



**RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA
TOKO KUE AZZAHRA CAKE**



KERJA PRAKTIK

Program Studi

DIII Sistem Informasi

Oleh :

I'ZAZ TAHTA MEIYA ALLAUDIN

18390100042

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

LAPORAN KERJA PRAKTIK
RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA
TOKO KUE AZZAHRA CAKE

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Ahli Madya Komputer

Disusun Oleh :



Nama : P'ZAZ TAHTA MEIYA ALLAUDIN

NIM : 18390100042

Program Studi : DIII (Diploma Tiga)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA
TOKO KUE AZZAHRA CAKE**

Laporan Kerja Praktik oleh
P'ZAZ TAHTA MEIYA ALLAUDIN
NIM : 18.39010.0042

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 1 Juli 2021



UNIVERSITAS
Dinamika

Disetujui:

Dosen Pembimbing

Penyelia

Digitally signed by
Didiet Anindita Arnandy
Date: 2021.07.12
13:29:40 +07'00'

Didiet Anindita Arnandy, M. Kom
NIDN 0718128903

Nilawati

Mengetahui :

Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi

Digitally signed by
Nunuk Wahyuningtyas
Date: 2021.07.12
16:37:09 +07'00'

Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom
NIDN 0723037707

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : I'zaz Tahta Meiya Allaudin
NIM : 18390100042
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE
BERBASIS WEB PADA TOKO KUE AZZAHRA
CAKE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 1 Juli 2021

Yang menyatakan



I'zaz Tahta Meiya Allaudin
NIM: 18390100042

ABSTRAK

Azzahra Cake merupakan merupakan salah satu usaha bisnis keluarga yang berjalan di bidang makanan. Saat ini Azzahra Cake melakukan segala transaksi melalui sosial media seperti WhatsApp dan Instagram. Pada saat melakukan pemesanan makanan, pelanggan hanya dapat melihat menu yang tersedia hanya di story atau status media sosial.

Hal tersebut tentu saja mengakibatkan permasalahan yang ada, seperti menu-menu yang seharusnya terkspos di media sosial harus diupdate setiap hari, sehingga membuat pemilik dan pelanggan terlalu banyak membuang waktu untuk mengupdate sampai memilih menu makanan.

Dengan adanya permasalahan tersebut, muncul solusi untuk membuat aplikasi e-commerce pada toko kue Azzahra Cake berbasis web. Aplikasi ini tentu saja memberikan kemudahan bagi pelanggan maupun pemilik untuk melakukan segala kegiatan transaksi. Aplikasi ini diharapkan dapat memajukan usaha pada toko kue Azzahra Cake agar lebih terstruktur dan terorganisir.

Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce berbasis web pada toko kue Azzahra Cake diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada serta mampu memudahkan admin (pemilik) maupun pelanggan dalam melakukan transaksi.

Kata Kunci: Azzahra Cake, Mengelola, Transaksi, Website E-commerce, Penjualan Online, Media Sosial.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat dan rahmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA TOKO KUE AZZAHRA CAKE”.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, bantuan, nasihat, dukungan moral kepada penulis.
2. Ibu Nilawati. Selaku Penyelia yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktik.
3. Bapak Didiet Anindita Arnandy, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dengan sabar, memberikan dukungan dan kemudahan dalam pelaksanaan kerja praktik.
4. Ibu Nunuk Wahtuningtyas, M.Kom., selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi yang telah memberikan arahan dalam pelaksanaan kerja praktik.
5. Teman-teman di Universitas Dinamika khususnya program studi DIII Sistem Informasi yang selalu memberikan dukungan, dan selalu membantu penulis.

Selama masa kerja praktik dan penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu penulis meminta maaf apabila ada kesalahan yang disengaja atau tidak disengaja. Penulis berharap laporan kerja praktik ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, Juli 2021

Penulis

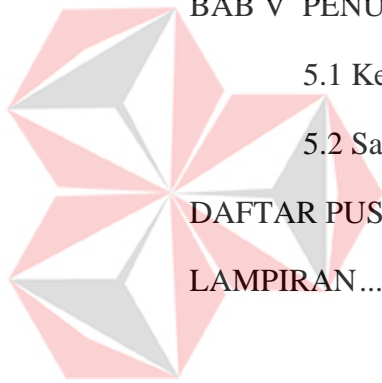


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang Masalah	14
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Batasan Masalah	15
1.4 Tujuan	16
1.5 Manfaat	16
1.6 Sistematis Penulisan	17
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	19
2.1 Latar Belakang Perusahaan	19
2.2 Identitas Instansi	19
2.3 Sejarah Perusahaan	20
2.5 Struktur Organisasi	21
BAB III LANDASAN TEORI	23
3.1 Apache	23
3.2 MySQL	24
3.3 Internet	25
3.4 E-Commerce	25

3.5 Media Sosial.....	26
3.4 Penjualan Online	26
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	27
4.1 Conceptual Data Model (CDM).....	27
4.2 Physical Data Model (PDM).....	28
4.3 Data Flow Diagram (DFD)	29
4.4 Tampilan Wireframe	34
4.5 Analisis dan Desain Sistem.....	37
4.6 Struktur Basis Data	38
4.7 Implementasi Rancangan Sistem	41
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	51



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Master Barang.....	38
Tabel 4.2 Tabel Master Kategori Barang.....	39
Tabel 4.3 Tabel Master Pelanggan.....	39
Tabel 4.4 Tabel Pemesanan.....	40
Tabel 4.5 Tabel Detail_Pesan	40



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Azzahra Cake.....	19
Gambar 2.2 Lokasi Azzahra Cake	20
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Toko Kue Azzahra Cake	21
Gambar 4.1 Conceptual Data Model.....	27
Gambar 4.2 Physical Data Model	28
Gambar 4.3 Context Diagram	29
Gambar 4.4 DFD level 0	30
Gambar 4.5 DFD level 1 Mengelola Data Master	31
Gambar 4.6 DFD level 1 Mengecek Hak Akses	32
Gambar 4.7 DFD level 1 Melakukan Pemesanan	33
Gambar 4.8 Wireframe Halaman Login.....	34
Gambar 4.9 Wireframe Halaman Signup.....	34
Gambar 4.10 Wireframe Halaman Beranda.....	35
Gambar 4.11 Wireframe Halaman Produk.....	35
Gambar 4.12 Wireframe Pembelian.....	36
Gambar 4.13 Wireframe Keranjang.....	36
Gambar 4.14 Tampilan Login.....	41
Gambar 4.15 Tampilan Sign up	42
Gambar 4.16 Tampilan MDM pesan Admin	42
Gambar 4.17 Tampilan MDM Kontrol Menu Admin.....	43
Gambar 4.18 Tampilan MDM Kontrol Kategori Menu Admin.....	43
Gambar 4.19 Tampilan Laporan Grafik.....	44

Gambar 4.20 Tampilan Beranda Pelanggan.....	44
Gambar 4.21 Tampilan Tentang Perusahaan	45
Gambar 4.22 Tampilan Pemesanan.....	45
Gambar 4.23 Tampilan Keranjang	46
Gambar 4.24 Tampilan Riwayat Pembelian	46



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan	51
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja Hal 1	52
Lampiran 3. Form KP-5 Acuan Kerja Hal 2	53
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian	54
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	55
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	56



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Makanan merupakan suatu bahan yang digunakan makhluk hidup (biasanya dari hewan atau tumbuhan), untuk mendapatkan nutrisi dan tenaga (Asfihan, 2021). Pada abad ke-21, makanan mengalami perkembangan yang sangat pesat dari segi model, teknik, variasi serta kombinasi yang sangat beragam. Roti merupakan salah satu makanan olahan yang banyak digemari saat ini oleh berbagai kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. Roti merupakan produk makanan yang terbuat dari tepung terigu yang difermentasikan dengan ragi roti (*saccharomyces cerevisiae*), air dan atau tanpa penambahan bahan makanan lain dan dipanggang (Wahyudi, 2003).

