

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil dan pembahasan sistem terhadap aplikasi pemasaran berbasis web pada PT. Karya Perdana Kofienti. Hasil dan pembahasan sistem terdiri atas perancangan sistem, kebutuhan sistem, dan implementasi *input output*.

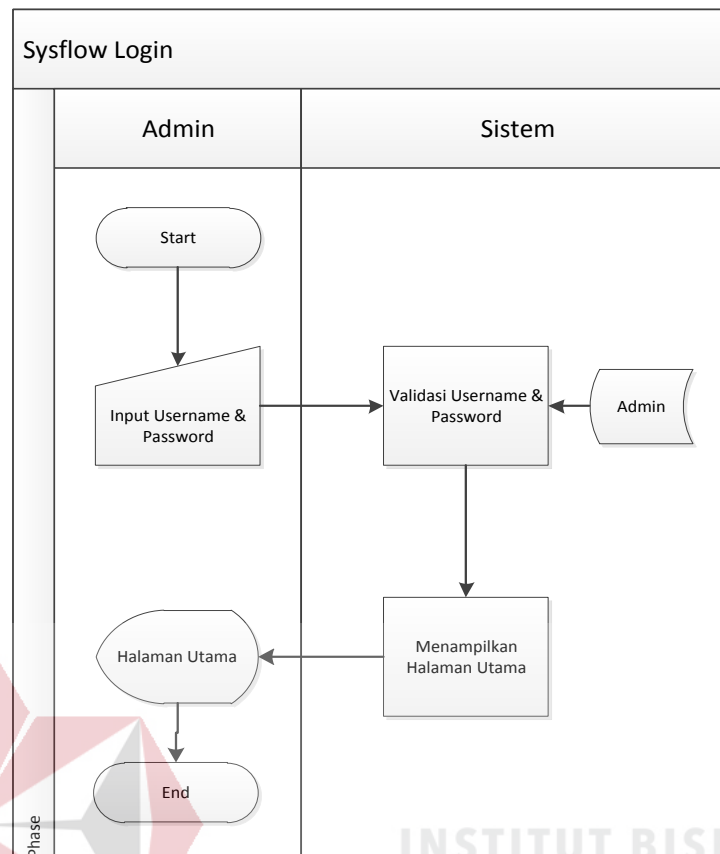
#### 4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada aplikasi pemasaran berbasis web pada PT. Karya Perdana Kofienti meliputi beberapa komponen. Komponen-komponen tersebut adalah *system flow*, diagram jenjang, *context diagram*, *data flow diagram* (DFD) yang terdiri atas DFD level 0 dan level 1.

##### 4.1.1 System Flow

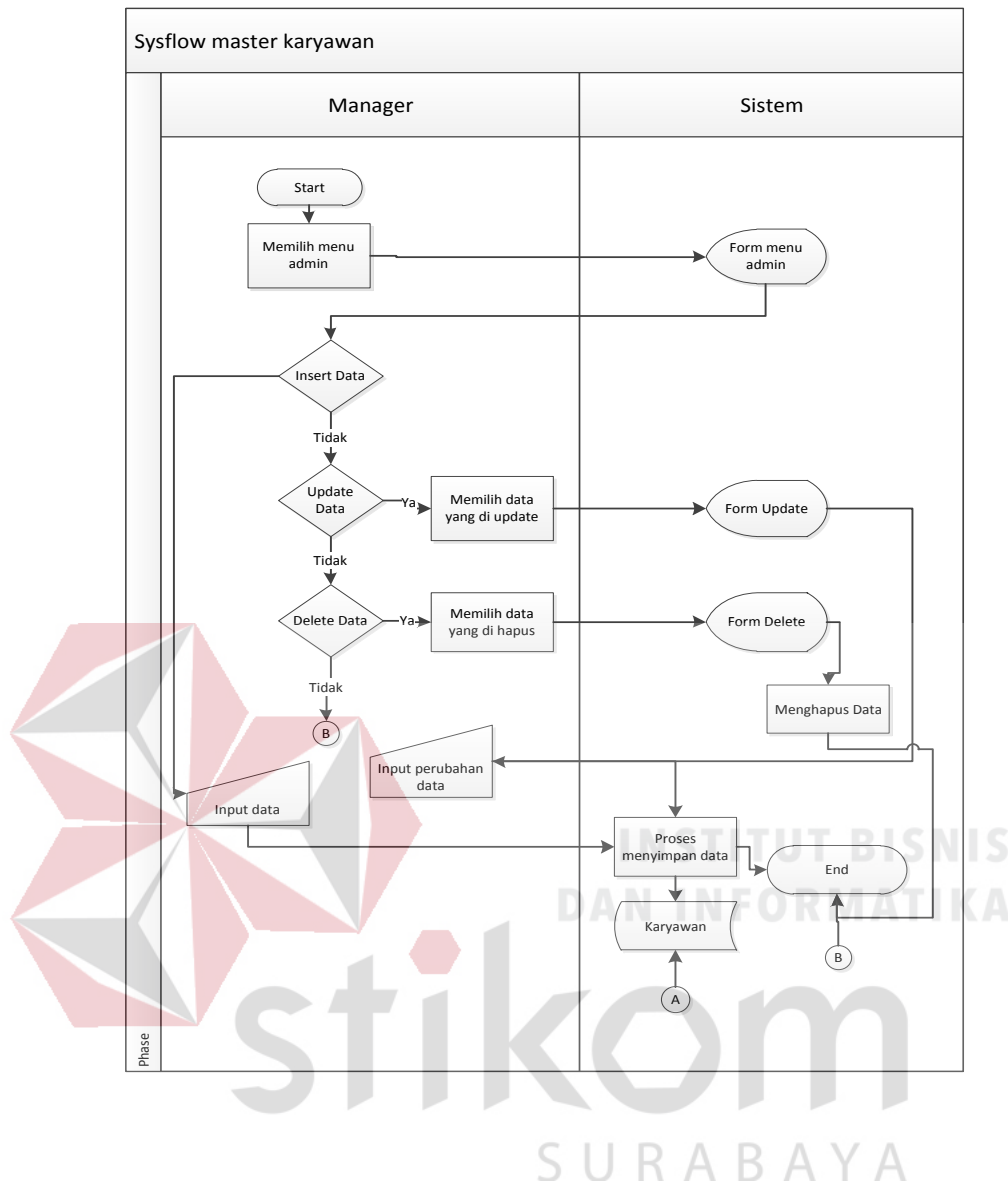
Berikut *system flow* aplikasi pemasaran yang digunakan sebagai acuan dalam pengerjaan aplikasi. *System flow* digambarkan pada Gambar 4.1, Gambar 4.2, Gambar 4.3, Gambar 4.4.

