customer* memiliki beberapa item seperti keranjang, pesanan, data transaksi, profile buka toko, yang mana buka toko ini jika *customer* memiliki usaha dan ingin membuka toko bisa untuk upgrade level menjadi seller.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

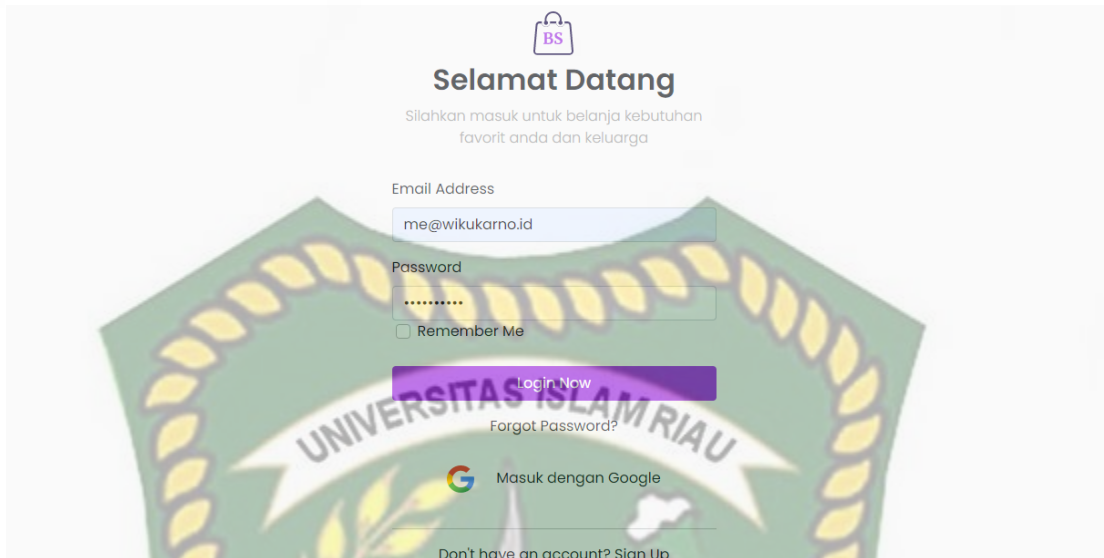
4.1 Pengujian *BlackBox*

Pengujian *Blackbox* adalah sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah perangkat lunak atau aplikasi yang mengutamakan dari segi fungsionalitas yaitu *input* dan *output*. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

4.1.1 Pengujian Halaman *Login*

Halaman *login* adalah halaman *website* yang digunakan untuk masuk kedalam sebuah *system* atau aplikasi Buana Store, dimana admin, *seller*, maupun *customer* jika ingin masuk kedalam aplikasi ini, harus memasukkan *email* dan *password* yang digunakan untuk proses *authentication* (pengecekan) *email* dan *password* yang dimasukan oleh *user* itu sama atau tidak dengan data pada *database*, jika data tersebut benar, maka pengguna akan diarahkan kehalaman *dashboard*, jika data yang dimasukan tidak *valid* dengan data yang ada pada *database*, maka proses login akan gagal.

Proses *login* pada aplikasi ini terdapat dua metode *login*, yang mana admin, *seller* maupun *customer* dapat *login* secara manual dengan memasukkan *username* dan *password* atau *login* menggunakan akun google, dengan syarat *email* akun google harus sama dengan akun yang terdaftar.



Gambar 4. 1 Halaman *Login*

Jika pengguna memilih metode *login* menggunakan google, maka pengguna akan diarahkan kehalaman tampilan *login* dari google untuk memilih *login* menggunakan akun yang terdaftar pada aplikasi buana *store*, seperti gambar 4.2.

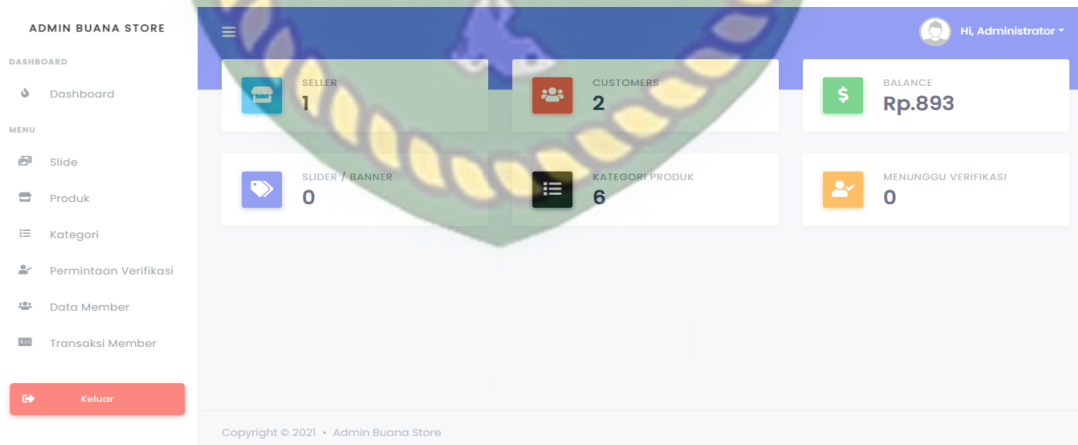


Gambar 4. 2 Halaman Masuk Menggunakan Akun Google

Jika proses *login* menggunakan metode manual maupun menggunakan metode akun google berhasil, maka pengguna akan diarahkan kehalaman *dashboard* sesuai dengan *roles* masing-masing.

Dibawah ini adalah halaman *dashboard* admin, jika admin berhasil melakukan *login*, yang mana pada halaman *dashboard* ini memiliki beberapa menu sebagai berikut:

- a. Menu Statistik.
- b. Menu *Slide* atau *Banner*.
- c. Menu Produk.
- d. Menu Kategori.
- e. Menu Permintaan Verifikasi (Pembukaan Toko).
- f. Menu Data *Member*.
- g. Menu Transaksi.



Gambar 4. 3 Halaman *Dashboard* Admin

Dibawah ini adalah halaman *dashboard seller* yang mana jika seller berhasil masuk *login*, maka akan diarahkan kehalaman *dashboard* seperti dibawah ini. Pada halaman *dashboard seller* ini, terdapat beberapa menu sebagai berikut:

- a. Menu Statistik
- b. Menu *Invoices*
- c. Menu Produk
- d. Menu Keranjang
- e. Menu Transaksi Penjualan
- f. Menu Transaksi Saya
- g. Menu *Profile*



Gambar 4. 4 Halaman *Dashboard Seller*

Dibawah ini adalah halaman *dashboard customer*, yang mana, jika *customer* berhasil melakukan *login* manual ataupun menggunakan akun google, maka akan diarahkan kehalaman seperti dibawah ini. Pada halaman *dashboard customer* ini

memiliki beberapa menu sebagai berikut:

- a. Menu Statistik (keranjang, total transaksi, total pengeluaran).
- b. Menu *Invoices*
- c. Menu Beranda
- d. Menu Keranjang
- e. Menu Transaksi
- f. Menu Profile
- g. Menu Buka Toko



Gambar 4. 5 Halaman *Dashboard Customer*

Pada pengujian halaman *login* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan, proses berjalannya pengujian halaman *login* telah dirincikan pada tabel dibawah ini.

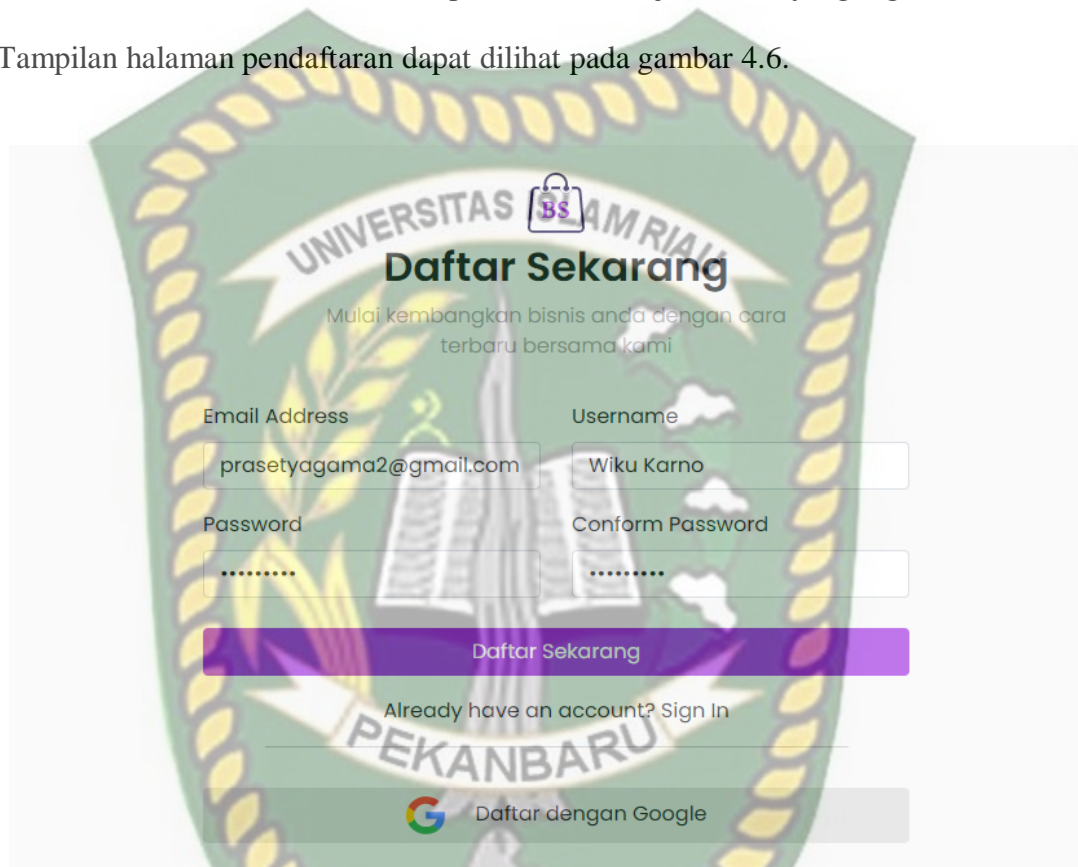
Table 4. 1 Kesimpulan Pengujian Halaman *Login*

| No. | Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|-----|------------------------------------|---|--|----------|
| 1 | <i>Input username dan password</i> | Menginputkan <i>username dan password</i> yang benar | Sistem menerima, dan menampilkan notifikasi “Berhasil Masuk” system langsung mengarahkan pengguna kehalaman dashboard sesuai dengan <i>roles</i> | Berhasil |
| 2 | <i>Login dengan akun google</i> | Memilih akun google yang sesuai dengan email yang terdaftar pada sistem | Sistem menerima dan sistem langsung mengarahkan kehalaman dashboard sesuai dengan <i>roles</i> akun. | Berhasil |

4.2 Pengujian Halaman Pendaftaran

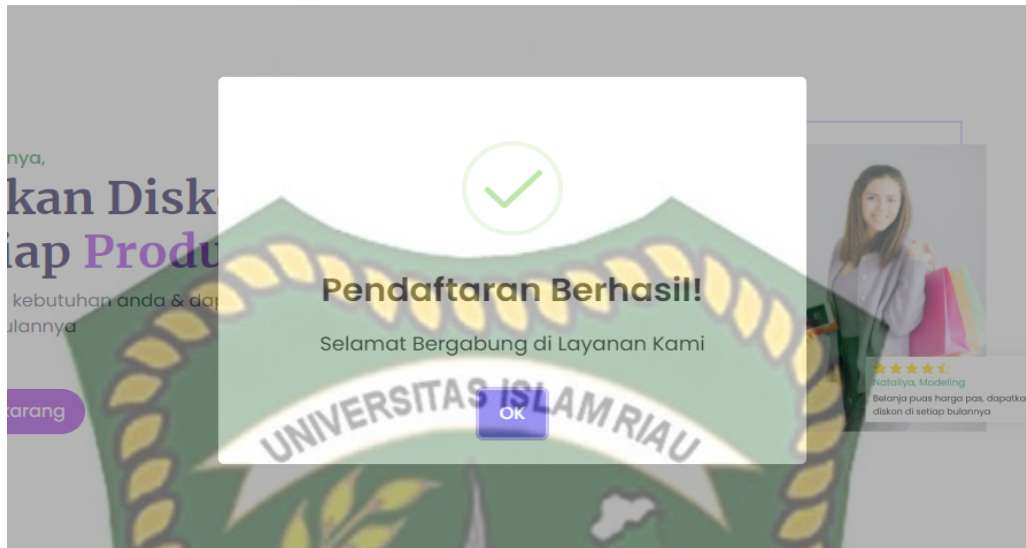
Pengujian Halaman Pendaftaran adalah halaman website yang digunakan pengguna yang ingin melakukan pendaftaran atau pembuatan akun pada aplikasi buana *store* dimana pengguna akan diminta data seperti email, nama lengkap, dan kata sandi.

Pengguna juga dapat melakukan pendaftaran dengan pilihan kedua yaitu dengan melakukan pendaftaran melalui akun google yang mereka miliki, maka mereka akan diarahkan ke halaman pemilihan akun jika mana yang ingin di daftarkan. Tampilan halaman pendaftaran dapat dilihat pada gambar 4.6.



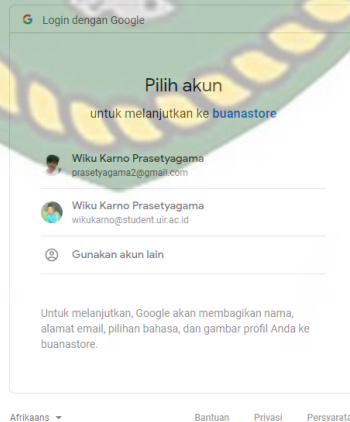
Gambar 4. 6 Halaman Pendaftaran

Jika pengguna berhasil melakukan pendaftaran, maka system akan langsung memberikan notifikasi “Pendaftaran Berhasil” seperti tampilan gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Notifikasi Pendaftaran Berhasil

Jika pengguna ingin melakukan pendaftaran melalui akun google, maka pengguna akan diarahkan ke halaman akun google untuk memilih akun yang ingin didaftarkan pada system jika di perangkat mereka memiliki lebih dari satu akun google maka mereka harus memilih salah satu akun yang ingin di daftarkan. Tampilan halaman pendaftaran menggunakan akun google dapat dilihat seperti gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Halaman Pendaftaran Menggunakan Akun Google

Jika pengguna sudah memilih akun yang ingin didaftarkan pada system ini, system akan melakukan pengecekan, jika email akun google ini sama dengan akun email pengguna sebelumnya, maka system akan memasukan pengguna dengan email yang sudah terdaftar, namun jika email belum terdaftar, maka system akan mendaftarkan dengan akun google tersebut. Jika selesai maka pengguna akan langsung diarahkan kehalaman utama seperti gambar 4.9.



