

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DAERAH RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS TEKNIK**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE
MARKETPLACE BAHAN POKOK DI PEKANBARU**

SKRIPSI

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



DISUSUN OLEH:

ROYAN PERMANA RIVALDI
143510586

FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Royan Permana Rivaldi
NPM : 143510586
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perancangan dan Pembuatan Website Marketplace
Bahan Pokok di Pekanbaru

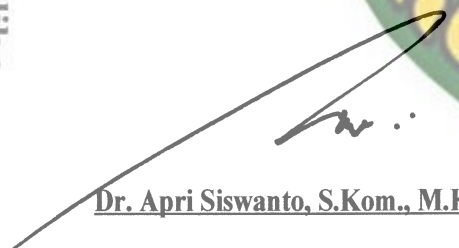
Format sistematika dan pembahasan materi pada masing-masing bab dan sub bab dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kriteria - kriteria dalam metode penulisan ilmiah. Oleh karena itu, skripsi ini dinilai layak dapat disetujui untuk disidangkan dalam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

Pekanbaru, 30 November 2021

Disahkan Oleh

Ketua Prodi Teknik Informatika

Dosen Pembimbing


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


Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI

Nama : Royan Permana Rivaldi
NPM : 143510586
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perancangan dan Pembuatan Website Marketplace
Bahan Pokok di Pekanbaru

Skripsi ini secara keseluruhan dinilai telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kaidah-kaidah dalam penulisan penelitian ilmiah serta telah diuji dan dapat dipertahankan 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 1 Oktober 2021** dan disetujui serta diterima untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Bidang Ilmu **Teknik Informatika**.

Pekanbaru, 30 November 2021

Tim Penguji

1. Dr. Arbi Haza Nasution, B.IT(Hons)., M.IT Sebagai Tim Penguji I

2. Ir. Des Suryani, M.Sc

Sebagai Tim Penguji II

Disahkan Oleh

Ketua Prodi Teknik Informatika

Dosen Pembimbing

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

Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Royan Permana Rivaldi
Tempat/TglLahir : Kampar Kiri / 31 Juli 1996

Adalah mahasiswa Universitas Islam Riau yang terdaftar pada :

Fakultas : Teknik
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 **“Perancangan dan Pembuatan Website Marketplace Bahan Pokok di Pekanbaru”**.

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, 30 November 2021
Yang membuat pernyataan,



Royan Permana Rivaldi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Website Marketplace Bahan Pokok di Pekanbaru”

Penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan diselesaikannya skripsi ini penulis mempersembahkannya kepada:

1. Kedua orang tua, ibu Sri Muharti dan ayah Bambang Rifai, yang telah memberikan doa yang tidak pernah putus dan selalu berkorban agar anaknya menjadi orang yang sukses.
2. Kakakku Rifia Rahmadani, yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
4. Bapak Arbi Haza Nasution, B. IT (Hons), M. IT dan ibu Ir. Des Suryani, M.Sc sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan dalam pembuatan laporan skripsi ini.
5. Teman-teman Cyberpaw, bang bima, didit, sonya, dedi, dodo, jepri yang telah banyak membantu, mengajari dan kadang-kadang nyusahin di dalam dan di luar perkuliahan.

6. Orang-orang yang sering bertanya “kapan wisuda?”, kalian adalah salah satu alasan terselesaikannya skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Website Marketplace Bahan Pokok di Pekanbaru” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Riau.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat kami harapkan demi terciptanya proposal yang lebih baik lagi untuk masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap dengan adanya laporan skripsi ini dapat bermanfaat dalam masyarakat dan dapat dikembangkan lebih lanjut

Pekanbaru, 18 januari 2021

Royan Permana Rivaldi

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE MARKETPLACE BAHAN POKOK DI PEKANBARU

ROYAN PERMANA RIVALDI

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Riau

Email: royanpermana@student.uir.ac.id

ABSTRAK

Pada saat ini dunia sedang digemparkan dengan adanya virus Covid-19. Untuk mengatasinya, pemerintah menerapkan kebijakan *social distancing*, *physical distancing* dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Kebijakan ini telah mengurangi hingga menghentikan berbagai aktivitas masyarakat khususnya pada sektor perdagangan. Banyak tempat perbelanjaan seperti pasar yang sepi bahkan tutup sehingga masyarakat tidak dapat memenuhi kebutuhan pokok yang harus terpenuhi setiap harinya.

Untuk itu dibutuhkan sebuah sarana yang dapat membantu masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari yang juga dapat mendukung kebijakan pemerintah. Sistem yang dimaksud adalah sebuah *marketplace* yang menyediakan tempat bagi penjual dan pembeli untuk dapat melakukan aktivitas jual beli bahan pokok dengan mudah. Selain itu juga dapat memberikan rekomendasi olahan kepada pengguna berdasarkan produk yang pengguna beli.

Berdasarkan pengujian, telah didapatkan nilai indeks berdasarkan perhitungan dari kuisioner yang diberikan kepada 20 orang responden yaitu lebih dari 80 %. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya *marketplace* ini masyarakat merasa sangat terbantu dalam proses jual beli untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Kata Kunci: marketplace, bahan pokok, python, django

DESIGN AND DEVELOPMENT OF BASIC NECESSITIES MARKETPLACE WEBSITE IN PEKANBARU

ROYAN PERMANA RIVALDI

Informatics Engineering Department, Faculty of Engineering , Riau Islamic
University

Email: royanpermana@student.uir.ac.id

ABSTRACT

Right now the world is in shock with the Covid-19 virus. To overcome this, the government implemented social distancing, physical distancing and Large-Scale Social Restrictions (PSBB) policies. This policy has reduced or stopped various community activities, especially in the trade sector. Many shopping places such as markets are deserted and even closed so that people cannot fulfill their basic needs that must be met every day.

For that we need a facility that can help the community to meet their daily needs that can also support government policies. The system in question is a marketplace that provides a place for sellers and buyers to be able to carry out buying and selling basic commodities easily. In addition, it can also provide recommendations for processed recipes to users based on the products the user buys.

Based on the test, the index value has been obtained based on the calculation of the questionnaire given to 20 respondents, which is more than 80 %. So it can be concluded that with this marketplace, people feel very helpful in the buying and selling process to meet their daily needs.

Keywords: marketplace, basic necessities, python, django

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI	
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
4.1 Latar Belakang	1
4.2 Identifikasi Masalah	2
4.3 Batasan Masalah.....	3
5.1 Rumusan Masalah	3
5.2 Tujuan	3
5.3 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5

2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 E-Marketplace.....	6
2.2.2 Python.....	7
2.2.3 Django Web Framework	8
2.2.4 Database	9
2.2.5 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	9
2.2.6 Flowchart.....	10
2.2.7 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Alat Penelitian.....	13
3.1.1 Perangkat Keras	13
3.1.2 Perangkat Lunak	13
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	14
3.3 Pengembangan Sistem.....	14
3.3.1 Diagram Konteks	15
3.3.2 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	16
3.3.3 Flowchart.....	18
3.3.4 Rancangan Database	21
3.3.5 Rancangan Desain <i>Output</i>	28
3.3.6 Rancangan Desain <i>Input</i>	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39

4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	39
4.1.1 Pengujian Form Login.....	39
4.1.2 Pengujian Form Registrasi	43
4.1.3 Pengujian Halaman Produk	46
4.1.4 Pengujian Halaman Keranjang	50
4.1.5 Pengujian Halaman Checkout.....	52
4.1.6 Pengujian Halaman Pembayaran Kartu Kredit/Debit	57
4.1.7 Pengujian Halaman Profile.....	60
4.1.8 Pengujian Halaman Alamat	63
4.1.9 Pengujian Halaman Status Pesanan dan Pembatalan.....	66
4.1.10 Pengujian Halaman Penjual.....	70
4.1.11 Pengujian Profile Toko.....	72
4.1.12 Pengujian Menu Produk Penjual.....	74
4.1.13 Pengujian Produk Yang Diproses dan Dikirim	77
4.1.14 Pengujian Pembatalan Pesanan Oleh Penjual.....	82
4.1.15 Pengujian Menu Rekomendasi Olahan	83
4.1.16 Pengujian Login Kurir.....	87
4.1.17 Pengujian Registrasi Kurir	91
4.1.18 Pengujian Menu Kupon Admin	95
4.1.19 Pengujian Menu Rekomendasi Olahan Admin.....	97
4.1.20 Pengujian Fitur Reset Password	100
4.2 Implementasi Sistem	105
4.3 Kesimpulan Implementasi Sistem	109

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Konteks <i>marketplace</i> bahan pokok	15
Gambar 3.2 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	16
Gambar 3.3 Flowchart Program	18
Gambar 3.4 Flowchart Subproses Belanja	19
Gambar 3.5 Flowchart Subproses Penjual	20
Gambar 3.6 Flowchart Subproses Olahan.....	20
Gambar 3.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	21
Gambar 3.8 Halaman Utama	28
Gambar 3.9 Halaman Detail Produk.....	29
Gambar 3.10 Halaman Profile.....	30
Gambar 3.11 Halaman Keranjang	31
Gambar 3.12 Halaman Toko	32
Gambar 3.13 Halaman Login	33
Gambar 3.14 Halaman Registrasi.....	34
Gambar 3.15 Halaman Checkout.....	35
Gambar 3.16 Halaman Pembayaran	36
Gambar 3.17 Halaman Input Toko	37
Gambar 3.18 Halaman Input Produk	38
Gambar 4.1 From Login Pengguna	39
Gambar 4.2 Pesan Peringatan Form Login	40
Gambar 4.3 Pesan Login Gagal.....	41

Gambar 4.4 Halaman Utama <i>Marketplace</i>	42
Gambar 4.5 Form Registrasi User	44
Gambar 4.6 Pesan Error Form Registrasi	45
Gambar 4.7 Halaman Produk	47
Gambar 4.8 Pengguna Tidak Dapat Melakukan Review	48
Gambar 4.9 Pengguna Dapat Memberikan Review	48
Gambar 4.10 Pengguna Telah Melakukan Review	49
Gambar 4.11 Halaman <i>Keranjang</i>	50
Gambar 4.12 Tambah Jumlah Produk	51
Gambar 4.13 Kurangi Jumlah Produk	51
Gambar 4.14 Hapus Produk Dari <i>Keranjang</i>	52
Gambar 4.15 Halaman Checkout.....	53
Gambar 4.16 Daftar Kelurahan di Kecamatan Marpoyan Damai	53
Gambar 4.17 Daftar Kelurahan di Kecamatan Senapelan	54
Gambar 4.18 Simpan Sebagai Alamat Default	54
Gambar 4.19 Menggunakan Alamat Default	55
Gambar 4.20 Pengujian Form Kupon	55
Gambar 4.21 Pengujian Kupon Tidak Terdaftar atau Tidak Berlaku.....	56
Gambar 4.22 Halaman Pembayaran	57
Gambar 4.23 Pesan Transaksi Sukses.....	58
Gambar 4.24 Simpan Data Kartu	58
Gambar 4.25 Gunakan Kartu Default Yang Disimpan	59
Gambar 4.26 Kesalahan Input Data Kartu	59

Gambar 4.27 Profile Pengguna.....	61
Gambar 4.28 Input Data Profile Harus Diisi.....	62
Gambar 4.29 Tampilan Menu Alamat	63
Gambar 4.30 Form Input Alamat	64
Gambar 4.31 Konfirmasi Hapus Alamat.....	65
Gambar 4.32 Daftar Pesanan.....	67
Gambar 4.33 Halaman Status.....	68
Gambar 4.34 From Pembatalan.....	69
Gambar 4.35 Halaman Dashboard Penjual	70
Gambar 4.36 Form Pembuatan Toko.....	71
Gambar 4.37 Halaman Profile Toko.....	72
Gambar 4.38 Pesan Peringatan Form Profile Toko.....	73
Gambar 4.39 Daftar Produk Yang Dijual	74
Gambar 4.40 Form Tambah dan Edit Produk.....	75
Gambar 4.41 Konfirmasi Hapus Produk.....	76
Gambar 4.42 Daftar Pesanan Masuk	78
Gambar 4.43 Aplikasi Kurir.....	78
Gambar 4.44 Detail Pesanan Pada Aplikasi Kurir	79
Gambar 4.45 Detail Pesanan Dalam Perjalanan.....	80
Gambar 4.46 Halaman Pesanan Dikirim Pada Dashboard Penjual	80
Gambar 4.47 Halaman Pesanan Selesai Pada Dashboard Penjual	81
Gambar 4.48 Form Pembatalan Untuk Penjual.....	82
Gambar 4.49 Pesan Peringatan Form Pembatalan.....	82

Gambar 4.50 Daftar Pesanan Yang Dibatalkan.....	83
Gambar 4.51 Halaman Rekomendasi Olahan	84
Gambar 4.52 Halaman Detail Olahan.....	85
Gambar 4.53 Halaman Pencarian Bahan Resep	86
Gambar 4.54 Halaman Login Kurir.....	87
Gambar 4.55 Pesan Peringatan Login Kurir	88
Gambar 4.56 Pesan Login Kurir Gagal.....	89
Gambar 4.57 Halaman Dashboard Kurir	90
Gambar 4.58 Form Registrasi Kurir	92
Gambar 4.59 Pesan Kesalahan Form Registrasi.....	93
Gambar 4.60 Tampilan Menu Data Kupon	95
Gambar 4.61 Tampilan Halaman Input Kupon	95
Gambar 4.62 Tampilan Menu Rekomendasi Olahan.....	97
Gambar 4.63 Form Input dan Edit Rekomendasi Olahan.....	98
Gambar 4.64 Pesan Kesalahan Form Input Rekomendasi Olahan.....	99
Gambar 4.65 Input Email Untuk Reset Password	101
Gambar 4.66 Email Telah Dikirim.....	101
Gambar 4.67 Email Instruksi Reset Password	102
Gambar 4.68 Halaman Reset Password	102
Gambar 4.69 Pesan Kesalahan Pembuatan Password Baru	103
Gambar 4.70 Pesan Sukses Reset Password	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komponen <i>Data Flow Diagram</i>	10
Table 2.2 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	11
Tabel 2.3 Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	12
Tabel 3.1 Tabel User.....	22
Tabel 3.2 Tabel Profile	22
Tabel 3.3 Tabel Alamat.....	23
Tabel 3.4 Tabel Kecamatan.....	23
Tabel 3.5 Tabel Kelurahan.....	23
Tabel 3.6 Tabel Toko.....	23
Tabel 3.7 Tabel Item.....	24
Tabel 3.8 Tabel Kategori.....	24
Tabel 3.9 Tabel OrderItem.....	25
Tabel 3.10 Tabel Order.....	25
Tabel 3.11 Tabel Pembatalan.....	26
Tabel 3.12 Tabel Pembayaran.....	26
Tabel 3.13 Tabel Kupon.....	26
Tabel 3.14 Tabel Rekomendasi	27
Tabel 3.15 Tabel Itemlist	27
Tabel 3.16 Tabel Komentar.....	27
Tabel 4.1 Kesimpulan Pengujian Halaman Login.....	43
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Form Registrasi	45

Tabel 4.3 Tabel Pengujian Halaman Produk.....	49
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Keranjang	52
Tabel 4.5 Pengujian Halaman Checkout.....	56
Tabel 4.6 Pengujian Pembayaran Menggunakan Kartu.....	59
Tabel 4.7 Pengujian Profile Pengguna.....	62
Tabel 4.8 Pengujian Menu Alamat.....	65
Tabel 4.9 Pengujian Halaman Status dan Pembatalan.....	69
Tabel 4.10 Pengujian Halaman Penjual	71
Tabel 4.11 Pengujian Halaman Profile Toko	73
Tabel 4.12 Pengujian Menu Produk	76
Tabel 4.13 Pengujian Produk Yang Diproses dan Dikirim.....	81
Tabel 4.14 Pengujian Form Pembatalan	83
Tabel 4.15 Pengujian Menu Rekomendasi Olahan	86
Tabel 4.16 Pengujian Login Kurir.....	90
Tabel 4.17 Pengujian Registrasi Kurir	94
Tabel 4.18 Pengujian Menu Input Kupon Admin	96
Tabel 4.19 Menu Rekomendasi Olahan Admin	99
Tabel 4.20 Pengujian Fitur Reset Password.....	104
Tabel 4.21 Hasil Nilai Persentase Tiap Pertanyaan Kuesioner	108
Tabel 4.22 Interval Penilaian.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing

Lampiran 2 SK Penguji

Lampiran 3 Kartu Bimbingan

Lampiran 4 Berita Acara Ujian Skripsi

Lampiran 5 Surat Keterangan Bebas Plagiat



BAB I PENDAHULUAN

4.1 Latar Belakang

Saat ini dunia digemparkan dengan adanya wabah virus yang berasal dari China, yaitu Coronavirus atau COVID-19. Wabah ini dimulai dari Wuhan, China pada bulan Desember 2019. COVID-19 pertama kali dilaporkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 sejumlah dua kasus. Dengan munculnya COVID-19 pemerintah Indonesia mulai membuat kebijakan untuk masyarakat agar tidak melakukan aktivitas di luar rumah untuk menghindari meningkatnya penyebaran COVID-19.

Cara yang dilakukan pemerintah adalah dengan melakukan *social distancing*, *phsycal distansing* dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Kebijakan ini telah mengurangi dan bahkan menghentikan beragam aktivitas masyarakat, juga aktivitas sektor keuangan, perbankan serta ekspor impor menyebabkan terjadi penurunan angka pertumbuhan ekonomi negara. Kebijakan ini juga membuat sektor perdagangan menjadi sepi. Pasar-pasar sepi pembeli, mall sepi pengunjung dikarenakan pembatasan interaksi satu sama lain. Meskipun dibatasi, namun kebutuhan sehari-hari harus tetap terpenuhi. Untuk itu dibutuhkan sebuah *marketplace* agar pembeli tetap bisa membeli kebutuhan bahan pokok dan pedagang tetap dapat berjualan pada masa pandemi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, perkembangan website atau aplikasi online *marketplace* sangatlah cepat. Perkembangan ini juga memicu minat pelaku usaha untuk memanfaatkan internet sebagai sarana penjualannya

melalui website *marketplace* yang memfasilitasi proses jual beli dari berbagai toko. Alasan mengapa *marketplace* terkenal adalah karena kemudahan dan kenyamanan yang diberikan kepada penggunanya seperti jangkauan pasar yang jauh lebih luas serta. Sebuah *marketplace* memiliki konsep seperti pasar tradisional yang berbentuk virtual.

Dengan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka dibuatlah sebuah *marketplace* yang menyediakan bahan kebutuhan pokok agar dapat mempertemukan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli. Dengan adanya *marketplace*, setiap orang dapat melakukan aktivitas jual beli dengan mudah, cepat karena dapat dilakukan di mana saja. Yang membedakan sistem ini dengan *marketplace* lainnya adalah pada *marketplace* ini menyediakan rekomendasi resep olahan dari produk yang anda beli dan bahan apa saja yang dibutuhkan. Selain itu sistem ini juga dapat memberi tahu pengguna apakah bahan yang digunakan pada rekomendasi tersebut tersedia atau tidak di dalam sistem *marketplace*.

4.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul adalah :

- 1 Kebutuhan masyarakat yang harus terpenuhi setiap harinya terhalang karena adanya kebijakan *social distancing* dan *phsycal distancing*.
- 2 Terbatasnya interaksi yang bisa dilakukan antara penjual dan pembeli membuat aktivitas jual beli sulit dilakukan.

4.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana membuat *marketplace* yang memudahkan aktivitas jual-beli di masa wabah COVID-19.

- 1 *Marketplace* ini hanya tersedia untuk wilayah Pekanbaru.
- 2 Produk yang dijual dalam *marketplace* ini adalah bahan kebutuhan pokok sehari-hari.
- 3 Sistem yang dibuat berbasis website.

5.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan fakta-fakta yang ada maka dapat dirumuskan:

- 1 Bagaimana membuat sebuah *marketplace* yang dapat digunakan oleh penjual dan pembeli yang aman digunakan serta mudah digunakan di masa pandemi saat ini?
- 2 Apakah *marketplace* yang dibuat dapat membantu aktivitas jual-beli di masa pandemi ini?

5.2 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membangun *marketplace* yang memudahkan aktivitas jual-beli di masa pandemi.
2. Membantu penjual untuk memperluas jangkauan bisnis untuk mendapatkan lebih banyak calon pembeli.

3. Membantu pengguna untuk dengan mudah mencari dan membeli barang atau bahan yang dibutuhkan sehingga pengguna tidak perlu keluar rumah.
4. Menyediakan resep rekomendasi olahan yang dapat membantu pengguna mencari resep-resep baru.

5.3 Manfaat

Adapun manfaat dari sistem ini adalah:

1. Mempermudah aktivitas jual-beli di masa pandemi oleh siapa saja, di mana saja dan kapan saja.
2. Memperluas peluang bisnis bagi penjual kedai bahan pokok untuk mendapatkan lebih banyak calon pembeli.
3. Mempermudah pengguna untuk berbelanja kebutuhan pokok sehari-hari sehingga dapat mengurangi aktivitas di luar rumah.
4. Mempermudah pengguna untuk mencari resep-resep olahan baru.



BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian yang digunakan sebagai rujukan dalam sistem *marketplace* yang akan dibangun adalah yang pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rozul Imam, *et al.* (2018) dalam membangun *E-marketplace Original clothing* berbasis web. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi *e-marketplace original clothing* Indonesia yang dapat memudahkan para pemilik clothing store untuk memasarkan produknya, serta membantu para konsumen untuk membeli produk yang asli serta menghindari penipuan.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Robert Marco, *et al.* (2018) yang membangun website *e-marketplace* untuk usaha kecil menengah (UKM) kerajinan bambu Dusun Brajan. Penelitian ini dibuat bertujuan sebagai wadah para pengrajin kerajinan bambu Dusun Brajan untuk memasarkan produknya. Dengan menerapkan website *e-marketplace*, para pengrajin kerajinan bambu dapat dengan mudah untuk memasarkan produknya dengan jangkauan yang lebih luas.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ali Khumaidi (2018) yaitu perancangan aplikasi *marketplace* order baju pintar yang menggunakan web responsif untuk memudahkan customer mendesain sesuai selera. *Marketplace* tersebut menawarkan produk yang berkaitan dengan pakaian seperti butik yang menyediakan pakaian, jasa desain dan juga jahit. Penelitian ini dibuat demi

memudahkan kostumer dalam memilih desain , bahan dan jasa jahit sesuai dengan keinginan.

Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Wahana (2018) tentang rancang bangun *marketplace* produk kewirausahaan mahasiswa UPY berbasis *content management system*. Penelitian ini dibuat sebagai media produk yang dibuat oleh mahasiswa melalui program kewirausahaan yang dilaksanakan oleh Dirjen Pendidikan Tinggi. pengembangan dilakukan menggunakan *website* berbasis *content management system*, dan memiliki 3 kategori produk yaitu fashion, makanan ringan, dan elektronik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Moch. Husein, *et al* (2017) yaitu pembuatan *marketplace* sebagai media promosi *online* lembaga kursus dan pelatihan (LKP) provinsi Jawa Timur. Pada penelitian diharapkan dapat membantu penggunaanya untuk lebih mudah menemukan LKP yang baru dan sesuai dengan keinginannya yang tersedia di Provinsi Jawa Timur.

Berdasarkan pada penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, pada penelitian ini juga akan dibangun sebuah *marketplace*. Adapun topik permasalahan yang diangkat adalah perancangan *website marketplace* untuk kebutuhan pokok untuk memudahkan masyarakat dalam membeli kebutuhan pokok terutama pada masa pandemi COVID-19 saat ini.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 E-Marketplace

E-Marketplace merupakan sebuah aplikasi yang memfasilitasi proses jual beli dari berbagai toko. Sebuah *marketplace* berperan menjadi perantara dalam

transaksi online dengan menyediakan tempat berjualan dan fasilitas pembayaran. Menurut Brunn, Jensen, & Scovgaard (2002), *e-marketplace* dapat diartikan sebagai wadah bisnis interaktif yang menyediakan pasar dimana banyak perusahaan dapat terlibat dalam kegiatan *Business-to-Business* (B2B) atau kegiatan *e-business* lainnya.

Marketplace menjadi populer pertama kali pada tahun 1995, dimana pada saat itu mulai banyak orang yang menggunakan beberapa aplikasi *marketplace* seperti Amazon dan eBay. Dan pada tahun 1998, PayPal diluncurkan sehingga membuat transaksi online semakin mendapatkan lebih banyak kemudahan.

Pada dasarnya *marketplace* memiliki beberapa tipe, yaitu:

- 1 *Vertical marketplace*, menawarkan produk dengan tipe yang sama dari berbagai penjual.
- 2 *Horizontal marketplace*, menawarkan produk-produk dengan kategori yang berbeda.
- 3 *Global marketplace*, menawarkan berbagai macam produk dari berbagai penjual tanpa batasan.
- 4 *Hybrid marketplace*, menawarkan produknya sendiri dan juga dari penjual lainnya.

2.2.2 Python

Menurut Travis E. Oliphant (2007), python adalah *interpreted language* dengan sintak yang ekspresif dengan *style* yang menyerupai *pseudocode* yang dapat dieksekusi. Python adalah sebuah Bahasa pemrograman tingkat tinggi yang dikembangkan oleh Guido van Rossum pada tahun 1990 di *Stichting*

Mathematisch Centrum/Centrum Wiskunde & Informatica (CWI), Amsterdam dan saat ini dikembangkan oleh Python Software Foundation. Python memiliki *library* standar yang besar dan juga didukung komunitas yang besar juga. Python berfokus pada keterbacaan kode yang memiliki sintak kode yang sangat jelas.

2.2.3 Django Web Framework

Menurut Julia Plekhanove (2009), *Django* adalah *full-stack web framework* dari Python yang mendorong perkembangan yang pesat dan bersih dari desain yang pragmatis. *Django* menggunakan sistem dengan pola MTV (*Model, Template, View*). *Model* adalah layer yang digunakan untuk berhubungan dengan database, *Model* mewakili tabel pada database beserta atribut-atributnya. *Template* merupakan layer presentasi atau kerangka tampilan untuk HTML, XML, dan lainnya. Dan yang terakhir adalah *View*, berfungsi sebagai jembatan antara proses request dan menampilkan respon. *View* berisi logika aplikasi untuk mengolah data dari model ataupun proses lainnya lalu mengirimkannya ke dalam *Template*.

Django dikembangkan pada tahun 2003, tetapi tidak dirilis hingga tahun 2005 oleh beberapa web developer yang bekerja untuk membuat *newspaper website*. Kemudian developer tersebut menulis ulang kode-kode yang pernah mereka buat dan menerapkan beberapa *design pattern*, yang lalu disebarkan sebagai project *open source* dengan nama "Django" pada bulan juli 2005.

2.2.4 Database

Menurut Williams dan Sawyer (2011), database adalah kumpulan file yang saling terkait atau tabel yang berisi data. Database merupakan kumpulan data

yang terorganisir dan saling terkait yang dirancang dan dibangun untuk suatu tujuan tertentu. Database disimpan secara sistematis di dalam komputer untuk dapat diolah dan dimanipulasi menggunakan aplikasi untuk menghasilkan informasi.

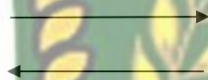
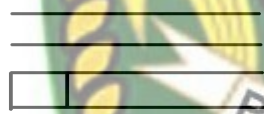
Database Management System (DBMS) merupakan perangkat lunak yang berguna agar pengguna dapat berinteraksi dengan database untuk menganalisa, menambah mengubah, dan menghapus data yang ada di dalam database. DBMS diklasifikasikan berdasarkan model database yang digunakannya yaitu *relational database* dan *non-relational database*.

2.2.5 *Data Flow Diagram (DFD)*

Menurut Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2013), DFD adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran data yang mengalir dari masukan input hingga output dan dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail. DFD sesuai digunakan untuk memodelkan aplikasi yang mengimplementasikan pemrograman terstruktur karena membagi bagiannya dengan fungsi dan prosedur.

Adapun tujuan dari DFD adalah memberikan indikasi bagaimana informasi pada suatu data bergerak melalui sistem. Serta untuk menggambarkan fungsi-fungsi yang mentransformasikan aliran data.

Tabel 2.1 Komponen *Data Flow Diagram*

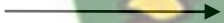
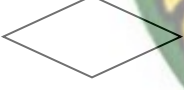
Simbol	Nama	Fungsi
	Terminator	Entitas eksternal/ dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
	Proses	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data.
	Alur Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
	Data Store	Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses

2.2.6 Flowchart

Menurut Jogiyanto (2015), *flowchart* merupakan bagan yang menunjukkan alur pada program, atau aliran prosedur yang terjadi pada sistem secara logika. *Flowchart* berfungsi untuk menunjukkan setiap langkah yang terjadi pada program secara berurutan saat program dimulai hingga program dihentikan.

Simbol-simbol yang digunakan pada *flowchart* adalah simbol standar yang dikeluarkan oleh *American National Standards Institute* (ANSI) dan *International Organization for Standardization* (ISO).

Table 2.2 Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Terminator</i>	Permulaan/akhir program
	Garis alir (flowline)	Arah aliran program
	<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	Proses	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	Input/output data	Proses input/output data, parameter, informasi
	<i>Predefined process</i> (sub program)	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program
	<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	<i>On page connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	<i>Off page connector</i>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

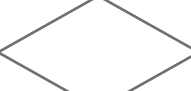
2.2.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Brady dan Loonam (2010), ERD adalah suatu teknik yang berfungsi untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi sebagai tahap analisis proyek pengembangan sistem. ERD merupakan sebuah model untuk

menggambarkan data yang saling berelasi dalam database yang akan didesain.

ERD berhubungan langsung dengan DFD yang menampilkan konten *data store*.

Tabel 2.3 Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Entity</i>	Data inti yang akan disimpan pada basis data
	<i>Weak Entity</i>	Entity yang tidak dapat diidentifikasi melalui atributnya dengan sendirinya
	<i>Associative Entity</i>	Digunakan pada many-to-many relationship
	<i>Attribute</i>	Field data yang disimpan dalam suatu entity
	<i>Key attribute</i>	Atribut yang mengidentifikasi suatu entity secara unik
	<i>Multivalued attribute</i>	Atribut yang memuat lebih dari satu nilai
	<i>Strong relationship</i>	Menghubungkan antar entity

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat Penelitian

Berikut di bawah ini merupakan daftar perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan serta pembuatan sistem pada tugas akhir ini :

3.1.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem *marketplace* ini adalah :

- 1 Processor : AMD FX-9830P
- 2 RAM : 8 GB
- 3 Harddisk Drive : 512 GB

3.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem *marketplace* ini adalah :

- 1 Sistem Operasi : Windows 10 Pro 64-bit
- 2 Bahasa pemrograman : Python, Javascript
- 3 Framework : Django, Bootstrap
- 4 Database : MariaDB
- 5 Web Browser : Google Chrome
- 6 IDE : Pycharm
- 7 Desain Logika Program : draw.io

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam membangun sebuah sistem diperlukan data yang sesuai dengan masalah yang dikerjakan, maka diperlukan metode pengumpulan data yang tepat agar mendapatkan data yang akurat. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah :

- 1 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berkaitan dengan topik penelitian dari buku, artikel, jurnal ilmiah, maupun dari sumber lainnya yang dapat dipertanggung jawabkan. Dengan menggunakan metode ini didapatkan beberapa jurnal ilmiah dan buku yang membahas tentang alur dan pembangunan *website marketplace*.

- 2 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung di tempat menggunakan pancaindra. Pada penelitian ini, observasi dilakukan pada beberapa *website marketplace* seperti shopee dan tokopedia. Dari observasi tersebut didapatkan bagaimana alur yang terjadi pada proses yang terjadi pada sisi pembeli dan juga pada sisi penjual.

3.3 Pengembangan Sistem

Sistem *marketplace* ini dirancang untuk membantu masyarakat Pekanbaru dalam aktivitas jual beli kebutuhan pokok sehari-hari. Sistem ini menyediakan fitur yang tersedia pada *marketplace* pada umumnya, yang membedakan sistem ini dengan *marketplace* lainnya adalah pada *marketplace* ini menyediakan

rekomendasi resep olahan dari produk yang anda beli dan bahan apa saja yang dibutuhkan. Selain itu sistem ini juga dapat memberi tahu pengguna apakah bahan yang digunakan pada rekomendasi olahan tersebut tersedia atau tidak di dalam sistem marketplace.

3.3.1 Diagram Konteks

Pada diagram ini dijelaskan lingkup sistem secara umum yang menggambarkan seluruh input menuju sistem dan output dari sistem. Berikut adalah gambaran secara umum dari sistem yang akan dibangun :

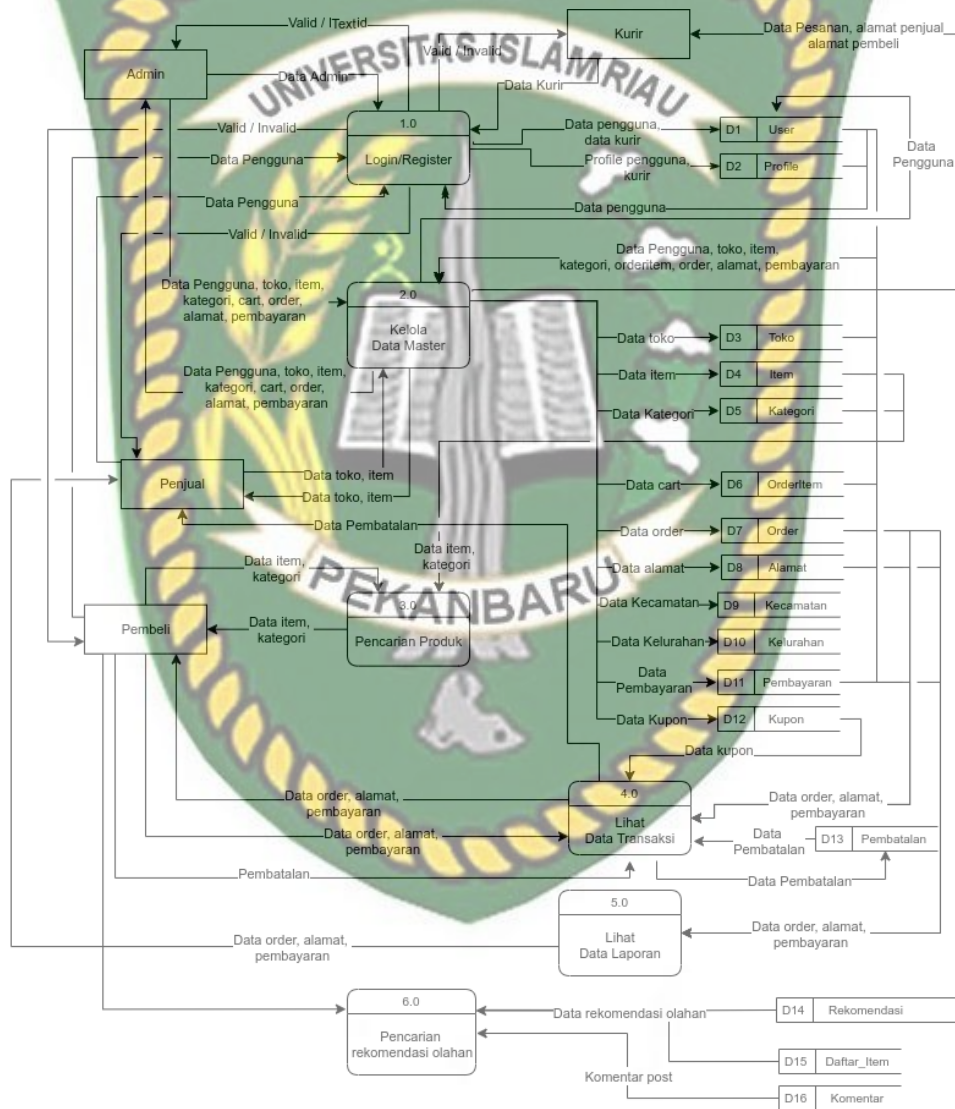


Gambar 3.1 Diagram Konteks *marketplace* bahan pokok

Dapat dilihat dari gambar di atas bahwa secara umum proses yang dilakukan oleh penjual adalah melakukan penginputan data toko dan barang yang akan dijualnya. Untuk pembeli saat akan membeli barang, data yang diinputkan adalah barang apa saja yang akan dibeli, lalu detail pemesanan seperti jumlah barang, alamat pengiriman dan juga metode pembayaran. Untuk output dari sistem, penjual akan mendapatkan laporan penjualan. Dan untuk pembeli akan mendapatkan detil pesanan serta detil pengiriman barang.

3.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Pada DFD, tujuannya adalah memecah sistem menjadi lebih kecil. Digambarkan pada diagram ini rancangan sistem dipecah menjadi beberapa fungsi, dan juga digambarkan alur data yang terjadi pada sistem yang terhubung antara satu sama lain.



Gambar 3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Dapat dilihat pada gambar di atas dimana proses yang terjadi pada sistem dipecah menjadi empat bagian yang lebih detail.

- 1 Proses pertama merupakan proses login atau registrasi dimana pengguna memasukkan username dan password yang dimiliki untuk login atau data-data yang diperlukan seperti nama, email, dan sebagainya untuk melakukan registrasi.
- 2 Proses kedua adalah proses mengelola data master, contohnya seperti menambah atau mengubah data pengguna serta penjual memasukkan data toko dan barang yang akan dijual.
- 3 Proses ketiga adalah proses pencarian produk yang dilakukan oleh pembeli dengan menggunakan produk item atau kategorinya.
- 4 Proses keempat adalah proses pemesanan yang memproses data pemesanan yang dilakukan oleh pembeli, penjual juga akan mendapatkan notifikasi dan data pesanan yang dilakukan.
- 5 Proses terakhir adalah pengolahan laporan pesanan yang diberikan kepada penjual serta pembeli.

3.3.3 Flowchart

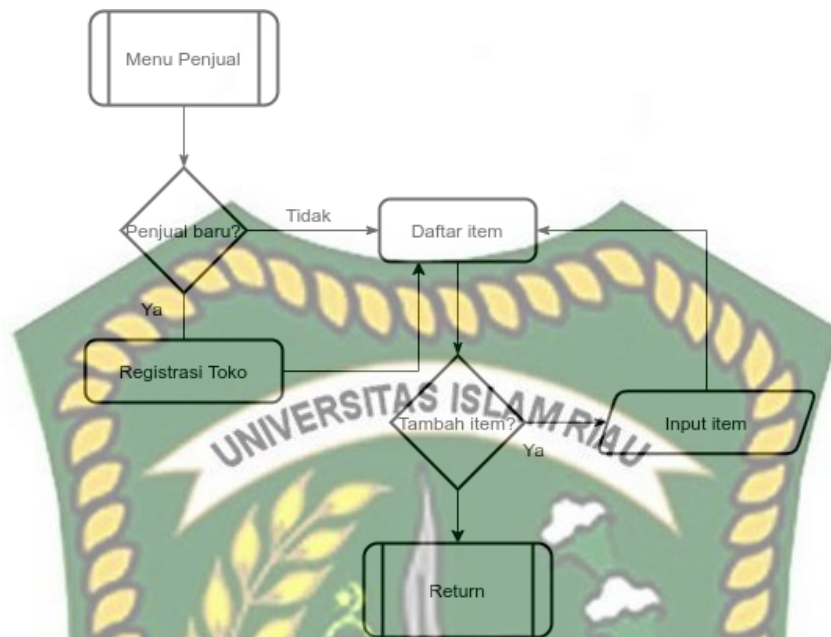
Berikut merupakan bagan yang menggambarkan aliran proses yang akan terjadi pada sistem yang akan dibangun.



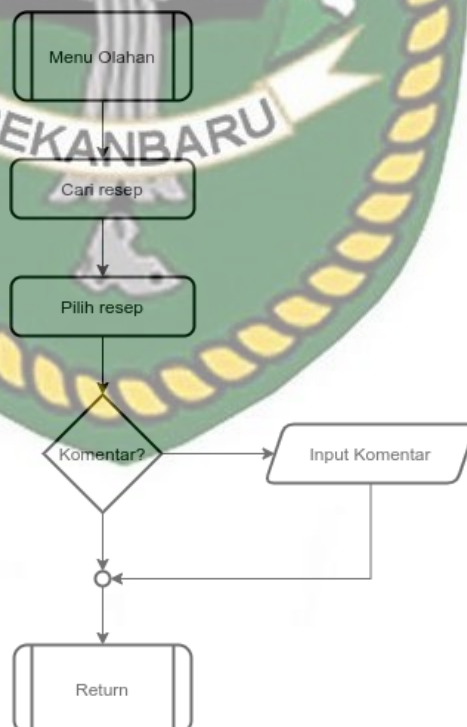
Gambar 3.3 Flowchart Program



Gambar 3.4 Flowchart Subproses Belanja



Gambar 3.5 Flowchart Subproses Penjual



Gambar 3.6 Flowchart Subproses Olahan

3.3.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

berelasi dalam database. Dibawah ini merupakan gambaran data dalam database yang didisain :

Gambar 3.7 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

3.3.4.2 Desain Database

Database yang digunakan dalam sistem yang akan dibuat ini diberi nama “marketplace” yang terdiri dari 16 tabel yang saling berelasi. Berikut adalah table-table yang terdapat dalam database marketplace.