Gambar 4.1 menjelaskan form login pada system, user akan memasukan username dan password lalu sistem akan mevalidasi jika benar maka sistem menampilkan halaman utama.



Gambar 4.1 System Flow master login

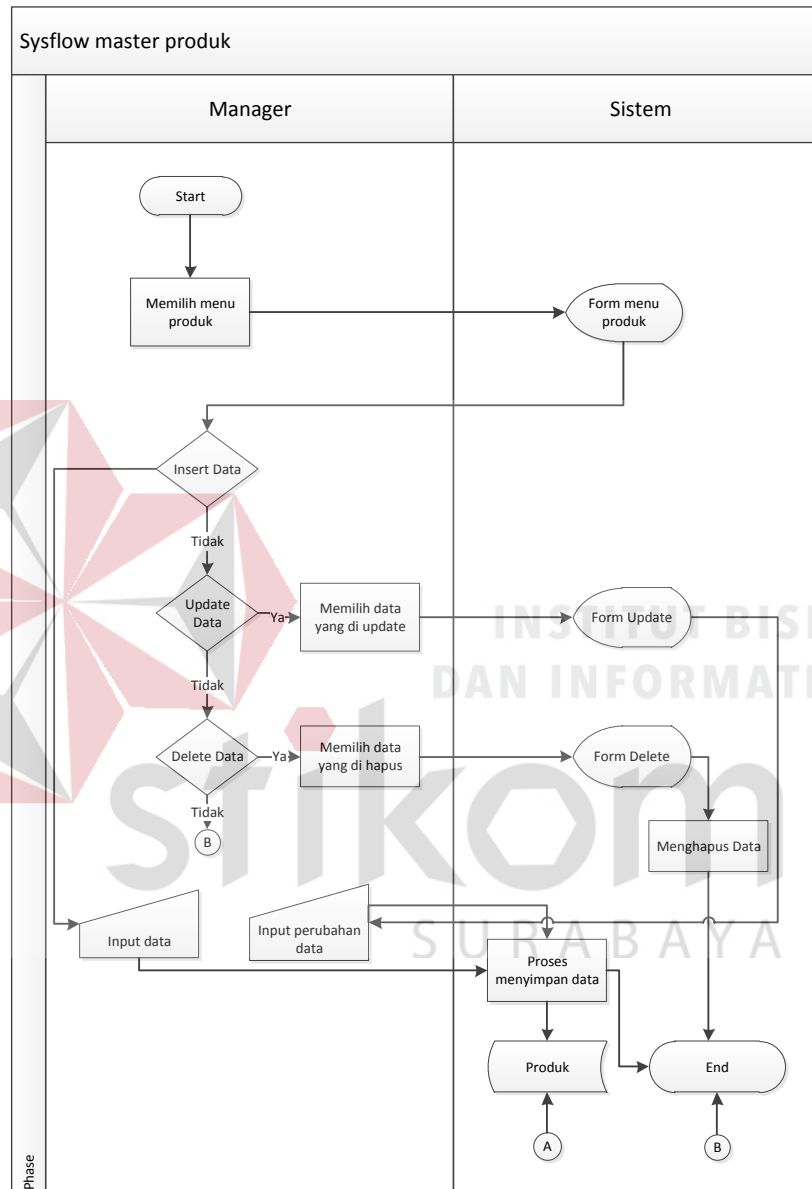
Gambar 4.2 menjelaskan proses master karyawan yaitu manajer membuka menu karyawan pada sistem maka sistem akan menampilkan form menu admin, setelah itu maka manajer memilih apakah ingin menambah data baru, me-update data yang telah ada atau menghapus data admin. jika memilih insert data maka akan menambahkan data baru lalu klik simpan maka data tersebut akan tersimpan, dan jika memilih update maka manajer memilih data mana yang akan di edit setelah itu klik simpan.



Gambar 4.2 *System Flow* master karyawan

Gambar 4.3 menjelaskan proses master produk yaitu manajer membuka menu produk pada sistem maka sistem akan menampilkan form menu produk , setelah itu maka manajer memilih apakah ingin menambah data baru , me-*update* data yang telah ada atau menghapus data produk. Jika memilih insert data maka akan menambahkan data baru lalu klik simpan maka data tersebut akan tersimpan,

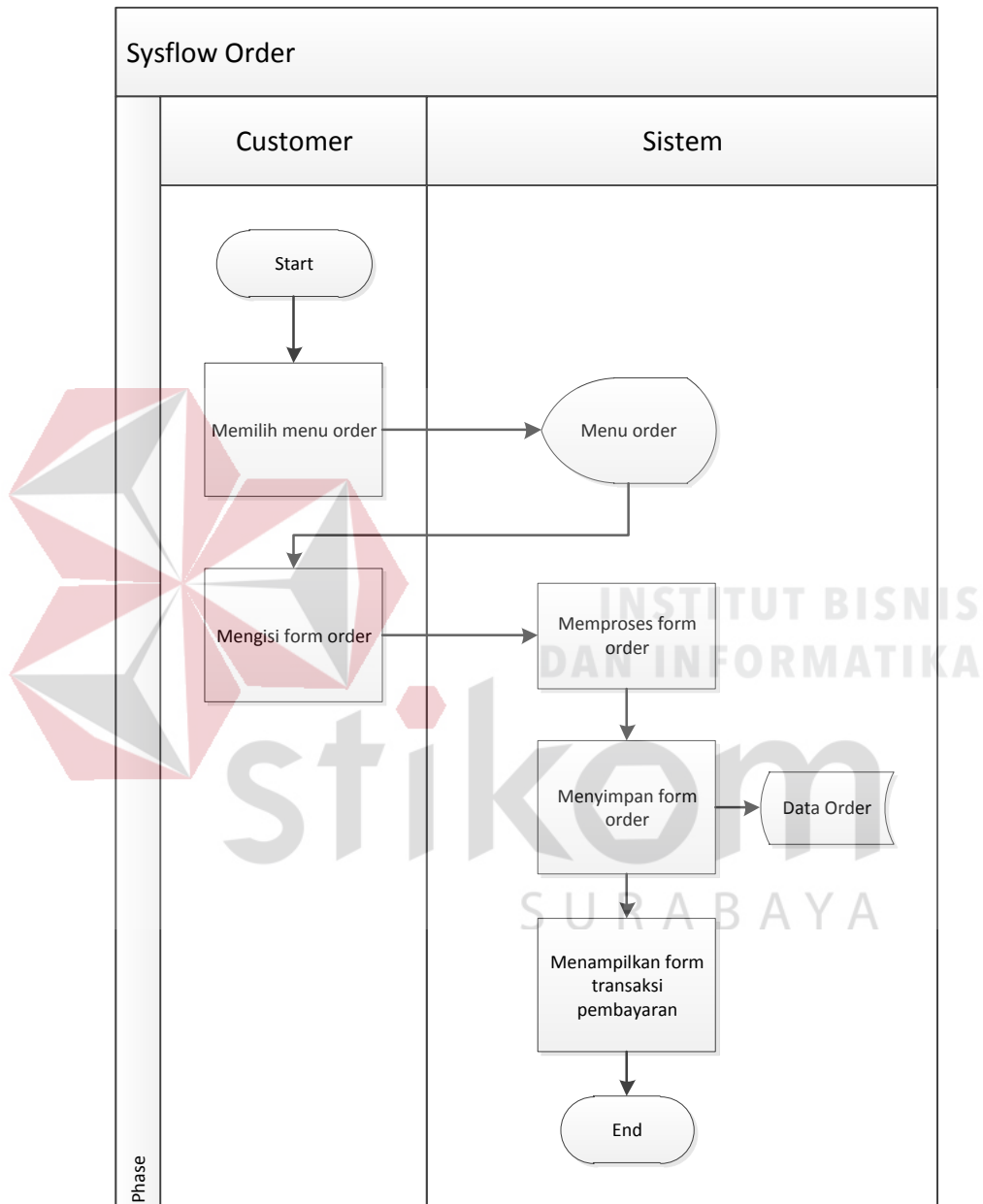
dan jika memilih update maka manajer memilih data mana yang akan di edit setelah itu klik simpan.