Gambar 4. 9 Halaman Utama Aplikasi

Table 4. 2 Kesimpulan Pengujian Halaman Pendaftaran

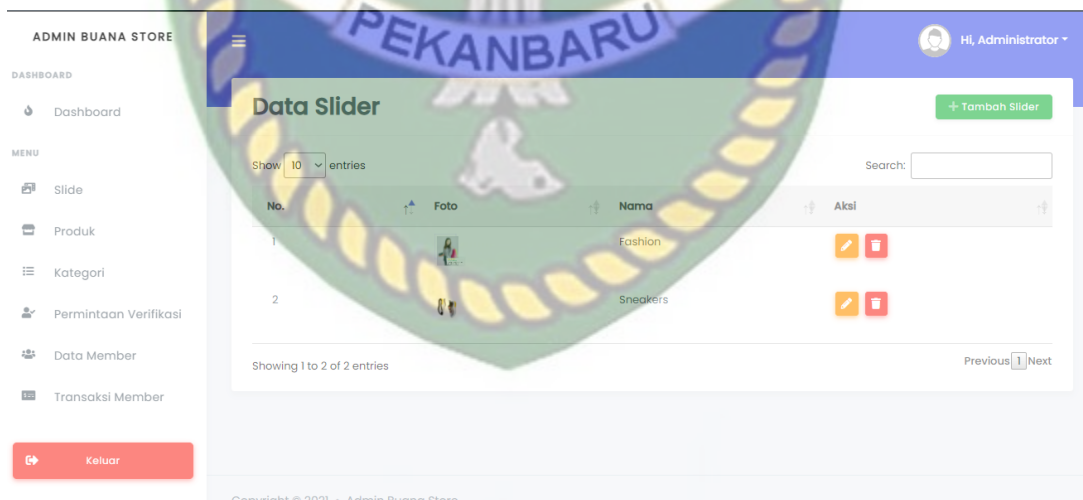
| No. | Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|-----|---------------------|---|--|----------|
| 1 | Form pendaftaran | Menginputkan <i>email, username, password</i> dan <i>confirm password</i> | Sistem menerima, dan menampilkan notifikasi "Pendaftaran Berhasil" system langsung | Berhasil |

| | | | | |
|---|-----------------------------|---|---|----------|
| | | | mengarahkan pengguna kehalaman utama. | |
| 2 | Button daftar dengan google | Memilih akun google yang tertaut pada web browser | Sistem menerima, dan langsung mengarahkan pengguna kehalaman utama. | Berhasil |

4.3 Pengujian Menu Admin

4.3.1 Menu *Slider*

Menu *Slider* ini adalah menu untuk membuat sebuah *slider* gambar seperti banner atau iklan sebuah produk yang dapat berubah secara dinamis pada halaman utama, dan menu ini hanya dapat di akses melalui halaman admin saja. Tampilan Menu *Slider* dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Halaman Menu *Slider*

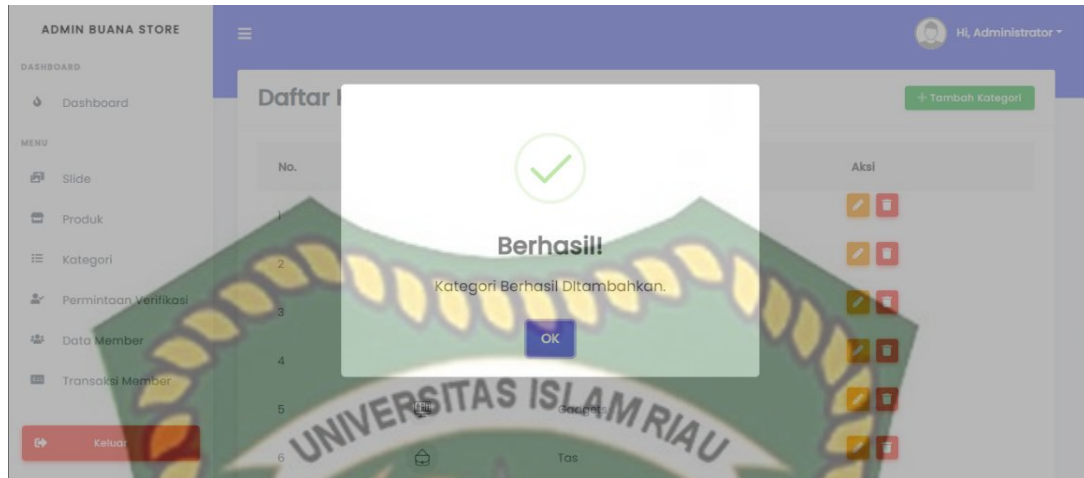
a. Tambah Data *Slider*

Untuk menambahkan data *slider* baru dapat dilakukan dengan cara klik tombol “Tambah Slider” berwarna hijau, kemudian akan diarahkan kehalaman tambah data dan akan diminta beberapa data seperti gambar dan nama slider seperti gambar 4.11.



Gambar 4. 11 Halaman Tambah Data *Slider*

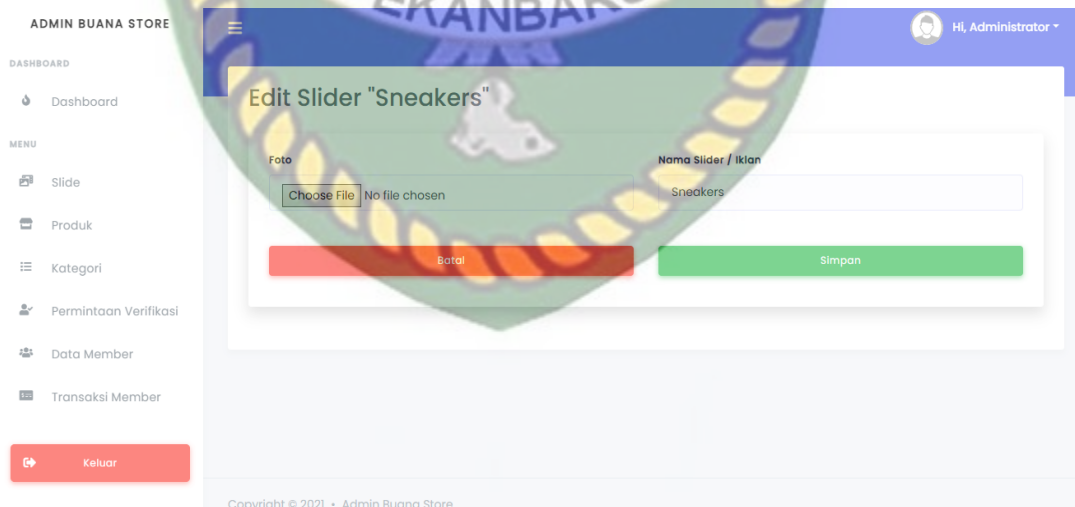
Jika data *slider* sudah diinputkan maka langkah selanjutnya untuk menyimpan data dengan cara klik tombol berwarna hijau “Simpan”, jika data berhasil di simpan maka akan menampilkan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Notifikasi Tambah Data *Slider* Berhasil

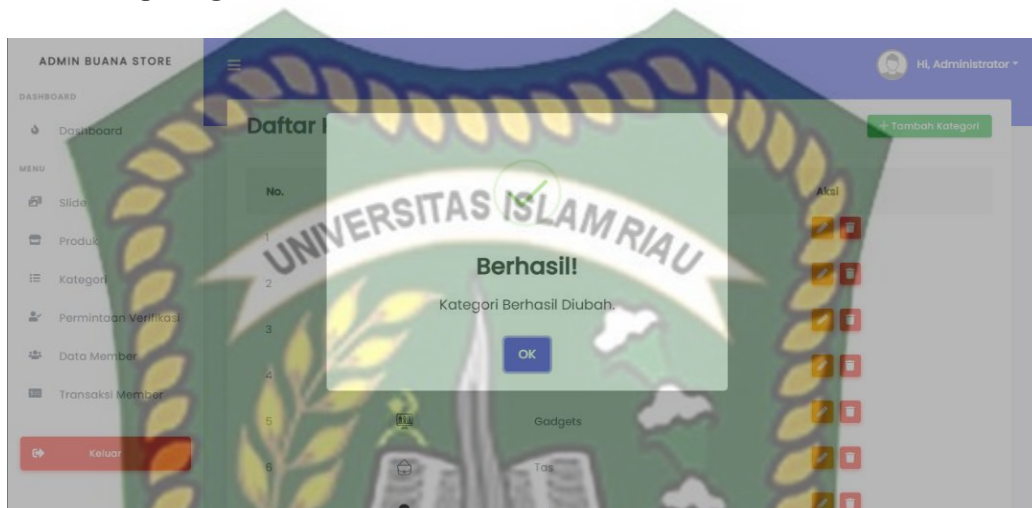
b. Edit Data *Slider*

Untuk melakukan perubahan data slider, baik untuk merubah gambar ataupun nama, dapat dilakukan dengan klik “*icon pencil*” atau tombol berwarna kuning, maka akan ditampilkan kehalaman seperti dibawah ini sesuai dengan data *slider* yang ingin di ubah.



Gambar 4. 13 Halaman Edit Data *Slider*

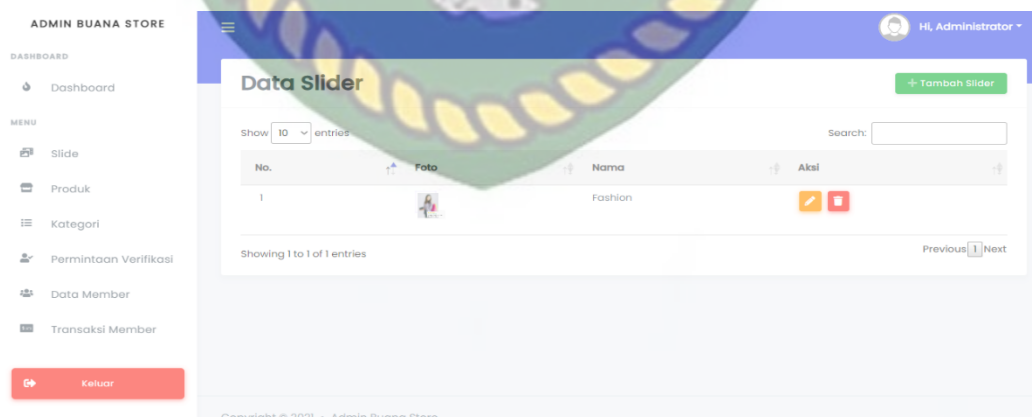
Jika edit data sudah diubah, maka langkah selanjutnya adalah klik tombol “simpan” jika data berhasil disimpan maka, system akan memberikan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Notifikasi Edit Data *Slider* Berhasil

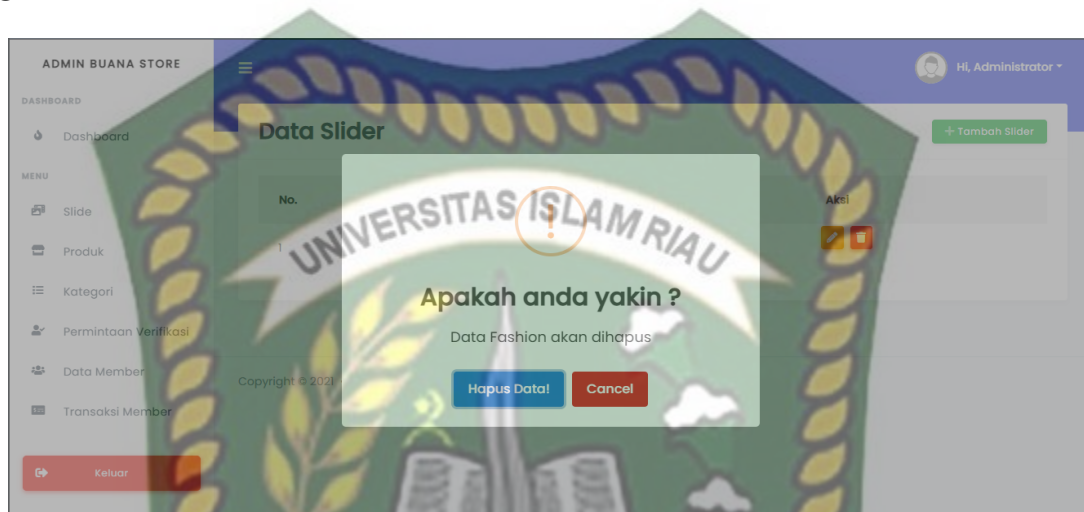
c. Hapus Data *Slider*

Untuk melakukan hapus data *slider*, dapat dilakukan dengan klik tombol *icon trash* atau tombol berwarna merah, maka data *slider* akan dihapus sesuai dengan id atau data yang ingin dihapus, seperti gambar 4.15.



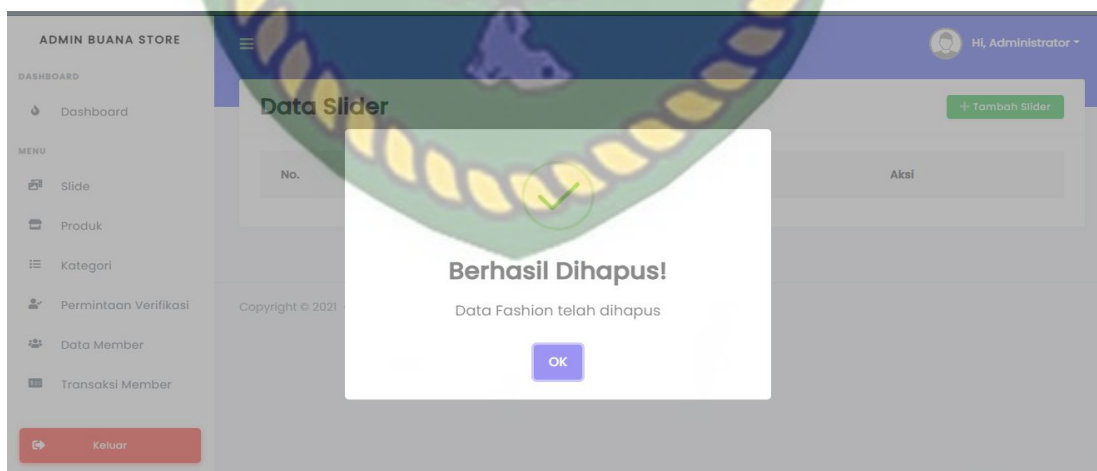
Gambar 4. 15 Halaman Menu *Slider*

Jika ingin menghapus data *slider* maka dapat klik tombol berwarna merah maka system akan memberikan notifikasi konfirmasi untuk penghapusan data *slider* seperti gambar 4.16.



Gambar 4. 16 Notifikasi Konfirmasi Hapus Data *Slider*

Jika tidak ingin menghapus data *slider* maka dapat klik tombol “Cancel” jika ingin menghapus data maka klik tombol “Hapus Data” jika data berhasil dihapus maka system akan memberikan notifikasi “berhasil” seperti gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Notifikasi Data *Slider* Berhasil Dihapus

Table 4. 3 Kesimpulan Halaman *Slider*

| No. | Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|-----|----------------------------------|---|---|----------|
| 1 | <i>Form</i> tambah <i>slider</i> | <i>Input</i> gambar dan <i>input</i> nama <i>slider</i> | System menerima dan memberikan notifikasi “Slider berhasil ditambahkan” | Berhasil |
| 2 | <i>Form</i> edit <i>slider</i> | Ubah nama <i>slider</i> | System menerima dan memberikan notifikasi “Slider berhasil diubah” | Berhasil |
| 3 | <i>Button</i> hapus | Hapus <i>slider</i> berdasarkan data yang dipilih | System memberikan konfirmasi penghapusan data, “Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?” lalu data dihapus dan system memberikan notifikasi “Slider berhasil dihapus” | Berhasil |

4.3.2 Menu Produk Admin

Menu Produk Admin ini adalah halaman data-data seller beserta data barang atau produk apa saja yang di jual pada toko tersebut. Tampilan dari data menu produk

dapat dilihat pada gambar 4.18.