1. Tabel User

Tabel 3.1 Tabel User

No	Field	Type	Size	Description
1	id	Int	10	Primary Key (auto increment)
2	username	varchar	25	
3	password	varchar	25	
4	first_name	varchar	25	
5	last_name	varchar	25	
6	email	varchar	25	
7	is_superuser	tinyint	1	
8	date_joined	datetime		
9	last_login	datetime		

2. Tabel Profile

Tabel 3.2 Tabel Profile

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	user_id	int	10	Foreign Key
3	telp	varchar	12	
4	image	varchar	100	
5	One_click_purchasing	tinyint	1	

6	stripe_customer_id	varchar	50	
---	--------------------	---------	----	--

3. Tabel Alamat

Tabel 3.3 Tabel Alamat

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	user_id	int	10	Foreign Key
3	alamat	varchar	100	
4	default	tinyint	1	

4. Tabel Kecamatan

Tabel 3.4 Tabel Kecamatan

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	nama	varchar	50	

5. Tabel Kelurahan

Tabel 3.5 Tabel Kelurahan

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	kecamatan_id	int	10	Foreign Key
3	nama	varchar	50	

6. Tabel Toko

Tabel 3.6 Tabel Toko

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)

2	user_id	int	10	Foreign Key
3	nama	varchar	20	
4	alamat	varchar	100	
5	deskripsi	longtext		
6	image	varchar	100	

7. Tabel Item

Tabel 3.7 Tabel Item

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	user_id	int	10	Foreign Key
3	kategori_id	int	10	Foreign Key
4	name	varchar	50	
5	harga	double		
6	diskon	double		
7	deskripsi	longtext		
8	image	varchar	100	
9	slug	varchar	50	

8. Tabel Kategori

Tabel 3.8 Tabel Kategori

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	code	char	2	
3	deskripsi	varchar	20	

9. Tabel OrderItem

Tabel 3.9 Tabel OrderItem

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	user_id	int	10	Foreign Key
3	item_id	int	10	Foreign Key
4	order_id	int	10	Foreign Key
5	jumlah	int	10	
6	status	char	1	
7	order_num	int	10	
8	status_pembatalan	char	1	

10. Tabel Order

Tabel 3.10 Tabel Order

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	user_id	int	10	Foreign Key
3	alamat	int	10	Foreign Key
4	pembayaran_id	int	10	Foreign Key
5	kupon_id	int	10	Foreign Key
6	ordered_date	datetime		
7	ordered	tinyint	1	
8	cod	tinyint	1	

11. Tabel Pembatalan

Tabel 3.11 Tabel Pembatalan

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	order_id	int	10	Foreign Key
3	alasan	longtext		
4	accepted	tinyint	1	

12. Tabel Pembayaran

Tabel 3.12 Tabel Pembayaran

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	user_id	int	10	Foreign Key
3	jumlah	double		
4	timestamp	datetime		
5	stripe_charge_id	varchar	50	

13. Tabel Kupon

Tabel 3.13 Tabel Kupon

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	code	varchar	15	
3	jumlah	double		

14. Tabel Rekomendasi

Tabel 3.14 Tabel Rekomendasi

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	judul	varchar	150	
3	post	longtext		
4	image	varchar	100	
5	timestamp	datetime		
6	count_view	int	20	

15. Tabel Itemlist

Tabel 3.15 Tabel Itemlist

No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	rekomendasi_id	int	10	Foreign Key
3	item	varchar	50	

16. Tabel Komentar

Tabel 3.16 Tabel Komentar

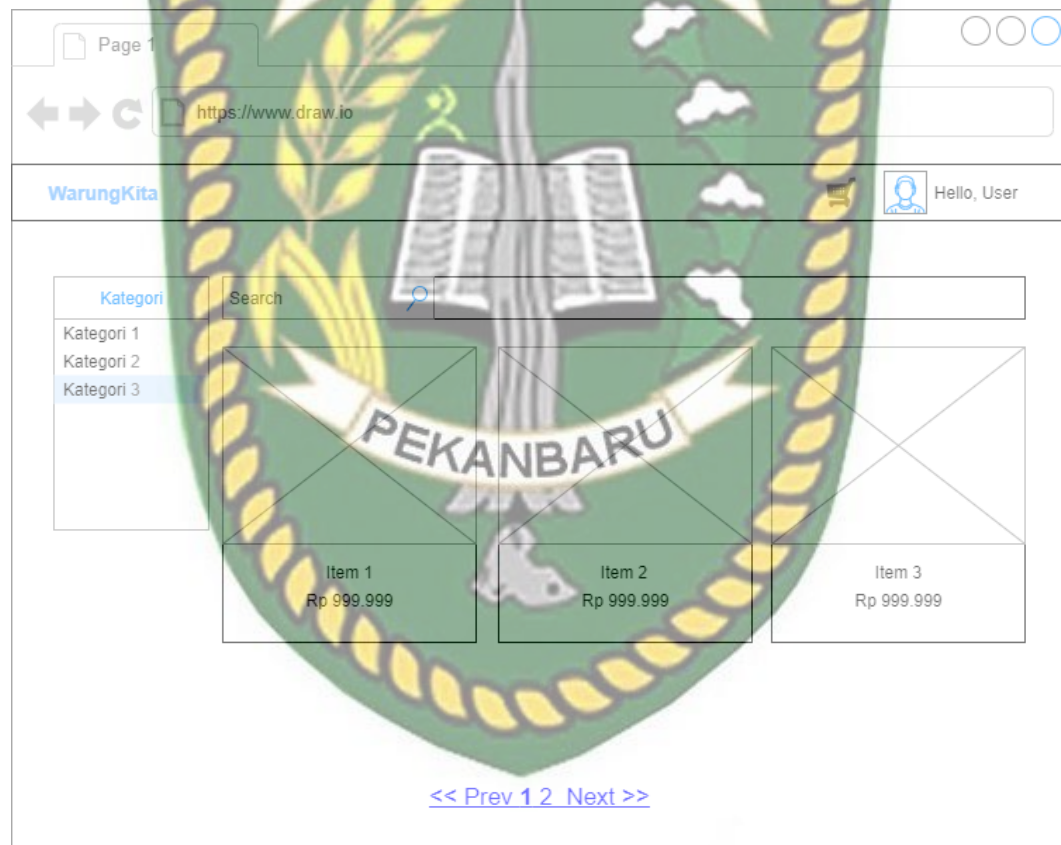
No.	Field	Type	Size	Description
1	id	int	10	Primary Key (auto increment)
2	rekomendasi_id	int	10	Foreign Key
3	user_id	varchar	50	Foreign Key
4	komentar	longtext		

3.3.5 Rancangan Desain *Output*

Berikut merupakan desain *output* yang dibuat untuk digunakan dalam sistem yang akan dibangun.

1 Halaman Utama

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk tampilan halaman utama yang menampilkan daftar produk yang tersedia pada sistem.



Gambar 3.8 Halaman Utama

2 Halaman Detail Produk

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk tampilan detail produk pada sistem.



Gambar 3.9 Halaman Detail Produk

3 Halaman Profile

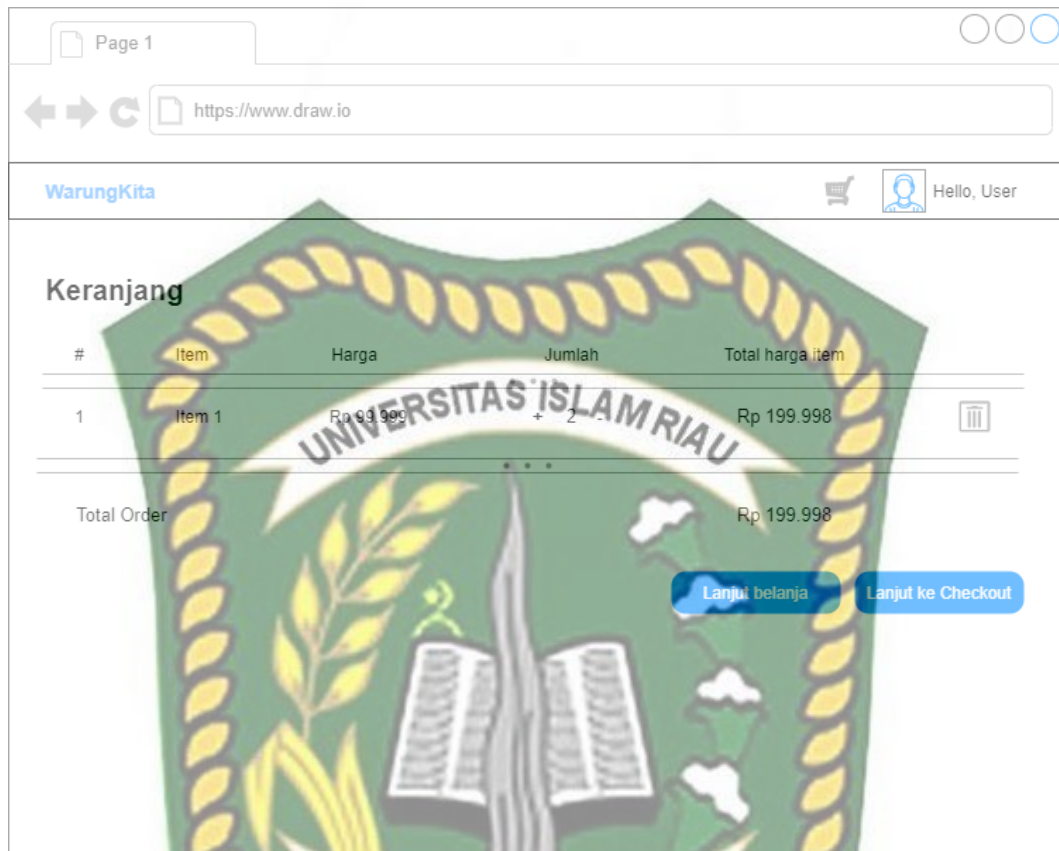
Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk tampilan profil pengguna pada sistem. Di dalamnya menampilkan data

pengguna serta riwayat pesanan yang selesai ataupun yang sedang berjalan.

Gambar 3.10 Halaman Profile

4 Halaman Keranjang

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk tampilan keranjang yang menampilkan daftar produk yang telah dipilih dan akan dibeli oleh pengguna.



Gambar 3.11 Halaman Keranjang

5 Halaman Toko

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk tampilan detail toko yang dimiliki pengguna. Di dalamnya terdapat daftar produk yang dijual oleh pengguna serta riwayat pesanan yang pembelian produk toko tersebut.



Gambar 3.12 Halaman Toko

3.3.6 Rancangan Desain *Input*

Berikut merupakan desain *output* yang dibuat untuk digunakan dalam sistem yang akan dibangun.

1 Halaman Login

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk proses login pada sistem.



Gambar 3.13 Halaman Login

2 Halaman Registrasi

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk proses registrasi pengguna baru pada sistem.



Page 1

<https://www.draw.io>

Sign Up

User Name:

Email:

First Name:

Last Name:

Password:

Repeat Password:

SIGN UP

Gambar 3.14 Halaman Registrasi

3 Halaman Checkout

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk proses checkout pada sistem. Pengguna diwajibkan mengisi alamat dan memilih apakah alamat tersebut dijadikan sebagai alamat default atau tidak atau menggunakan alamat default yang sudah diinputkan sebelumnya. Selain itu juga menginputkan pilihan pembayaran yang digunakan.

Page 1

https://www.draw.io

WarungKita Hello, User

Checkout

Alamat

☐ Jadikan alamat default

☐ Gunakan alamat default : Jl. Soekarno - Hatta

Pilihan Pembayaran

☐ Stripe

☐ COD

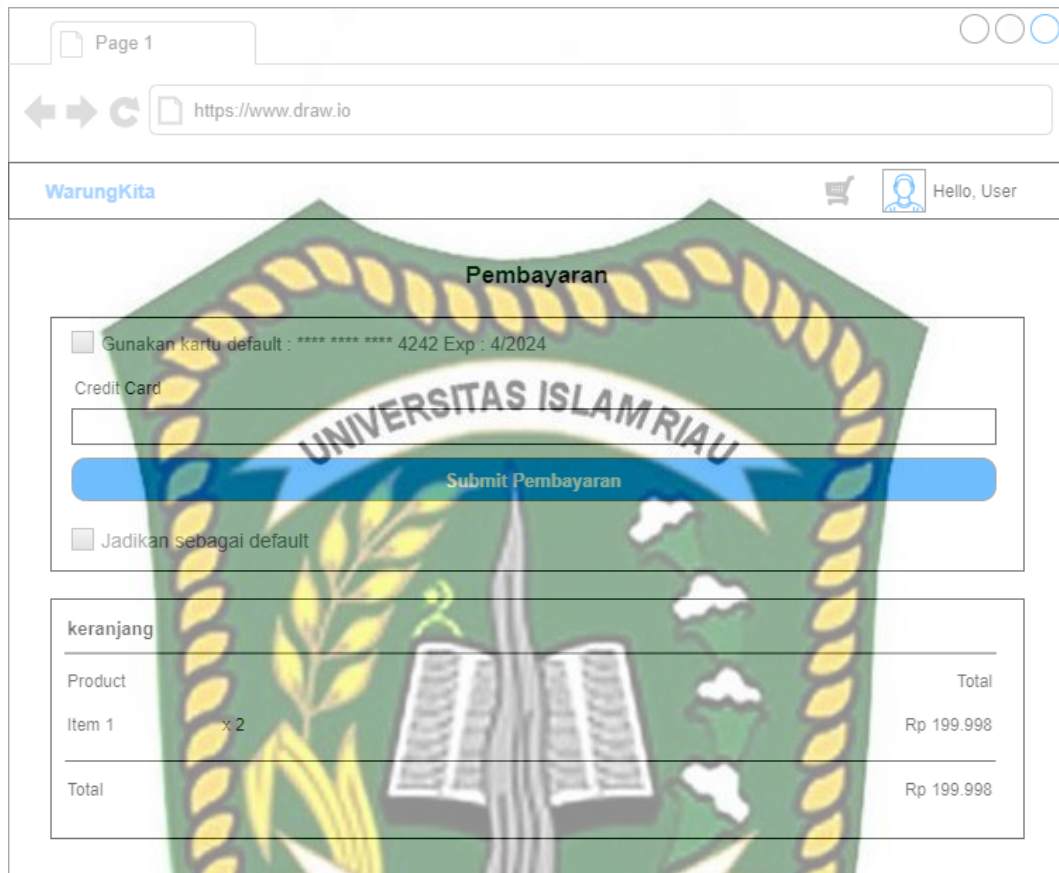
Kupon

keranjang		
Product		Total
Item 1	x 2	Rp 199.998
Total		Rp 199.998

Gambar 3.15 Halaman Checkout

4 Halaman Pembayaran

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk proses pembayaran menggunakan kartu kredit pada sistem.



Page 1

https://www.draw.io

WarungKita Hello, User

Pembayaran

☐ Gunakan kartu default : **** * 4242 Exp : 4/2024

Credit Card

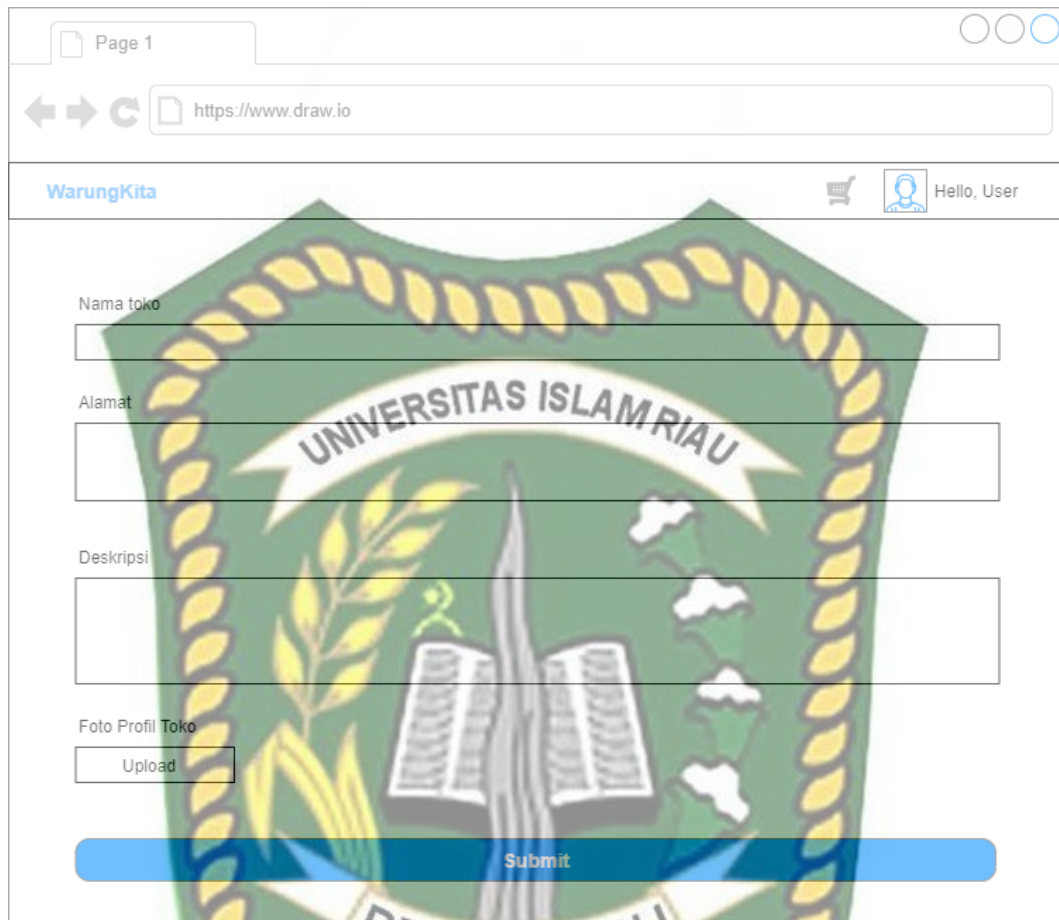
☐ Jadikan sebagai default

keranjang		
Product		Total
Item 1	x 2	Rp 199.998
Total		Rp 199.998

Gambar 3.16 Halaman Pembayaran

5 Halaman Input Toko

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk proses input data toko saat akan membuat toko dalam sistem.



Page 1

https://www.draw.io

WarungKita

Hello, User

Nama toko

Alamat

Deskripsi

Foto Profil Toko

Upload

Submit

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

Gambar 3.17 Halaman Input Toko

6 Halaman Input Produk

Gambar di bawah ini merupakan desain yang dibuat untuk proses input produk pada sistem.

Page 1

https://www.draw.io

WarungKita

Hello, User

Nama item

Harga

Kategori

Harga diskon

Deskripsi

Foto Profil

Upload

Submit

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

Gambar 3.18 Halaman Input Produk

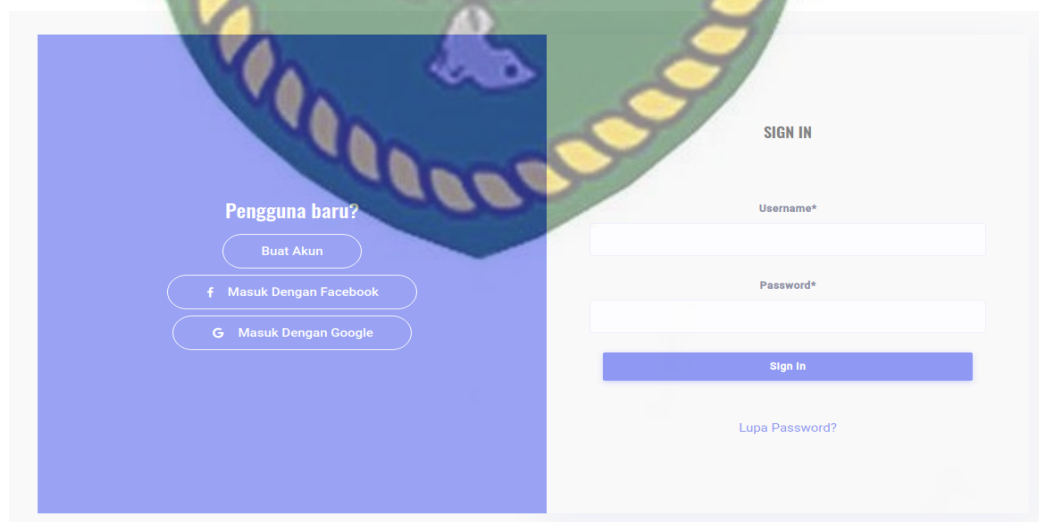
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian *Black Box*

Black Box merupakan salah satu dari beberapa metode pengujian suatu perangkat lunak yang berfokus pada pengujian tampilan (*interface*) aplikasi dan fungsionalitasnya. Pengujian ini digunakan pada tahap akhir pembuatan aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah berfungsi dengan baik dan juga agar terhindar dari *bug* dan *error*.

4.1.1 Pengujian Form Login

Untuk dapat melakukan transaksi jual beli atau untuk menggunakan fitur-fitur lain yang ada dalam aplikasi, pengguna diharuskan untuk melakukan proses login terlebih dahulu. Pengguna diharuskan untuk memasukkan *username* dan



password pada kolom *input* yang telah disediakan seperti pada gambar 4.1.

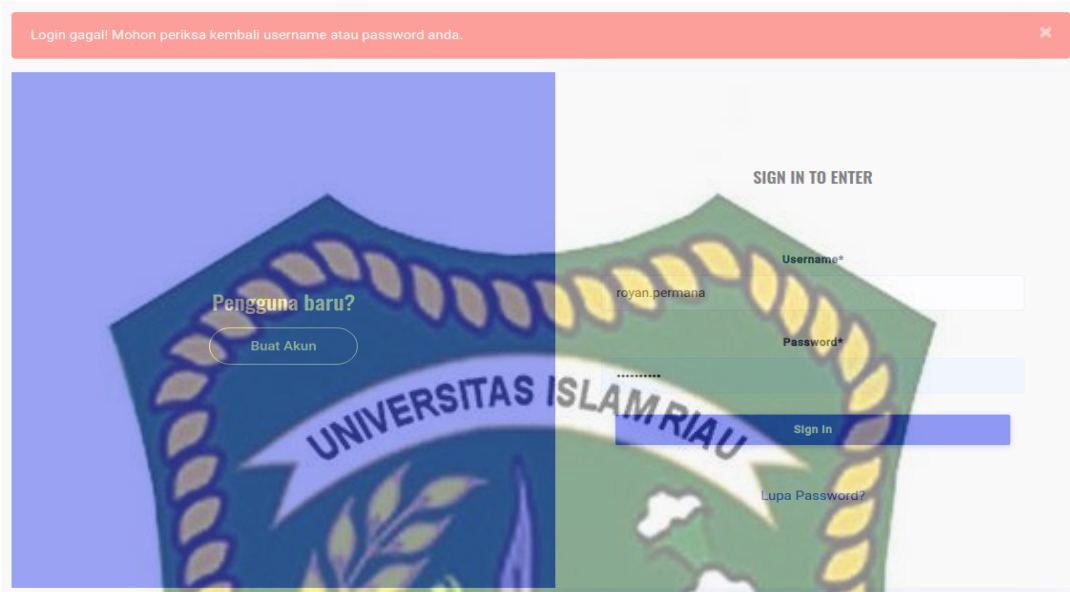
Gambar 4.1. From Login Pengguna

Jika pengguna menekan tombol sign in tanpa mengisi form username atau password maka pesan peringatan yang mengharuskan pengguna untuk mengisi form username dan password seperti yang ditunjukkan pada gambat 4.2.