Gambar 4.3 System Flow master produk

Pada gambar 4.4 menjelaskan proses order, customer memilih menu order maka sistem akan menampilkan form order lalu customer mengisi form order

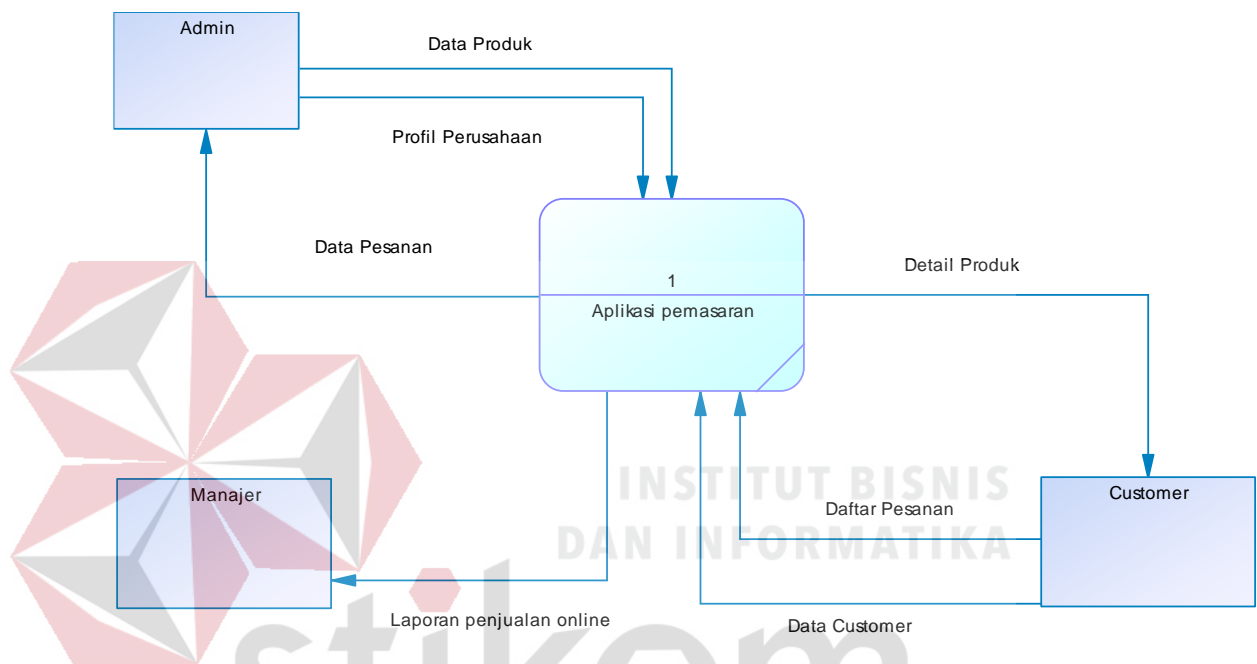
maka sistem akan memproses form order dan menyimpan form order kemudian sistem akan menampilkan form transaksi pembayaran.



Gambar 4.4 *System Flow* order

#### 4.1.2 Context Diagram

*Context diagram* dari aplikasi pemasaran menggambarkan proses secara umum yang terjadi pada proses penjualan online dan promosi pada PT. Karya Perdana Kofienti. Pada context diagram ini melibatkan tiga entitas yaitu admin, manajer, dan customer.

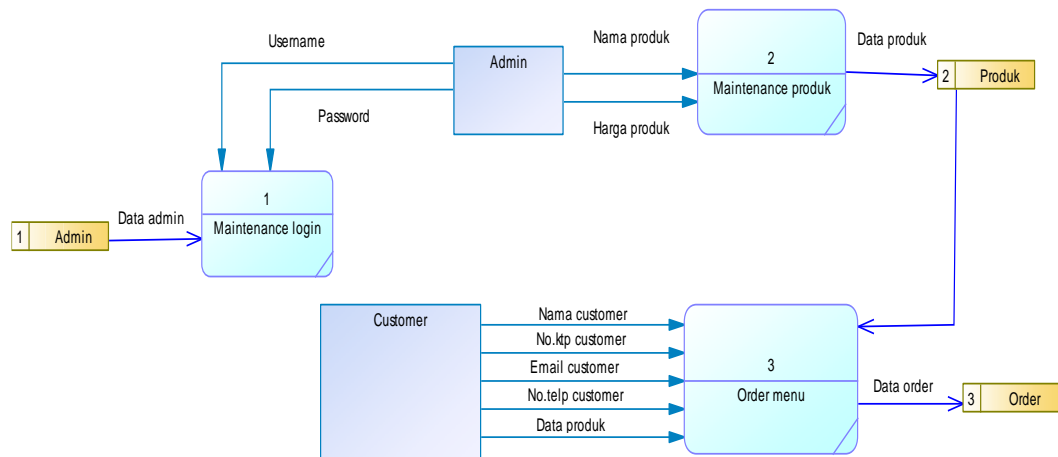


Gambar 4.5 *Context Diagram* Aplikasi Pemasaran

Dalam Gambar 4.5 menjelaskan alur data yang ada pada aplikasi pemasaran. *Pertama*, admin memasukkan data produk dan profil perusahaan kemudian sistem akan memberikan output detail produk pada customer. *Kedua*, customer memasukkan data customer dan daftar pesanan kemudian sistem akan memberikan output data pesanan pada admin. *Ketiga*, sistem akan memberikan output laporan penjualan online pada manajer.