Azzahra cake adalah toko yang menjual beraneka ragam kue seperti tart, donut, kue basah, kue kering serta makanan ringan. Azzahra Cake didirikan pada tanggal 15 April tahun 2017 dan berlokasi di Jl. Kramat - Ds. Sukodermo – Purwosari.

Sistem penjualan pada Azzahra Cake adalah *Purchase Order* (dipesan terlebih dahulu, lalu dibuatkan menunya). Pelanggan dapat mencari menu yang ada pada story sosial media. Pesanan dapat diambil atau diantarkan H+1 setelah melakukan pemesanan, lalu dibayar melalui m-banking atau COD (*Cash On Delivery*). Story atau status pada media sosial tentunya memiliki kekurangan, yakni:

- Hanya bertahan 1 hari saja, lalu harus update pada hari berikutnya.

- Pelanggan tidak dapat mengefisienkan waktu karena story pada sosial media selalu berpindah secara otomatis.

Dengan adanya sistem yang dibuat dapat mengatasi permasalahan berikut, antara lain:

- Mengatur data master, sehingga dapat menambahkan, mengedit serta menghapus menu yang ada.
- Dapat membuat laporan berdasarkan harian, bulanan, serta tahunan.
- Dapat memberikan informasi pesanan pada pelanggan bahwa barang masih di proses, antar, hingga selesai.
- Pelanggan dapat dengan mudah melakukan pesanan yang ada.
- Pelanggan dapat mengefisienkan waktu yang ada, karena dalam satu halaman, pelanggan dapat melihat semua menu dan terkategori.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada kerja praktik ini adalah bagaimana merancang dan membangun e-commerce berbasis web pada toko kue Azzahra Cake.

1.3 Batasan Masalah

Pada kerja praktik ini, batasan masalah sebagai berikut:

- a. Data yang digunakan untuk simulasi dari data-data makanan yang tercatat secara manual pada Azzahra Cake.
- b. Aplikasi yang dibuat meliputi:
 1. Pengelolaan pada data master. Dapat melakukan penambahan, pengubahan, serta menghapus data menu makanan.

2. Pembuatan laporan grafik berdasarkan harian, bulanan dan tahunan.
 3. Tracking pesanan mulai dari pemesanan, proses, antar hingga selesai.
 4. Pengelolaan pesanan. Pelanggan dapat mengedit maupun menghapus data makanan yang dimasukkan di dalam keranjang.
 5. Melakukan pencarian data makanan.
 6. Pembayaran yang digunakan memerlukan verifikasi di whatsapp, dan aplikasi menunjukkan struk belanja.
- c. Tidak membahas tentang keamanan jaringan
- d. Aplikasi yang dibuat berbasis web dengan menggunakan HTML, PHP dan Javascript sebagai Bahasa pemrograman.
- e. Pengelolaan sistem penyimpanan data menggunakan MySQL versi 8.0.7
- f. Verifikasi pembayaran dilakukan secara manual.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah merancang dan membangun e-commerce berbasis web pada Toko kue Azzahra Cake.

1.5 Manfaat

Jika diimplementasikan pada Toko kue Azzahra Cake dapat memberikan manfaat pada pemilik dan pelanggan, antara lain:

A. Pemilik

1. Pemilik tidak perlu lagi mempromosikan terlalu banyak produk di sosial media. Karena sistem dapat melakukan CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada menu yang tersedia.

2. Terdapat data master pada bagian menu. Sehingga pemilik tidak hanya dapat menambahkan data makanan, namun dapat menambahkan kategori yang akan di posting.
3. Pemilik dapat melihat laporan dari harian, bulanan, serta tahunan.

B. Pelanggan

1. Pelanggan dapat melakukan pemesanan pada website dengan mudah, karena menu yang tersedia sudah terorganisir serta terkategoriisasi.
2. Pelanggan dapat melihat menu rekomendasi yang tersedia, karena terdapat kolom best sale per kuartal bulan.
3. Pelanggan tidak perlu mengirim alamat pemesanan jika memesan lagi, karena pada menu register disediakan alamat serta nomer telepon.

1.6 Sistematis Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka sistematika penulisan dibagi ke dalam beberapa bab yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dengan adanya aplikasi yang telah dibuat, serta sistematika penulisan dari proposal.

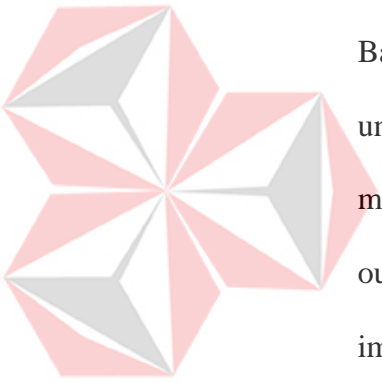
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang Toko Kue Azzahra Cake, mulai dari latar belakang perusahaan, logo perusahaan .sejarah perusahaan, hingga stuktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang dianggap berhubungan dengan kerja praktik yang dilakukan, dimana teori-teori tersebut akan menjadi acuan untuk penyelesaian masalah.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN



Bab ini mengguraikan tentang langkah-langkah yang digunakan untuk pembuatan system yang digunakan untuk penyelesaian masalah yang membahas keseluruhan desain input, proses, dan output dari system. Pada bab ini juga membahas tentang implementasi dari perancangan yang telah dilakukan dalam pembuatan web untuk mengembangkan usaha Pada Toko Kue Azzahra Cake.

BAB V PENUTUP

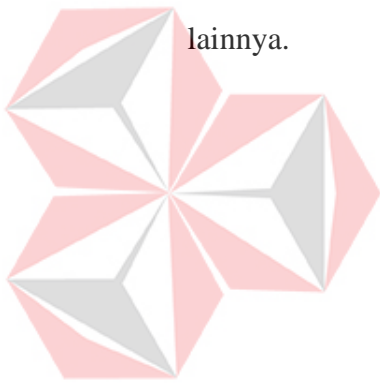
Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dari pembuatan web untuk mengembangkan usaha Pada Toko Kue Azzahra Cake.

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Latar Belakang Perusahaan

Azzahra Cake merupakan bisnis keluarga yang menjual beragam roti seperti tart, bolu, kue pisang yang dibuat dan diolah secara rumahan(*homemade*). Azzahra Cake didirikan pada tahun 2017 dengan menyediakan berbagai menu makanan seperti tart, bolu, kue kering, kue basah, dan makanan lainnya yang dapat dipesan dengan jumlah banyak untuk acara-acara besar seperti peringatan hari ulang tahun, yasin dan tahlil, acara pernikahan serta acara-acara besar lainnya.