Gambar 4.2 Pesan Peringatan Form Login

Selanjutnya pada gambar 4.3, diperlihatkan tampilan login gagal, yang diakibatkan karena *username* atau *password* yang dimasukkan salah.



Gambar 4.3 Pesan Login Gagal

Jika pengguna berhasil dalam melakukan proses login, maka pengguna akan diarahkan menuju halaman utama yang berisi menu kategori dan juga produk yang baru ditambahkan. Juga terdapat menu rekomendasi olahan, menu untuk penjual dan juga menu untuk akun pengguna yang berada di navbar seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman Utama Marketplace

Selanjutnya juga pada halaman login terdapat *link* lupa password yang akan mengarahkan pengguna menuju ke halama reset password jika pengguna melupakan passwordnya. Selain itu juga terdapat tombol buat akun yang akan mengarahkan pengguna menuju halaman registrasi user baru jika merupakan pengguna baru.

Tabel 4.1 Kesimpulan Pengujian Halaman Login

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Input username dan password	Tidak mengisi username dan password saat menekan tombol sign in	Sistem memberikan pesan peringatan kepada pengguna untuk mengisi username atau password	Sesuai Harapan
2.	Input username dan password	Mengisi username dan password yang salah	Sistem memberikan pesan kesalahan	Sesuai Harapan
3.	Input username dan password	Mengisi username dan password dengan benar	Sistem akan mengarahkan pengguna menuju halaman utama	Sesuai Harapan
4.	Halaman utama	Mengakses url pertama kali atau sukses melakukan proses login	Menampilkan seluruh kategori yang ada dan juga beberapa produk terbaru	Sesuai Harapan

4.1.2 Pengujian Form Registrasi

Jika pengguna belum memiliki akun untuk melakukan proses transaksi, maka pengguna harus terlebih dulu melakukan proses registasi yang dilakukan pada halaman registrasi seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.5. Jika pengguna telah selesai melakukan proses registrasi dan menekan tombol register, maka pengguna akan dialihkan menuju ke halaman login.

CREATE AN ACCOUNT

Sudah punya akun?
[Sign In Now](#)

Username*

Required: 150 characters or fewer. Letters, digits and @/./+/-/_ only.

First name*

Last name*

Email*

Password*

Your password can't be too similar to your other personal information.
 Your password must contain at least 8 characters.
 Your password can't be a commonly used password.
 Your password can't be entirely numeric.

Password confirmation*

Enter the same password as before, for verification.

REGISTER

Gambar 4.5 Form Registrasi User

Sistem akan mengeluarkan pesan error jika pengguna memasukkan username yang sudah terdaftar dalam sistem dan ada informasi yang tidak dimasukkan. Pesan error juga akan keluar jika pengguna memasukkan password yang memiliki kesamaan dengan informasi diri yang lain kurang dari 8 karakter, password standar yang umum digunakan dan juga jika password yang dibuat hanya terdiri dari angka. Pesan error yang muncul dapat dilihat pada gambar 4.6.

CREATE AN ACCOUNT

Username*

royan

A user with that username already exists.

Required: 50 characters or fewer. Letters, digits and @/./+/-/_ only.

First name*

123

Last name*

Email*

mail@mail.com

Password*

Your password can't be too similar to your other personal information.
 Your password must contain at least 8 characters.
 Your password can't be a commonly used password.
 Your password can't be entirely numeric.

Password confirmation*

The password is too similar to the first name.

This password is too short. It must contain at least 8 characters.

This password is too common.

This password is entirely numeric.

Enter the same password as before, for verification.

REGISTER

Sudah punya akun?

Sign In Now

Gambar 4.6 Pesan Error Form Registrasi

Tabel 4.2 Tabel Pengujian Form Registrasi

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Input username, password dan informasi pribadi	Tidak mengisi data atau hanya mengisi sebagian data lalu menekan tombol sign up	Sistem memberikan pesan peringatan kepada pengguna untuk mengisi field yang kosong	Sesuai Harapan
2.	Input username, password dan	Membuat username yang sudah terdaftar di dalam	Sistem memberikan pesan bahwa username sudah	Sesuai Harapan

	informasi pribadi	sistem	digunakan	
3.	Input username, password dan informasi pribadi	Membuat password yang serupa dengan informasi pribadi yang lain	Sistem memberikan pesan bahwa password serupa dengan informasi yang lain	Sesuai Harapan
4.	Input username, password dan informasi pribadi	Membuat password kurang dari 8 karakter	Sistem memberikan pesan bahwa password yang dimasukkan kurang dari 8 karakter	Sesuai Harapan
5.	Input username, password dan informasi pribadi	Membuat password yang umum digunakan	Sistem memberikan pesan bahwa password yang dibuat sangat umum digunakan	Sesuai Harapan
6.	Input username, password dan informasi pribadi	Membuat password yang seluruhnya hanya terdiri dari angka	Sistem memberikan pesan bahwa password tidak diperbolehkan hanya menggunakan angka	Sesuai Harapan

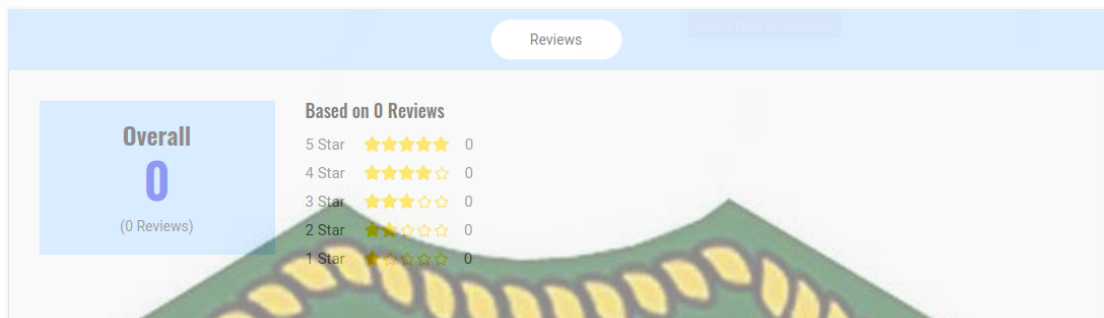
4.1.3 Pengujian Halaman Produk

Saat berada pada halaman utama, jika pengguna memilih produk yang diinginkan maka pengguna akan diarahkan menuju halaman detail produk yang dipilih. Pada halaman ini terdapat detail harga, deskripsi, toko yang menjual, review dan rating. Tampilan halaman produk dapat dilihat pada gambar 4.7.



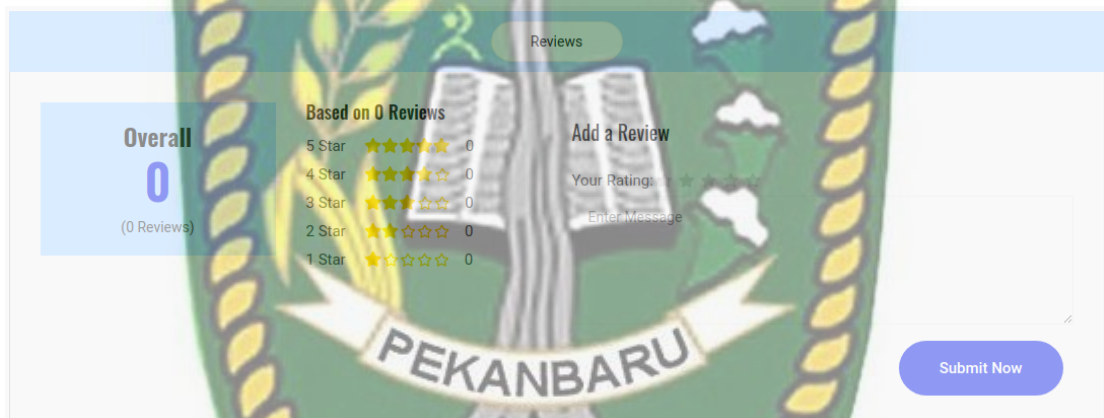
Gambar 4.7 Halaman Produk

Pada bagian reviews, pengguna dapat memberikan review kepada suatu produk jika pengguna pernah membeli produk tersebut. Jika pengguna belum pernah membeli produk tersebut, maka form input review dan rating tidak akan muncul sehingga pengguna tidak dapat memberikan review.



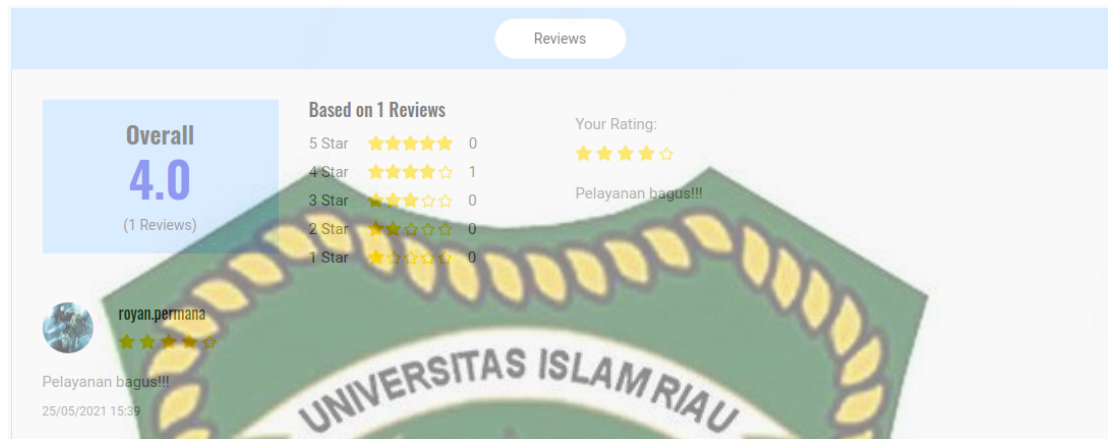
Gambar 4.8 Pengguna Tidak Dapat Melakukan Review

Jika pengguna sudah membeli produk, maka form review akan muncul seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Pengguna Dapat Memberikan Review

Jika pengguna telah melakukan review dan memberikan rating, maka reviewnya akan muncul seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Pengguna Telah Melakukan Review

Kesimpulan yang didapat dari pengujian halaman produk dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Tabel Pengujian Halaman Produk

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu produk	Memilih produk pada halaman utama	Menampilkan detail produk yang dipilih	Sesuai Harapan
2.	Review Produk	Pengguna Belum pernah membeli produk yang dipilih	Tidak menampilkan form input review dan rating	Sesuai Harapan
3.	Review Produk	Pengguna sudah pernah membeli produk yang dipilih	Mengampilkan form input review dan rating	Sesuai Harapan
4.	Review Produk	Pengguna sudah pernah membeli dan memberikan review dan rating pada produk yang dipilih	Menampilkan review dan rating yang diberikan	Sesuai Harapan

4.1.4 Pengujian Halaman Keranjang

Pada halaman keranjang, setelah pengguna menekan tombol beli atau memasukkan produk yang dipilih kekeranjang maka daftar produk yang dipilih akan muncul pada halaman keranjang tersebut. Pada halaman ini pengguna dapat melakukan penambahan atau pengurangan jumlah produk yang dibeli, pengguna juga dapat menghapus produk dari daftar. Pada halaman ini juga memberikan informasi total harga produk yang dibeli.

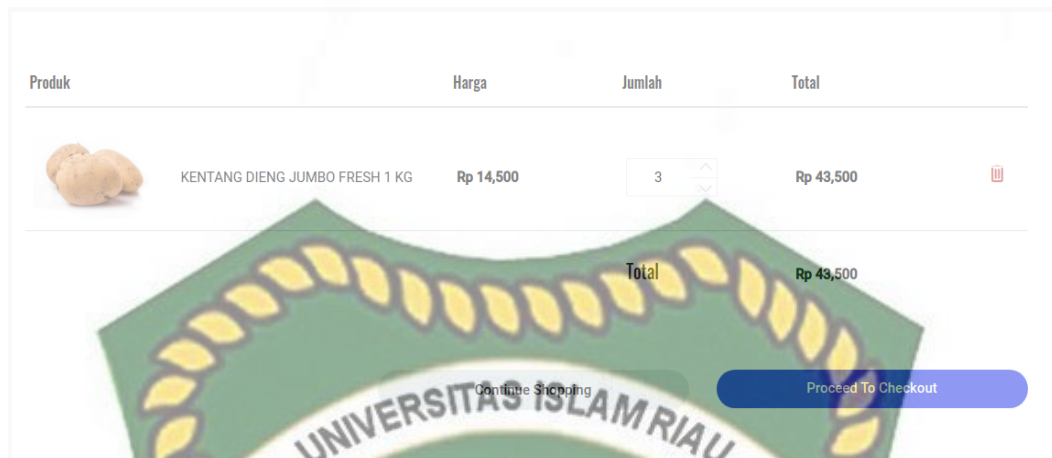


Produk	Harga	Jumlah	Total
 KENTANG DIENG JUMBO FRESH 1 KG	Rp 14,500	1	Rp 14,500
Total			Rp 14,500

Continue Shopping Proceed To Checkout

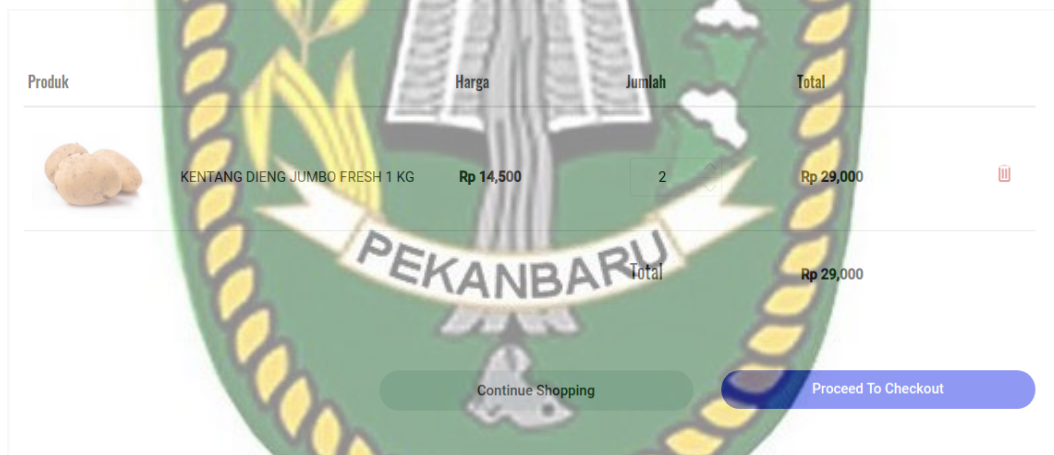
Gambar 4.11 Halaman Keranjang

Untuk menambahkan jumlah produk yang dipilih, pengguna dapat menekan tombol dengan *icon* panah ke atas pada kolom jumlah seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.12.



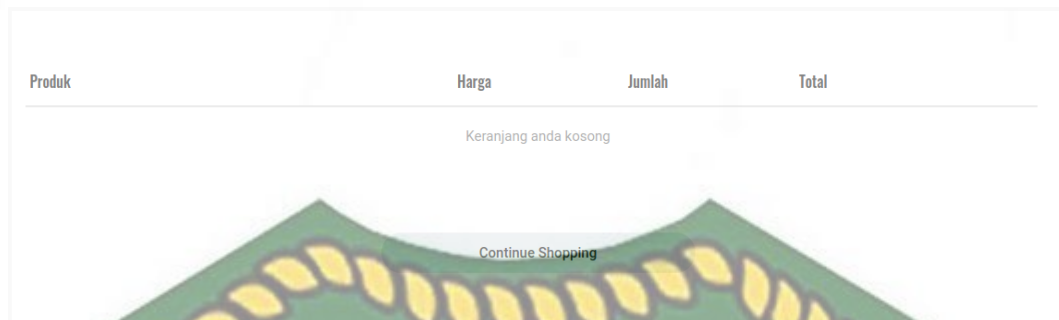
Gambar 4.12 Tambah Jumlah Produk

Sebaliknya jika pengguna ingin mengurangi jumlah produk yang ingin dibeli maka pengguna harus menekan tombol dengan *icon* panah ke bawah.



Gambar 4.13 Kurangi Jumlah Produk

Dan jika pengguna ingin membatalkan dan menghapus produk dari daftar maka pengguna harus menekan tombol dengan *icon* tempat sampah.



Gambar 4.14 Hapus Produk Dari Keranjang

Tabel 4.4 Pengujian Halaman Keranjang

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Tombol tambah	Menekan tombol tambah jumlah produk	Jumlah produk yang dipilih bertambah 1	Sesuai Harapan
2.	Tombol kurang	Menekan tombol tambah Kurangi produk	Jumlah produk yang dipilih berkurang 1	Sesuai Harapan
3.	Tombol batal	Menekan tombol tambah batalkan pembelian produk	Produk yang dipilih dihapus dari keranjang	Sesuai Harapan

4.1.5 Pengujian Halaman Checkout

Pada halaman ini pengguna diharuskan untuk mengisi alamat pengiriman dan memilih metode pembayaran yang disediakan.



Alamat
1234 Main St

Kecamatan
Marpoyan Damai

Kelurahan
Perhentian Marpoyan

☐ Simpan sebagai alamat default
☐ Use default address: Jl. Soekarno

Pilihan Pembayaran
☐ COD (Cash On Delivery)
☐ Stripe

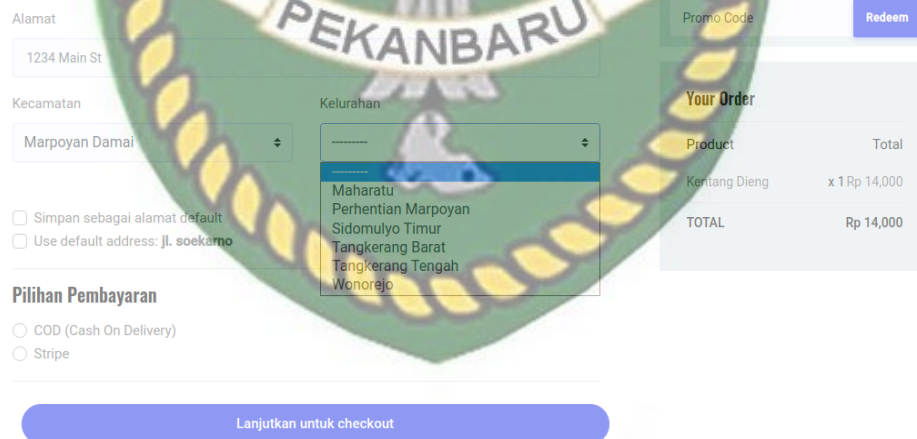
Lanjutkan untuk checkout

Promo Code Redeem

Product	Total
Kentang Dieng	x 1 Rp 14,000
TOTAL	Rp 14,000

Gambar 4.15 Halaman Checkout

Pada input kecamatan dan kelurahan, pengguna terlebih dulu memilih kecamatan dari alamat pengiriman lalu input kelurahan akan memunculkan daftar kelurahan dari kecamatan yang dipilih.



Alamat
1234 Main St

Kecamatan
Marpoyan Damai

Kelurahan
 —————
 Maharatu
 Perhentian Marpoyan
 Sidomulyo Timur
 Tangkerang Barat
 Tangkerang Tengah
 Wonorejo

☐ Simpan sebagai alamat default
☐ Use default address: Jl. Soekarno

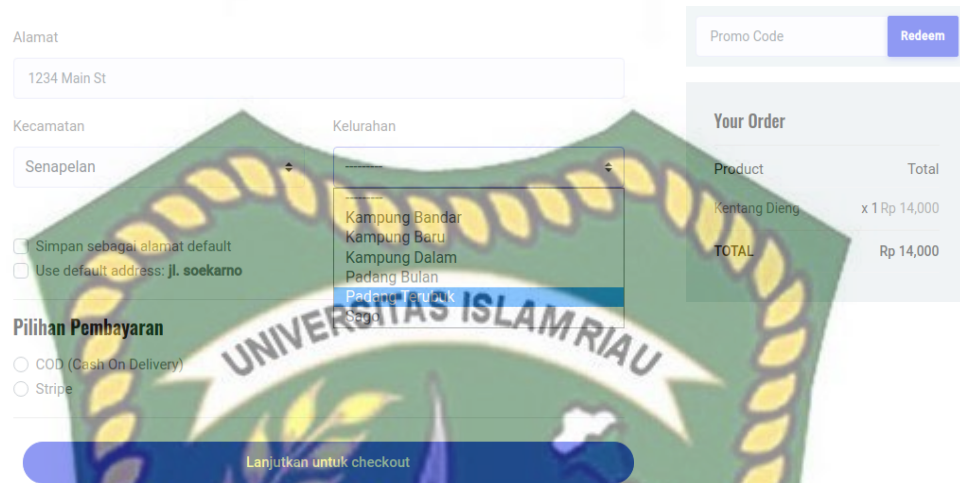
Pilihan Pembayaran
☐ COD (Cash On Delivery)
☐ Stripe

Lanjutkan untuk checkout

Promo Code Redeem

Product	Total
Kentang Dieng	x 1 Rp 14,000
TOTAL	Rp 14,000

Gambar 4.16 Daftar Kelurahan di Kecamatan Marpoyan Damai



Product	Total
Kentang Dieng	x 1 Rp 14,000
TOTAL	Rp 14,000

Gambar 4.17 Daftar Kelurahan di Kecamatan Senapelan

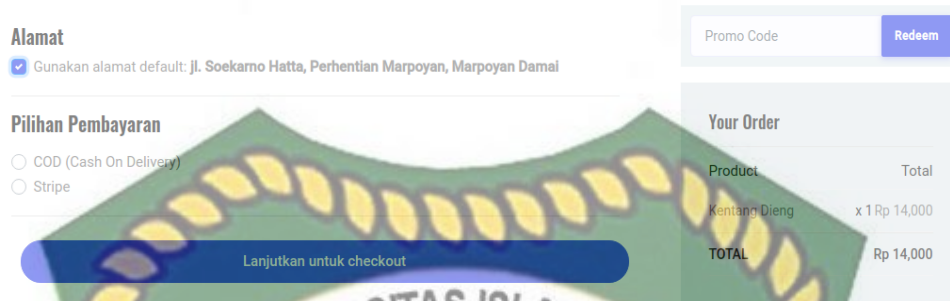
Selanjutnya alamat yang telah dimasukkan akan disimpan sebagai alamat default jika pengguna mencentang pilihan simpan sebagai alamat default.