#### 4.1.3 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Berikut ini adalah bentuk DFD level 0 dari aplikasi pemasaran. DFD level 0 digambarkan pada Gambar 4.6



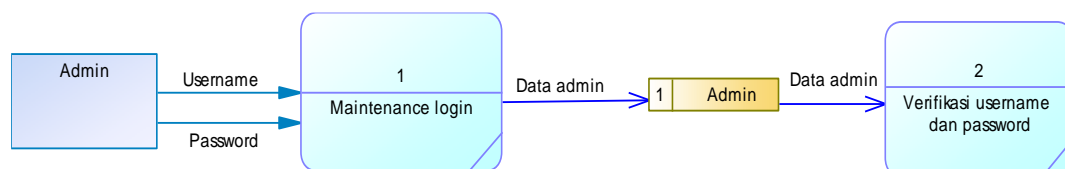
Gambar 4.6 DFD Level 0 Aplikasi Pemasaran

Dalam Gambar 4.6 terdapat tiga proses yaitu proses *maintenance login*, *maintenance produk*, dan *order menu*. Pada proses *maintenance login* memiliki inputan *username* dan *password* pada entitas *admin*. Pada proses *maintenance produk* akan menampilkan data produk berupa nama produk dan harga produk. Dan pada proses yang terakhir, proses *order menu* akan menampilkan data order berupa nama customer, no.ktp customer, email customer, no.telp customer, dan data produk.

#### 4.1.4 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 1

Berikut ini adalah bentuk DFD level 1 proses 1 pada aplikasi pemasaran.

DFD ini menggambarkan sub proses dari proses *maintenance login*.



Gambar 4.7 DFD Level 1 Proses 1 Aplikasi Pemasaran

Pada Gambar 4.7 terdapat dua proses yaitu proses *input username* dan *password* serta verifikasi *username* dan *password*. Dalam proses *input username*

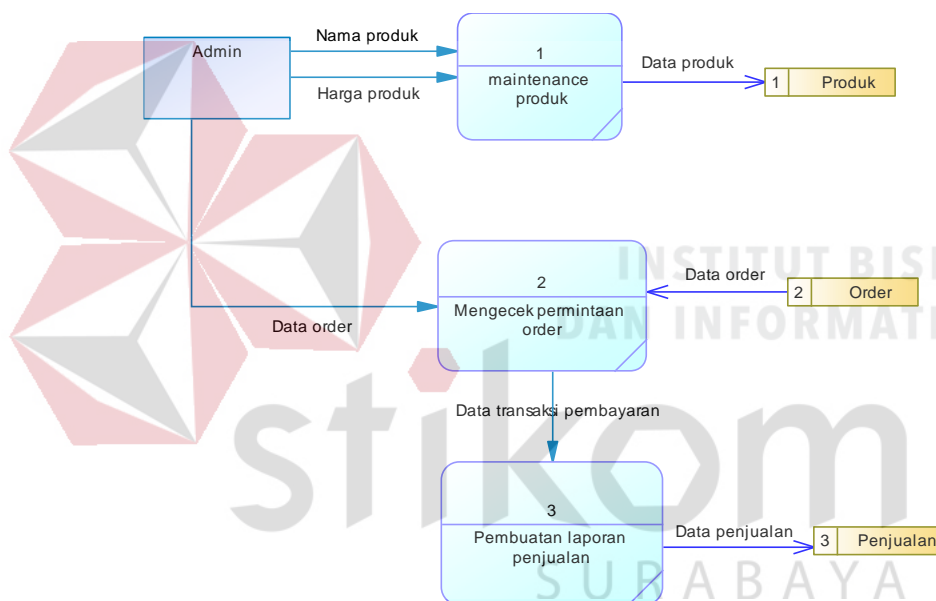
dan *password*, entitas admin menginputkan *username* dan *password* yang telah ditentukan.

Dalam proses verifikasi *username* dan *password*, *username* dan *password* dari entitas admin akan dicek apakah sesuai atau tidak. Jika *username* atau *password* tidak cocok, maka user tidak dapat masuk ke dalam sistem.

#### 4.1.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2

Berikut ini adalah bentuk DFD level 1 proses 2 pada aplikasi pemasaran.

DFD ini menggambarkan sub proses dari proses pembuatan laporan penjualan.



Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses 2 Aplikasi Pemasaran

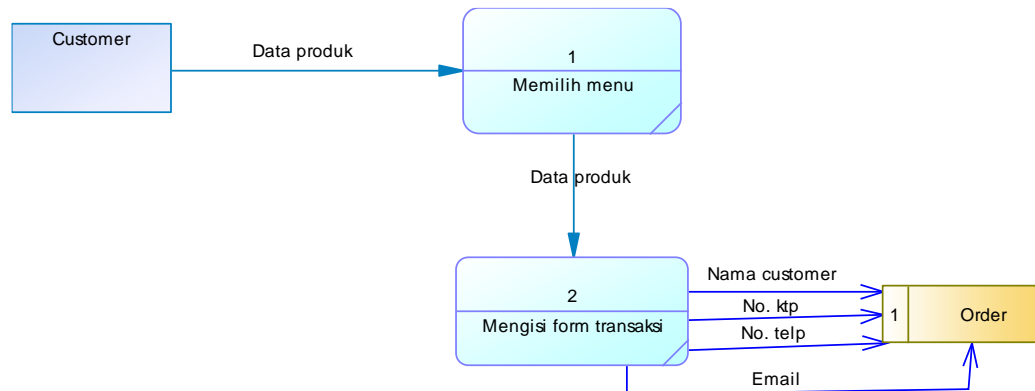
Pada Gambar 4.8 terdapat tiga proses yaitu *maintenance* produk, mengecek permintaan order, dan pembuatan laporan penjualan. Pada proses *maintenance* produk, admin memasukkan nama produk dan harga produk. Proses *maintenance produk* mengeluarkan *output* berupa data produk yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan laporan penjualan.



#### 4.1.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3

Berikut ini adalah bentuk DFD level 1 proses 3 pada aplikasi pemasaran.

DFD ini menggambarkan sub proses dari proses order.