Gambar 2.1 Logo Azzahra Cake

2.2 Identitas Instansi

Nama Instansi : Azzahra Cake

Alamat : Jl. Kramat - Ds. Sukodermo - Purwosari

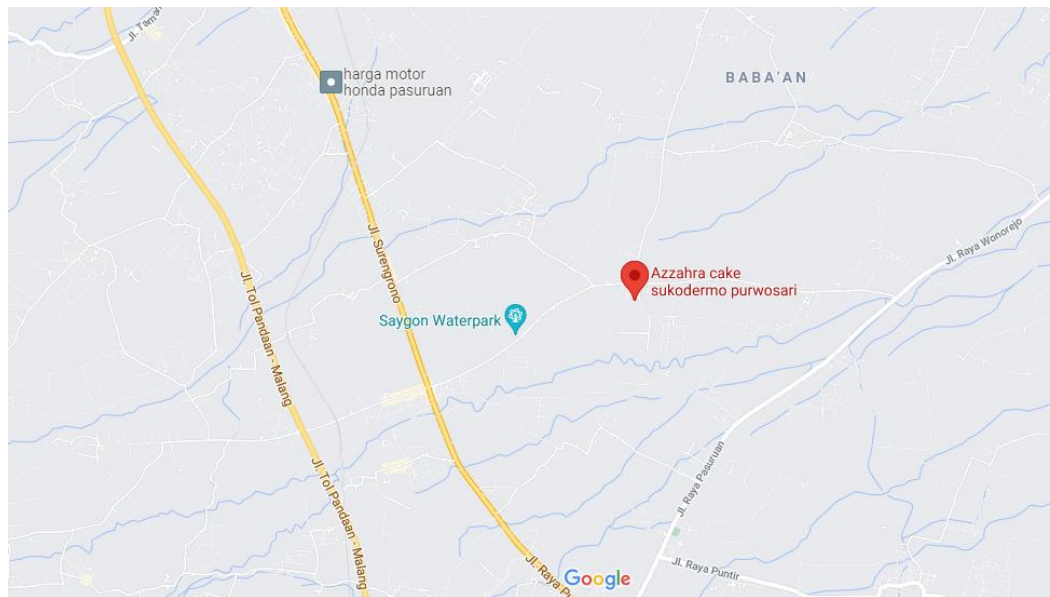
No. Telpn : 085790907475

No. Fax : -

Website : -

Email : -

Lokasi :



Gambar 2.2 Lokasi Azzahra Cake

2.3 Sejarah Perusahaan

Azzahra Cake didirikan pada tahun 2017 yang didirikan oleh ibu Nilawati dan dibuat dengan tujuan sebagai bisnis keluarga dengan menjual berbagai macam roti seperti tart, bolu sampai kue pisang. Awalnya Azzahra Cake hanya menyediakan untuk pemesanan dengan jumlah yang banyak saja, namun sekarang dapat melakukan pemesanan dengan jumlah sedikit juga agar dapat dinikmati oleh keluarga maupun menjadi oleh-oleh. Sistem penjualan yang dilakukan Azzahra Cake adalah *Purchase Order* (dipesan terlebih dahulu, lalu dibuatkan pesannya). Awalnya Azzahra Cake hanya memiliki 2-3 pegawai saja, namun sekarang meningkat seiring banyaknya pemesanan menjadi 8 orang.

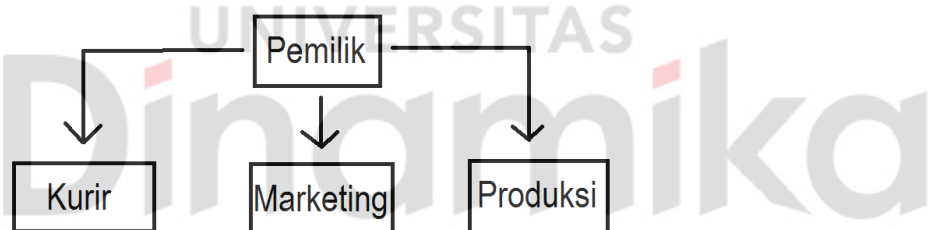
2.4 Jumlah Pelanggan

Pelanggan pada Azzahra Cake rata-rata mencapai 20-40 orang di setiap minggu dan kemungkinan akan terus bertambah di setiap waktunya. Kebanyakan konsumen pada Azzahra Cake adalah remaja-remaja dan ibu rumah tangga yang sedang mengadakan acara besar. Konsumen pada Azzahra Cake kebanyakan berada di Purwosari dan Kota Pasuruan.

2.5 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi Toko Kue Azzahra Cake Surabaya dapat dilihat pada

Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Toko Kue Azzahra Cake

1. Pemilik

Pemilik merupakan seseorang yang memiliki usaha serta pembuat dan penanam modal pada perusahaan.

2. Kurir

Kurir merupakan pekerja yang bertugas mengantarkan pesanan yang telah dibuat sesuai alamat pelanggan.

3. Marketing

Marketing bertugas dalam mempromosikan menu makanan yang tersedia pada Azzahra Cake.

4. Produksi

Bagian Produksi berugas membuat menu yang telah dipesan oleh pelanggan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Apache

Apache adalah server web yang memungkinkan Anda menjalankan situs web dengan aman tanpa masalah sedikit pun. Apache banyak digunakan oleh pemilik situs web dan pemilik usaha kecil serta orang-orang di internet.

Anda dapat menginstal situs WordPress di server web Apache tanpa perlu penyesuaian. Selain itu, Apache dapat digunakan bersama dengan sistem manajemen konten (Joomla, Drupal, dll.), kerangka kerja web (Django, Laravel, dll.), dan bahasa pemrograman lainnya. Kesimpulannya, Apache adalah pilihan yang sangat baik untuk semua jenis platform web hosting, seperti VPS atau shared hosting. Apache web server adalah pilihan yang tepat untuk menjalankan website pada platform yang sangat canggih dan stabil. Apache juga memiliki beberapa kelebihan yang harus Anda ketahui Open-source dan gratis, bahkan untuk tujuan komersial.

1. Software yang stabil.
2. Patch keamanan yang selalu baru.
3. Memiliki struktur berbasis modul.
4. Mudah digunakan untuk pemula.
5. Lintas platform (dapat berfungsi baik di server Unix maupun Windows).
6. Memiliki komunitas yang besar, sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mencari perbaikan error.

3.2 MySQL

MySQL merupakan DBMS (Database Management System) yang menggunakan perintah-perintah dengan SQL (Structured Query Language) yang banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis web. MySQL terbagi menjadi 2 bagian, yang pertama adalah Free Software, yaitu perangkat lunak yang dapat diakses oleh siapa saja. Dan yang kedua adalah Shareware, yaitu software yang memiliki keterbatasan dalam penggunaannya.

MySQL termasuk dalam RDBMS (Relational Database Management System). MySQL menggunakan tabel, kolom, baris, dan dalam struktur databasenya. Jadi, dalam suatu proses pengambilan data menggunakan metode database relasional. Berikut ini adalah beberapa keunggulan MySQL, dilihat dari penggunaan dan fitur-fiturnya.

1. Mendukung penggunaan Multi User.
2. Bersifat Open Source.
3. Dapat diintegrasikan dengan Bahasa Pemrograman yang lain.
4. Tipe data yang variatif.
5. Struktur tabel mudah dipahami.
6. Sistem keamanan yang kuat.
7. Membutuhkan kapasitas memori yang tidak terlalu besar.
8. Perangkat lunak yang bersifat Portable.
9. Memiliki performa yang baik dan memiliki fitur yang mudah dipahami oleh pengguna saat tracking error.