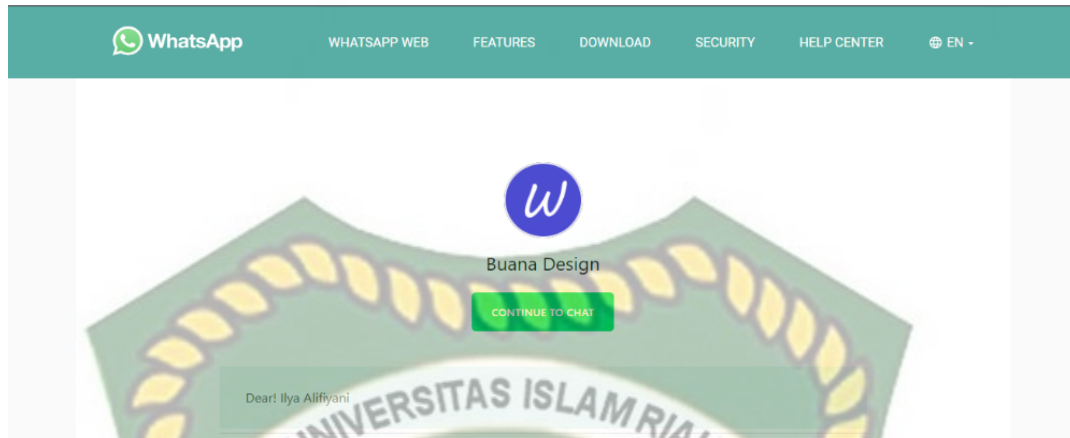
Gambar 4. 18 Halaman Menu Produk Admin

Untuk dapat melihat detail dari produk apa saja yang dijual pada toko tersebut dapat klik *icon* mata atau klik tombol berwarna biru. Tampilan halaman detail menu produk dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4. 19 Halaman Detail Produk *Seller*

Jika ingin mengirim pesan kepada seller, maka dapat klik tombol “chat sekarang” maka secara otomatis akan diarahkan kehalaman *WhatsApp web* yang digunakan untuk mengirim pesan kepada toko tersebut seperti gambar 4.20.



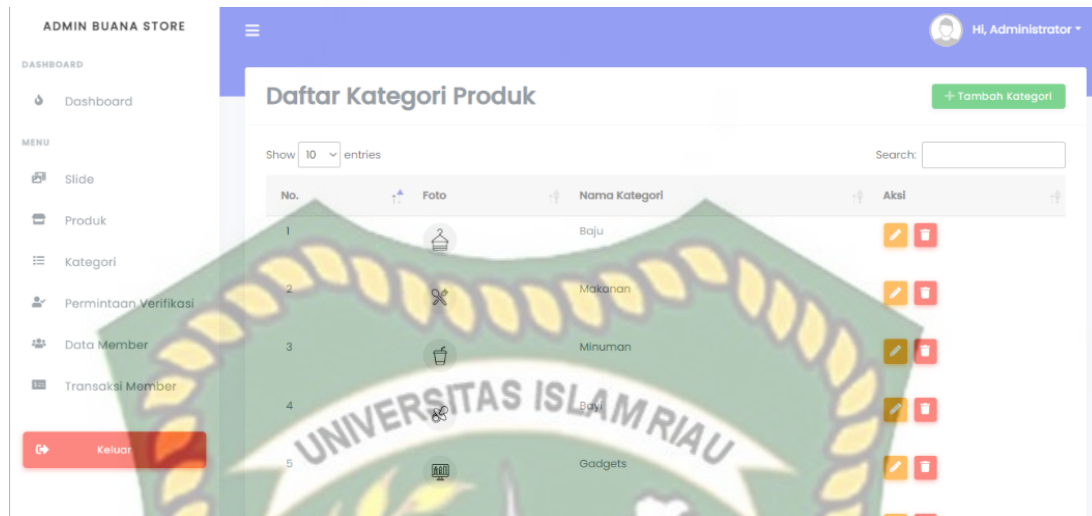
Gambar 4. 20 Halaman *Chat Member*

Table 4. 4 Kesimpulan Pengujian Halaman *Chat Member*

| Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|---------------------|--|---|----------|
| <i>Button chat</i> | Melakukan <i>chat</i> berdasarkan nomor <i>seller</i> yang terdaftar | System mengarahkan langsung kehalaman aplikasi whatsapp dan langsung menuju chat dengan <i>seller</i> yang bersangkutan | Berhasil |

4.3.3 Menu Kategori

Menu Kategori adalah halaman menu kategori dari yang disediakan oleh admin untuk memisahkan barang atau produk berdasarkan kategori barang atau produk, supaya pengguna dapat mencari barang berdasarkan kategori. Tampilan dari menu kategori dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4. 21 Halaman Menu Kategori

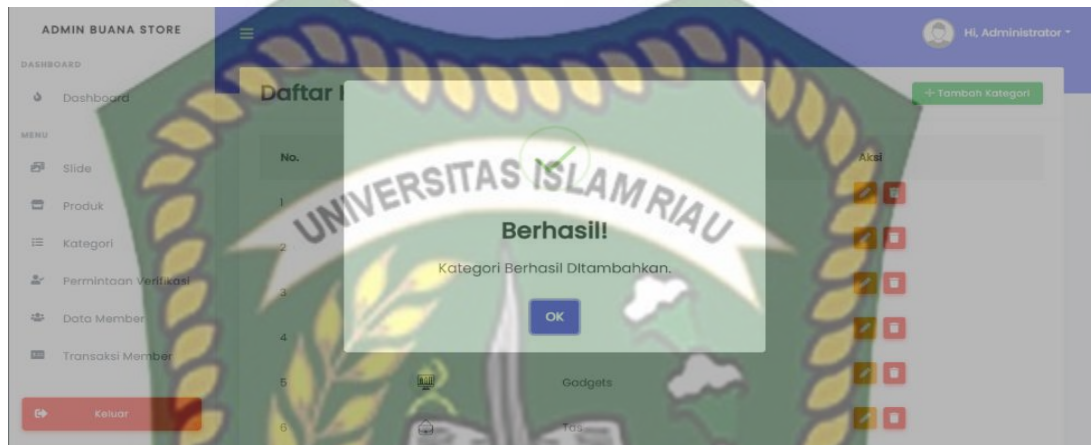
a. Tambah Kategori

Untuk melakukan tambah kategori dapat dilakukan dengan cara klik tombol “Tambah Kategori”, maka akan diarahkan kehalaman tambah kategori, lalu akan diminta data seperti gambar dan nama kategori. Tampilan halaman tambah kategori dapat dilihat seperti gambar 4.22.



Gambar 4. 22 Halaman Tambah Kategori

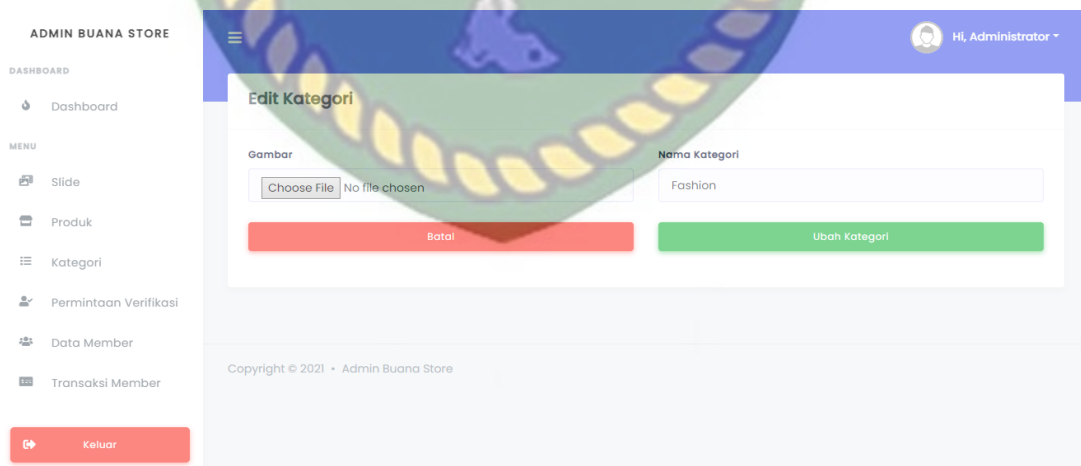
Jika data kategori sudah diinputkan maka langkah selanjutnya untuk menyimpan data dengan cara klik tombol “Simpan” jika data berhasil disimpan, maka system akan memberikan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.23.



Gambar 4. 23 Notifikasi Tambah Kategori Berhasil

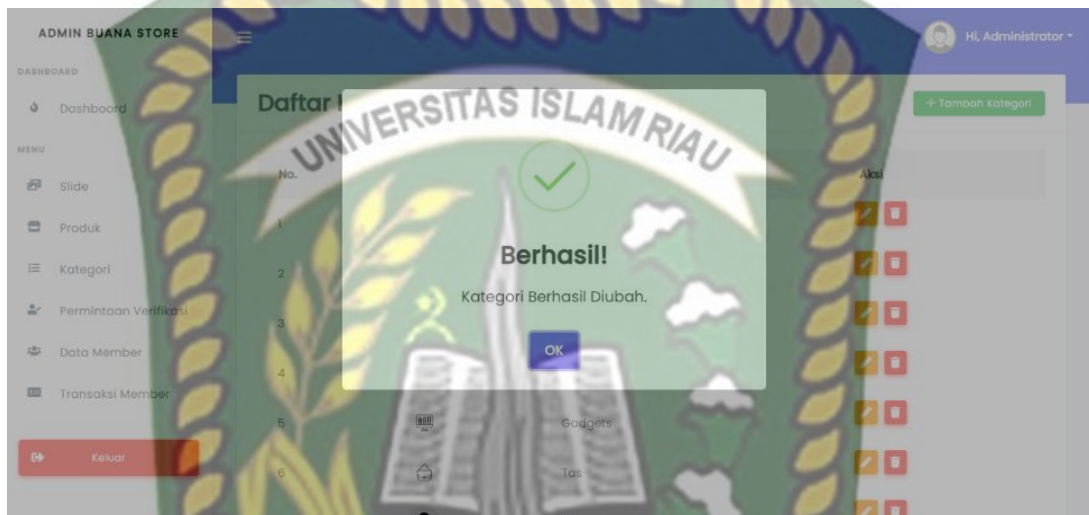
b. Edit Kategori

Untuk melakukan perubahan data kategori, maka dapat klik tombol berwarna kuning, maka system akan langsung mengarahkan kelahaman edit data kategori seperti gambar 4.24.



Gambar 4. 24 Halaman Edit Kategori

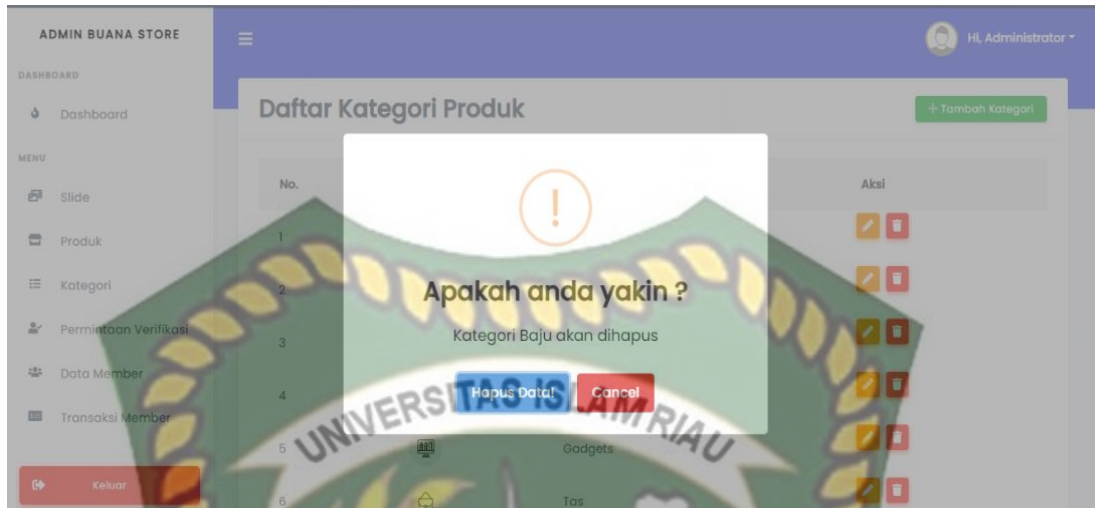
Jika data kategori sudah diubah, maka langkah selanjutnya menyimpan data dengan cara klik tombol berwarna hijau “Ubah Kategori” maka jika data berhasil diperbarui, maka system akan langsung memberikan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.25.



Gambar 4. 25 Notifikasi Edit Kategori Berhasil

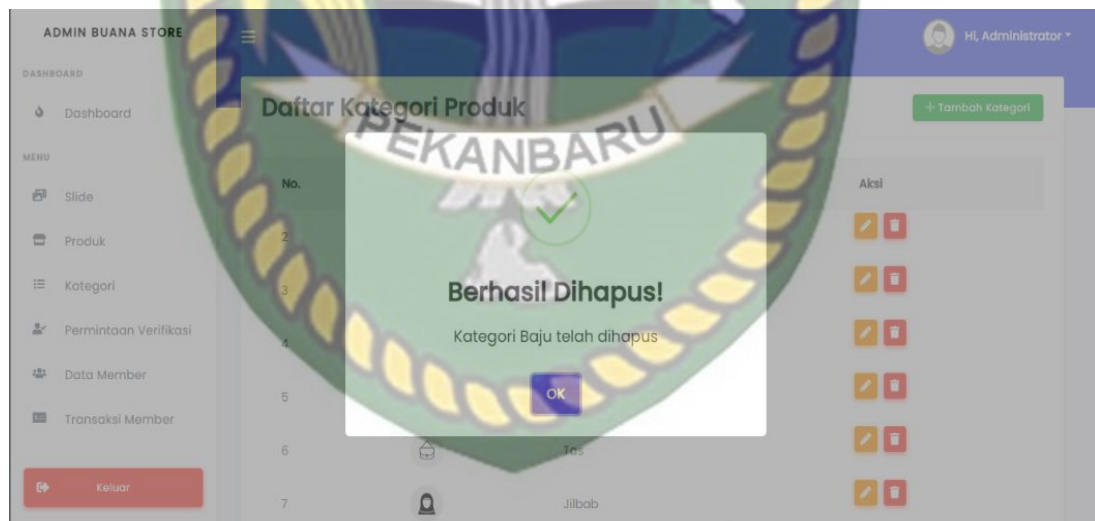
c. Hapus Kategori

Untuk melakukan hapus kategori dapat dilakukan dengan cara klik tombol merah atau *icon trash* maka jika diklik system akan langsung memberikan notifikasi peringatan seperti gambar 4.26.



Gambar 4. 26 Notifikasi Konfirmasi Hapus Kategori

Jika ingin menghapusnya maka dapat klik tombol “Hapus Data” maka system akan menghapus data tersebut dan menampilkan notifikasi “Berhasil Dihapus” seperti gambar 4.27.