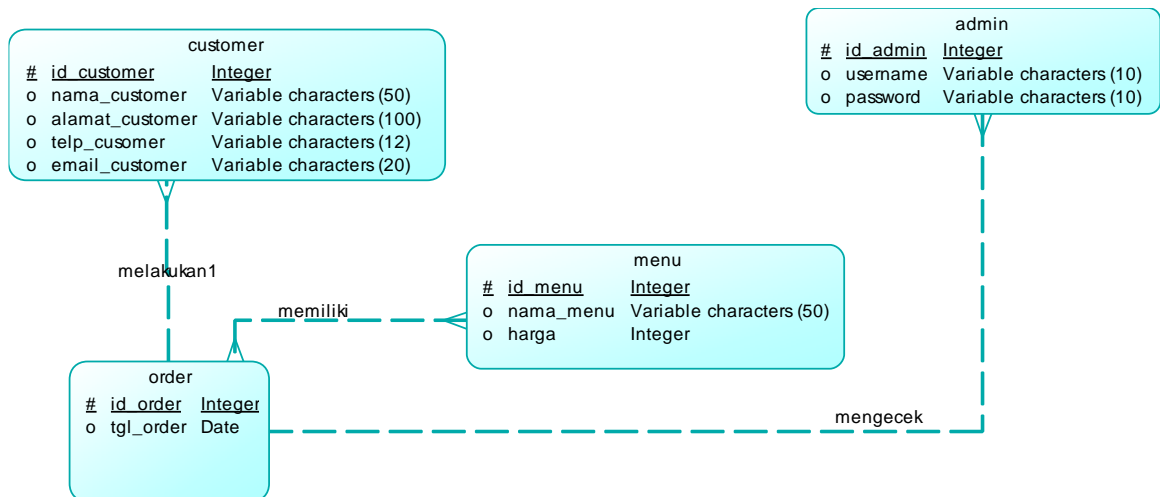
Gambar 4.9 DFD Level 1 Proses 3 Aplikasi Pemasaran.

Pada Gambar 4.9 terdapat tiga proses yang terdiri atas proses memilih menu dan mengisi form transaksi. Dalam proses memilih menu, customer memasukkan data produk beserta nama customer, no.ktp, no.telp, dan email untuk menghasilkan *output* data order.

#### 4.1.7 Conceptual Data Model (CDM)

Berikut ini adalah bentuk CDM pada aplikasi pemasaran yang digunakan untuk merancang kebutuhan tabel pada *database*. CDM ini menggunakan empat tabel yang terdiri atas tabel customer, tabel admin, tabel menu, dan tabel order.

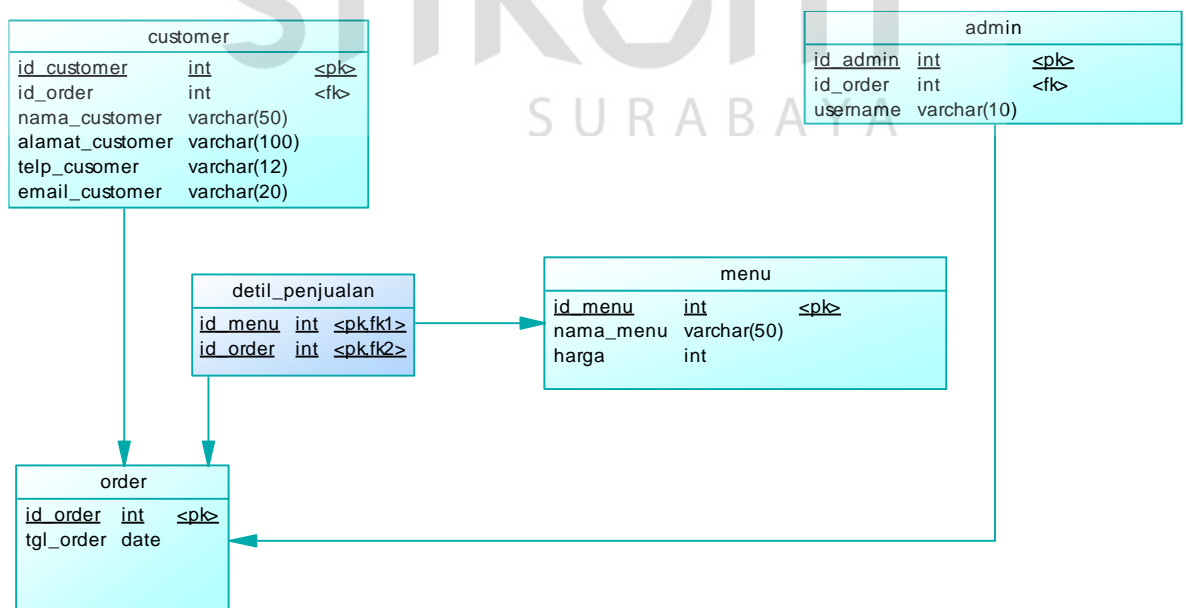
CDM ini digambarkan pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 CDM Aplikasi Pemasaran

#### 4.1.8 Physical Data Model (PDM)

Berikut ini adalah bentuk PDM pada aplikasi pemasaran. Dalam PDM ini, tabel transaksi yang berelasi secara *many to many* akan memunculkan tabel baru. Tabel-tabel baru tersebut diantaranya adalah detil penjualan. Hasil dari PDM ini akan digunakan sebagai *database* aplikasi. PDM ini digambarkan pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 PDM Aplikasi Pemasaran

#### 4.1.9 Struktur Tabel

Dalam proses pembuatan aplikasi pemasaran, tabel yang digunakan adalah 4 tabel. Tabel-tabel tersebut terdiri atas tabel customer, tabel admin, tabel menu dan tabel order. Struktur pada setiap tabel dideskripsikan sebagai berikut:

##### a) Tabel Customer

Nama Tabel : Customer

Primary Key : id\_customer

Foreign Key : -

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data customer

Tabel 4.1 Tabel Customer

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
Id_customer	Int		Primary key
Nama_customer	Varchar	50	Not null
Alamat_customer	Varchar	100	Not null
Telp_customer	Varchar	12	Not null
Email_customer	Varchar	20	Not null

##### b) Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : id\_admin

Foreign Key : -

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data admin

Tabel 4.2 Tabel Admin

<b>Nama Kolom</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Panjang Data</b>	<b>Constraint</b>
Id_admin	Int		<i>Primary key</i>
Username	Varchar	10	<i>Not null</i>
Password	Varchar	10	<i>Not null</i>

## c) Tabel Order

Nama Tabel : Order

Primary Key : id\_order

Foreign Key :

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data order

Tabel 4.3 Tabel order

<b>Nama Kolom</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Panjang Data</b>	<b>Constraint</b>
Id_order	Int		<i>Primary key</i>
Tgl_order	Date		<i>Not null</i>

## d) Tabel Menu

Nama Tabel : Menu

Primary Key : id\_menu

Foreign Key : -

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data menu

Tabel 4.4 Tabel Menu

<b>Nama Kolom</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Panjang Data</b>	<b>Constraint</b>
Id_menu	Int		<i>Primary key</i>

Nama_menu	Varchar	50	Not null
Harga	Int		Not null

## 4.2 Desain Website

### 4.2.1 Halaman Home



Gambar 4.12 Halaman *Home*.