Product	Total
Kentang Dieng	x 1 Rp 14,000
TOTAL	Rp 14,000

Gambar 4.18 Simpan Sebagai Alamat Default

Jika pengguna memiliki alamat default yang telah disimpan, maka pilihan untuk menggunakan alamat default akan muncul. Dan jika pengguna memutuskan untuk menggunakan alamat default, maka form input alamat akan menghilang.



Alamat

☒ Gunakan alamat default: Jl. Soekarno Hatta, Perhentian Marpoan, Marpoan Damai

Pilihan Pembayaran

☐ COD (Cash On Delivery)

☐ Stripe

Lanjutkan untuk checkout

Promo Code Redeem

Your Order	
Product	Total
Kentang Dieng	x 1 Rp 14,000
TOTAL	Rp 14,000

Gambar 4.19 Menggunakan Alamat Default

Pada sisi kanan, terdapat form input untuk kupon yang dapat digunakan untuk mendapatkan potongan harga. Contohnya dapat dilihat pada gambar 4.14.

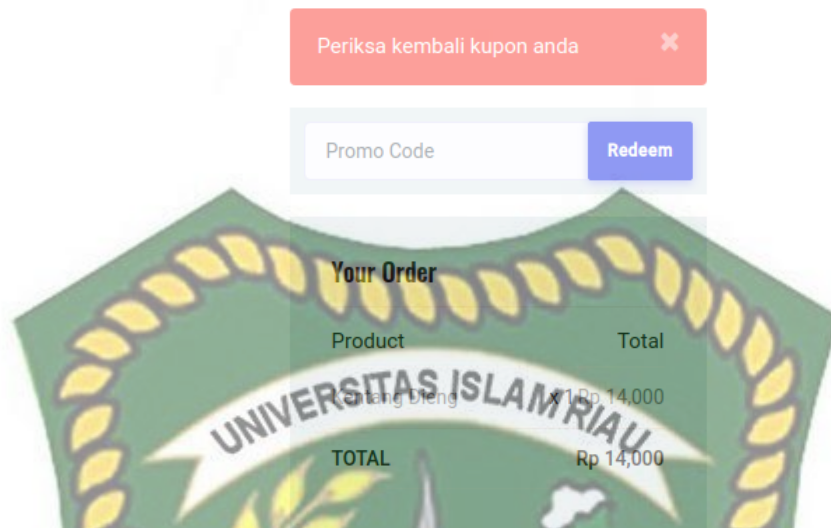


Promo Code Redeem

Your Order	
Product	Total
KENTANG DIENG JUMBO FRESH 1 KG	x 1 Rp 14,500
PERTAMA	-10.0 %
TOTAL	Rp 13,050.0

Gambar 4.20 Pengujian Form Kupon

Jika kupon yang dimasukkan tidak terdaftar atau sudah tidak berlaku maka sistem akan mengeluarkan pesan kesalahan seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.21 Pengujian Kupon Tidak Terdaftar atau Tidak Berlaku

Kesimpulan yang didapat dari pengujian yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Pengujian Halaman Checkout

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Input Kecamatan dan Kelurahan	Memilih kecamatan dari alamat pengiriman	Input kelurahan akan menyesuaikan daftar kelurahan sesuai dengan kecamatan yang dipilih	Sesuai Harapan
2.	Input simpan alamat default	Mencentang pilihan untuk menyimpan alamat sebagai alamat default	Alamat akan disimpan dalam database alamat dan menandai sebagai alamat default	Sesuai Harapan
3.	Input gunakan alamat default	Mencentang pilihan untuk menggunakan alamat default	Form input alamat akan menghilang dan alamat default akan ditampilkan	Sesuai Harapan
4.	Input kupon	Memasukkan kode kupon	Mengurangi total harga dari produk yang dibeli sesuai dengan potongan	Sesuai Harapan

			harga yang dimiliki oleh kode tersebut	
5.	Input kupon	Memasukkan kode kupon yang salah	Menampilkan pesan error	Sesuai Harapan

4.1.6 Pengujian Halaman Pembayaran Kartu Kredit/Debit

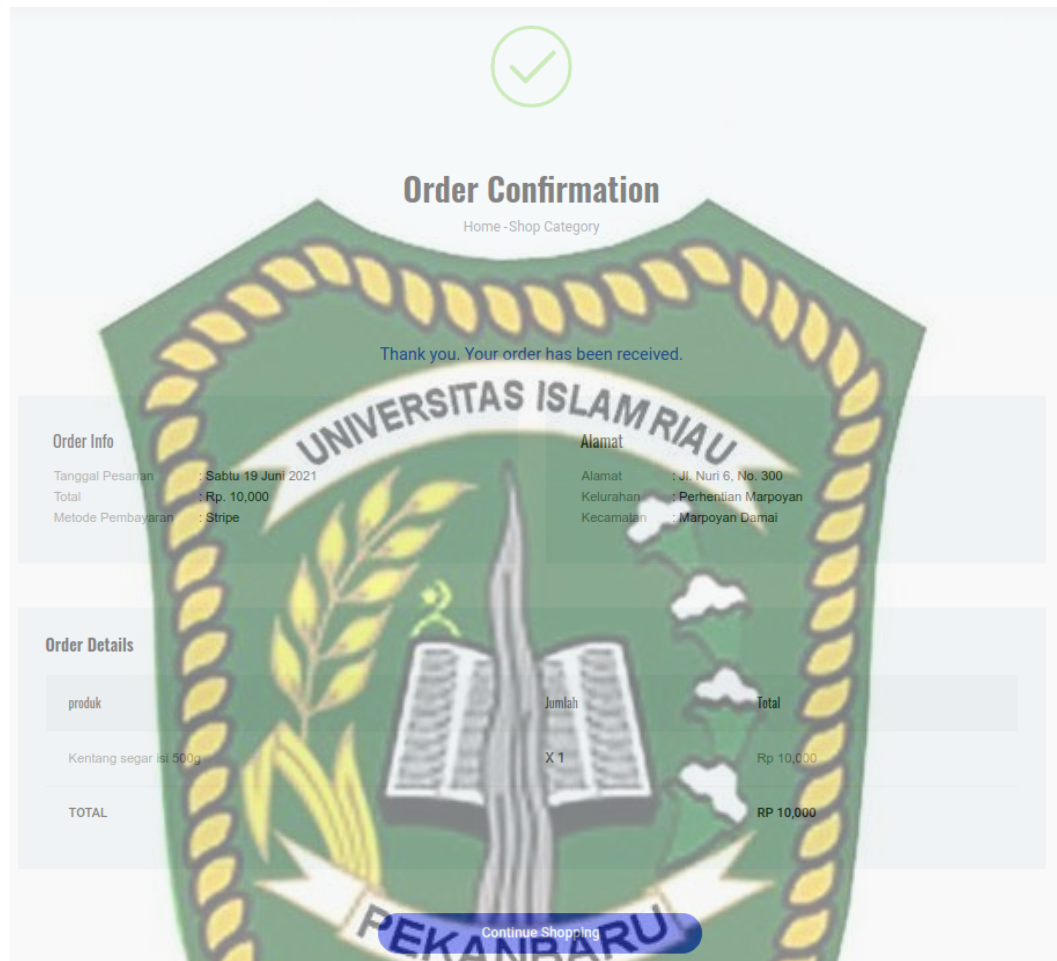
Setelah memilih *Stripe* pada pilihan pembayaran pada halaman checkout, pengguna akan diarahkan pada halaman pembayaran kartu kredit/debit menggunakan *payment gateway Stripe*. Pada halaman ini pengguna dapat memasukkan data nomor kartu kredit/debit, tanggal kadaluarsa, dan nomor CVC.



Your Order		Total
Product		
Kentang segar isi 500g	x1	Rp 10,000
TOTAL		Rp 10,000

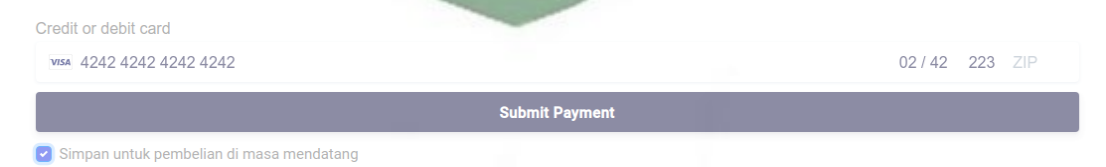
Gambar 4.22 Halaman Pembayaran

Setelah memasukkan data kartu dengan benar, maka pengguna telah sukses melakukan pembayaran dan akan memunculkan pesan sukses.



Gambar 4.23 Pesan Transaksi Sukses

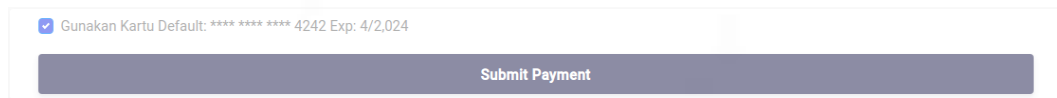
Jika pengguna ingin menyimpan data kartu untuk pembelian di masa mendatang, pengguna hanya harus men-klik *checkbox* simpan yang ada di bawah tombol *Submit Payment*.



Gambar 4.24 Simpan Data Kartu

Dengan menyimpan data kartu pengguna, maka pada transaksi selanjutnya akan muncul *checkbox* untuk menggunakan kartu default yang telah tersimpan agar langsung dapat melakukan pembayaran tanpa harus memasukkan kembali

data kartu kredit/debit yang dimiliki.

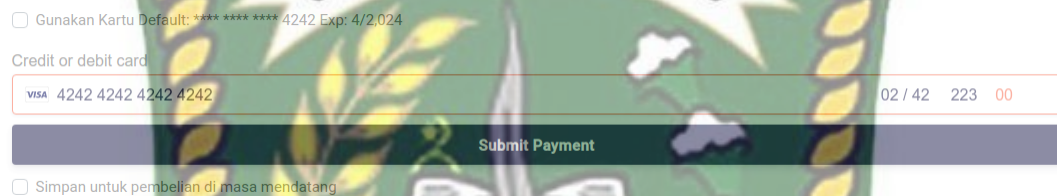


☒ Gunakan Kartu Default: **** * 4242 Exp: 4/2,024

Submit Payment

Gambar 4.25 Gunakan Kartu Default Yang Disimpan

Jika pengguna memasukkan data yang salah seperti contohnya memasukkan tanggal yang sudah kadaluarsa dan sebagainya, maka sistem akan mendeteksinya dan pengguna tidak akan bisa melanjutkan transaksi.



☐ Gunakan Kartu Default: **** * 4242 Exp: 4/2,024

Credit or debit card

VISA 4242 4242 4242 4242 02 / 42 223 00

Submit Payment

☐ Simpan untuk pembelian di masa mendatang

Gambar 4.26 Kesalahan Input Data Kartu

Tabel 4.6 Pengujian Pembayaran Menggunakan Kartu

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Checkbox Stripe	Mencentang checkbox Stripe pada halaman checkout	Menampilkan halaman pembayaran menggunakan kartu kredit/debit dan menampilkan daftar pesanan	Sesuai Harapan
2.	Input data kartu	Memasukkan data kartu dengan benar	Menampilkan halaman pesan transaksi sukses	Sesuai Harapan
3.	Input data kartu	Memasukkan data yang salah (kartu kadaluarsa, dsb)	sistem akan mendeteksinya dan pengguna tidak akan bisa melanjutkan transaksi	Sesuai Harapan
4.	Checkbox simpan data	Men-klik checkbox simpan	Data kartu yang disimpan akan muncul pada	Sesuai Harapan

	kartu	untuk transaksi di masa mendatang	transaksi di masa mendatang tanpa mengharuskan pengguna untuk memasukkannya kembali	
5.	Checkbox gunakan default	Men-klik checkbox gunakan data kartu default	Field input data kartu akan menghilang dan pengguna akan secara otomatis melakukan pembayaran dengan menggunakan data kartu yang telah tersimpan	Sesuai Harapan

4.1.7 Pengujian Halaman Profile

Gambar 4.21 menunjukkan tampilah profil pengguna yang telah diisi pada saat pengguna melakukan registrasi. Pengguna dapat langsung melakukan perubahan data pada halaman ini juga.

Ubah Profile



Foto profil

Currently:
[profile_pict/royan.permana/profile_5cc6ed3b-eed2-4852-a5b9-f8015952acf6.jpg](#)

Change: **Pilih Gambar** Tidak Ada Gambar Yang Dipilih

Username

royan.permana

Nama Depan

royan

Nama Belakang

permana

Email

royanpermana9@gmail.com

Telpon

154884568456

Simpan

Gambar 4.27 Profile Pengguna

Jika pengguna tidak mengisi atau mengosongkan data tersebut maka pesan peringatan bahwa data harus diisi akan muncul seperti pada gambar di bawah.

Ubah Profile

Gambar 4.28 Input Data Profile Harus Diisi**Tabel 4.7** Pengujian Profile Pengguna

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu Profile	Memilih menu Profile pada navigation bar	Menampilkan data pengguna yang telah diinputkan pada saat proses registrasi	Sesuai Harapan
2.	Kolom input profile	Mengubah data pengguna	Menyimpan dan menampilkan data yang baru diubah	Sesuai Harapan
3.	Kolom input	Tidak mengisi beberapa atau	Menampilkan pesan peringatan untuk mengisi	Sesuai Harapan

	profile	seluruh data profile	kolom input	
--	---------	----------------------	-------------	--

4.1.8 Pengujian Halaman Alamat

Selanjutnya pada menu “alamat saya” akan dimunculkan alamat yang telah pengguna masukkan pada halaman checkout ataupun pengguna tambahkan sendiri secara manual. Pada halaman ini pengguna dapat menambahkan, menghapus dan juga dapat menjadikan alamat sebagai alamat default yang akan digunakan dalam setiap transaksi yang pengguna lakukan. Untuk mengubah alamat menjadi alamat default, pengguna hanya tinggal menekan tombol “jadikan default” pada alamat yang diinginkan dan secara otomatis alamat tersebut akan menjadi alamat default.



Gambar 4.29 Tampilan Menu Alamat

Untuk menambahkan alamat baru, pengguna harus menekan tombol tambah alamat yang akan memunculkan form input alamat seperti yang dapat

dilihat pada gambar 4.24. Pada gambar ditunjukkan tampilan form input alamat baru, pengguna dapat menambahkan alamat baru dan menjadikan alamat tersebut sebagai alamat default jika pengguna ingin menggunakan alamat tersebut sebagai alamat yang selalu digunakan dalam setiap transaksi lalu menekan tombol *Submit*. Jika pengguna tidak mengisi form dan menekan tombol *Submit* maka pesan peringatan akan muncul agar mengingatkan pengguna untuk mengisi kolom input tersebut.

Gambar 4.30 Form Input Alamat

Gambar 4.25 menunjukkan pesan konfirmasi jika pengguna ingin menghapus salah satu alamat. Setelah pengguna mengkonfirmasi penghapusan alamat maka pengguna akan diarahkan kembali ke halaman alamat.

Anda yakin ingin menghapus alamat ini

jl. Soekarno Hatta

Ya, hapus

Batal

Gambar 4.31 Konfirmasi Hapus Alamat

Adapun Kesimpulan yang didapatkan dari pengujian pada menu alamat ini dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Pengujian Menu Alamat

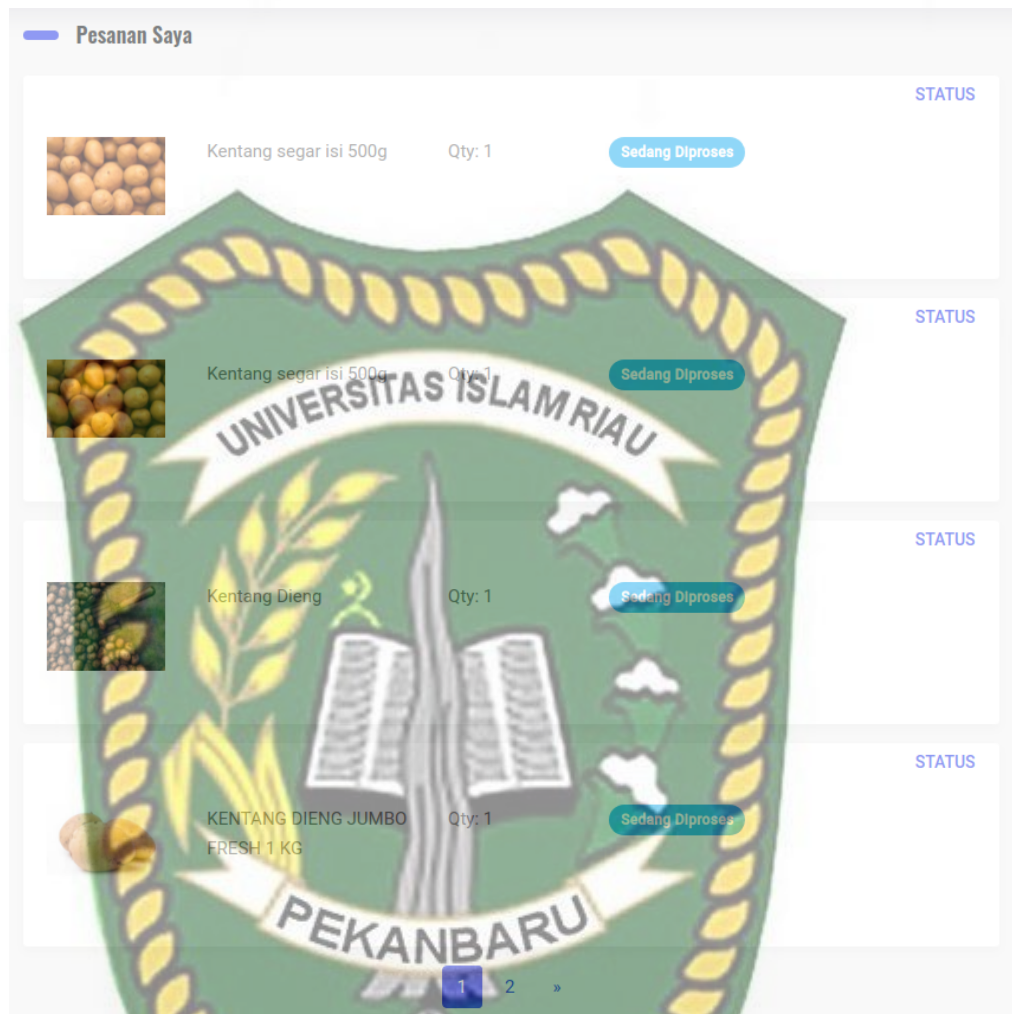
No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu Alamat	Menekan menu alamat	Menampilkan seluruh data alamat yang terdaftar	Sesuai Harapan
2.	Tombol tambah alamat	Menekan tombol tambah alamat	Menampilkan modal form tambah alamat	Sesuai Harapan
3.	Form Tambah Alamat	Mengisi data alamat dengan benar	Sistem menyimpan data alamat sesuai dengan data yang dimasukkan	Sesuai Harapan
4.	Form Tambah alamat	Tidak mengisi data alamat dan menekan tombol submit	Sistem menampilkan pesan peringatan untuk mengisi form dengan benar	Sesuai Harapan
5.	Tombol “jadikan default”	Menekan tombol jadikan default	Sistem akan menjadikan alamat yang dipilih sebagai alamat default yang akan digunakan dalam transaksi	Sesuai Harapan

6.	Tombol hapus alamat	Menekan tombol hapus alamat	Menampilkan halaman konfirmasi hapus alamat	Sesuai Harapan
7.	Konfirmasi hapus	Menekan tombol konfirmasi untuk menghapus alamat	Sistem akan menghapus alamat yang dipilih dan mengarahkan pengguna kembali ke menu alamat	Sesuai Harapan

4.1.9 Pengujian Halaman Status Pesanan dan Pembatalan

Pada menu pesanan, memuat seluruh pesanan yang sedang berlangsung maupun yang telah selesai seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.26.





Gambar 4.32 Daftar Pesanan

Pada gambar 4.27, ditunjukkan bagaimana tampilan halaman status pesanan. Status pesanan berisi informasi tentang item yang dipesan seperti nomor pesanan, total, status, tanggal pesanan, dan sebagainya. Pada halaman ini juga terdapat menu pembatalan jika pengguna ingin membatalkan pesanan.

Detail Pesanan

No. Pesanan : 3203780687 Total: Rp. 10,000

[Sedang Diproses](#) [Batalkan](#)

Date : Sabtu 19 Juni 2021 08:27
Dijual oleh warung

 Kentang segar 500g Qty: 1
Rp. 10,000

Alamat Pengiriman

a/n royan permana
Jl. Nuri 6, No. 300,
Kelurahan Perhentian Marpoyan,
Kecamatan Marpoyan Damai

 Pesanan telah diterima dan akan segera diproses.

Gambar 4.33 Halaman Status

Gambar 4.28 menunjukkan tampilan form pembatalan, pengguna dapat mengakses form pembatalan dengan men-klik link [batalkan](#) pada halaman status. Setelah pengguna menekan tombol submit, pengguna akan diarahkan kembali menuju halaman status dengan status pesanan yang sudah berubah.