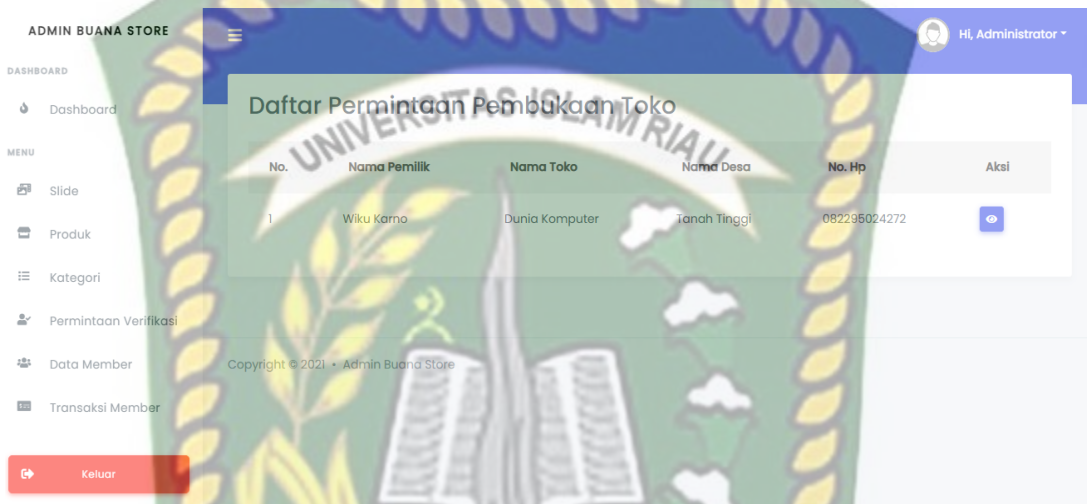
Gambar 4. 27 Notifikasi Hapus Kategori Berhasil

Table 4. 5 Kesimpulan Pengujian Halaman Kategori

| No. | Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|-----|-----------------------------|--|--|----------|
| 1 | <i>Form</i> tambah kategori | Input gambar dan nama kategori | System menerima dan memberikan notifikasi “Kategori berhasil ditambahkan” | Berhasil |
| 2 | <i>Form</i> edit kategori | Ubah data berdasarkan id yang dipilih | System menerima dan memberikan notifikasi “Kategori berhasil diubah” | Berhasil |
| 3 | <i>Button</i> hapus | Hapus data sesuai dengan data yang dipilih | System memberikan notifikasi konfirmasi penghapusan data, “Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?” lalu data dihapus dan system memberikan notifikasi “Kategori berhasil dihapus” | Berhasil |

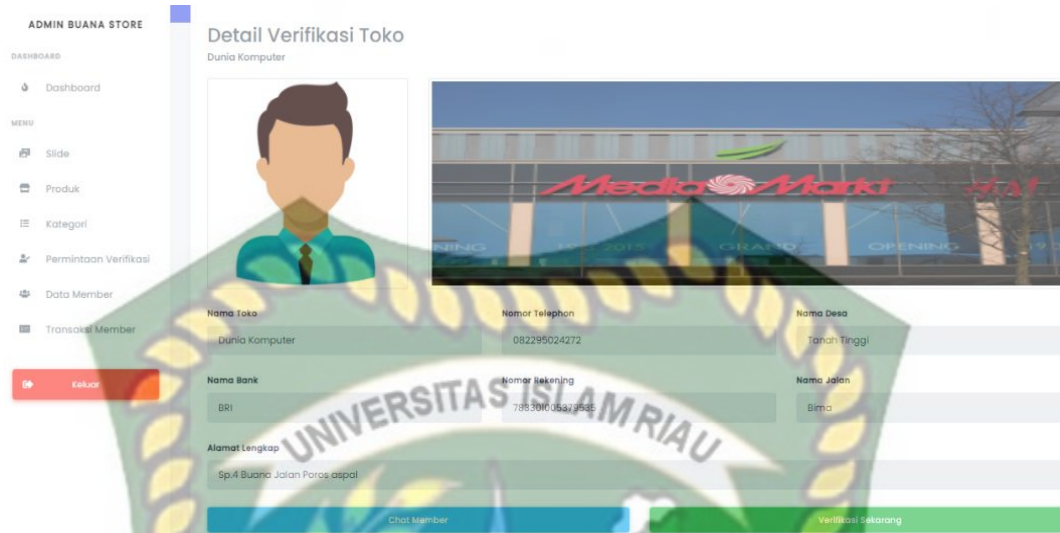
4.3.4 Menu Permintaan Verifikasi

Menu Permintaan Verifikasi ini adalah menu halaman yang digunakan untuk memverifikasi member yang melakukan pembukaan toko, tampilan dari halaman menu permintaan verifikasi dapat dilihat pada gambar 4.28.



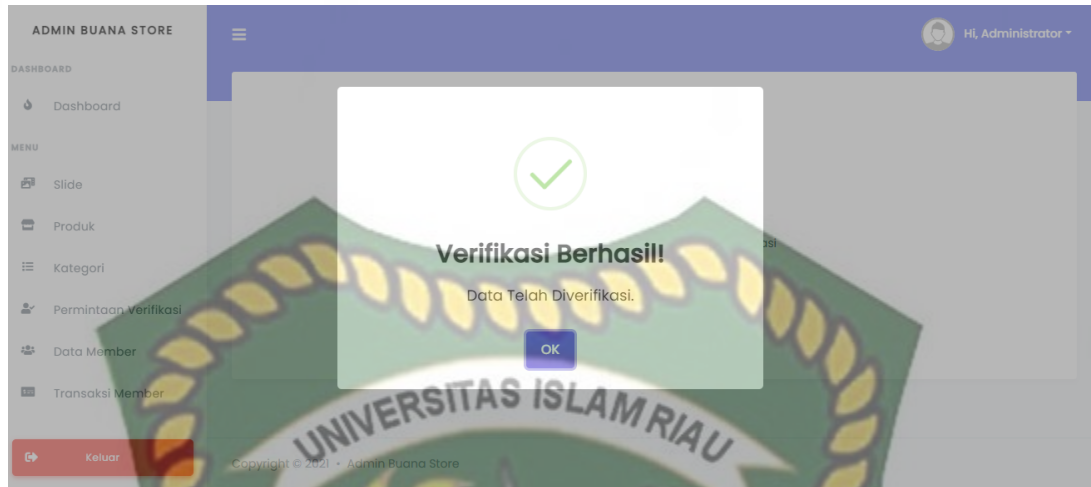
Gambar 4. 28 Halaman Permintaan Verifikasi Pembukaan Toko

Untuk melihat detail dari member yang melakukan pembukaan toko, maka dapat dilakukan dengan cara klik tombol berwarna biru maka akan di arahkan kehalaman detail data member seperti gambar 4.29.



Gambar 4. 29 Halaman Detail Verifikasi Toko

Jika data member itu tidak lengkap atau ada yang tidak sesuai dengan syarat dan ketentuan maka admin dapat menghubungi member yang bersangkutan untuk memberitahukan kalua data belum lengkap atau belum sesuai dengan cara klik tombol “Chat Sekarang”, namun jika data tersebut sudah lengkap dan sudah sesuai dengan syarat dan ketentuan maka admin dapat langsung melakukan verifikasi dengan cara klik tombol “Verifikasi Sekarang” jika member berhasil di verifikasi maka system akan memberikan notifikasi “Verifikasi Berhasil” seperti gambar 4.30.



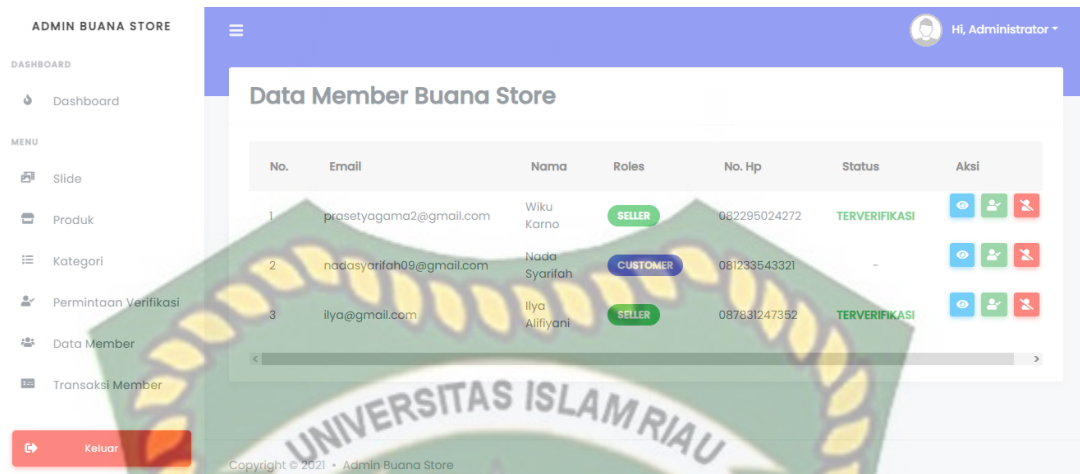
Gambar 4. 30 Notifikasi Verifikasi Toko Berhasil

Table 4. 6 Kesimpulan Pengujian Halaman Verifikasi Pembukaan Toko

| Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|----------------------------|---|---|----------|
| Button verifikasi sekarang | Mengirimkan value verifikasi dan roles seller | System menerima dan memberikan notifikasi “Verifikasi Berhasil” | Berhasil |

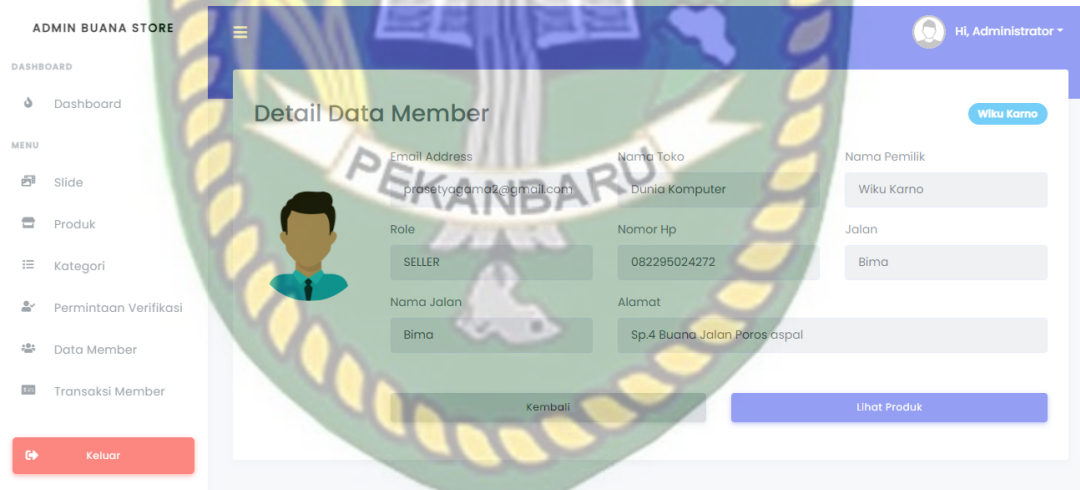
4.3.5 Menu Data *Member*

Menu Data *Member* ini adalah menu yang digunakan untuk melihat data-data member, baik dari *seller* maupun *customer* yang telah mendaftar pada aplikasi ini, tampilan dari menu data member dapat dilihat pada gambar 4.31.



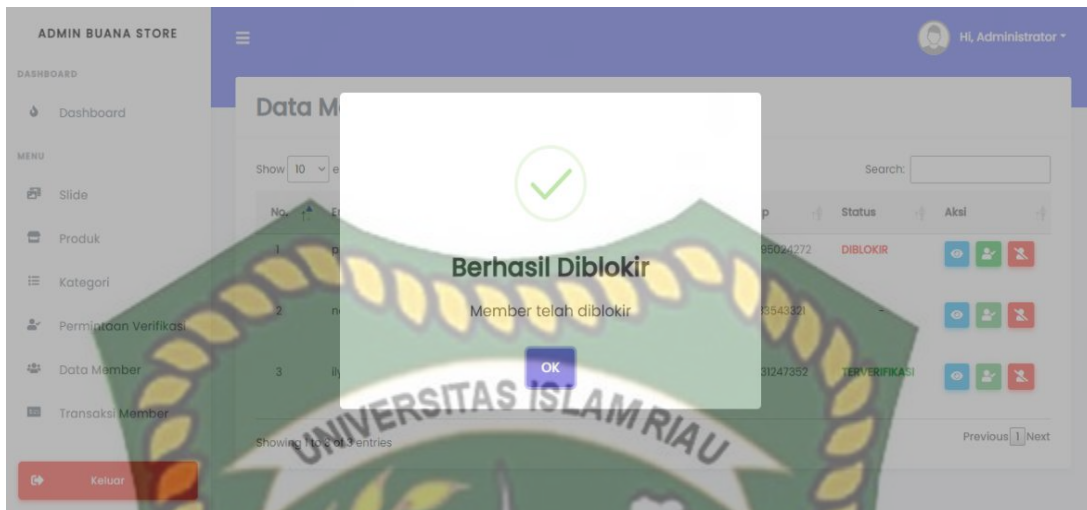
Gambar 4. 31 Halaman Menu *Data Member*

Jika admin ingin melihat data member maka admin dapat klik tombol berwarna biru atau *icon* mata maka admin akan diarahkan kehalaman detail member seperti gambar 4.32.



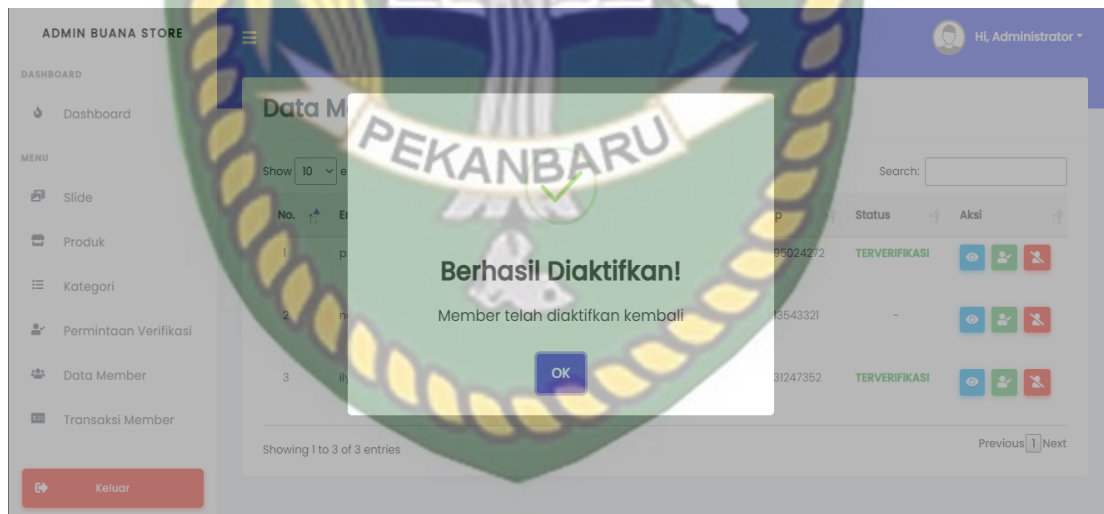
Gambar 4. 32 Halaman Detail *Data Member*

Jika admin ingin memblokir member yang melakukan pelanggaran atau tidak mematuhi kebijakan peraturan yang ada maka admin dapat memblokir member tersebut dengan cara klik tombol berwarna merah maka system akan memberikan notifikasi “Member telah di blokir” seperti gambar 4.33.