Definisi:

Halaman *Home* adalah halaman yang tampil pada saat awal pengunjung membuka *website*.

Fungsi:

Halaman ini menampilkan peta lokasi dan alamat dari warung angkringan SO Kofienti.

#### 4.2.2 Halaman *Gallery*



Gambar 4.13 Halaman *Gallery*.

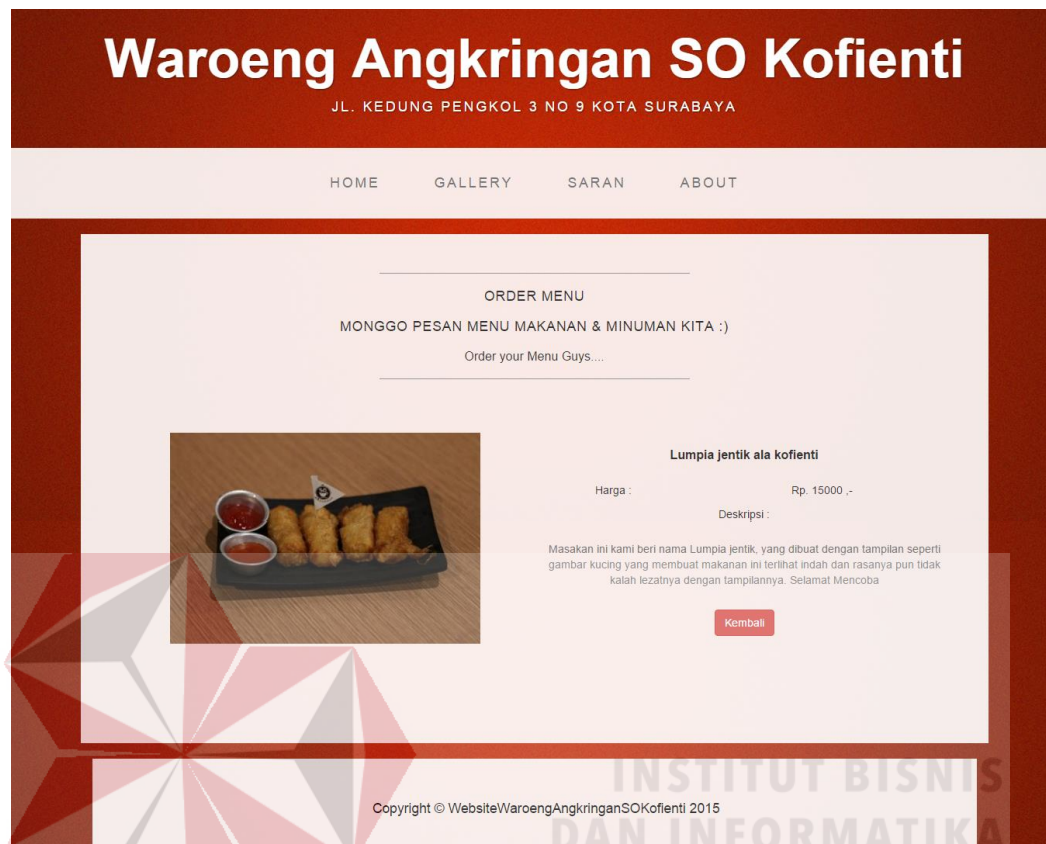
Definisi :

Halaman gallery memiliki button detail untuk melihat informasi dari produk warung angkringan SO Kofienti dan button pesan untuk memesan produk.

Fungsi :

Halaman ini memuat produk dari warung angkringan SO Kofienti dan harga produk tersebut.

### 4.2.3 Halaman *Detail Produk*



Gambar 4.14 Halaman *Detail Produk*.

Definisi :

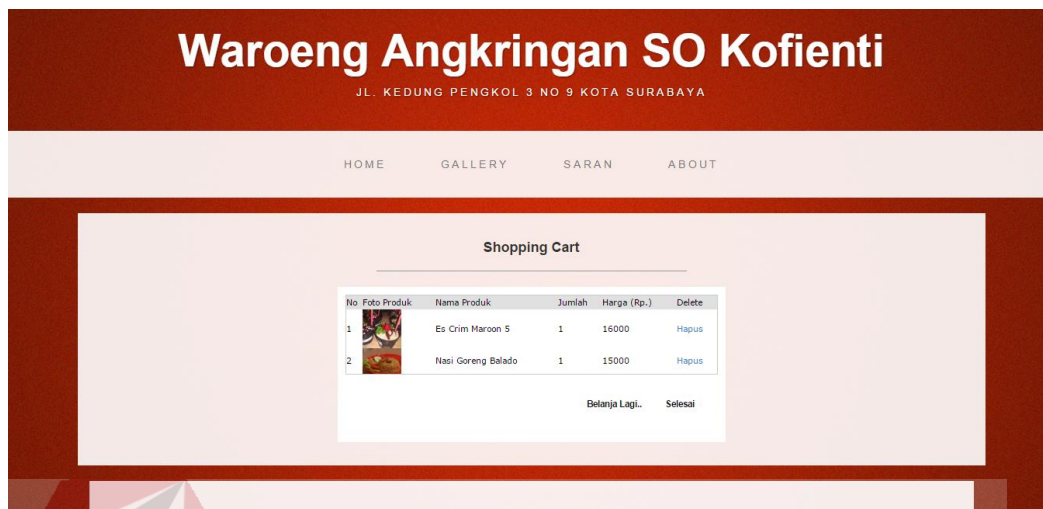
Halaman detail produk menjelaskan tentang produk menu dari warung angkringan SO Kofienti

Fungsi :

Halaman ini memuat penjelasan produk dari warung angringan SO Kofienti dan harga produk tersebut.



#### 4.2.4 Halaman Pesan



Gambar 4.15 Halaman Pesan.

Definisi :

Halaman Pesan ini memuat menu yang dipilih oleh konsumen dan memiliki button hapus untuk menghapus menu yang dipilih.

Fungsi :

Halaman ini memuat menu yang di pesan oleh konsumen.



#### 4.2.5 Halaman *Form* Pemesanan

**Waroeng Angkringan SO Kofienti**  
JL. KEDUNG PENGKOL 3 NO 9 KOTA SURABAYA

HOME GALLERY SARAN ABOUT

**Form Pemesanan**

ID / KTM / KTP

Nama

Email

No HP

Copyright © WebsiteWaroengAngkringanSOKofienti 2015

Gambar 4.16 Halaman Form Pemesanan.