Nomor Pesanan*

3203780687

Pesan*

Submit

Gambar 4.34 From Pembatalan

Tabel 4.9 Pengujian Halaman Status dan Pembatalan

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu pesanan	Menekan menu pesanan	Menampilkan daftar seluruh pesanan	Sesuai Harapan
2.	Halaman status	Menekan link status pada item dalam daftar pesanan	Menampilkan detail status pesanan, total, tanggal, dsb.	Sesuai Harapan
3.	Pembatalan pesanan	Menekan link pembatalan pada halaman status	Menampilkan form pembatalan dengan nomor pesanan yang secara otomatis diinput	Sesuai Harapan
4.	Pembatalan pesanan	Menekan tombol submit pada form pesanan	Mengirimkan permintaan pembatalan kepada sistem kemudian mengarahkan pengguna kembali ke halaman status dengan status yang telah berubah	Sesuai Harapan

4.1.10 Pengujian Halaman Penjual

Dengan menekan link “Jual” pada *navigation bar*, jika pengguna telah membuat toko di dalam sistem maka pengguna akan langsung diarahkan menuju halaman *dashboard* untuk penjual seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.29. Halaman *dashboard* penjual berisi informasi jumlah pesanan baru, dikirim, dan telah selesai. Selain itu juga ditunjukkan produk yang paling banyak dibeli.



Gambar 4.35 Halaman Dashboard Penjual

Sebaliknya jika pengguna belum pernah membuat toko di dalam sistem, maka pengguna akan diarahkan menuju form pembuatan toko dimana pengguna harus memasukkan data dari toko yang ingin dibuat. Jika pengguna tidak mengisi form dengan benar lalu menekan tombol submit maka sistem akan menampilkan pesan peringatan agar pengguna mengisi form dengan benar.

Nama

Alamat Lengkap

Deskripsi Toko

Image

Choose File No file chosen

Submit Cancel

Gambar 4.36 Form Pembuatan Toko

Jika pengguna telah mengisi form pembuatan toko, maka pengguna akan diarahkan menuju halaman *dashboard* untuk penjual.

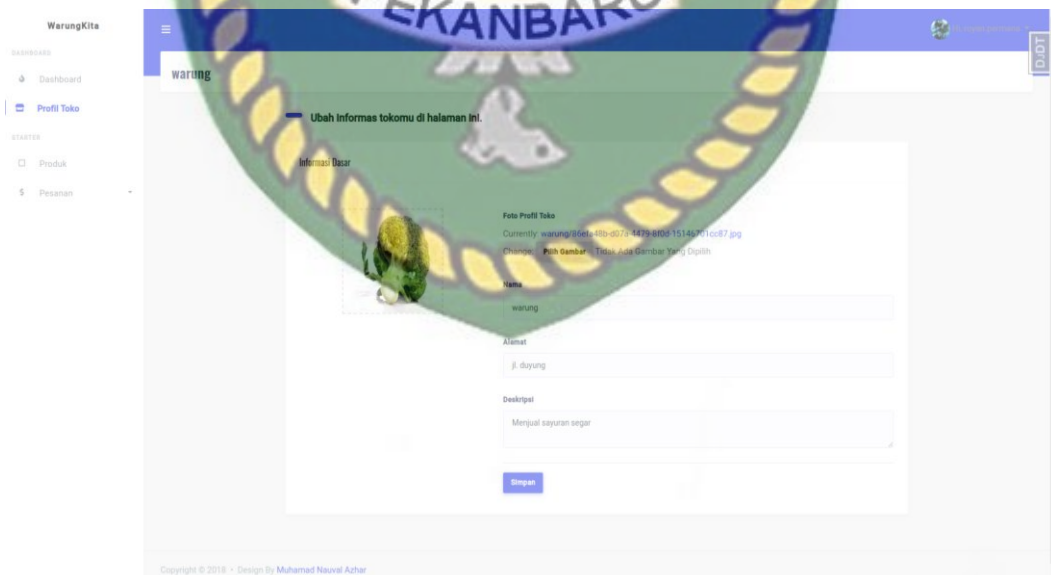
Tabel 4.10 Pengujian Halaman Penjual

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Link penjual	Menekan link penjual pada navbar	Mengarahkan penjual menuju halaman dashboard penjual	Sesuai Harapan
2.	Link penjual	Menekan link penjual tetapi	Mengarahkan pengguna menuju halaman input	Sesuai

		belum pernah membuat toko pada sistem	toko untuk membuat toko baru	Harapan
3.	Input data toko	Memasukkan data toko pada form toko	Mengarahkan penjual menuju halaman dashboard yang baru dibuat	Sesuai Harapan
4	Input data toko	Tidak memasukkan data toko	Menampilkan pesan peringatan untuk mengisi data	Sesuai Harapan

4.1.11 Pengujian Profile Toko

Gambar 4.31 menunjukkan tampilan halaman Profile toko dimana penjual dapat menambah atau mengubah detail tokonya seperti mengubah nama, foto,



alamat dan deskripsi tokonya.

Gambar 4.37 Halaman Profile Toko

Pesan peringatan akan muncul jika ada kolom input yang kosong pada saat

pengguna menekan tombol simpan agar pengguna mengisi data toko dengan benar.

Gambar 4.38 Pesan Peringatan Form Profile Toko

Tabel 4.11 Pengujian Halaman Profile Toko

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Profile Toko	Memilih menu profile toko	Menampilkan halaman profile toko	Sesuai Harapan
2.	Ubah data toko	Mengubah data toko	Sistem menyimpan data toko yang baru dan memuat ulang halaman profile toko	Sesuai Harapan
3	Ubah data toko	Tidak memasukkan data toko dengan benar	Menampilkan pesan peringatan untuk mengisi data toko dengan benar	Sesuai Harapan

4.1.12 Pengujian Menu Produk Penjual

Dengan memilih menu produk, pengguna akan diarahkan menuju halaman produk yang menampilkan daftar produk yang dijual oleh pengguna. Dapat dilihat

WarungKita

Dashboard

Profil Toko

STARTER

Produk

Pesanan

Produk

Tabel Produk

Show 10 entries

Search

Tambah Item

#	Image	Produk	Harga	Stok	Kategori	Diskon (%)	Deskripsi	Aksi
1		KENTANG DAGING JUMBO BERSIH 1KG	Rp. 14,500	49	Sayuran	-	Deskripsi KENTANG FRESH 1 KG...	Detail
2		Kentang Daging	Rp. 14,000	49	Sayur mayur	-	Isi 500 gram Kualitas sayi...	Detail
3		Kentang pecar isi 500g	Rp. 10,000	47	Sayur mayur	-	Kentang (Ukuran Besar) Bersi...	Detail
4		Item 3	Rp. 454,999	32	Sayur mayur	5.0	deskripsi and skodruakda d...	Detail
5		Item 4	Rp. 152,000	14	Rempah-rempah	-	Isi 1kg kualitas di atasnya...	Detail
6		Item 2	Rp. 400,000	54	Herbal laut	-	Isi 1kg kualitas di atasnya...	Detail

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous

Next

Copyright © 2018 - Designed By Muhamad Naufal Azhar

Copyright © 2018 - Design By Muhamad Nauval Azha

Gambar 4.34 menunjukkan tampilan menu input produk. Halaman ini dapat diakses dengan menekan tombol “Tambah Item” pada halaman daftar produk. Pengguna diwajibkan mengisi kolom input dengan tanda bintang (*) pada labelnya, kemudian menekan tombol submit untuk menyimpan produk yang baru ditambahkan. Jika pengguna tidak mengisi label dengan tanda bintang, maka pesan peringatan akan muncul agar pengguna mengisi kolom input yang kosong tersebut. Pengguna juga dapat menekan tombol *Cancel* untuk membatalkan lalu mengarahkan pengguna kembali ke halaman daftar produk.

The screenshot shows a web application interface for 'WerungKita'. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Profil Toko, Produk, and Pesanan. The main content area is titled 'Input Item'. A form is displayed with the following fields:

- Nama Produk***: KENTANG DIENG JUMBO FRESH 1 KG
- Harga***: Rp. 14500
- Stok***: 50
- Kategori***: (Dropdown menu)
- Deskripsi***:

Deskripsi KENTANG FRESH 1 KG

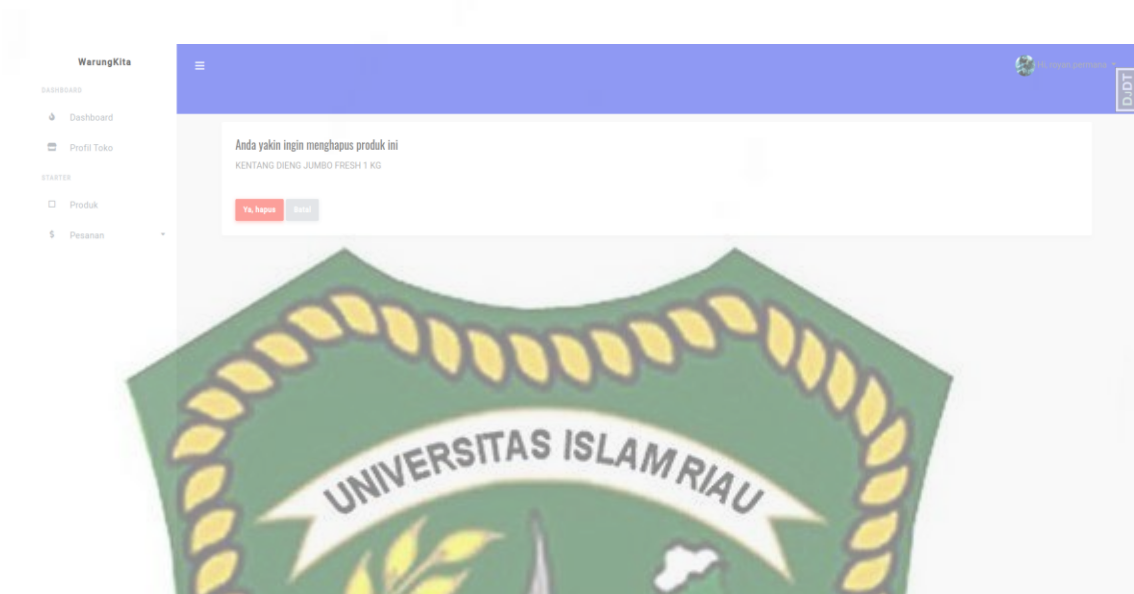
Pengiriman Daily sayur dan buah dipinjam fresh sesuai dengan hari pemesanan.

Pengiriman: Untuk menjaga kesegaran sayur disarankan menggunakan GODEK.
- Image***: A file upload section showing a preview of a potato. Below the preview, it says 'Currently: werung/077810-3-a370-46c8-8431-0445-8a53619.jpg' and 'Change: Choose File No file chosen'.

At the bottom of the form are two buttons: 'Submit' and 'Cancel'.

Gambar 4.40 Form Tambah dan Edit Produk

Dengan menekan tombol menu pada kolom aksi pada halaman produk, diperlihatkan dua pilihan menu yaitu edit produk dan juga hapus produk. Jika pengguna memilih untuk mengubah produk, pengguna akan diarahkan ke form yang sama dengan input produk dengan tambahan kolom input yang otomatis terisi dengan data produk yang akan diubah. Jika pengguna memilih untuk menghapus produk, pengguna akan diarahkan menuju halaman konfirmasi untuk menghapus produk. Jika pengguna setuju, maka produk akan dihapus dari sistem dan pengguna akan diarahkan kembali menuju halaman daftar produk.



Gambar 4.41 Konfirmasi Hapus Produk

Adapun kesimpulan yang didapat dari pengujian menu produk dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Pengujian Menu Produk

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu produk	Memilih menu produk	Menampilkan daftar produk yang terdaftar	Sesuai Harapan
2.	Tombol tambah produk	Menekan tombol tambah item pada halaman daftar produk	Menampilkan halaman input produk baru	Sesuai Harapan
3.	Form input produk	Mengisi seluruh kolom input data produk	Sistem menyimpan data produk sesuai dengan isian setiap kolom data produk	Sesuai Harapan
4.	Tombol ubah produk	Menekan tombol ubah produk pada halaman produk	Menampilkan halaman ubah produk dengan kolom input yang telah terisi data produk sebelum	Sesuai Harapan

			diubah	
5.	Form ubah produk	Mengubah data produk	Sistem menyimpan perubahan data produk sesuai kolom yang diubah	Sesuai Harapan
6.	Form input dan ubah produk	Tidak mengisi kolom input dan menekan tombol submit	Sistem menolak permintaan penyimpanan data dan menampilkan pesan peringatan agar pengguna mengisi dengan benar	Sesuai Harapan
7.	Tombol hapus produk	Menekan tombol hapus produk	Menampilkan halaman konfirmasi penghapusan data	Sesuai Harapan
8.	Tombol konfirmasi hapus	Menekan tombol konfirmasi penghapusan produk	Sistem menghapus data produk yang dipilih lalu mengarahkan pengguna kembali ke halaman produk	Sesuai Harapan

4.1.13 Pengujian Produk Yang Diproses dan Dikirim

Pada gambar 4.36 menunjukkan tampilan pada halaman produk yang sedang diproses. Pada kolom aksi, terdapat tombol menu yang jika diklik akan menampilkan 2 buah menu yaitu menu untuk request jemput kepada kurir dan juga menu untuk membatalkan pesanan.

Pesanan masuk

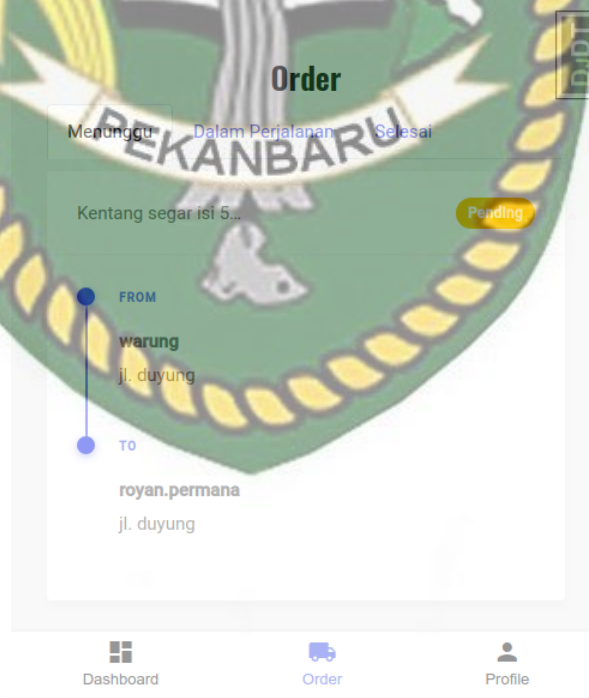
Show 10 entries Search:

#	User	Produk	Harga	Total	Keterangan	Aksi
1	royan permana	Kentang segar isi 500g	Rp 10,000 x 1	Rp 10,000	Menunggu pesanan dijemput	
2	royan permana	Kentang Dieng	Rp 14,000 x 1	Rp 14,000	Proses pesanan segera	Jemput Batalan
3	royan permana	KENTANG DIENG JUMBO FRESH 1 KG	Rp 14,500 x 1	Rp 14,500	Proses pesanan segera	
4	royan permana	Kentang segar isi 500g	Rp 10,000 x 1	Rp 10,000	Menunggu pesanan dijemput	

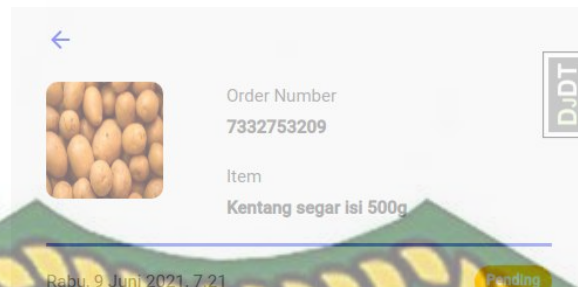
Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

Gambar 4.42 Daftar Pesanan Masuk

Saat penjual melakukan request kepada kurir, maka pesanan yang perlu dijemput akan muncul dalam aplikasi kurir yang berisi alamat penjemputan dan alamat pengantaran.



Gambar 4.43 Aplikasi Kurir



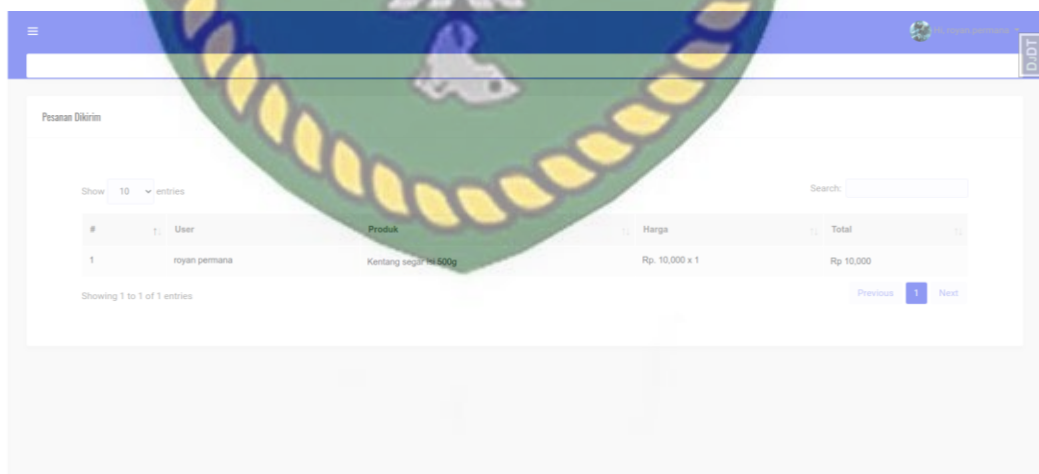
Gambar 4.44 Detail Pesanan Pada Aplikasi Kurir

Pada halaman detail pesanan seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.38, kurir akan menekan tombol “Paket akan diantar” jika paket sudah dijemput. Status pesanan akan diupdate menjadi sedang dalam perjalanan dan juga mengaktifkan tombol “Paket telah sampai” yang akan ditekan jika paket telah diterima oleh pembeli.



Gambar 4.45 Detail Pesanan Dalam Perjalanan

Pada saat yang sama informasi pada halaman penjual juga akan diupdate

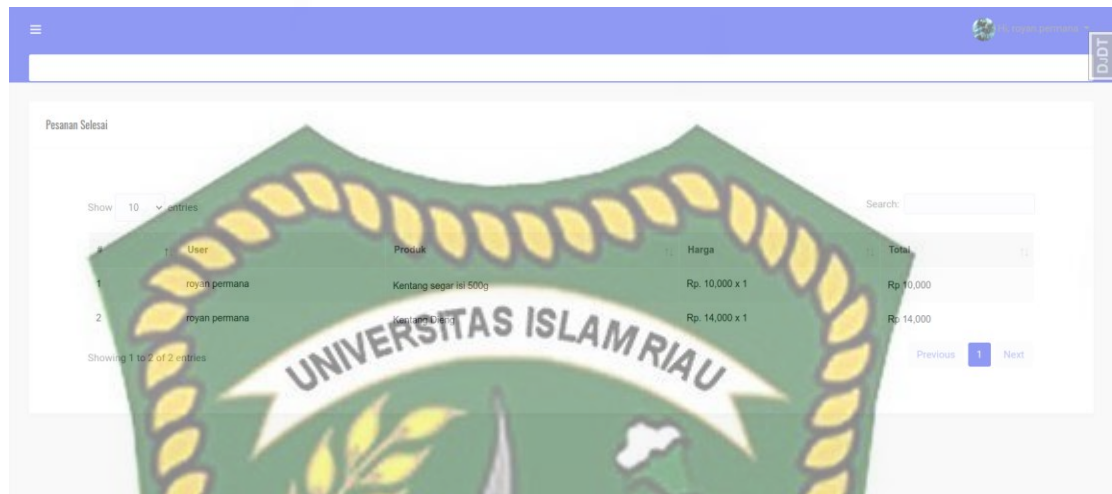


pada halaman pesanan dikirim.

Gambar 4.46 Halaman Pesanan Dikirim Pada Dashboard Penjual

Jika pesanan telah sampai, kurir akan menekan tombol “Pesanan telah

sampai”, dan mengubah status pesanan menjadi telah sampai.



Gambar 4.47 Halaman Pesanan Selesai Pada Dashboard Penjual

Tabel 4.13 Pengujian Produk Yang Diproses dan Dikirim

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu pesanan diproses	Memilih menu pesanan diproses	Menampilkan pesanan baru yang perlu diproses	Sesuai Harapan
2.	Menu jemput pesanan	Memilih menu jemput pesanan	Status pesanan akan berubah menjadi menunggu dijemput	Sesuai Harapan
3.	Tombol “Pesanan akan diantar”	Menekan tombol “Pesanan akan diantar” di aplikasi kurir	Sistem akan mengupdate dan menampilkan pesanan yang sedang dikirim pada tabel pesanan di halaman pesanan dikirim dashboard penjual	Sesuai Harapan
4.	Tombol “Pesanan telah sampai”	Menekan tombol “Pesanan telah sampai” di aplikasi kurir	Sistem akan mengupdate dan menampilkan pesanan yang sedang dikirim pada tabel pesanan di halaman pesanan selesai dashboard penjual	Sesuai Harapan

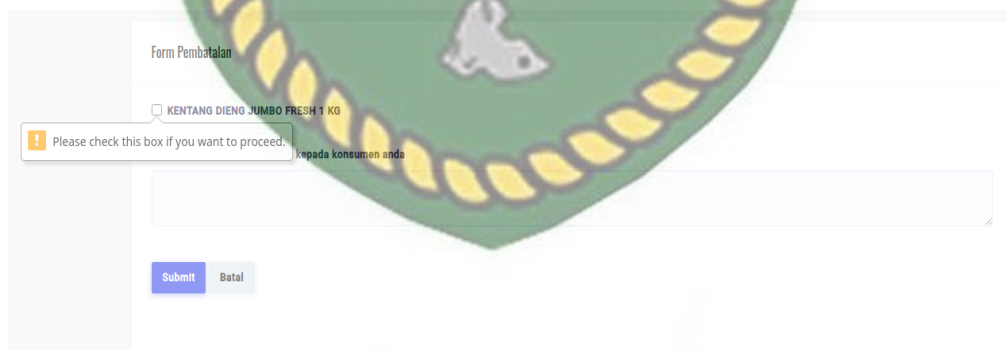
4.1.14 Pengujian Pembatalan Pesanan Oleh Penjual

Pada halaman daftar pesanan yang diproses, jika penjual menekan tombol menu dan memilih untuk membatalkan pesanan maka penjual akan diarahkan menuju form pembatalan dimana penjual akan memilih produk mana yang akan dibatalkan dan memberikan pesan alasan pembatalan kepada pembeli.