Gambar 4. 33 Notifikasi *Member* Berhasil Diblokir

Jika admin ingin membuka akun yang telah diblokir maka admin dapat klik tombol berwarna hijau maka system akan memberikan notifikasi “Berhasil Diaktifkan” seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. 34 Notifikasi *Member* Berhasil Diaktifkan

Table 4. 7 Kesimpulan Pengujian Halaman *Member*

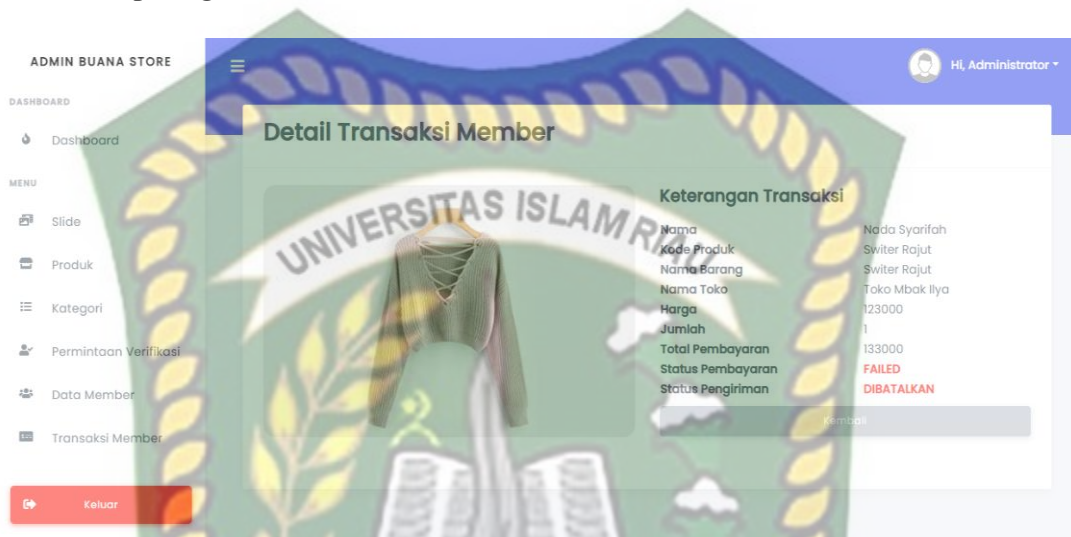
| No. | Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|-----|---------------------|--------------------------------|---|----------|
| 1 | Button blokir | Mengirimkan value “Blokir” | System menerima dan memberikan notifikasi “Berhasil Diblokir” | Berhasil |
| 2 | Button aktivasi | Mengirimkan value “verifikasi” | System menerima dan memberikan notifikasi “Berhasil Diaktifkan” | Berhasil |

4.3.6 Menu Transaksi Member

Menu Transaksi Member ini adalah menu yang digunakan untuk melihat histori transaksi pembelian yang dilakukan oleh member dimana semua transaksi akan terlihat di menu ini. Tampilan dari menu transaksi member pada gambar 4.35.

Gambar 4. 35 Halaman Transaksi *Member*

Jika member ingin melihat detail dari barang yang dibeli oleh member, maka admin dapat klik tombol berwarna biru maka admin akan diarahkan kehalaman detail transaksi seperti gambar 4.36.



Gambar 4. 36 Halaman Detail Transaksi *Member*

Jika admin ingin melakukan cetak data transaksi maka admin dapat klik tombol berwarna hijau “Cetak Transaksi” maka secara otomatis akan mengunduh data transaksi. Tampilan dari hasil transaksi yang telah dicetak seperti gambar 4.37.


BUANASTORE
DATA LAPORAN TRANSAKSI MEMBER

| No | Nama | Kode Produk | Nama Produk | Telepon | Jumlah | Tanggal | Status Pembayaran | Harga |
|-------|---------------|---------------|--------------|--------------|--------|---------------|-------------------|------------|
| 1 | Nada Syarifah | BSTORE-746646 | Switer Rajut | 087831247352 | 1 | 14 Maret 2022 | FAILED | Rp.133,000 |
| Total | | | | | | | | Rp.133,000 |

Rabu, 16 Maret 2022

Administrator

Gambar 4. 37 Hasil Cetak Transaksi *Member*

Table 4. 8 Kesimpulan Pengujian Halaman Transaksi Admin

| Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|------------------------|-------------------------|---|----------|
| Button cetak transaksi | Download data transaksi | System menerima dan langsung mengunduh data transaksi | Berhasil |

4.4 Pengujian Menu Seller

4.4.1 Pengujian Menu Produk

Pengujian Menu Produk ini adalah halaman untuk melihat data produk *seller* beserta untuk menambahkan dan mengubah produk yang mereka miliki, sehingga mereka bisa mengatur produk sesuai keinginan para *seller*. Tampilan dari menu produk dapat dilihat pada gambar 4.38.



Gambar 4. 38 Halaman Menu Produk Kosong

Pada gambar 4.38 adalah halaman jika *seller* belum memiliki sebuah produk

sama sekali pada akun mereka, maka sistem akan memberikan tampilan “Belum ada Produk” jika *seller* ingin menambahkan sebuah produk, *seller* dapat klik tombol “Tambah Produk”.

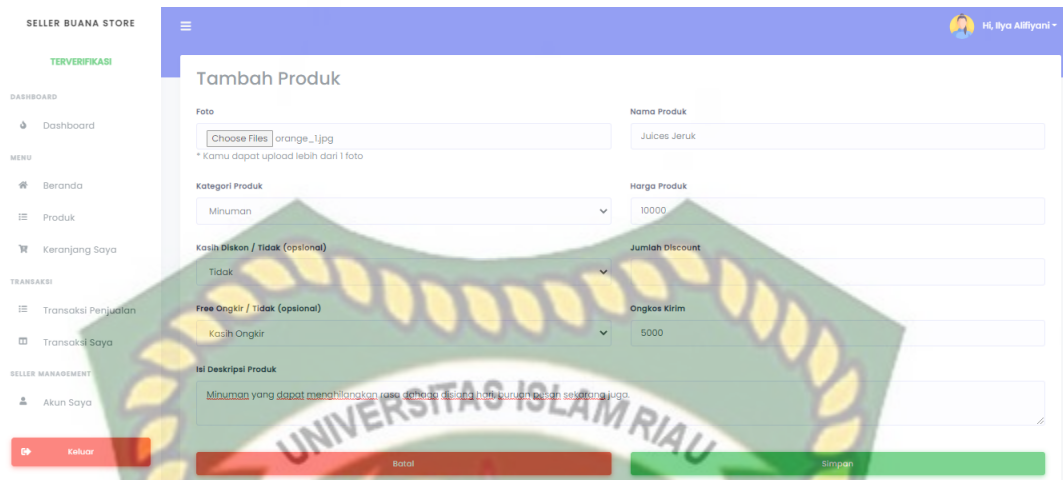
Namun jika *seller* telah memiliki beberapa produk atau sudah produk, maka sistem akan menampilkan halaman daftar produk yang dimiliki seperti gambar 4.39.



Gambar 4. 39 Halaman Daftar Menu Produk Tersedia

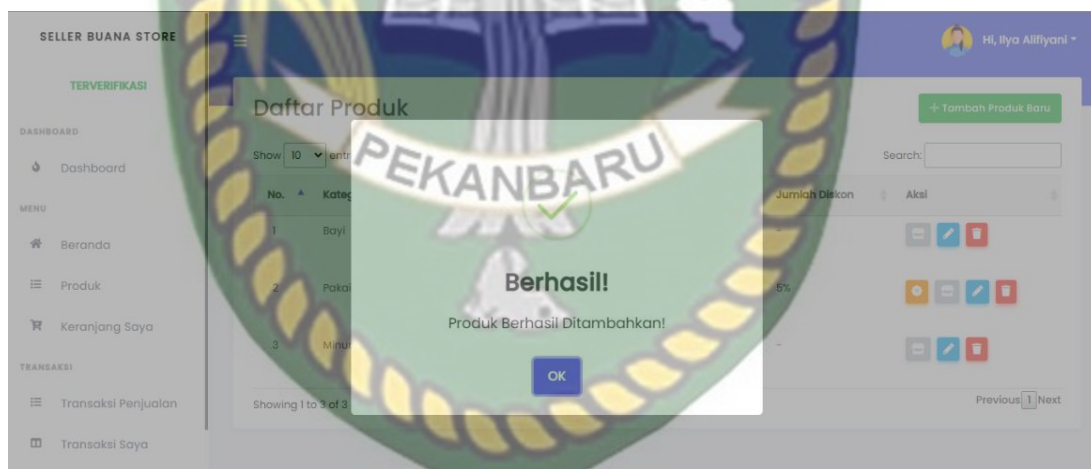
a. Tambah Produk

Halaman produk ini hanya ada pada member yang telah melakukan upgrade level menjadi *seller* atau yang sudah melakukan input data pembukaan toko, pada halaman pada halaman customer tidak ada halaman produk, untuk menambahkan produk baru, *seller* dapat klik tombol “Tambah Produk Baru” maka sistem akan diarahkan ke halaman form tambah produk seperti gambar 4.40.



Gambar 4. 40 Halaman Tambah Menu Produk

Jika data sudah terisi sesuai dengan data produk yang ingin ditambahkan, maka *seller* dapat klik tombol “Simpan data”, jika data telah berhasil disimpan maka sistem akan memberikan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.41.



Gambar 4. 41 Notifikasi Tambah Menu Produk Berhasil

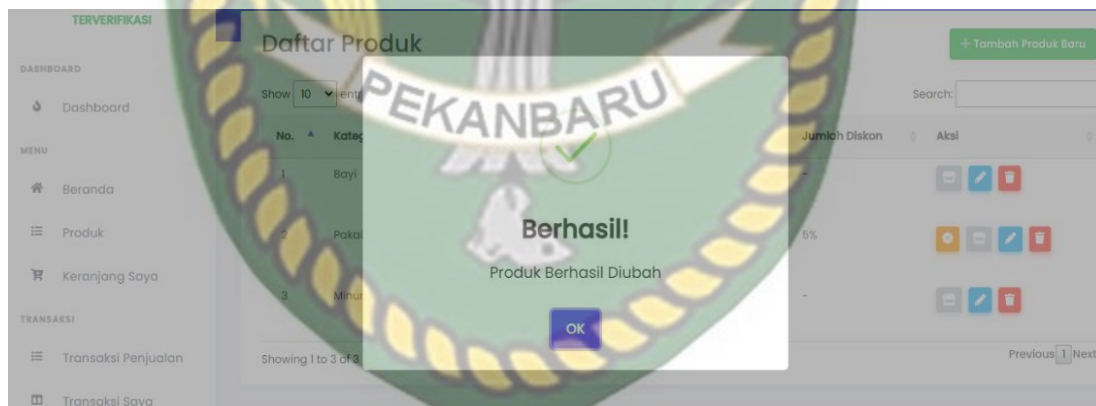
b. Edit Produk

Untuk mengubah data produk *seller* dapat melakukan perubahan data dengan cara klik tombol berwarna biru, maka sistem akan diarahkan kehalaman edit data produk seperti gambar 4.42.



Gambar 4. 42 Halaman Edit Menu Produk

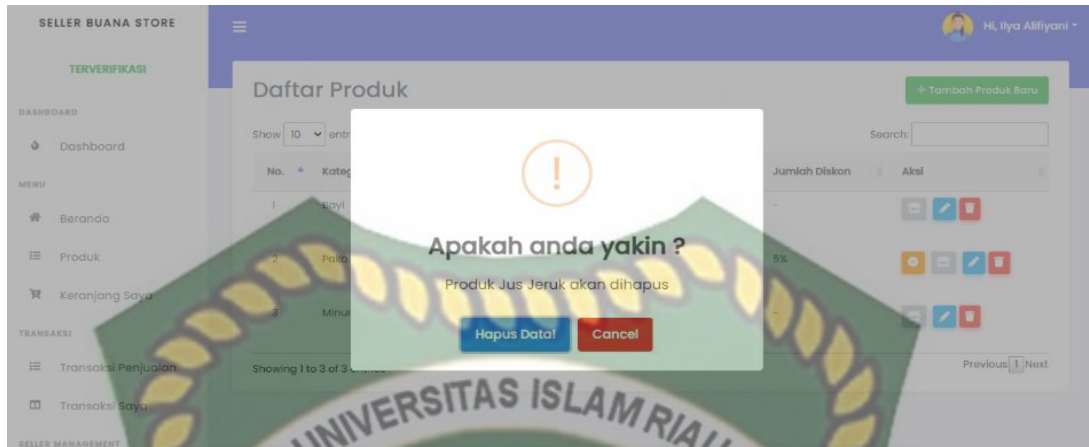
Jika data sudah sudah diubah sesuai dengan data yang diinginkan, maka langkah selanjutnya *seller* harus menyimpan data tersebut dengan cara klik tombol “Ubah Data” jika data berhasil diubah maka sistem akan secara otomatis memberikan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.43.



Gambar 4. 43 Notifikasi Edit Produk Berhasil

c. Hapus Produk

Untuk melakukan penghapusan data produk *seller* dapat melakukan dengan cara klik tombol berwarna merah maka sistem akan memberikan notifikasi konfirmasi penghapusan data seperti 4.44.



Gambar 4. 44 Notifikasi Konfirmasi Hapus Produk

Jika seller tidak ingin menghapus data produk yang dipilih, maka *seller* dapat klik tombol “Cancel” namun, jika *seller* ingin menghapus data produk yang sudah dipilih, maka *seller* dapat klik tombol “Hapus Data”, maka sistem akan memberikan notifikasi “Produk Berhasil Dihapus” seperti gambar 4.45.



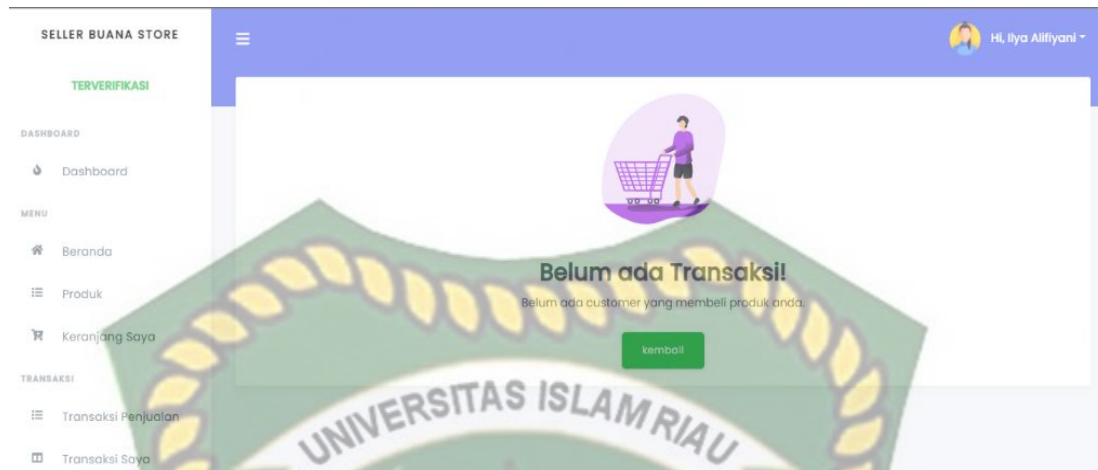
Gambar 4. 45 Notifikasi Hapus Produk Berhasil

Table 4. 9 Kesimpulan Pengujian Halaman Produk *Seller*

| No. | Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|-----|-------------------------------------|---|---|----------|
| 1 | Form tambah produk | Input foto, nama, kategori, harga, diskon, ongkos kirim dan deskripsi produk. | Sistem menerima dan memberikan notifikasi “Berhasil Ditambahkan” lalu sistem mengarahkan kehalaman daftar produk. | Berhasil |
| 2 | Form edit produk | Menambahkan gambar produk | Sistem menerima dan memberikan notifikasi “Berhasil diubah” | Berhasil |
| 3 | Button hapus atau <i>icon trash</i> | Menghapus data pada saat button diklik | Sistem memberikan notifikasi konfirmasi penghapusan, jika data berhasil dihapus sistem memberikan notifikasi “Berhasil Dihapus” | Berhasil |

4.4.2 Pengujian Menu Transaksi Penjualan

Pengujian Menu Transaksi Penjualan adalah halaman yang digunakan oleh *seller* untuk melihat data transaksi dari penjualan produk yang dimiliki oleh *seller* tersebut, *seller* dapat melihat barang apa saja yang telah terjual pada gambar 4.46.