3.3 Internet

Internet adalah suatu sistem komunikasi yang menghubungkan satu perangkat ke perangkat lain secara global melalui jaringan. Internet dibuat pertama kali pada tahun 1969 oleh departemen pertahanan Amerika Serikat yaitu ARPA (*Advanced Research Project Agency*) yang kemudian disebut ARPANet (Anwar, 4). Awalnya internet digunakan sebagai sarana komunikasi serta pertukaran informasi untuk perang. Namun saat ini, internet digunakan untuk melakukan aktivitas di berbagai bidang.

Internet dapat melakukan pertukaran informasi dan data melalui jaringan internet, sehingga internet dapat menyatukan komputer satu ke komputer yang lain. Selain itu internet menjadi salah satu komponen terpenting dalam teknologi jaringan nirkabel seperti Wi-fi, GPRS, 2G, 3G, 4G hingga 5G. Tanpa adanya internet, teknologi jaringan nirkabel tersebut tidak akan pernah bisa beroperasi.

3.4 E-Commerce

E-commerce atau *electronic commerce* merupakan model transaksi yang digunakan pada zaman serba internet. E-commerce tidak harus hanya jual beli saja, namun e-commerce dapat melakukan transaksi lain seperti:

- Mengecek ketersediaan barang yang tersedia pada gudang.
- Melakukan transaksi melalui m-banking.
- Melakukan pemesanan pada toko online.
- Menambahkan barang pada toko online bagi mitra.

3.5 Media Sosial

Media sosial merupakan sarana komunikasi digital yang sering digunakan oleh masyarakat modern. Pada era yang berteknologi ini, media sosial merupakan tempat yang paling cocok untuk mengekspos diri melalui internet. Media sosial memiliki daya tarik tersendiri bagi penggunanya dan memiliki banyak manfaat. Manfaat dari media sosial antara lain (Adani, 2020):

- Mendapatkan informasi secara aktual.
- Mampu berkomunikasi secara *real-time*.
- Meningkatkan trafik dan peringkat pencarian.
- Membangun relasi dengan cepat dan luas.

3.4 Penjualan Online

Penjualan Online merupakan salah satu metode yang dilakukan pebisnis saat ini untuk memudahkan segala transaksi. Penjualan Online adalah transaksi yang dilakukan via online yang artinya menggunakan platform seperti website dan dihubungkan dengan internet (Timotius, 2020). Penjualan secara online memiliki perbedaan yang sangat menonjol dengan penjualan secara offline. Perbedaan penjualan online dan offline antara lain:

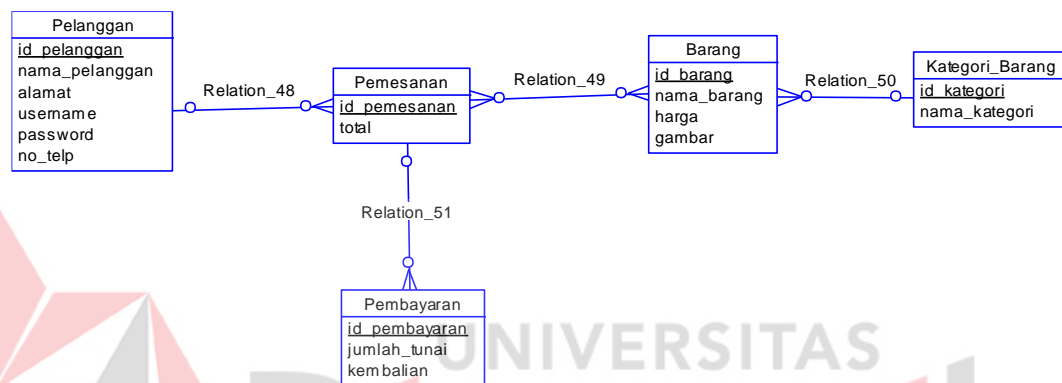
- Lapak penjualan online berupa virtual sedangkan penjualan offline berupa fisik.
- Penjualan yang dilakukan penjualan online lebih cepat dari pada penjualan secara offline.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Conceptual Data Model (CDM)

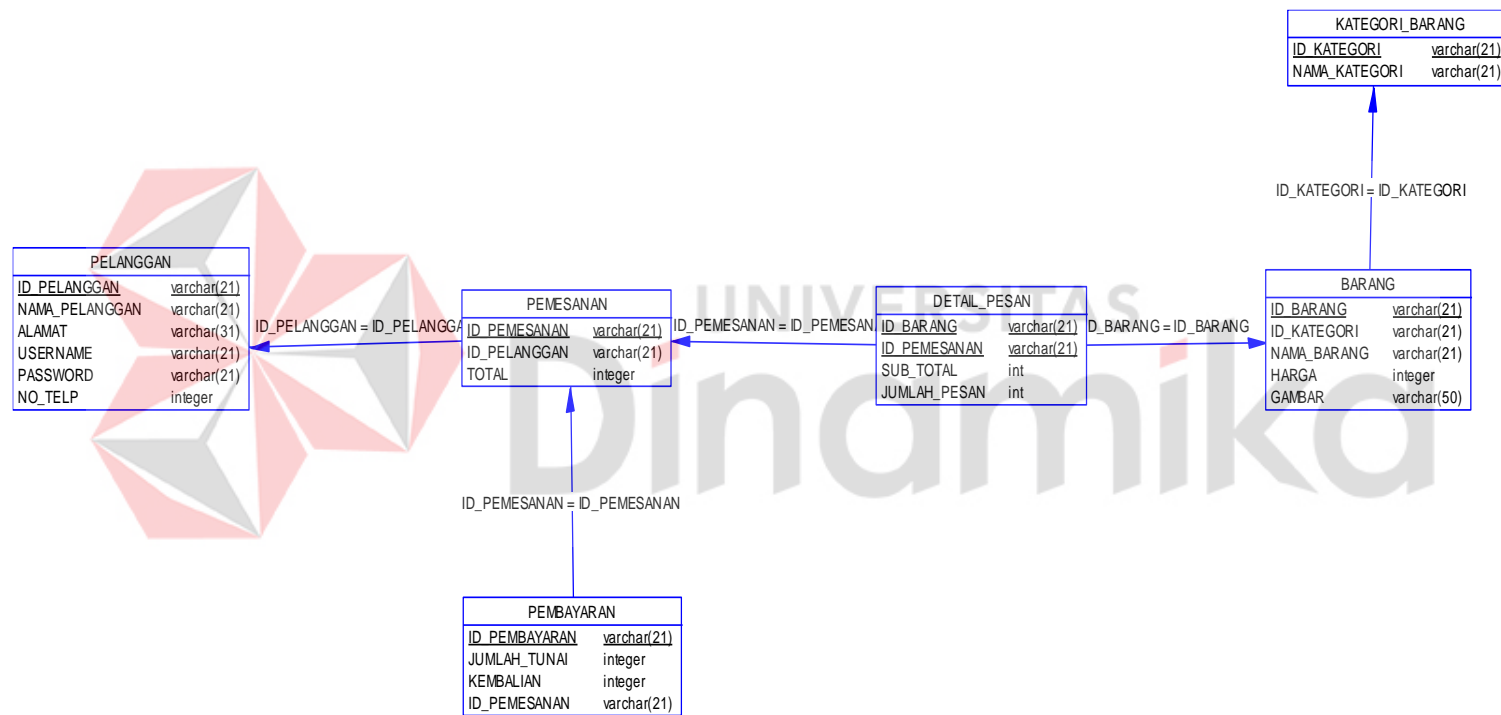
Conceptual Data Model (CDM) merupakan entitas yang terhubung diantara entitas-entitas lainnya. dan hubungan itu disebut sebagai relationship. Conceptual Data Model pada website Azzahra Cake sebagai berikut :