Definisi :

Halaman form pemesanan adalah halaman yang menampilkan kolom untuk mengisi No.KTP, Nama, E-mail, dan No.HP.

Fungsi :

Halaman ini sebagai form identitas dari konsumen untuk verifikasi pemesanan.

#### 4.2.6 Halaman Saran

**Waroeng Angkringan SO Kofienti**  
JL. KEDUNG PENGKOL 3 NO 9 KOTA SURABAYA

HOME GALLERY SARAN ABOUT

**KRITIK & SARAN**

Kritik kalian akan kita baca terima kasih atas masukan anda....

Email :

Layanan Dari Kami :

Usulan Untuk SO Kofienti:

Copyright © WebsiteWaroengAngkringanSOKofienti 2015

Gambar 4.17 Halaman Saran.

Definisi :

Halaman saran adalah halaman yang menampilkan kolom untuk mengisi e-mail, dan usulan untuk SO Kofienti.

Fungsi :

Halaman ini sebagai kotak saran untuk para pengunjung dalam memberikan saran untuk warung angkringan SO Kofienti.

#### 4.2.7 Halaman *About*



Gambar 4.18 Halaman *About*.


Definisi :

Halaman about adalah halaman yang menampilkan informasi identitas warung angkringan SO Kofienti.

Fungsi :

Halaman ini memuat penjelasan tentang sejarah warung angkringan SO Kofienti.

#### 4.2.8 Halaman *Login* Admin



Waroeng Angkringan SO Kofienti

JL. KEDUNG PENGKOL 3 NO 9 KOTA SURABAYA

Please Login !

Administrator

Username :

Password :

Login

Copyright © WebsiteWaroengAngkringanSOKofienti 2015

Gambar 4.19 Halaman *Login* Admin.

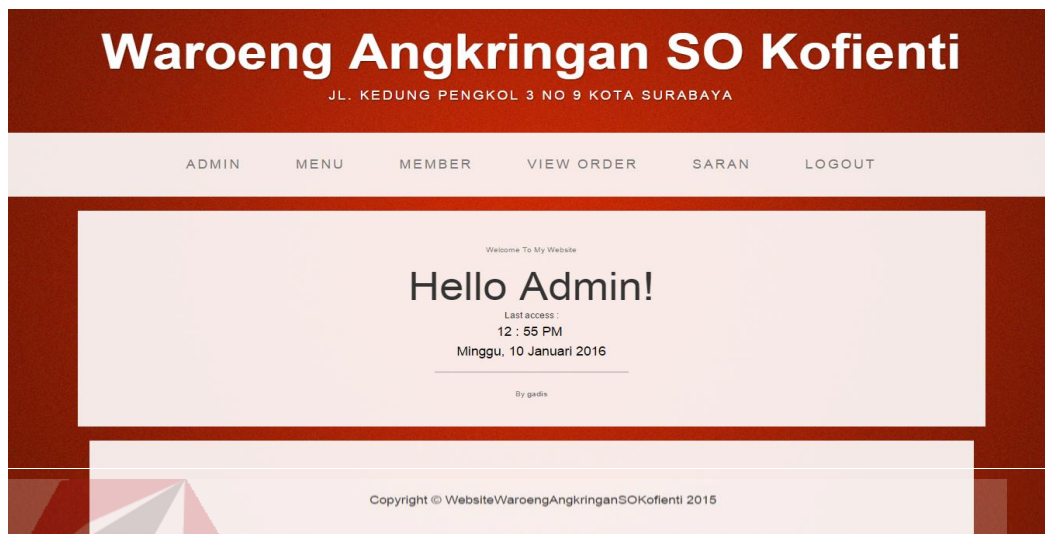
Definisi :

Halaman *Login* Admin adalah halaman yang menampilkan kolom untuk mengisi *username* dan *password* admin.

Fungsi :

Halaman ini berfungsi agar admin Warung Angkringan SO Kofienti bisa mengubah dan memperbarui informasi pada *website* dan juga untuk melihat saran dan order dari pengunjung.

#### 4.2.9 Halaman Index



Gambar 4.20 Halaman Index.

Definisi :

Halaman Index adalah halaman yang menampilkan admin telah berhasil *login* dan keterangan waktu *login* terakhir.

Fungsi :

Halaman ini sebagai informasi saja bahwa admin telah berhasil *login*.

#### 4.2.10 Halaman Data Admin



Gambar 4.21 Halaman Data Admin.

Definisi :

Halaman Data Admin adalah halaman yang berisi username dan password dari admin pada *website* yang bisa di tambah dan diubah oleh admin

Fungsi :

Halaman ini berfungsi agar admin dengan mudah menambahkan, mengubah/memperbarui, dan menghapus informasi-informasi pada *website*.



#### 4.2.11 Halaman *Update Menu*

**Waroeng Angkringan SO Kofienti**  
JL. KEDUNG PENGKOL 3 NO 9 KOTA SURABAYA

ADMIN MENU MEMBER VIEW ORDER SARAN LOGOUT

### Data Harga Menu!

TAMBAH DAFTAR MENU

No	Nama Menu	Code Menu	Deskripsi Menu	Harga (Rp.)	Image Menu	Proses
1	Nasi Goreng Balado	K001	Masakan ini kami beri nama kucin meon, yang dibuat dengan tampilan seperti gambar kucing yang membuat makanan ini terlihat indah dan rasanya pun tidak kalah lezatnya dengan tamolannya. Selamat Mencoba	15000		<a href="#">Update</a>   <a href="#">Delete</a>
2	Lumpia jentik ala kofienti	K002	Masakan ini kami beri nama Lumpia jentik, yang dibuat dengan tampilan seperti gambar kucing yang membuat makanan ini terlihat indah dan rasanya pun tidak kalah lezatnya dengan tamolannya. Selamat Mencoba	15000		<a href="#">Update</a>   <a href="#">Delete</a>
3	Es Crim Maroon 5	K010	Masakan ini kami beri nama Es Crim Maroon 5, yang dibuat dengan tampilan seperti gambar Maroon 5 yang membuat makanan ini terlihat indah dan rasanya pun tidak kalah lezatnya dengan tamolannya. Selamat Mencoba	16000		<a href="#">Update</a>   <a href="#">Delete</a>

Page: 1, 2, 3  
Jumlah Data: 3

Copyright © WebsiteWaroengAngkringanSOKofienti 2015

Gambar 4.22 Halaman *Update Menu*.