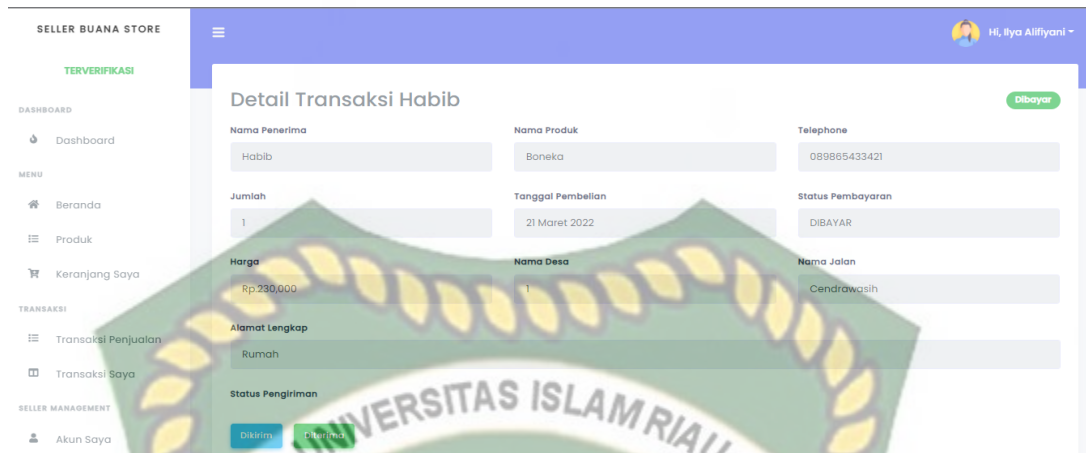
Gambar 4. 46 Menu Transaksi Penjualan Belum Tersedia

Jika produk yang dimiliki oleh seller belum ada yang membeli maka tampilan gambar akan seperti gambar di atas, namun jika produk yang dimiliki seller tersebut sudah ada yang membeli atau sudah ada yang terjual maka tampilan data transaksi penjualan akan berubah seperti gambar 4.47.



Gambar 4. 47 Menu Transaksi Penjualan Tersedia

Jika *seller* ingin melihat detail barang yang sudah dipesan *seller* bisa klik tombol icon mata berwarna biru maka sistem akan mengarahkan kehalaman detail barang yang harus dikirim seperti gambar 4.48.



Gambar 4. 48 Detail Transaksi Penjualan Produk

Jika *customer* sudah membayar barang yang telah dipesan maka akan ada status dibayar pada detail barang yang dipilih, maka *seller* bisa mengirimkan barang yang telah di *order* oleh customer dan memberikan status pengiriman barang dikirim pada tombol “Kirim” berwarna biru, maka status pengiriman pada halaman *customer* akan berubah menjadi dikirim, jika barang sudah diterima, maka seller bisa klik tombol “Diterima” yang berwarna hijau.

Jika *seller* ingin mencetak data transaksi penjualan, maka *seller* dapat klik tombol “Cetak Transaksi” untuk mendapatkan semua data transaksi penjualan maupun pembelian yang pernah dilakukan oleh *seller* maka secara otomatis sistem akan mencetak dalam bentuk *file* pdf seperti gambar 4.49.



BUANASTORE

DATA LAPORAN TRANSAKSI SELLER

An. Ilya Alifiyani

| No | Nama | Kode Produk | Nama Produk | Telepon | Jumlah | Tanggal | Status Pembayaran | Harga |
|-------|-------|---------------|---------------|--------------|--------|---------------|-------------------|------------|
| 1 | Habib | BSTORE-256704 | Boneka | 089865433421 | 1 | 21 Maret 2022 | DIBAYAR | Rp.230,000 |
| 2 | Zain | BSTORE-731479 | Sweeter Rajut | 087654321234 | 1 | 22 Maret 2022 | MENINGGU | Rp.137,000 |
| Total | | | | | | | | Rp.367,000 |

Selasa, 22 Maret 2022

Ilya Alifiyani

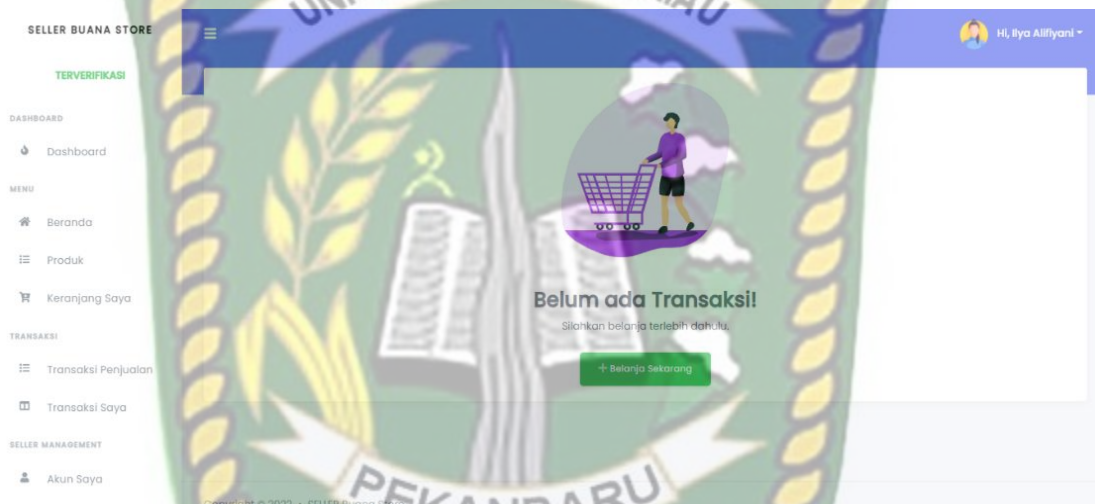
Gambar 4. 49 Hasil Cetak Transaksi Penjualan Produk

Table 4. 10 Kesimpulan Pengujian Halaman Transaksi Penjualan *Seller*

| No. | Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|-----|------------------------|---|---|----------|
| 1 | Button cetak transaksi | Download data transaksi dengan <i>output file pdf</i> | Sistem menerima dan langsung mendownload data transaksi | Berhasil |
| 2 | Button kirim | Mengirimkan value "Dikirim" | Sistem menerima dan memberikan notifikasi "Berhasil" | Berhasil |
| 3 | Button diterima | Mengirimkan value "Diterima" | Sistem menerima dan mengirimkan notifikasi "Berhasil" | Berhasil |

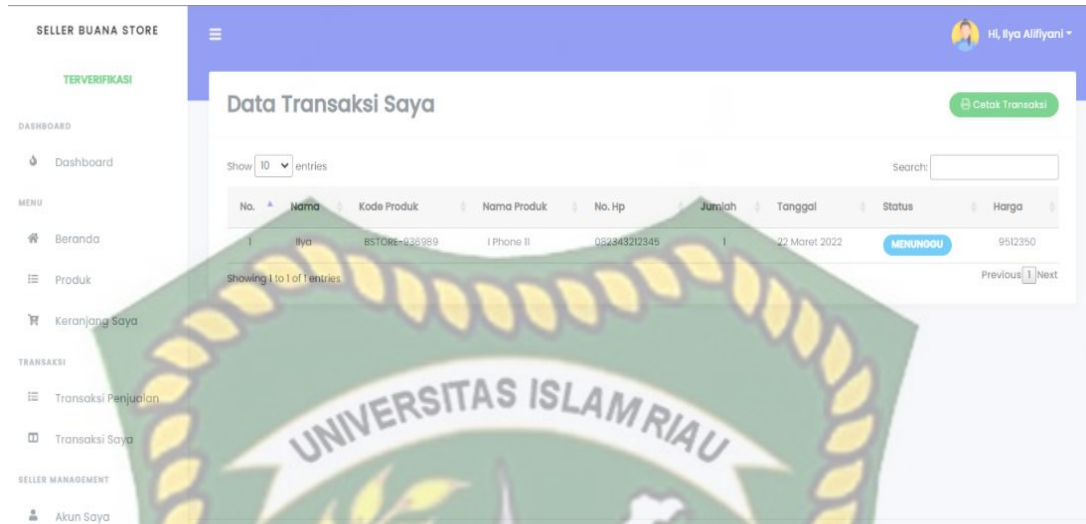
4.4.3 Pengujian Menu Transaksi Pribadi

Pengujian Menu Transaksi Pribadi ini adalah halaman yang digunakan oleh *seller* untuk melihat data transaksi produk yang telah dibeli oleh *seller* pada *seller* lain, jika *seller* tersebut belum pernah melakukan pembelian, maka tampilannya akan berbeda dengan yang sudah pernah melakukan pembelian. Untuk tampilan menu transaksi pribadi dapat dilihat pada gambar 4.50



Gambar 4. 50 Menu Transaksi Pribadi Belum Tersedia

Jika *seller* belum memiliki barang yang telah di order maka *seller* dapat melakukan pembelian produk terlebih dahulu, jika sudah melakukan pembelian produk atau sudah pernah membeli sebuah produk, maka tampilan menu transaksi pribadi akan seperti gambar 4.51.



Gambar 4. 51 Menu Transaksi Pribadi Tersedia

Untuk mencetak data transaksi pribadi seller dapat klik tombol “Cetak Transaksi” sistem akan mencetak data transaksi pribadi seller, seperti gambar 4.52.

BUANASTORE
DATA LAPORAN TRANSAKSI SAYA
An. Ilya Alifiyani

| No | Nama | Kode Produk | Nama Produk | Telepon | Jumlah | Tanggal | Status Pembayaran | Harga |
|--------------|------|---------------|-------------|--------------|--------|---------------|-------------------|--------------|
| 1 | Ilya | BSTORE-936989 | I Phone 11 | 082343212345 | 1 | 22 Maret 2022 | MENUNGGU | Rp.9,512,350 |
| Total | | | | | | | | Rp.9,512,350 |

Selasa, 22 Maret 2022

Ilya Alifiyani

Gambar 4. 52 Hasil Cetak Transaksi Pembelian Seller

Table 4. 11 Kesimpulan Pengujian Halaman Transaksi Pembelian *Seller*

| Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|------------------------|--|---|----------|
| Button cetak transaksi | Download data transaksi dengan output file pdf | Sistem menerima dan langsung mendownload data transaksi | Berhasil |

4.4.4 Pengujian Menu *Profile Seller*

Pengujian Menu *Profile Seller* ini adalah halaman yang digunakan oleh *seller* untuk melihat dan mengubah *profile* jika ada kesalahan atau ingin diperbarui untuk tampilan dari halaman Menu profile dapat dilihat pada gambar 4.53.



Gambar 4. 53 Halaman *Profile Seller*

Jika *seller* ingin melakukan edit data maka *seller* dapat klik tombol “Edit Profile” maka sistem akan mengarahkan kehalaman edit profile seperti gambar 4.54.

SELLER BUANA STORE

Hi, Muhammad Zain

TERVERIFIKASI

DASHBOARD

MENU

Beranda

Produk

Keranjang Saya

TRANSAKSI

Transaksi Penjualan

Transaksi Saya

SELLER MANAGEMENT

Akun Saya

Edit Profile Saya

Foto Profile

Email Address

Nama Lengkap

Nomor Hp / Wa

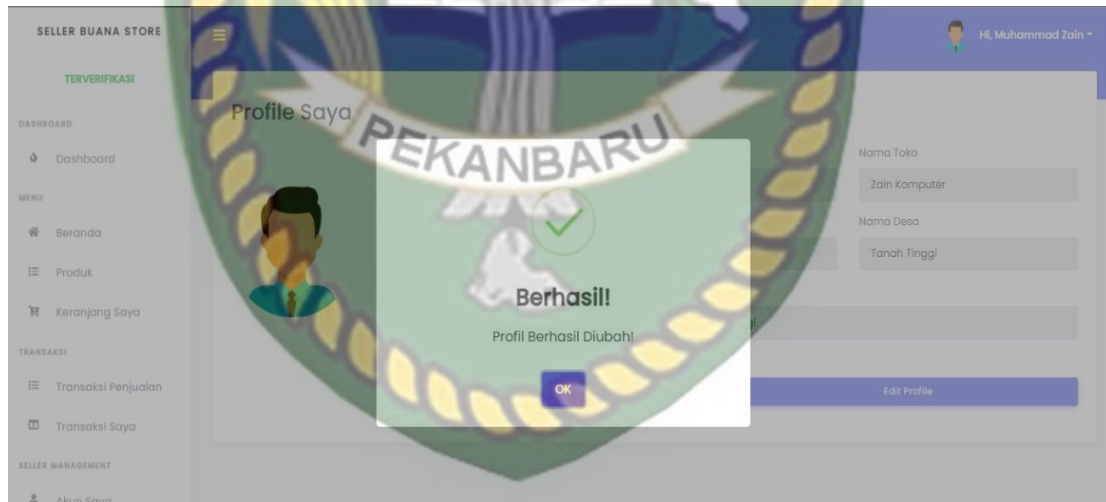
Nama Desa

Nama Jalan

Alamat

Gambar 4. 54 Halaman Edit *Profile Seller*

Jika sudah diperbarui maka langkah selanjutnya adalah menyimpan data yang telah diperbarui dengan cara klik tombol “Update Profile” maka jika data berhasil diperbarui sistem akan memberikan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.55.



Gambar 4. 55 Notifikasi Ubah *Profile Seller* Berhasil

Table 4. 12 Kesimpulan Pengujian Halaman *Profile Seller*

| Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|--------------------------|----------------------------|--|----------|
| Form edit <i>profile</i> | Menambahkan alamat lengkap | Sistem menerima dan memberikan notifikasi “Berhasil” | Berhasil |

4.5 Pengujian Menu *Customer*

4.5.1 Pengujian Menu Halaman *Dashboard Customer*

Pengujian Menu Halaman *Dashboard Customer* ini adalah halaman yang digunakan oleh *customer* untuk melihat semua aktifitas yang dilakukan oleh *customer* dalam membeli sebuah produk, untuk tampilannya dapat dilihat pada gambar 4.56.

Gambar 4. 56 Halaman *Dashboard* dan Histori Pembelian *Customer*

Jika customer ingin melakukan pembukaan toko pada aplikasi ini, maka customer dapat klik tombol “Buka Toko Sekarang” maka sistem akan mengarahkan kehalaman pengisian formulir pembukaan toko seperti gambar 4.57.

CUSTOMER BUANA STORE

Buka Toko

Foto Profile
Choose Files No file chosen

Nama Toko
Rina Fashion

Nomor Telephone (aktif)
087865454321

Foto Toko
Choose File No file chosen

Nama Desa
Tapung Makmur

Nama Jalan
Sukajadi

Nama Bank
Mandiri

Nomor Rekening
8787656445

Isi Alamat Lengkap Toko
Sp. 7 Toko Rina Fashion depan KUD

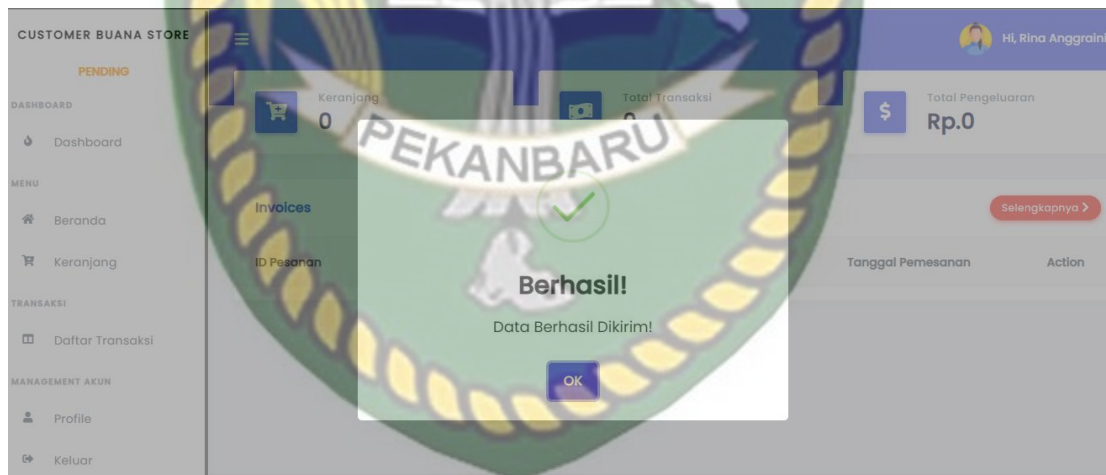
Penting:

- Mohon untuk mengisi formulir pembukaan toko dengan data yang valid.
- Nama pemilik rekening wajib sama dengan nama pemilik toko.
- Data anda akan di proses paling lama 2 hari pada jam kerja.