Gambar 4.1 Conceptual Data Model

4.2 Physical Data Model (PDM)

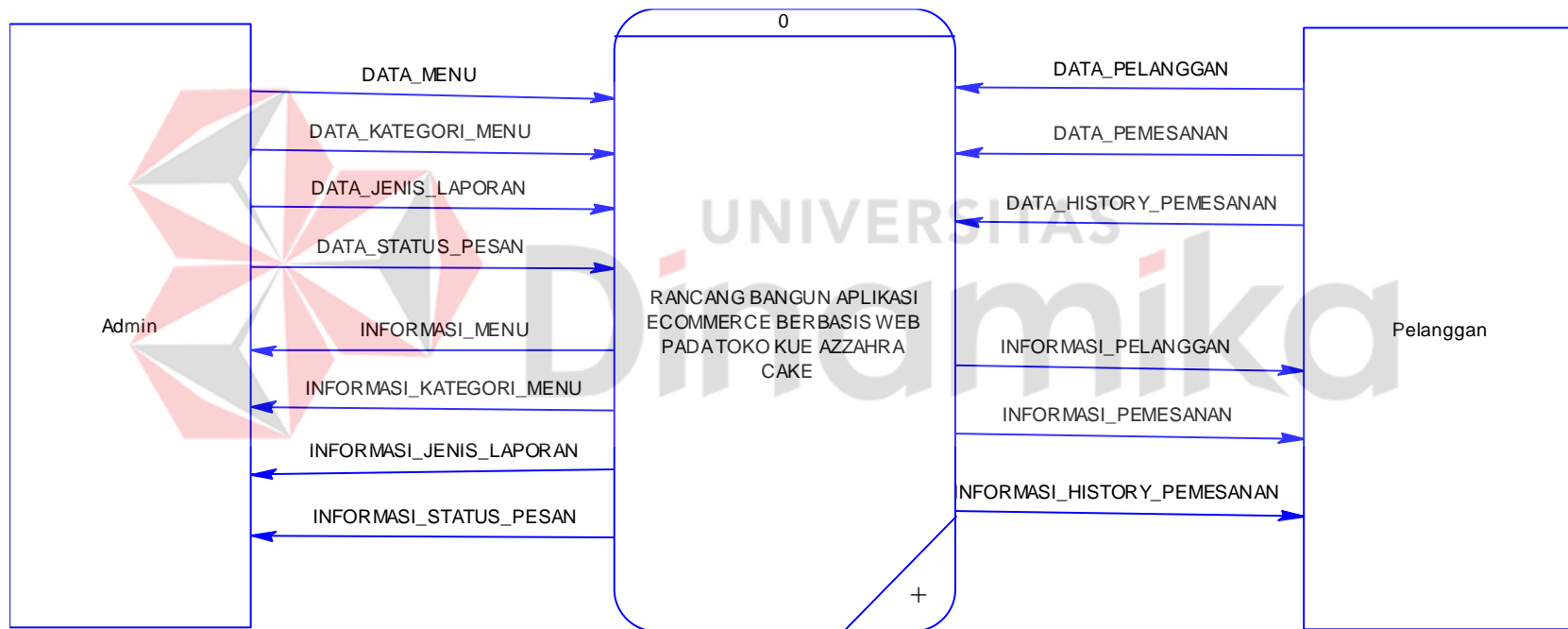
Physical Data Model (PDM) merupakan struktur/bagian basis data yang dibangun pada program website Azzahra Cake sebagai berikut:



Gambar 4.2 Physical Data Model

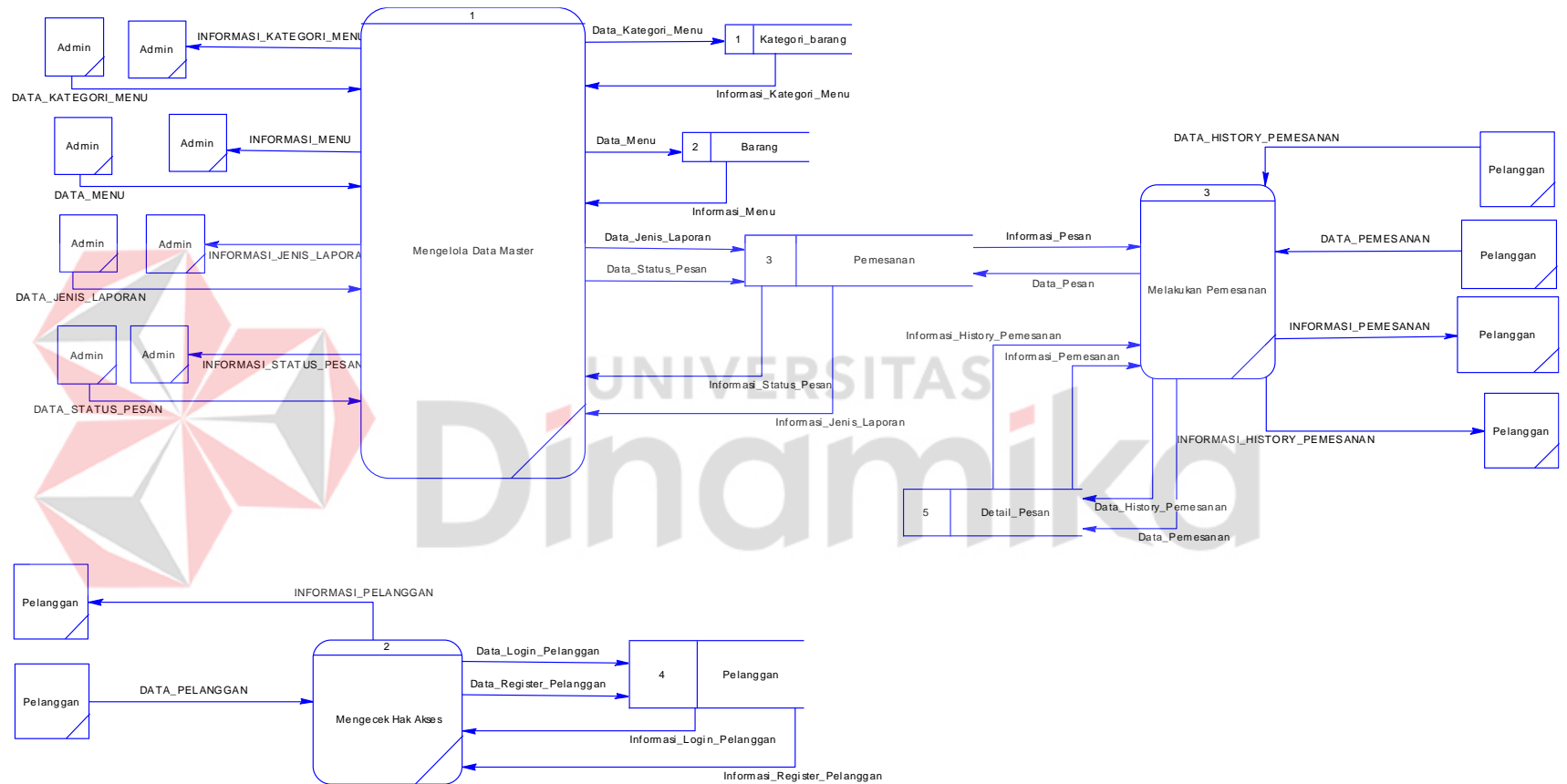
4.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran data dari system secara runtut. DFD juga dapat memudahkan pembaca untuk memahami jalannya program yang dibuat.