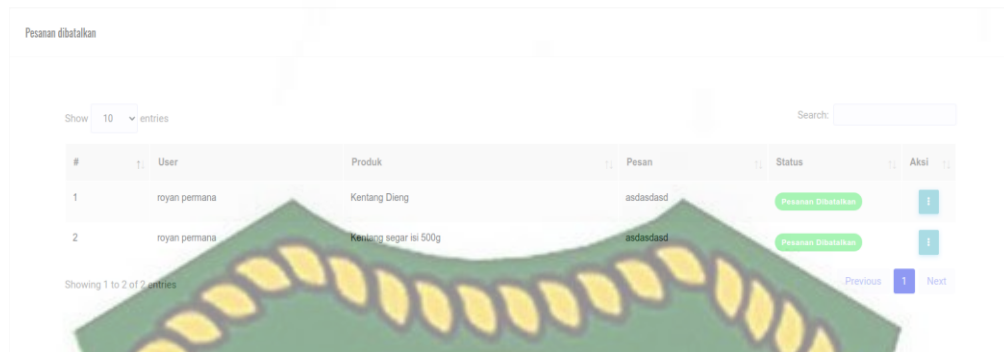
Gambar 4.48 Form Pembatalan Untuk Penjual

Jika pengguna tidak mencentang pilihan produk yang akan dibatalkan dan tidak menyertakan pesan, maka sistem akan menampilkan pesan peringatan kepada penjual untuk mengisi field input yang ada.



Gambar 4.49 Pesan Peringatan Form Pembatalan

Setelah sukses, sistem akan menupdate pesanan dan memasukkan pesanan tersebut ke dalam daftar pesanan dibatalkan pada halaman pembatalan.



Gambar 4.50 Daftar Pesanan Yang Dibatalkan

Tabel 4.14 Pengujian Form Pembatalan

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu pembatalan	Menekan tombol aksi dan memilih batalkan pesanan	Menampilkan form pesanan	Sesuai Harapan
2.	Form pembatalan	Memilih produk yang akan dibatalkan dan memberikan pesan	Sistem mengubah status pesanan menjadi dibatalkan dan mengupdate daftar pesanan yang dibatalkan pada halaman pembatalan	Sesuai Harapan
3	Form pembatalan	Tidak mengisi form dan menekan tombol submit	Menampilkan pesan peringatan agar penjual mengisi form dengan benar	Sesuai Harapan

4.1.15 Pengujian Menu Rekomendasi Olahan

Dengan memilih menu “Olahan” pada *navigation bar*, pengguna akan diarahkan menuju halaman olahan yang menampilkan daftar resep olahan yang tersedia. Jika pengguna menekan tombol “View More” pengguna akan diarahkan

menuju halaman detail yang menampilkan resep dari masakan yang dipilih serta daftar bahan yang digunakan dalam resep tersebut.



Gambar 4.51 Halaman Rekomendasi Olahan

Dapat dilihat pada gambar 4.46, halaman detail olahan berisi detail resep dan daftar bahan yang digunakan. Serta disediakan juga kolom komentar yang tersedia jika pengguna memiliki hal-hal yang ingin disampaikan.



Gambar 4.52 Halaman Detail Olahan

Sistem juga menyediakan sistem pencarian resep agar pengguna dapat dengan mudah mencari resep yang diinginkan. Selain itu jika pengguna memutuskan untuk membeli produk yang digunakan untuk membuat resep yang dipilih, pengguna hanya perlu untuk men-klik nama bahan yang ingin dibeli dari daftar bahan yang ada yang selanjutnya pengguna akan diarahkan pada halaman produk yang berisi produk yang ingin dibeli.



Gambar 4.53 Halaman Pencarian Bahan Resep

Kesimpulan yang didapatkan setelah pengujian menu rekomendasi olahan dapat dilihat pada tabel 4.15.

Tabel 4.15 Pengujian Menu Rekomendasi Olahan

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu Olahan	Memilih menu olahan pada <i>navigation bar</i>	Menampilkan daftar rekomendasi olahan	Sesuai Olahan
2.	Tombol “View More”	Menekan tombol “View More”	Menampilkan resep dan bahan yang digunakan	Sesuai Harapan
3.	Kolom komentar	Memasukkan komentar di kolom komentar detail resep	Sistem menyimpan dan menampilkan komentar pada kolom komentar detail resep	Sesuai Harapan
4.	Menu bahan	Men-klik salah	Mengarahkan pengguna	Sesuai

		satu nama bahan	menuju halaman pencarian bahan yang dipilih	Harapan
--	--	-----------------	---	---------

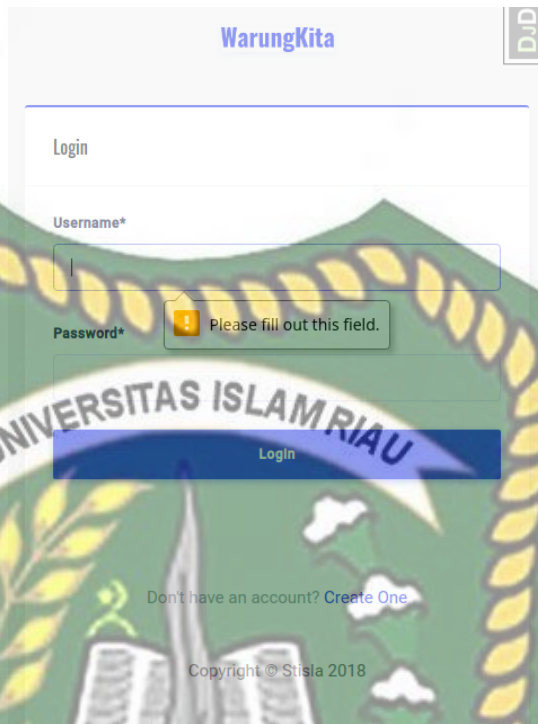
4.1.16 Pengujian Login Kurir

Untuk menggunakan fitur dalam aplikasi kurir, kurir diharuskan melakukan proses login terlebih dahulu. Pengguna sebagai kurir harus memasukkan *username* dan *password* pada kolom yang disediakan seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.48.



Gambar 4.54 Halaman Login Kurir

Gambar 4.49 menunjukkan tampilan permintaan login gagal karena tidak mengisi username atau password.



The screenshot shows a web login interface for 'WarungKita'. At the top right is a 'DJD' logo. The main heading is 'Login'. Below it are two input fields: 'Username*' and 'Password*'. The 'Username*' field contains a single character 'I'. A yellow warning box with an exclamation mark icon is positioned over the 'Password*' field, displaying the message 'Please fill out this field.' Below the password field is a blue 'Login' button. Further down, there is a link 'Don't have an account? [Create One](#)' and a copyright notice 'Copyright © Stisla 2018'. The entire login form is overlaid on a large, semi-transparent watermark of the Universitas Islam Riau (UIR) logo, which features a green shield with a yellow border, a central emblem of a book and a torch, and the text 'UNIVERSITAS ISLAM RIAU' and 'PEKANBARU'.

Gambar 4.55 Pesan Peringatan Login Kurir

Gambar 4.50 menunjukkan tampilan pesan kesalahan jika pengguna memasukkan *username* dan *password* yang salah.

Login gagal! Mohon periksa kembali username atau password* anda.

Login

Username*

royanasda

Password*

Login

Don't have an account? [Create One](#)

Copyright © Stisla 2018

Gambar 4.56 Pesan Login Kurir Gagal

Jika kurir berhasil melakukan proses login, maka pengguna sebagai kurir akan diarahkan menuju halaman dashboard kurir yang menampilkan informasi pesanan yang perlu dijemput dan diantar oleh kurir.



Gambar 4.57 Halaman Dashboard Kurir

Kesimpulan yang didapat dari pengujian login kurir dapat dilihat pada tabel 4.16.

Tabel 4.16 Pengujian Login Kurir

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Input username dan password	Tidak mengisi username dan password saat menekan tombol sign in	Sistem memberikan pesan peringatan kepada pengguna untuk mengisi username atau password	Sesuai Harapan
2.	Input username dan password	Mengisi username dan password yang salah	Sistem memberikan pesan kesalahan	Sesuai Harapan
3.	Input username dan	Mengisi username dan password	Sistem akan mengarahkan kurir	Sesuai

	password	dengan benar	menuju halaman dashboard kurir	Harapan
4.	Dashboard kurir	Sukses melakukan proses login	Menampilkan informasi jumlah pesanan yang perlu dijemput dan diantar	Sesuai Harapan

4.1.17 Pengujian Registrasi Kurir

Jika kurir belum memiliki akun untuk melakukan proses transaksi, maka kurir harus terlebih dulu melakukan proses registrasi yang dilakukan pada halaman registrasi seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.52. Jika kurir telah selesai melakukan proses registrasi dan menekan tombol register, maka kurir akan dialihkan menuju ke halaman login.



Register

Username*

Required: 150 characters or fewer. Letters, digits and @/./+/-/_ only.

First name*

Last name*

Email*

Password*

Your password can't be too similar to your other personal information.
 Your password must contain at least 8 characters.
 Your password can't be a commonly used password.
 Your password can't be entirely numeric.

Password confirmation*

Enter the same password as before, for verification.

Register

Gambar 4.58 Form Registrasi Kurir

Sistem akan mengeluarkan pesan error jika kurir memasukkan username yang sudah terdaftar dalam sistem dan ada informasi yang tidak dimasukkan. Pesan Kesalahan juga akan ditampilkan jika kurir memasukkan password yang memiliki kesamaan dengan informasi diri yang lain kurang dari 8 karakter, password standar yang umum digunakan dan juga jika password yang dibuat hanya terdiri dari angka. Pesan error yang muncul dapat dilihat pada gambar 4.53.

Register

Username*

royan ⓘ

A user with that username already exists.

Required: 150 characters or fewer. Letters, digits and @/./+/-/_ only.

First name*

royan

Last name*

123

Email*

royan123@mail.com

Password*

Your password can't be too similar to your other personal information.
 Your password must contain at least 8 characters.
 Your password can't be a commonly used password.
 Your password can't be entirely numeric.

Password confirmation*

ⓘ

The password is too similar to the last name.

This password is too short. It must contain at least 8 characters.

This password is too common.

This password is entirely numeric.

Enter the same password as before, for verification.

Register

Gambar 4.59 Pesan Kesalahan Form Registrasi

Kesimpulan yang didapat dari pengujian login kurir dapat dilihat pada tabel 4.17.

Tabel 4.17 Pengujian Registrasi Kurir

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Input username, password dan informasi pribadi	Tidak mengisi data atau hanya mengisi sebagian data lalu menekan tombol sign up	Sistem memberikan pesan peringatan kepada pengguna untuk mengisi field yang kosong	Sesuai Harapan
2.	Input username, password dan informasi pribadi	Membuat username yang sudah terdaftar di dalam sistem	Sistem memberikan pesan bahwa username sudah digunakan	Sesuai Harapan
3.	Input username, password dan informasi pribadi	Membuat password yang serupa dengan informasi pribadi yang lain	Sistem memberikan pesan bahwa password serupa dengan informasi yang lain	Sesuai Harapan
4.	Input username, password dan informasi pribadi	Membuat password kurang dari 8 karakter	Sistem memberikan pesan bahwa password yang dimasukkan kurang dari 8 karakter	Sesuai Harapan
5.	Input username, password dan informasi pribadi	Membuat password yang umum digunakan	Sistem memberikan pesan bahwa password yang dibuat sangat umum digunakan	Sesuai Harapan
6.	Input username, password dan informasi pribadi	Membuat password yang seluruhnya hanya terdiri dari angka	Sistem memberikan pesan bahwa password tidak diperbolehkan hanya menggunakan angka	Sesuai Harapan

4.1.18 Pengujian Menu Kupon Admin

Gambar 4.54 menunjukkan tampilan menu data kupon yang telah dimasukkan pada sistem oleh admin. Menu ini dapat diakses dari admin *dashboard*. Admin dapat menambah, mengubah, menghapus data.



☐ CODE	AMOUNT (%)
☐ TESTCOUPON	5.0
☐ PERTAMA	10.0
2 coupons	

Gambar 4.60 Tampilan Menu Data Kupon

Gambar 4.55 menunjukkan tampilan form input kupon. Admin diharuskan untuk mengisi semua kolom input yang tersedia, kemudian men-klik tombol save untuk menyimpan data ke dalam sistem. Jika ada kolom input yang belum terisi, sistem akan memunculkan pesan kesalahan untuk memberi tahu admin bahwa kolom tersebut diperlukan.



Please correct the error below.

Code:

Amount:

This field is required.

Gambar 4.61 Tampilan Halaman Input Kupon

Adapun kesimpulan dari pengujian menu kupon ini dapat dilihat pada tabel 4.18 sebagai berikut.

Tabel 4.18 Pegujian Menu Input Kupon Admin

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu kupon	Memilih menu kupon pada halaman dashboard admin	Menampilkan data kupon yang telah diinputkan sebelumnya	Sesuai Harapan
2.	Tombol tambah kupon	Menekan tombol tambah kupon	Menampilkan halaman input kolom	Sesuai Harapan
3.	Kolom input kupon	Mengisi data kupon	Menyimpan dan mengupdate daftar kupon	Sesuai Harapan
4.	Link ubah kupon	Memilih kupon yang ingin diedit	Menampilkan form ubah kupon dengan kolom input yang telah terisi data kupon sebelum diubah	Sesuai Harapan
5.	Form ubah kupon	Mengubah data kupon	Sistem menyimpan perubahan data kupon sesuai kolom yang diubah	Sesuai Harapan
6.	Form input dan ubah kupon	Tidak mengisi kolom input dan menekan tombol submit	Sistem menolak permintaan penyimpanan data dan menampilkan pesan peringatan agar pengguna mengisi dengan benar	Sesuai Harapan
7.	Opsi hapus kupon	Memilih opsi hapus kupon	Menampilkan halaman konfirmasi penghapusan data	Sesuai Harapan
8.	Tombol konfirmasi hapus	Menekan tombol konfirmasi penghapusan produk	Sistem menghapus data produk yang dipilih lalu mengarahkan pengguna kembali ke halaman produk	Sesuai Harapan

4.1.19 Pengujian Menu Rekomendasi Olahan Admin

Gambar 4.56 menampilkan tampilan menu data rekomendasi olahan yang dimasukkan oleh admin. Menu ini dapat diakses dari admin *dashboard*. Admin dapat menambah, mengubah, menghapus data.



Gambar 4.62 Tampilan Menu Rekomendasi Olahan

Gambar 4.57 menunjukkan tampilan form input rekomendasi olahan. Admin diharuskan untuk mengisi semua kolom input yang tersedia, kemudian men-klik tombol save untuk menyimpan data ke dalam sistem. Jika ada kolom input yang belum terisi, sistem akan memunculkan pesan kesalahan untuk memberi tahu admin bahwa kolom tersebut diperlukan.

Title: Sup Kentang Dan Brokoli

Post:

Langkah-langkah:

1. Didihkan kaldu ayam, masukkan bumbu halus dan daun seledri. Masak hingga tercium aroma harum.
2. Masukkan brokoli dan kentang. Masak hingga setengah matang.
3. Masukkan kecap manis, tomat, serta daun bawang. Aduk hingga rata dan masak hingga matang.

Untuk 5 porsi

Image: Currently: [https://i.pinimg.com/736x/45/70/v9/4570v99240a43e7770baa.jpg](#)
Change: [Choose File](#) No file chosen

Count view: 93

Preview:

[Delete](#) [Save and add another](#) [Save and continue editing](#) [SAVE](#)

ITEM LIST	AMOUNT	DELETE
Item		
ItemList object (3)		
Brokoli	150 gram	☐
ItemList object (4)		
Kentang	200 gram	☐
ItemList object (5)		
Daun Seledri	2 tangkal	☐
ItemList object (6)		
Tomat	1 buah	☐
ItemList object (7)		
Daun Bawang	1 batang	☐
ItemList object (8)		
Kecap Manis	1 sendok	☐
ItemList object (9)		
Kaldu Ayam	1 liter	☐
ItemList object (10)		
Bawang Merah	4 butir	☐
ItemList object (11)		
Bawang Putih	3 siung	☐
ItemList object (12)		
Ebi	1/2 sdt	☐
ItemList object (13)		
Merica	1/2 sdt	☐
ItemList object (14)		
Gula Pasir	1/2 sdt	☐
ItemList object (15)		
Garam	1 1/4 sdt	☐
		☐
+ Add another item list		

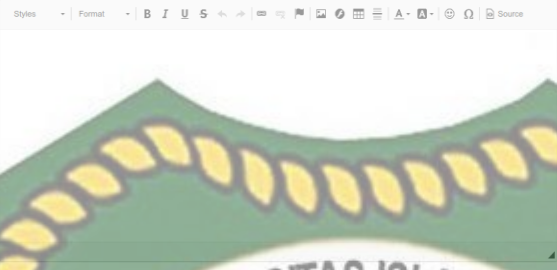
Gambar 4.63 Form Input dan Edit Rekomendasi Olahan

Gambar 4.58 menunjukkan tampilan menu input data rekomendasi olahan jika ada kolom yang belum terisi, akan muncul peringatan untuk mengisi kolom tersebut dan tombol save tidak berfungsi.

Please correct the errors below.

This field is required.

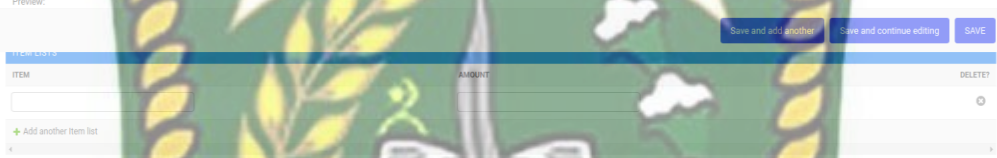
Title:

Post: 

This field is required.

Image: No file chosen

Count view: 0

Preview: 

Save and add another Save and continue editing Save

ITEM	AMOUNT	DELETE

+ Add another item list

Gambar 4.64 Pesan Kesalahan Form Input Rekomendasi Olahan

Adapun kesimpulan dari pengujian menu rekomendasi olahan admin ini dapat dilihat pada tabel 4.19 sebagai berikut.

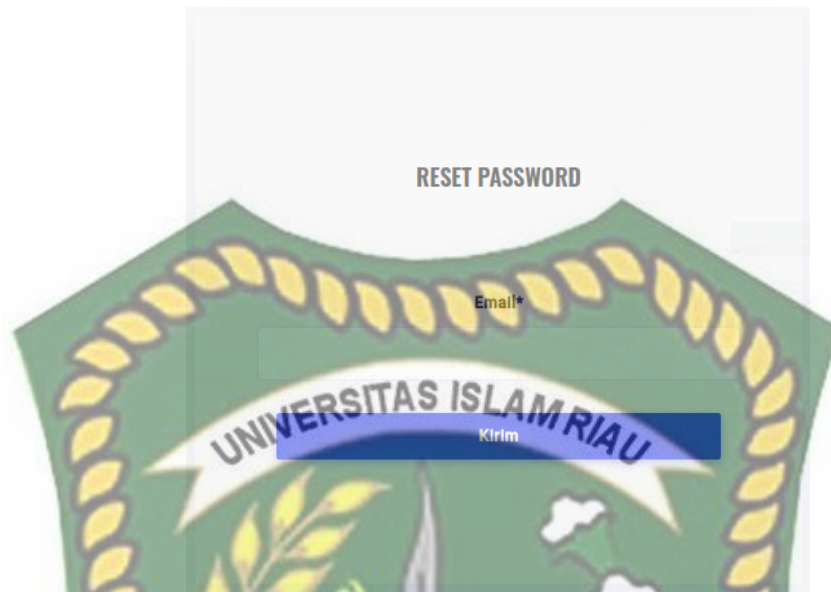
Tabel 4.19 Menu Rekomendasi Olahan Admin

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Menu rekomendasi olahan	Memilih menu rekomendasi olahan pada halaman dashboard admin	Menampilkan data rekomendasi olahan yang telah diinputkan sebelumnya	Sesuai Harapan
2.	Tombol tambah rekomendasi	Menekan tombol tambah rekomendasi	Menampilkan halaman input kolom	Sesuai Harapan
3.	Kolom input rekomendasi	Mengisi data rekomendasi	Menyimpan dan mengupdate daftar rekomendasi	Sesuai Harapan

4.	Link ubah olahan	Memilih olahan yang ingin diedit	Menampilkan form ubah olahan dengan kolom input yang telah terisi data olahan sebelum diubah	Sesuai Harapan
5.	Form ubah olahan	Mengubah data olahan	Sistem menyimpan perubahan data olahan sesuai kolom yang diubah	Sesuai Harapan
6.	Form input dan ubah olahan	Tidak mengisi kolom input dan menekan tombol submit	Sistem menolak permintaan penyimpanan data dan menampilkan pesan peringatan agar pengguna mengisi dengan benar	Sesuai Harapan
7.	Opsi hapus olahan	Memilih opsi hapus olahan	Menampilkan halaman konfirmasi penghapusan data	Sesuai Harapan
8.	Tombol konfirmasi hapus	Menekan tombol konfirmasi penghapusan produk	Sistem menghapus data produk yang dipilih lalu mengarahkan pengguna kembali ke halaman produk	Sesuai Harapan

4.1.20 Pengujian Fitur Reset Password

Pada sistem yang dibuat, disediakan fitur lupa password jika pengguna melupakan passwordnya. Pada halaman login, pengguna hanya perlu menekan link lupa password lalu pengguna akan diarahkan ke halaman reset password. Pengguna diharuskan menginputkan email yang digunakan pada akun pengguna, lalu sistem akan mengirimkan email berisi link untuk mereset password.