Batal Simpan

Gambar 4. 57 Halaman Menu Pembukaan Toko

Jika data sudah terisi semua maka langkah selanjutnya untuk menyimpan data agar dapat diproses oleh admin, jika data berhasil di kirim maka sistem akan memberikan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.58.



Gambar 4. 58 Notifikasi Data Pembukaan Toko Berhasil Dikirim

Table 4. 13 Kesimpulan Pengujian Pembukaan Toko *Customer*

| Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|---------------------|--|--|----------|
| Form pembukaan toko | Menginputkan data data seperti foto profil, nama toko, nomor telephone, foto toko atau usaha, nama desa, nama jalan, nama bank, nomor rekening, alamat lengkap | Sistem menerima dan memberikan notifikasi “Berhasil” | Berhasil |

4.5.2 Pengujian Menu Transaksi Saya

Pengujian Menu Transaksi Saya ini adalah halaman transaksi *customer* yang sudah melakukan pembelian produk, maka tampilan dari halaman menu transaksi saya dapat dilihat pada gambar 4.59.

CUSTOMER BUANA STORE

Hi, Muhammad Habib

Data Transaksi Saya

Show 10 entries Search:

| No. | Nama | Kode Produk | Nama Produk | No. Hp | Jumlah | Tanggal | Status | Harga |
|-----|-------|---------------|-----------------|--------------|--------|---------------|----------|--------|
| 1 | Habib | BSTORE-256704 | Boneka | 089865433421 | 1 | 21 Maret 2022 | DIBAYAR | 230000 |
| 2 | Zain | BSTORE-731479 | Sweetener Rajut | 087654321234 | 1 | 22 Maret 2022 | MENUNGGU | 137000 |

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous Next

Buka Toko Sekarang

Copyright © 2022 - CUSTOMER Buana store

Gambar 4. 59 Halaman Data Transaksi *Customer*

Jika customer ingin mencetak data transaksi pembelian sebuah produk yang telah dibeli, maka customer dapat mengklik tombol “Cetak Transaksi” maka secara otomatis sistem akan mencetak data transaksi customer dengan file pdf seperti gambar 4.60.

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

BUANASTORE

DATA LAPORAN TRANSAKSI CUSTOMER

An. Muhammad Habib

| No | Nama | Kode Produk | Nama Produk | Telepon | Jumlah | Tanggal | Status Pembayaran | Harga |
|--------------|-------|---------------|-----------------|--------------|--------|---------------|-------------------|-------------------|
| 1 | Habib | BSTORE-256704 | Boneka | 089865433421 | 1 | 21 Maret 2022 | DIBAYAR | Rp.230,000 |
| 2 | Zain | BSTORE-731479 | Sweetener Rajut | 087654321234 | 1 | 22 Maret 2022 | MENUNGGU | Rp.137,000 |
| Total | | | | | | | | Rp.367,000 |

Selasa, 22 Maret 2022

Muhammad Habib

Gambar 4. 60 Hasil Cetak Data Transaksi *Customer*

Table 4. 14 Kesimpulan Pengujian Halaman Transaksi Pembelian *Customer*

| Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|------------------------|--|---|----------|
| Button cetak transaksi | <i>Download</i> data transaksi dengan <i>output file pdf</i> | Sistem menerima dan langsung mendownload data transaksi | Berhasil |

4.5.3 Pengujian Menu *Profile Customer*

Pengujian Menu Profile Customer ini adalah halaman yang digunakan oleh *customer* untuk melihat dan mengubah data akun atau *profile* jika ada kesalahan atau ada yang ingin diperbarui untuk tampilan dari halaman menu *profile customer* dapat dilihat pada gambar 4.61.

**Gambar 4. 61** Halaman *Profile Customer*

Jika *customer* ingin mengubah dan mengisi data *profile* maka dapat dilakukan dengan cara klik tombol “Edit Profile” maka sistem akan mengarahkan kehalaman edit *profile* seperti gambar 4.62.

CUSTOMER BUANA STORE

Hi, Muhammad Habib

DASHBOARD

- Dashboard

MENU

- Beranda
- Keranjang

TRANSAKSI

- Daftar Transaksi

MANAGEMENT AKUN

- Profile
- Keluar

Buka Toko Sekarang

Edit Profile Saya

Foto Profile

Email Address

Nama Lengkap

Nomor Hp / Wa

Nama Desa

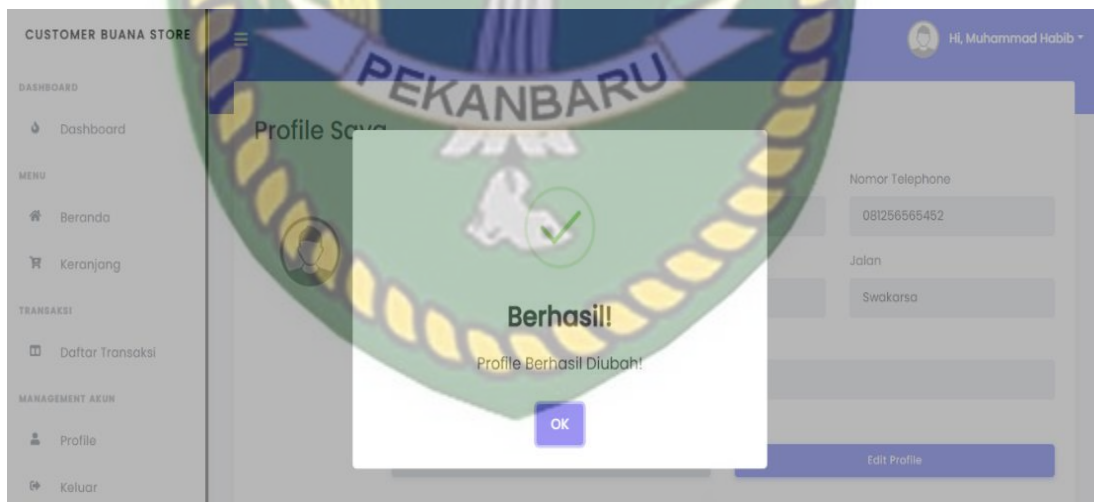
Kota Bangun

Nama Jalan

Alamat

Gambar 4. 62 Halaman Edit *Profile Customer*

Jika data sudah di perbarui sesuai dengan keinginan maka untuk menyimpan data dapat dilakukan dengan cara klik tombol “Update Profile” jika data berhasil diubah maka sistem akan memberikan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.63.



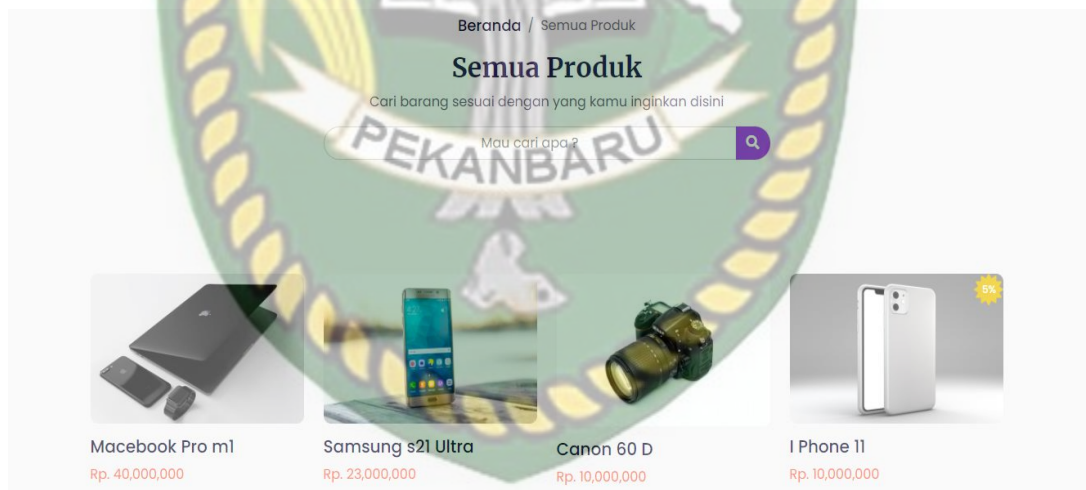
Gambar 4. 63 Notifikasi Edit *Profile Customer* Berhasil

Table 4. 15 Kesimpulan Pengujian Halaman *Profile Customer*

| Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|--------------------------|----------------------------|--|----------|
| <i>Form edit profile</i> | Menambahkan alamat lengkap | Sistem menerima dan memberikan notifikasi “Berhasil” | Berhasil |

4.6 Pengujian Pembelian Produk

Jika *customer* atau *seller* ingin melakukan pembelian sebuah produk, maka mereka dapat langsung menuju ke menu halaman produk untuk mencari barang yang mereka inginkan dan halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 4.64.



Gambar 4. 64 Halaman Semua Produk

Customer dapat mencari barang yang mereka inginkan pada kolom pencarian untuk mencari barang maka jika barang tersebut ada maka akan keluar barang yang sesuai dengan yang mereka inginkan seperti gambar 4.65.



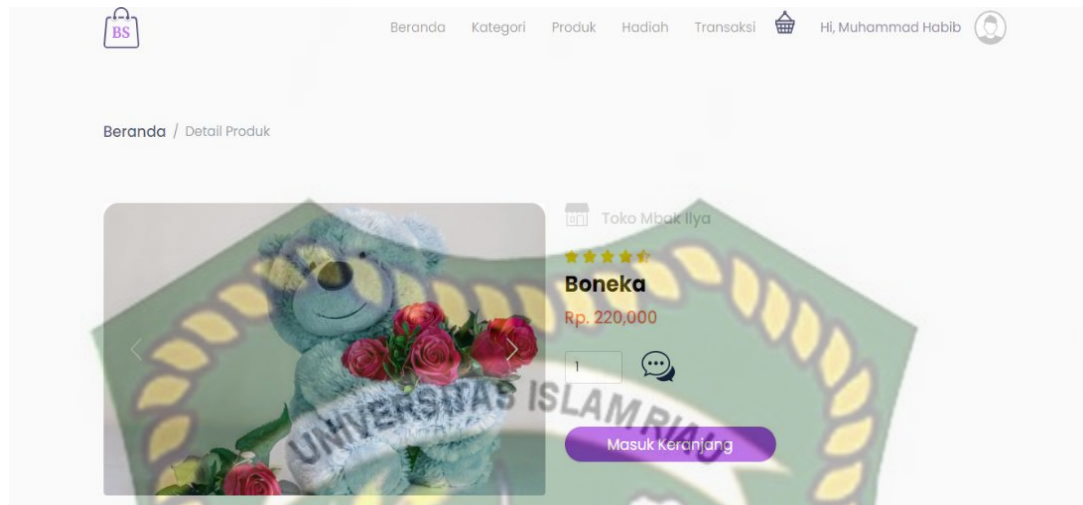
Gambar 4. 65 Halaman Pencarian Berdasarkan Nama Produk

Namun jika customer tidak menemukan barang yang mereka cari pada kolom komentar maka sistem akan memberikan notifikasi “Barang belum tersedia” seperti gambar 4.66.



Gambar 4. 66 Halaman Pencarian Jika Produk Belum Tersedia

Jika sudah mendapatkan barang yang mereka inginkan maka akan diarahkan kehalaman detail dari produk tersebut seperti gambar 4.67



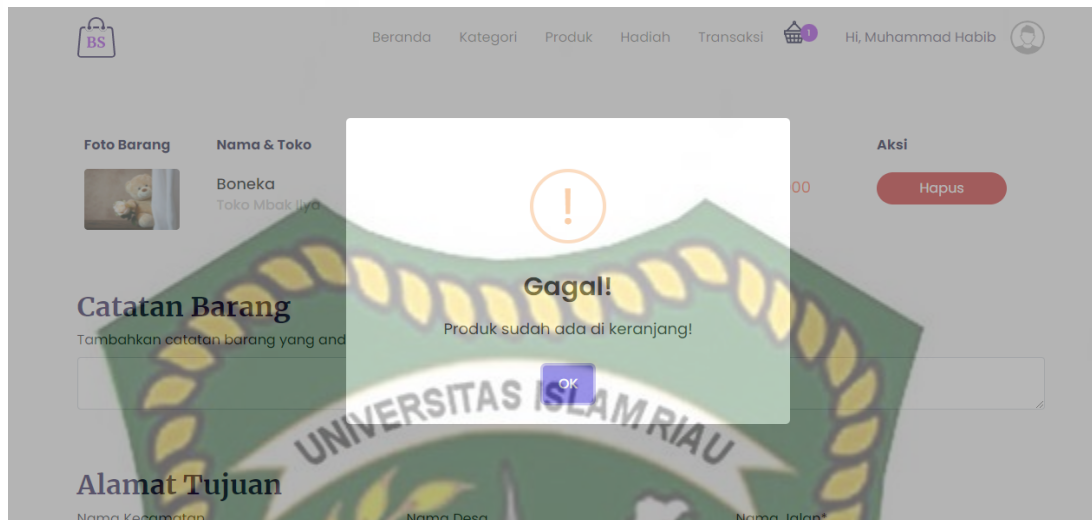
Gambar 4. 67 Halaman Detail Produk

Jika *customer* ingin menambahkan barang kedalam keranjang maka dapat klik tombol “Masuk Keranjang” maka secara otomatis sistem akan memberika notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.68.



Gambar 4. 68 Notifikasi Produk Berhasil Dimasukan Keranjang

Namun jika *customer* sebelumnya telah menambahkan sebuah produk dan *customer* tersebut ingin menambahkan produk yang sama kedalam keranjang, maka sistem akan memberikan notifikasi “Gagal” seperti gambar 4.69.



Gambar 4. 69 Notifikasi Jika Produk Sudah Tersedia Dikeranjang

Jika produk telah dimasukkan kedalam keranjang *customer* dapat merubah jumlah barang yang diinginkan pada tombol berwarna hijau untuk menambahkan jumlah barang, tombol warna kuning untuk mengurangi jumlah, lalu *customer* bisa memasukkan alamat tujuan pengiriman barang seperti gambar 4.70.

Gambar 4. 70 Halaman Alamat Tujuan

Jika data alamat tujuan pengiriman sudah diinputkan dengan data yang valid, maka *customer* juga bisa melihat rincian harga yang harus dibayar pada barang tersebut, seperti gambar 4.71.

| Rincian Harga | |
|-------------------------|-------------------|
| Kode Produk | BSTORE-256704 |
| Harga | Rp.220,000 |
| Nama Barang | Boneka |
| Jumlah Pesanan | 1 |
| Diskon | 0% |
| Ongkir | Rp.10,000 |
| <hr/> | |
| Biaya Admin | Rp.5,000 |
| Kode Unik | 553 |
| <hr/> | |
| Total Pembayaran | Rp.235,553 |

Pembayaran

Nb: Harap pastikan barang yang anda pilih sudah sesuai, dan alamat tujuan sudah benar.