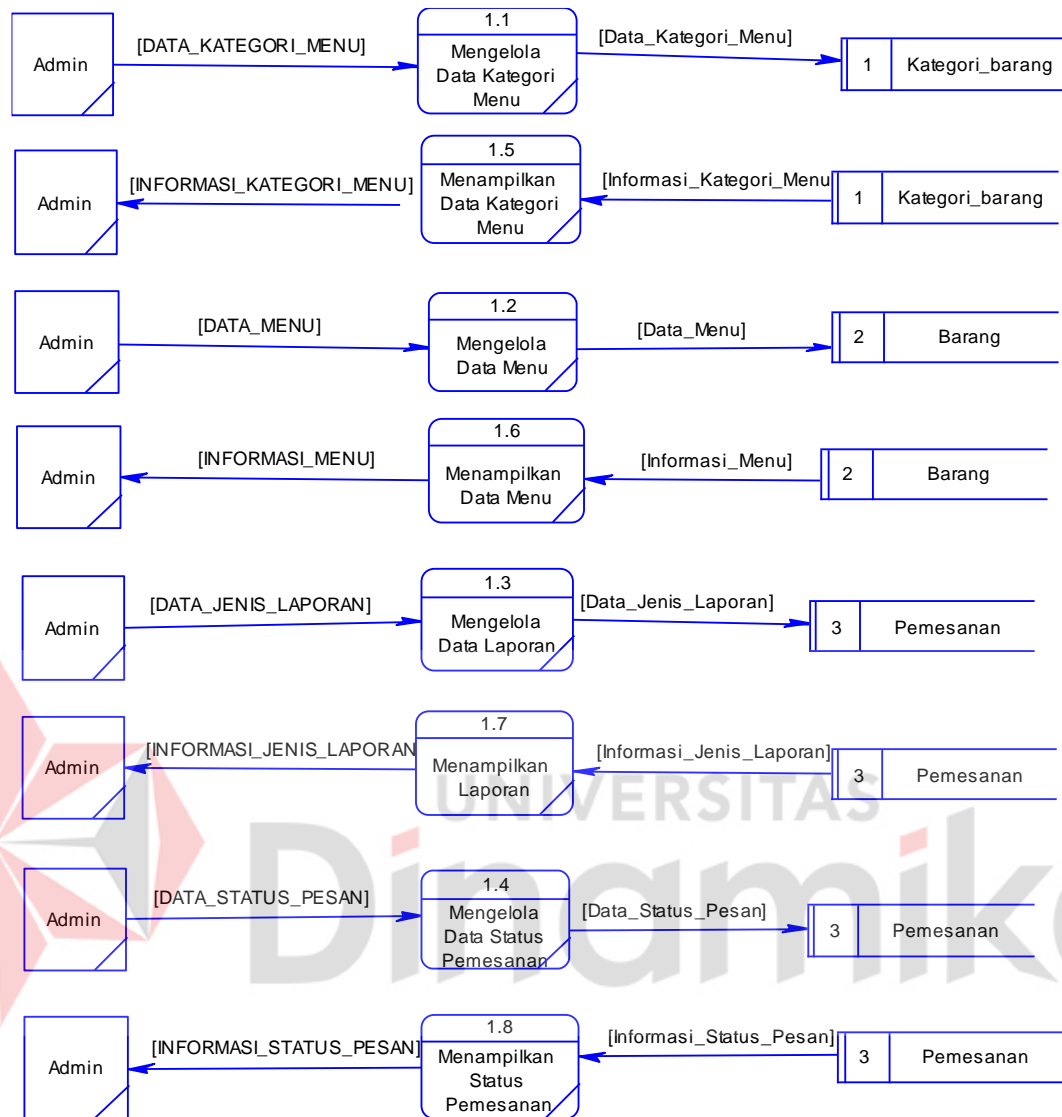
Gambar 4.3 Context Diagram

DFD level 0



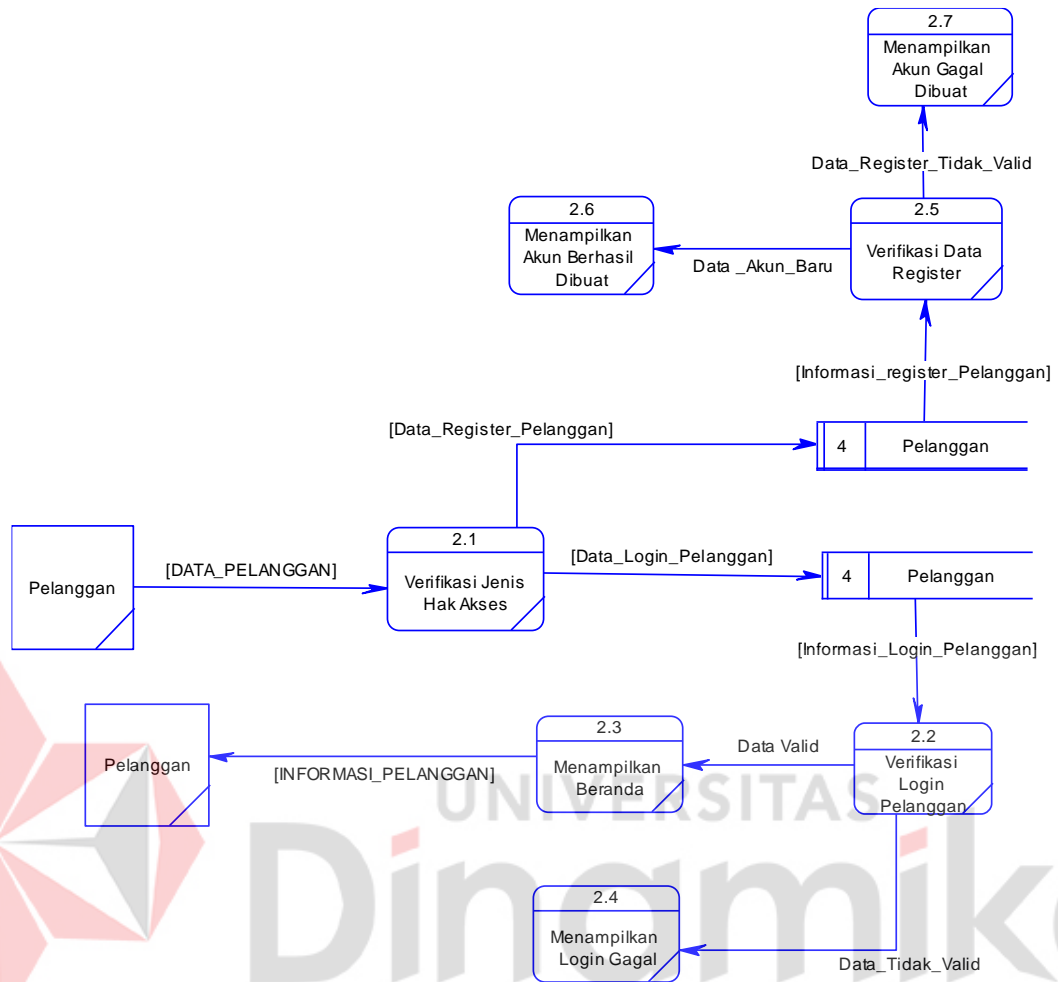
Gambar 4.4 DFD level 0

DFD Lvl 1 Mengelola Data Master



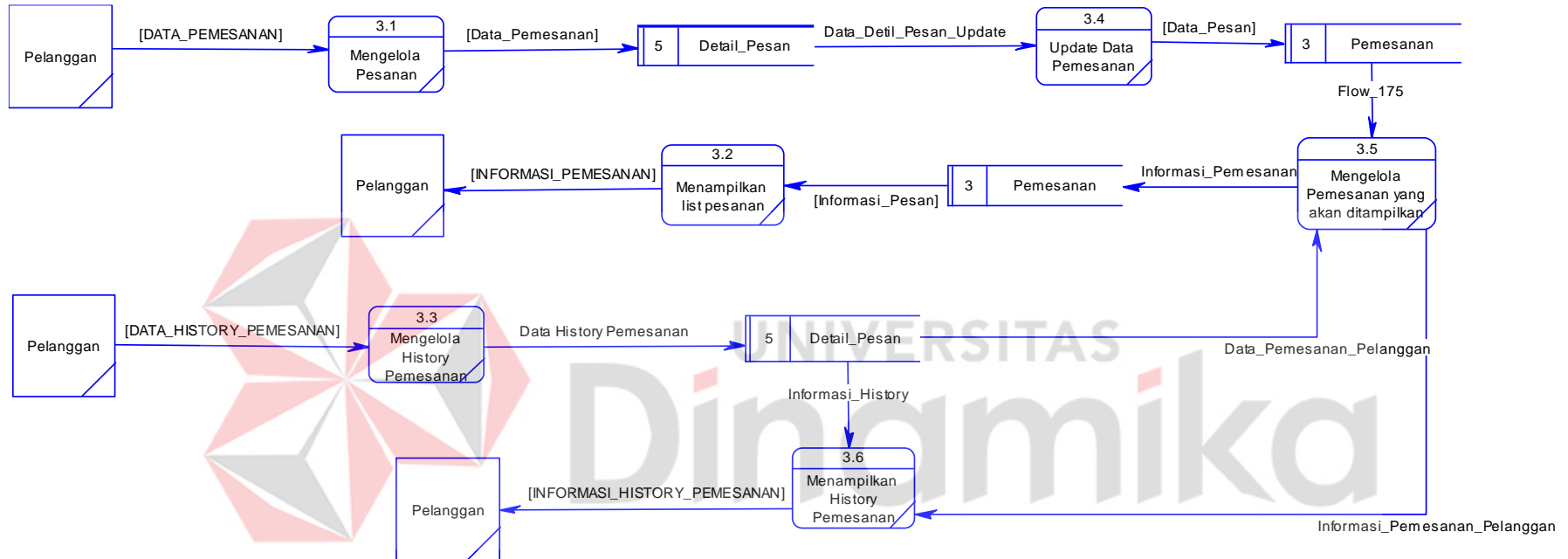
Gambar 4.5 DFD level 1 Mengelola Data Master

DFD Lvl 1 Mengecek Hak Akses



Gambar 4.6 DFD level 1 Mengecek Hak Akses

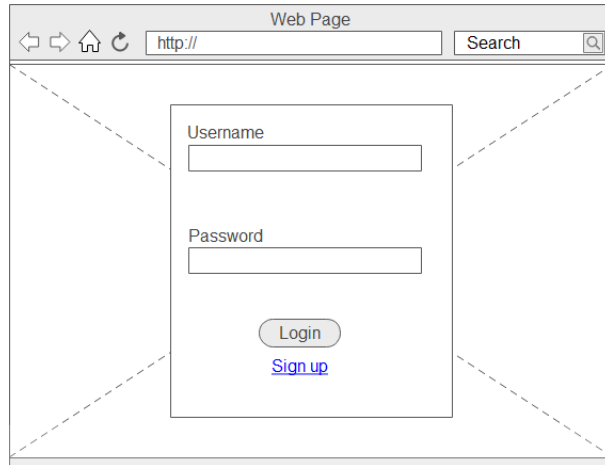
DFD Level 1 Melakukan Pemesanan



Gambar 4.7 DFD level 1 Melakukan Pemesanan

4.4 Tampilan Wireframe

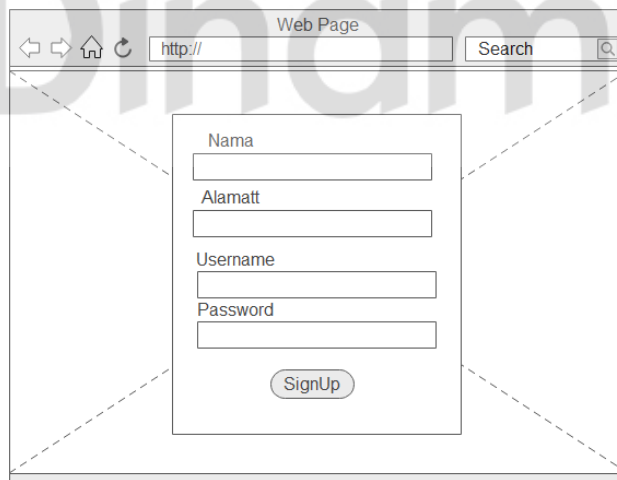
Tampilan Login