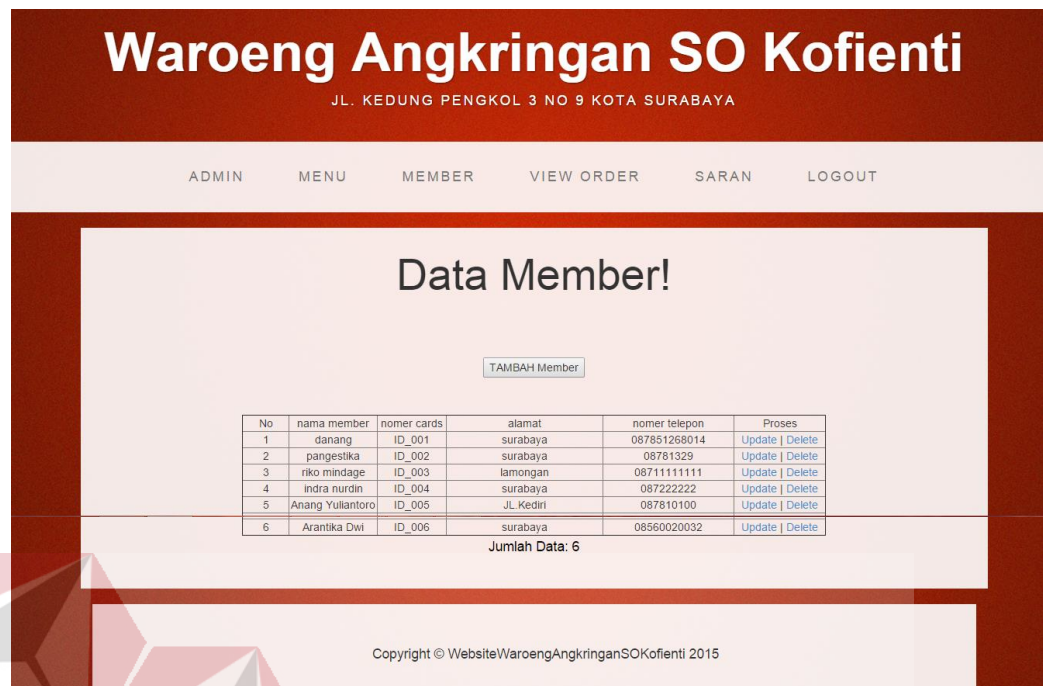
Definisi :

Halaman *Update Menu* adalah halaman yang berisi informasi pada menu yang akan diubah oleh admin.

Fungsi :

Halaman ini bertujuan agar admin dengan mudah menambahkan, mengubah/memperbarui, dan menghapus informasi pada menu *website*.

#### 4.2.12 Halaman *Update Member*



Gambar 4.23 Halaman *Update Member*

Definisi :

Halaman *Update Member* adalah halaman yang berisi data member yang akan diubah oleh admin.

Fungsi :

Halaman ini bertujuan agar admin dengan mudah menambahkan, mengubah/memperbarui, dan menghapus data member.



#### 4.2.13 Halaman *View Order*



**Waroeng Angkringan SO Kofienti**  
JL. KEDUNG PENGKOL 3 NO 9 KOTA SURABAYA

ADMIN MENU MEMBER VIEW ORDER SARAN LOGOUT

### Order Menu Konsumen

Id	Id Pro	Name	Email	NoCards	Phone	Jum	Tgl
1	3	Danang	Bagasdanang@outlook.com	120191	87851268014	1	2015-11-19
2	1	Pangestika	pangestika@gmail.com	120190	87851268012	1	2015-11-19
3	2	Pangestika	pangestika@gmail.com	120190	87851268012	1	2015-11-19
4	2	Indra Nurdin	Indra@gmail.com	120199	87851268011	2	2015-11-19
5	3	Indra Nurdin	Indra@gmail.com	120199	87851268011	1	2015-11-19

Page : 1, 2, 3  
Jumlah Data: 5

Copyright © WebsiteWaroengAngkringanSOKofienti 2015

Gambar 4.24 Halaman *View Order*.

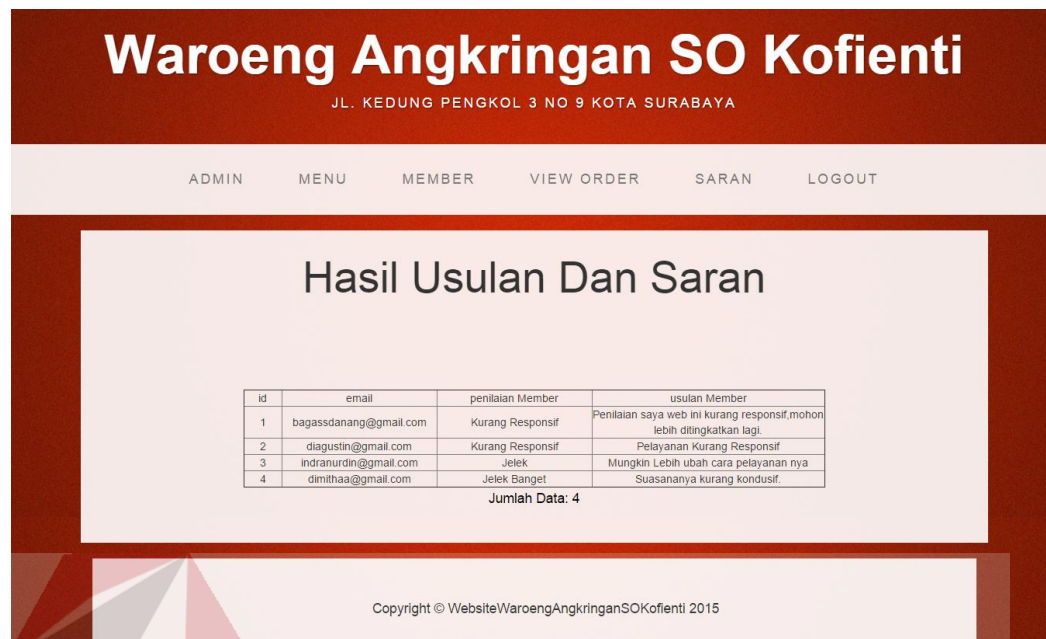
Definisi :

Halaman *View Order* adalah halaman yang berisi informasi data pesanan, data konsumen dan tanggal *order*.

Fungsi :

Halaman ini bertujuan agar admin mengetahui permintaan *order* dari konsumen..

#### 4.2.14 Halaman View Saran



Gambar 4.25 Halaman View Saran.

#### Definisi :

Halaman *View Saran* adalah halaman yang berisi email dan informasi hasil saran dari pengunjung.

#### Fungsi :

Halaman ini bertujuan agar admin mengetahui saran yang diberikan oleh pengunjung..