[Checkout Barang Sekarang](#)

[cara pembayaran?](#)

Gambar 4. 71 Halaman Rincian Harga

Namun jika customer ingin membatalkan pesanan atau ingin menghapus barang dapat klik tombol “Hapus” maka sistem akan menghapus barang dari keranjang dan menampilkan notifikasi “Berhasil” seperti gambar 4.72.

Beranda Kategori Produk Hadiah Transaksi Hi, Muhammad Habib

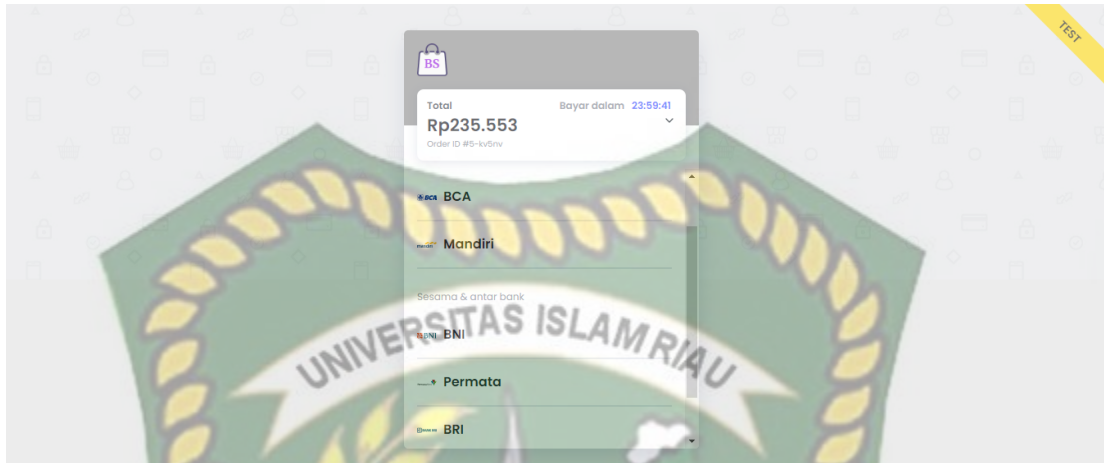
Berhasil Dihapus!

Produk berhasil dihapus dari keranjang.

[OK](#)

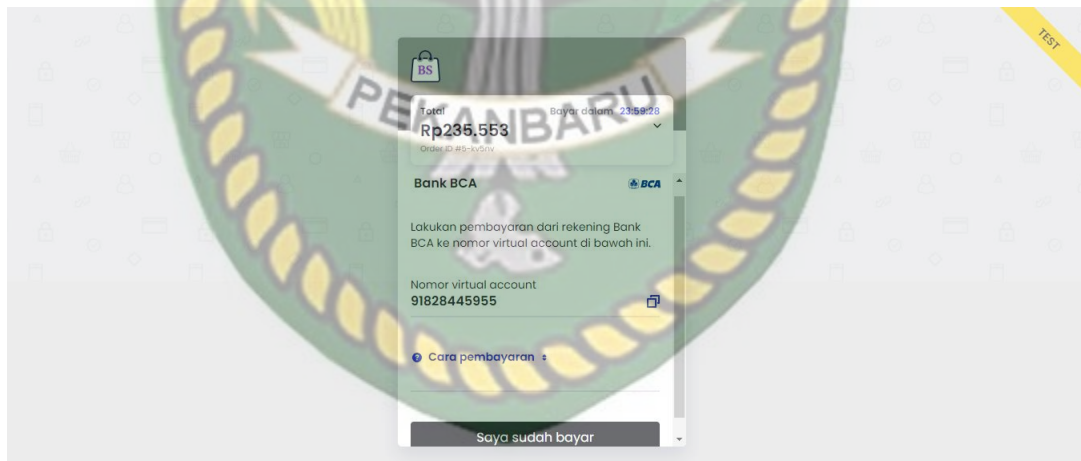
Gambar 4. 72 Notifikasi Produk Berhasil Dihapus Dari Keranjang

Jika data sudah terisi dengan benar dan alamat sudah sesuai tujuan, maka langkah selanjutnya adalah klik tombol *checkout* barang untuk membuat pesanan dan untuk melakukan pembayaran barang. Maka sistem akan mengarahkan kehalaman midtrans untuk memilih metode pembayaran seperti gambar 4.73.



Gambar 4. 73 Halaman Pilih Bank Pembayaran

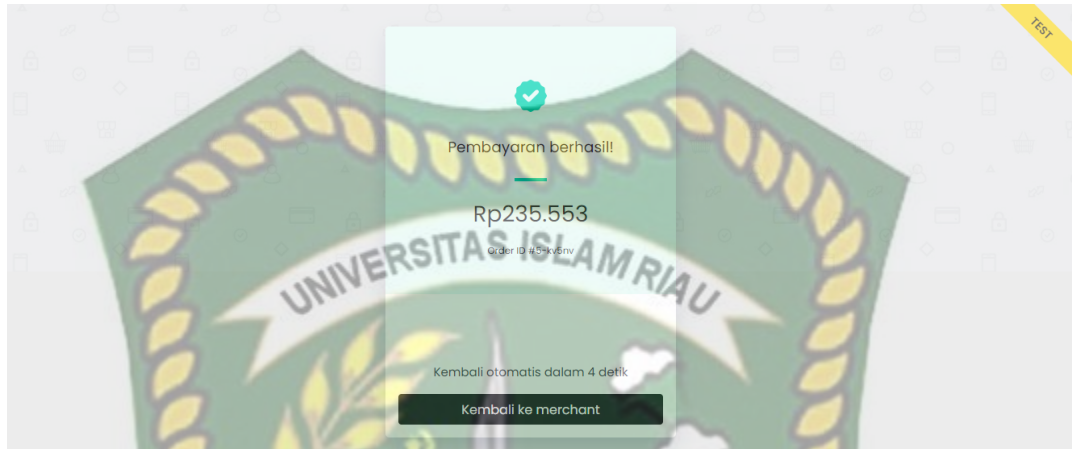
Jika sudah customer bisa memilih metode pembayaran melalui bank yang terdaftar pada aplikasi ini sebagai contoh bank BCA maka sistem akan mengarahkan kehalaman rekening pembayaran seperti gambar 4.74.



Gambar 4. 74 Halaman Rekening Pembayaran

Jika sudah muncul nomor rekening pembayaran maka selanjutnya untuk mengirim dengan jumlah yang tertera pada total pembayaran tersebut, agar pembayaran dapat berhasil, jika *customer* sudah melakukan pembayaran, maka sistem

akan secara otomatis merubah status pembayaran menjadi “DIBAYAR” dan tampilan sistem akan berubah seperti gambar 4.75.



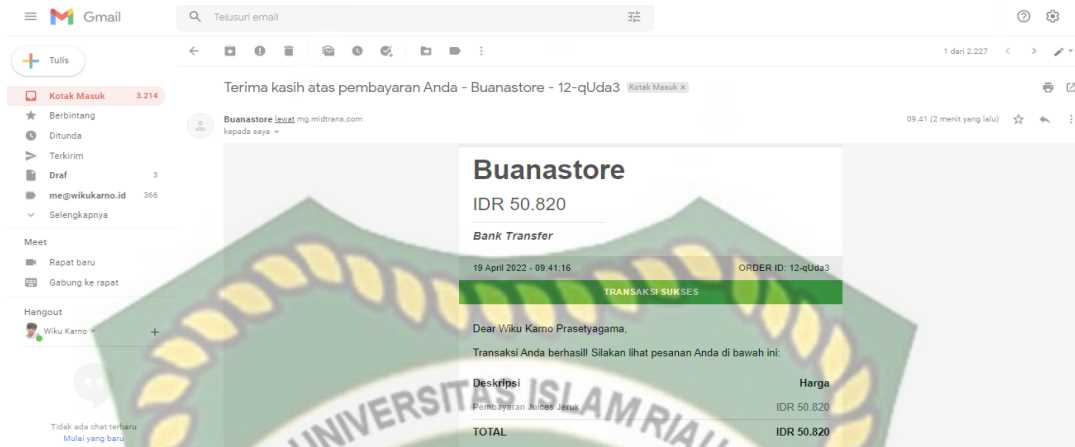
Gambar 4. 75 Halaman Pembayaran Berhasil Diterima

Sistem akan memberikan notifikasi pembayaran berhasil, dan dalam waktu lima detik akan diarahkan kehalaman seperti gambar 4.76.



Gambar 4. 76 Notifikasi Pembayaran Berhasil

Setelah *customer* melakukan pembayaran maka sistem juga akan memberikan notifikasi melalui email, yaitu bukti pembayaran yang harus dibayar oleh *customer* dari barang yang telah dibeli dari *seller* seperti gambar 4.77.



Gambar 4. 77 Notifikasi Email Pembayaran Berhasil

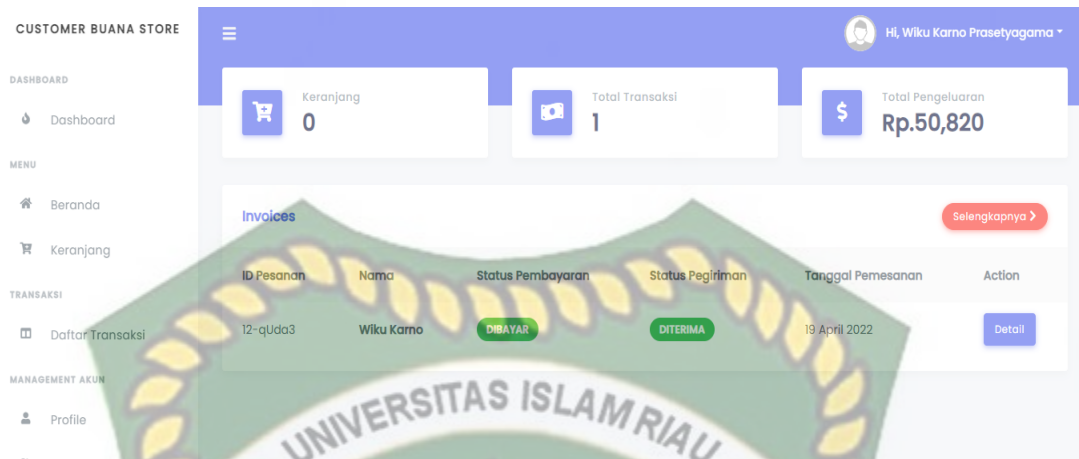
Jamun jika pembayaran sudah dibayar maka status pembayaran akan otomatis berubah pada menu transaksi atau menu *invoices* seperti gambar 4.78.



Gambar 4. 78 Halaman *Invoice* Transaksi Pembelian

Maka setelah itu seller akan langsung memproses barang pesanan *customer* dan langsung mengatarkan kealamat tujuan.

Jika *customer* telah menerima barang, maka kurir dari toko tersebut akan konfirmasi kepemilik toko kalau barang sudah diterima oleh *customer* dan status pengiriman akan berubah menjadi “Diterima” seperti gambar 4.79.



Gambar 4. 79 Halaman Invoice Jika Barang Sudah Diterima

Customer juga bisa melihat detail barang yang telah dipesan dengan cara klik tombol detail maka akan diarahkan kehalaman detail barang seperti gambar 4.80.



Gambar 4. 80 Halaman Detail Transaksi Pembelian Produk

Table 4. 16 Kesimpulan Pengujian Pembelian Barang dan Pembayaran

| No. | Komponen Yang Diuji | Skenario Pengujian | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|-----|---------------------|--------------------|-----------------------|----------|
| 1 | Form pencarian | Memasukkan nama | Sistem menerima | Berhasil |

| | | | | |
|---|----------------------------------|---|---|----------|
| | produk | barang | dan memberikan barang yang tersedia | |
| 2 | Button tambah produk kekeranjang | Mengirimkan id barang yang dipilih | Sistem menerima dan memberikan notifikasi “Berhasil Ditambahkan” | Berhasil |
| 3 | Button hapus produk | Menghapus produk dari keranjang | Sistem menerima dan memberikan notifikasi “Berhasil dihapus dari keranjang” | Berhasil |
| 4 | Button checkout produk | Mengirimkan data pembelian barang ke midtrans | Sistem menerima dan mengarahkan kehalaman bank pembayaran. | Berhasil |

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penggunaan aplikasi jual beli *online* ini dapat memudahkan para masyarakat dalam melakukan pembelian dan pencarian produk disekitar mereka dan juga memudahkan para pedagang yang memiliki bisnis atau usaha dapat memasarkan produk mereka khususnya pada daerah Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar.

Dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem hingga pembuatan program sampai dengan selesai, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari sistem yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat dapat mencari barang sesuai dengan yang mereka inginkan menggunakan aplikasi ini.
2. Dengan adanya aplikasi ini masyarakat yang memiliki usaha atau memiliki bisnis UMKM dapat memasarkan produk mereka.
3. Para pedagang dapat dengan mudah untuk memonitoring transaksi penjualan dan pembelian pada aplikasi ini.

5.2 Saran

Pada akhir dari penelitian ini, penulis memberikan saran semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis maupun bagi penelitian selanjutnya, serta memudahkan para pedagang dan masyarakat kecamatan tapung hilir kabupaten

kampar dalam melakukan transaksi jual beli online pada aplikasi ini, dengan ini penulis ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Aplikasi ini masih sangat sederhana dan masih butuh banyak perbaikan dan pengembangan dari sisi tampilan pengguna, logika program serta keamanan aplikasi.
2. Aplikasi ini masih tergolong skala kecil yaitu kecamatan, jika banyak pengguna yang menyukai dengan aplikasi ini sebaiknya untuk di kembangkan secara luas.
3. Utamakan keamanan data dan tampilan pengguna supaya lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi jual beli online ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Atmala, R. A., & Ramadhani, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Surat Menyurat Di Kementerian Agama Kabupaten Kampar. *Jurnal Intra Tech*, 4(1), 27–38.
- Haerulah, E., & Ismiyatih, S. (2017). Aplikasi e-commerce penjualan souvenir pernikahan pada toko “XYZ.” *Jurnal Prosisko*, 4(1), 43–47. <https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/download/146/208>
- HAM, H. (2018). *Kelebihan Menggunakan Laravel Web Development*. Socs.Binus.Ac.Id. <https://socs.binus.ac.id/2018/12/13/kelebihan-menggunakan-laravel-web-development/>
- Ismail, I. (n.d.). *Payment Gateway Pengertian, Cara Kerja, dan Manfaatnya*. Www.Accurate.Id. Retrieved November 3, 2021, from <https://accurate.id/bisnis-ukm/payment-gateway-adalah/>
- Kasmi, K., & Candra, A. N. (2017). Penerapan E-Commerce Berbasis Business To Consumers Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu. *Jurnal AKTUAL*, 15(2), 109. <https://doi.org/10.47232/aktual.v15i2.27>
- Mardian, A., Budiman, T., Haroen, R., & Yasin, V. (2021). Perancangan Aplikasi Pemantauan Kinerja Karyawan Berbasis Android Di Pt. Salestrade Corp. Indonesia. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(3), 169. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>
- Muchtar, A. Z. (2019). *PERANCANGAN WEB E-COMMERCE UMKM RESTORAN BAKSO AREMA MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL* Ahmad Zaini Muchtar Abstrak. 5(1), 26–33.

- Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). Definisi Diagram Konteks. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*, 9, 48.
- Pratama, F. R., Santoso, N., & Fanani, L. (2020). Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Payment Gateway Midtrans. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1133–1140.
- Setiawan, R. (2021). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Www.Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>
- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Tabrani, M., Suhardi, & Priyandaru, H. (2021). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 13–21. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/ilmiahm-progress/article/download/598/569%0A>