A wireframe of a login page within a browser window titled "Web Page". The browser's address bar shows "http://" and there is a "Search" button. The login form is centered and contains two input fields: "Username" and "Password". Below these fields are two buttons: a "Login" button and a "Sign up" link.

Gambar 4.8 Wireframe Halaman Login

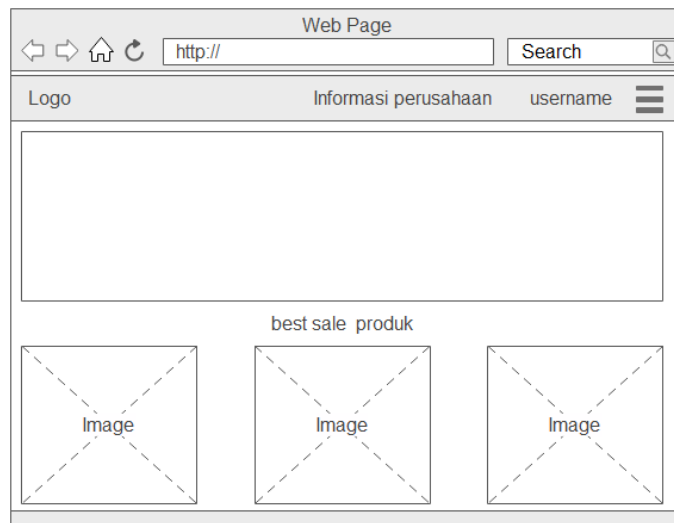
Tampilan SignUp



A wireframe of a sign-up page within a browser window titled "Web Page". The browser's address bar shows "http://" and there is a "Search" button. The sign-up form is centered and contains four input fields: "Nama", "Alamat", "Username", and "Password". Below these fields is a "SignUp" button.