Gambar 4.65 Input Email Untuk Reset Password

Gambar 4.60 menunjukkan pesan yang ditampilkan yang mengatakan bahwa email telah dikirim ke alamat yang dimasukkan.



Gambar 4.66 Email Telah Dikirim

Gambar 4.61 menunjukkan email yang diterima pengguna yang berisi instruksi dan link untuk melakukan reset password.

Password reset on localhost:8000 Inbox x



royanpermana@cyberpaw.web.id
to me ▾

You're receiving this email because you requested a password reset for your user account at localhost:8000.

Please go to the following page and choose a new password:

<http://localhost:8000/password-reset-confirm/fw/ao303k-5b0f35cb11290dec9a0081f1cc87c6b/>

Your username, in case you've forgotten: royan.permana

Thanks for using our site!

The localhost:8000 team

↩ Reply

➡ Forward

Gambar 4.67 Email Instruksi Reset Password

Dengan men-klik link yang disediakan dalam email yang telah diterima, pengguna akan diarahkan menuju halaman untuk menginputkan password baru.

RESET PASSWORD
PEKANBARU

Reset Password

New password*

Your password can't be too similar to your other personal information.
Your password must contain at least 8 characters.
Your password can't be a commonly used password.
Your password can't be entirely numeric.

New password confirmation*

Reset Password

Gambar 4.68 Halaman Reset Password

Gambar 4.63 menunjukkan pesan error yang ditampilkan jika pengguna

tidak mengikuti ketentuan pembuatan password yang telah disampaikan.

RESET PASSWORD

Reset Password

New password*

Your password can't be too similar to your other personal information.
 Your password must contain at least 8 characters.
 Your password can't be a commonly used password.
 Your password can't be entirely numeric.

New password confirmation*

The password is too similar to the username.
 This password is too short. It must contain at least 8 characters.

Reset Password

Gambar 4.69 Pesan Kesalahan Pembuatan Password Baru

Gambar 4.64 menampilkan pesan sukses jika pengguna telah berhasil melakukan penggantian password, yang kemudian akan diarahkan kembali menuju halaman login.



Gambar 4.70 Pesan Sukses Reset Password

Kesimpulan dari pengujian fitur reset password dapat dilihat pada tabel

4.20.

Tabel 4.20 Pengujian Fitur Reset Password

No.	Komponen yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Link lupa password	Men-klik link lupa password pada halaman login	Mengarahkan menuju halaman input email untuk reset password	Sesuai Harapan
2.	Form input email	Mengisi email yang telah terdaftar dan menekan tombol kirim	Menampilkan pesan informasi bahwa email telah dikirim	Sesuai Harapan
3.	Link reset password	Men-klik link reset password pada email yang diterima	Mengarahkan pengguna menuju halaman input password baru	Sesuai Harapan

4.	Form input password baru	Membuat password yang serupa dengan informasi pribadi yang lain	Sistem memberikan pesan bahwa password serupa dengan informasi yang lain	Sesuai Harapan
5.	Form input password baru	Membuat password kurang dari 8 karakter	Sistem memberikan pesan bahwa password yang dimasukkan kurang dari 8 karakter	Sesuai Harapan
6.	Form input password baru	Membuat password yang umum digunakan	Sistem memberikan pesan bahwa password yang dibuat sangat umum digunakan	Sesuai Harapan
7.	Form input password baru	Membuat password yang seluruhnya hanya terdiri dari angka	Sistem memberikan pesan bahwa password tidak diperbolehkan hanya menggunakan angka	Sesuai Harapan
8.	Form input password baru	Membuat password baru yang sesuai dengan ketentuan sistem	Mengarahkan pengguna menuju halaman sukses reset password	Sesuai Harapan

4.2 Implementasi Sistem

Pada tahapan ini, 20 orang responden diberikan kuisioner dengan 5 pertanyaan. Hal ini ditujukan untuk mengetahui tanggapan responden dalam pengoperasian Aplikasi Marketplace Bahan Pokok yang dibuat. Adapun pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1 Apakah aplikasi marketplace bahan pokok ini mudah digunakan?

- 2 Bagaimana pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi marketplace bahan pokok ini?
- 3 Apakah aplikasi marketplace bahan pokok ini dapat membantu memudahkan untuk mencari rekomendasi resep olahan?
- 4 Apakah aplikasi marketplace bahan pokok ini dapat membantu memudahkan untuk mencari dan membeli bahan pokok?
- 5 Apakah aplikasi marketplace bahan pokok ini dapat membantu memudahkan untuk menjual bahan pokok?

Dari pertanyaan-pertanyaan di atas, maka dihasilkan jawaban atau tanggapan dari responden terhadap aplikasi marketplace bahan pokok berdasarkan pertanyaan yang diajukan yaitu sebagai berikut:

- 6 Apakah aplikasi marketplace bahan pokok ini mudah digunakan?
 - Sangat Setuju : 0 responden
 - Setuju : 19 responden
 - Netral : 1 responden
 - Tidak Setuju : 0 responden
 - Sangat Tidak Setuju : 0 responden
- 7 Bagaimana pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi marketplace bahan pokok ini?
 - Sangat Suka : 2 responden
 - Suka : 16 responden
 - Netral : 2 responden
 - Tidak Suka : 0 responden

- Sangat Tidak Suka : 0 responden

8 Apakah aplikasi marketplace bahan pokok ini dapat membantu memudahkan untuk mencari rekomendasi resep olahan?

- Sangat Setuju : 5 responden
- Setuju : 14 responden
- Netral : 1 responden
- Tidak Setuju : 0 responden
- Sangat Tidak Setuju : 0 responden

9 Apakah aplikasi marketplace bahan pokok ini dapat membantu memudahkan untuk mencari dan membeli bahan pokok?

- Sangat Setuju : 7 responden
- Setuju : 12 responden
- Netral : 1 responden
- Tidak Setuju : 0 responden
- Sangat Tidak Setuju : 0 responden

10 Apakah aplikasi marketplace bahan pokok ini dapat membantu memudahkan untuk menjual bahan pokok?

- Sangat Setuju : 4 responden
- Setuju : 15 responden
- Netral : 1 responden
- Tidak Setuju : 0 responden
- Sangat Tidak Setuju : 0 responden

Jawaban-jawaban dari responden yang telah didapatkan diberi bobot nilai

yang dapat dilihat di bawah ini:

- Sangat Setuju/Suka, diberi nilai 5
- Setuju/Suka, diberi nilai 4
- Netral, diberi nilai 3
- Tidak Setuju/Suka, diberi nilai 2
- Sangat Tidak Setuju/Suka, diberi nilai 1

Tabel 4.21 Hasil Nilai Persentase Tiap Pertanyaan Kuesioner

No.	Jawaban	Jumlah Skor (JS)	Skor (S)	Hasil (JS x S)
1.	Sangat Setuju/Suka	18	5	90
2.	Setuju/Suka	76	4	304
3.	Netral	6	3	18
4.	Tidak Setuju/Suka	0	2	0
5.	Sangat Tidak Setuju/Suka	0	1	0
Total Skor				412

Berdasarkan total skor yang telah didapatkan, selanjutnya adalah mencari skor maksimum, skor minimum dan indeks.

- Skor maksimum = jumlah responden x skor tertinggi x jumlah pertanyaan

$$\text{Skor maksimum} = 20 \times 5 \times 5$$

$$\text{Skor maksimum} = 500$$

- Skor minimum = jumlah responden x skor terendah likert x jumlah pertanyaan

$$\text{Skor minimum} = 20 \times 1 \times 5$$

$$\text{Skor minimum} = 100$$

- Indeks = $(\text{Total skor} / \text{Skor maksimum}) \times 100$

$$\text{Indeks} = (412 / 500) \times 100$$

$$\text{Indeks} = 82.4 \%$$

Tabel 4.22 Interval Penilaian

No	Indeks	Hasil
1.	0% – 19,99%	Sangat Tidak Bagus
2.	20% – 39,99%	Tidak Bagus
3.	40% – 59,99%	Cukup
4.	60% – 79,99%	Bagus
5.	80% – 100%	Sangat Bagus

4.3 Kesimpulan Implementasi Sistem

Berdasarkan nilai indeks yang telah didapatkan dari perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya di atas didapatkan nilai sebesar 82.4 %, dan juga berdasarkan pada interval penilaian pada tabel 4.22 didapatkan hasil “Sangat Bagus”. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi marketplace bahan pokok dapat diimplementasikan kepada masyarakat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa dan perancangan dari aplikasi website marketplace bahan pokok, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1 Aplikasi ini telah selesai dibangun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat tanpa terjadi kesalahan setelah dilakukan pengujian *black box*.
- 2 Aplikasi ini mendapatkan nilai indeks sebesar 82.4 % dengan hasil “Sangat Bagus” sehingga aplikasi ini dapat membantu masyarakat dalam bertransaksi bahan pokok.
- 3 Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mencari rekomendasi resep olahan yang diinginkan.
- 4 Aplikasi ini dapat membantu masyarakat untuk membeli dan menjual produk bahan pokok dengan mudah.

5.2 Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya.

- 1 Aplikasi ini dapat dibuat dalam bentuk mobile agar lebih mudah diakses.
- 2 Penambahan fitur yang belum ada, seperti sistem pengembalian barang dan sistem penukaran barang.

DAFTAR PUSTAKA

- Imam, Rozul, Agus Ramdhani Nugraha, 2018, *Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web*, JUMANTAKA Vol. 01 No. 01 (2018), Tasikmalaya: LPPM STMIK-DCI.
- Wahana, Aditya, 2018, *Rancang Bangun Marketplee Produk Kewirausahaan Mahasiswa UPY Berbasis Content Management System*, Jurnal Dinamika Informatika Vol. 7 No. 1 Februari 2018, Yogyakarta: Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Husein, Moch, Nia Saurina, Firman Hadi Sukma Pratama, 2017, *Pembuatan Marketplace Sebagai Media Promosi Online Lembaga Kursus dan Pelatihan Provinsi Jawa Timur*, MELEK IT Vol. 3 No. 1 Januari 2017, 61-66, Surabaya: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Brunn, Peter, Martin Jensen, Jakob Skovgaard, 2002, *e-Marketplace: Crafting A Winning Strategy*, *European Management Journal* Vol. 20, No. 3, pp. 286-298, Great Britain: Elsevier Science Ltd.
- Oliphant, Travis E., *Python For Scientific Computing*, 2007, United Kingdom: IEEE CS and the AIP.
- Plekhanova, Julia, 2009, *Evaluating web development framework: Django, Ruby on Rails and CakePHP*, Philadelphia: Institute for Business and Information Technology, Fox School of Business, Temple University

Williams, B.K. and Sawyer, S.C. 2011, *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications*. (9th edition), New York: McGraw-Hill.

A.S, Rossa, M. Shalahuddin., 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika.

Jogiyanto, Hartono, 2005, *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.

Brady M. Loonam J, 2010, *Exploring the use of entity-relationship diagramming as a technique to support grounded theory inquiry. Qualitative Research in Organization And Management*, : United Kingdom: Emerald Group Publishing Limited.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 1002/KPTS/FT-UIR/2020
TENTANG PENGANGKATAN TIM PEMBIMBING PENELITIAN DAN PENYUSUNAN SKRIPSI

DEKAN FAKULTAS TEKNIK

- Membaca : Surat Ketua Program Studi Teknik Informatika Nomor : 089/TA/TI/FT/2020 tentang persetujuan dan usulan pengangkatan Tim Pembimbing penelitian dan penyusunan Skripsi.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk menyelesaikan perkuliahan bagi mahasiswa Fakultas Teknik perlu membuat Skripsi.
2. Untuk itu perlu ditunjuk Tim Pembimbing penelitian dan penyusunan Skripsi yang diangkat dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
7. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2018
8. Peraturan Universitas Islam Riau Nomor 001 Tahun 2018 Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan Universitas Islam Riau

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : 1. Mengangkat saudara-saudara yang namanya tersebut dibawah ini sebagai Tim Pembimbing Penelitian dan penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika.

No	Nama	Pangkat	Jabatan
1.	Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., M.M., Si	Asisten Ahli	Pembimbing

2. Mahasiswa yang akan dibimbing :

Nama : Royan Permana Rivaldi
NPM : 143510586
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi Baru : Perancangan dan pembuatan Website Marketplace Bahan Pokok di Pekanbaru.

3. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkannya dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan dikemudian hari segera ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 19 Muharam 1442 H
07 September 2020 M

Dekan,

Dr. Eng. Muslim, S.T., M.T.
NPK : 09 11 02 374

Tembusan disampaikan :

1. Yth. Bapak Rektor UIR di Pekanbaru.
2. Yth. Sdr. Ketua Program Studi Teknik Informatika FT-UIR
3. Yang Bersangkutan .
4. Arsip



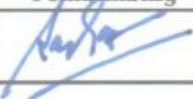
YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GANJIL TA 2020/2021

NPM : 143510586
 Nama Mahasiswa : ROYAN PERMANA RIVALDI
 Dosen Pembimbing : 1. PANJI RACHMAT SETIAWAN S.Kom., MMSI 2.
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
 Judul Tugas Akhir : perancangan dan pembuatan website marketplace bahan pokok di pekanbaru
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : design and development of basic necessities marketplace website in pekanbaru
 Lembar Ke :

Dokumen	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
ini adalah Arsip	22/10-2020	Bab I	Apa Screenshot dari permasalahan, perbaiki identifikasi masalah, perbaiki bahasa	
Milik :	03/11-2020	Bab I dan Bab II	terjemah tulisan Lanjut bab II Tambah jurnal Teori dan jurnal atau buku	

Pekanbaru,.....
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



NDJOA2TQUUSDQX8KBHDLDFRL



Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GANJIL TA 2020/2021

NPM : 143510586
 Nama Mahasiswa : ROYAN PERMANA RIVALDI
 Dosen Pembimbing : 1. PANJI RACHMAT SETIAWAN S.Kom., MMSI 2.
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
 Judul Tugas Akhir : perancangan dan pembuatan website marketplace bahan pokok di pekanbaru
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : design and development of basic necessities marketplace website in pekanbaru
 Lembar Ke :

No	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
3	09/11-2020	Bab II	Tambah sumber teori	Rachmat
			lanjut bab III	
4	10/11-2020	Bab II dan Bab III	Berikan hasil dari pengumpulan data	Rachmat
			terdiri OFD	
5	22/12-2020	Rancangan Program	Lampir program 30%	Rachmat
6	18/01-2021	Kesiapan	Acc. Sidang proposal	Rachmat

Pekanbaru,.....
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



NDJQA2TQUU5DQXKBHDLDFRL



Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GENAP TA 2020/2021

NPM : 143510586
 Nama Mahasiswa : ROYAN PERMANA RIVALDI
 Dosen Pembimbing : 1. PANJI RACHMAT SETIAWAN S.Kom., MMSI 2.
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
 Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Pembuatan Website Marketplace Bahan Pokok di Pekanbaru
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Design and Development of Basic Necessities Marketplace Website in Pekanbaru
 Lembar Ke :

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
7	Kamis/ 03 Juni 2021	Demo program	Lengkapi kekurangan	
			Revisi program	
			Lanjut bab IV	
			Tambah aplikasi	
			untuk kirim	
8	Rabu/ 30 Juni 2021	Cek data keagenan	Lengkapi keagenan	
		dan lengkapi	dan data keagenan	
			Lanjut bab V.	



MTQZNTEWNTG2



Pekanbaru, ...
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GENAP TA 2020/2021

NPM : 143510586
 Nama Mahasiswa : ROYAN PERMANA RIVALDI
 Dosen Pembimbing : 1. PANJI RACHMAT SETIAWAN S.Kom., MMSI 2.
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
 Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Pembuatan Website Marketplace Bahan Pokok di Pekanbaru
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Design and Development of Basic Necessities Marketplace Website in Pekanbaru
 Lembar Ke :

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
Senin/ 05 Juli 2021	Penyusunan data kuesioner	Masukkan	
	dan progress bab V	total short response	
		Perbaiki saran	
		pada bab V.	
Setelah/ 06 Juli 2021	Penyusunan kuesioner	Hasil. Selesai	
	selesai hasil	Hasil.	

Pekanbaru,.....
 Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



MTQZNTWNTG2



Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 0269/KPTS/FT-UIR/2021
TENTANG PENETAPAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA FAK. TEKNIK UNIV. ISLAM RIAU

DEKAN FAKULTAS TEKNIK

- Menimbang
- : 1. Bahwa untuk menyelesaikan studi S.1 bagi mahasiswa Fakultas Teknik Univ. Islam Riau dilaksanakan Ujian Skripsi/Komprehensif sebagai tugas akhir. Untuk itu perlu ditetapkan mahasiswa yang telah memenuhi syarat untuk ujian dimaksud serta dosen penguji.
2. Bahwa penetapan mahasiswa yang memenuhi syarat dan dosen penguji yang bersangkutan perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat
- : 1. Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
7. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2018
8. Peraturan Universitas Islam Riau Nomor 001 Tahun 2018 Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan Universitas Islam Riau

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
- : 1. Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam Riau yang tersebut namanya dibawah ini :
- Nama : Royan Permana Rivaldi
- NPM : 143510586
- Program Studi : Teknik Informatika
- Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
- Judul Skripsi : Perancangan dan Pembuatan Website Marketplace di Pekanbaru
2. Penguji Skripsi/Komprehensif mahasiswa tersebut terdiri dari :
1. Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI. Sebagai Ketua Merangkap Penguji
2. Dr. Arbi Haza Nasution, B.IT., M.IT. Sebagai Anggota Merangkap Penguji
3. Ir. Des Suryani, M.Sc. Sebagai Anggota Merangkap Penguji
3. Laporan hasil ujian serta berita acara telah sampai kepada Pimpinan Fakultas selambat-lambatnya 1(satu) bulan setelah ujian dilaksanakan.
4. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkannya dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan dikemudian hari segera ditinjau kembali.
- KUTIPAN : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 22 Safar 1443 H
30 September 2021 M

Dekan,



Dr. Eng. Muslim, ST., MT
NPK : 09 11 02 374

- Tembusan disampaikan :
1. Yth. Rektor UIR di Pekanbaru.
2. Yth. Ketua Program Studi Teknik Informatika FT-UIR
3. Yth. Pembimbing dan Penguji Skripsi
3. Mahasiswa yang bersangkutan
5. Arsip

**Surat ini ditandatangani secara elektronik*



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Website: www.eng.uir.ac.id Email: fakultas_teknik@uir.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Riau, Pekanbaru, tanggal 30 September 2021, Nomor: 0269/KPTS/FT-UIR/2021, maka pada hari Jum'at, tanggal 1 Oktober 2021, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Riau, Jenjang Studi S1, Tahun Akademik 2021/2022 berikut ini.

1. Nama : Royan Permana Rivaldi
2. NPM : 143510586
3. Judul Skripsi : Perancangan dan Pembuatan Website Marketplace di Pekanbaru
4. Waktu Ujian : 13.30 WIB – Selesai
5. Tempat Pelaksanaan Ujian : Online

Dengan keputusan Hasil Ujian Skripsi:

Lulus*/ Lulus dengan Perbaikan*/ Tidak Lulus*

** Coret yang tidak perlu.*

Nilai Ujian:

85,58

A

Nilai Ujian Angka = ... Nilai Huruf = ...

Tim Penguji Skripsi.

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI.	Ketua	1.
2	Dr. Arbi Haza Nasution, B.IT., M.IT.	Anggota	2.
3	Ir. Des Suryani, M.Sc.	Anggota	3.

Panitia Ujian
Ketua,

Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI.
NIDN. 0314068701

Pekanbaru, 1 Oktober 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Eng. Musliha S.T., M.T.
NIDN. 1016047901



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS TEKNIK

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيَوِيَّةُ

Alamat: Jalan Kahrudin Nasution No.113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Email: fakultas_teknik@uir.ac.id Website: www.eng.uir.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 318/A-UIR/5-T/2021

Operator Turnitin Fakultas Teknik Universitas Islam Riau menerangkan bahwa Mahasiswa/i dengan identitas berikut:

Nama : ROYAN PERMANA RIVALDI
NPM : 143510586
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi TA : PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE
MARKETPLACE BAHAN POKOK DI PEKANBARU

Dinyatakan **Bebas Plagiat**, berdasarkan hasil pengecekan pada Turnitin menunjukkan angka **Similarity Index < 30%** sesuai dengan peraturan Universitas Islam Riau yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Kaprodi. Teknik Informatika

Dr. Arbi Haza Nasution, B.IT(Hons)., M.IT.

Pekanbaru, 9 September 2021 M

2 Shofar 1443 H

Operator Turnitin F. Teknik

Ahmad Pandi, S.Kom.