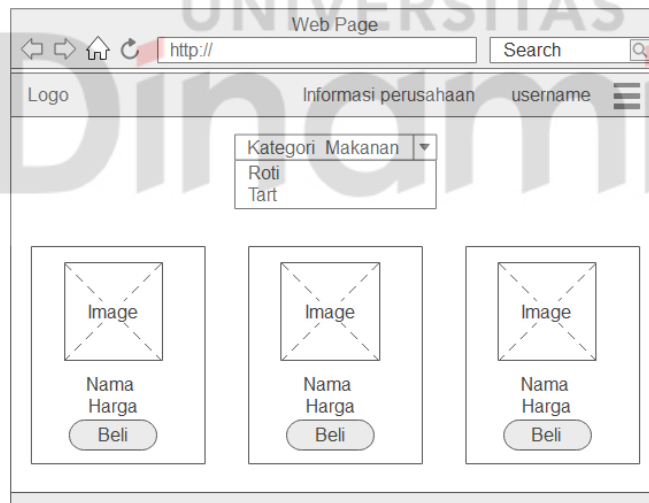
Gambar 4.9 Wireframe Halaman Signup

Tampilan Beranda



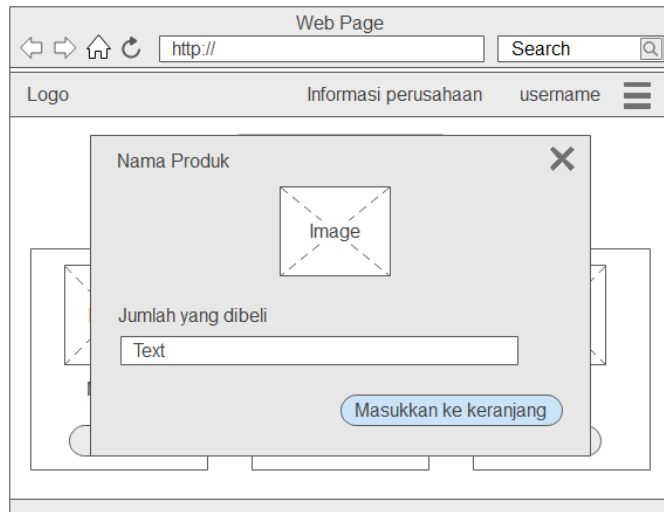
Gambar 4.10 Wireframe Halaman Beranda

Tampilan Halaman Produk



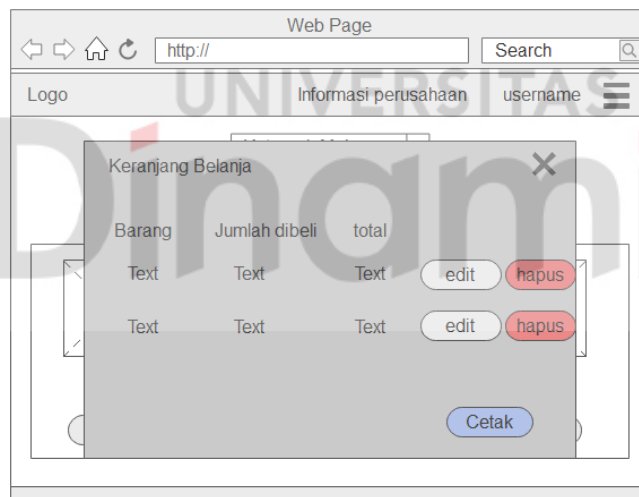
Gambar 4.11 Wireframe Halaman Produk

Tampilan Halaman Pembelian



Gambar 4.12 Wireframe Pembelian

Tampilan Keranjang



Gambar 4.13 Wireframe Keranjang

4.5 Analisis dan Desain Sistem

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat kegiatan Kerja Praktik pada toko kue Azzahra Cake, penulis menemukan beberapa hal ketika membuat web. Proses pembelian pada toko tersebut masih menggunakan media Sosial Whatsapp dan Instagram sebagai media promosi hingga transaksi pembelian.

Menu makanan yang dapat dipublikasikan hanya meliputi menu-menu yang baru saja di update menggunakan status di Whatsapp maupun story Instagram, sehingga menu yang lama tidak dapat dilihat oleh pelanggan. Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi dengan tampilan desain yang menarik serta dapat mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna aplikasi.

Pembuatan web untuk mengembangkan usaha pada toko kue Azzahra Cake memiliki beberapa fungsi yaitu: mempermudah penggunanya untuk mengetahui daftar makanan yang ada, transaksi pembelian dapat dilakukan secara mudah dan mengetahui kategori makanan yang tersedia. Dengan adanya fungsi dari Pembuatan web untuk mengembangkan usaha Food Telap-Telep tersebut diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada di dalam Food Telap-telep Surabaya. Sehingga memenuhi kebutuhannya tersebut dapat dilakukan beberapa langkah sebagai berikut :

- Kebutuhan Fungsional:
 - a. Merancang Basis data yang digunakan untuk menyimpan data sesuai pada kebutuhan web.

- b. Sistem dapat melakukan CRUD pada data master.
- c. Sistem dapat membuat laporan grafik.
- d. Sistem dapat menampilkan data-data menu yang tersedia.
- e. Sistem dapat melakukan input pesanan dari pelanggan.
- Kebutuhan Non Fungsional :
 - a. Database yang digunakan adalah MySQL.
 - b. *User Interface* pada sistem mudah dipahami.
 - c. Setiap pelanggan melakukan pemesanan akan muncul pop-up.

4.6 Struktur Basis Data

Struktur tabel Aplikasi Pembuatan web untuk toko kue Azzahra Cake dideskripsikan sebagai berikut:


















A. Tabel Master Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : ID_BARANG

Foreign Key : ID_KATEGORI

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data master Barang.

<input type="checkbox"/>	1	ID_BARANG	 varchar(21)	latin1_swedish_ci	No	None	 Change	 Drop	 More
<input type="checkbox"/>	2	ID_KATEGORI	 varchar(21)	latin1_swedish_ci	Yes	NULL	 Change	 Drop	 More
<input type="checkbox"/>	3	NAMA_BARANG	varchar(21)	latin1_swedish_ci	Yes	NULL	 Change	 Drop	 More
<input type="checkbox"/>	4	HARGA	int(11)		Yes	NULL	 Change	 Drop	 More
<input type="checkbox"/>	5	GAMBAR	varchar(50)	latin1_swedish_ci	No	None	 Change	 Drop	 More

Tabel 4.1 Tabel Master Barang

B. Tabel Master Kategori Barang

Nama Tabel : Kategori_Barang

Primary Key : ID_KATEGORI

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data master Transaksi

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	ID_KATEGORI	varchar(21)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 2	NAMA_KATEGORI	varchar(21)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop More

Tabel 4.2 Tabel Master Kategori Barang

C. Tabel Master Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : ID_PELANGGAN

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data master pelanggan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	ID_PELANGGAN	varchar(21)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 2	NAMA_PELANGGAN	varchar(21)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 3	ALAMAT	varchar(31)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 4	USERNAME	varchar(21)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 5	PASSWORD	varchar(21)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 6	TELP	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Tabel 4.3 Tabel Master Pelanggan

D. Tabel Pemesanan

Nama Tabel : Pemesanan

Primary Key : ID_PEMESANAN

Foreign Key : ID_PELANGGAN

Fungsi : Digunakan untuk mencatat grafik pemesanan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 ID_PEMESANAN	varchar(21)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 ID_PELANGGAN	varchar(21)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 TOTAL	int(11)			Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 STATUS	varchar(22)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 Tanggal	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Tabel 4.4 Tabel Pemesanan

E. Tabel Detil Pesan

Nama Tabel : Detail_Pesan

Primary Key : beli_suplier_id, beli_user_id, beli_kode

Foreign Key : ID_BARANG, ID_PEMESANAN

Fungsi : Digunakan untuk menampilkan history pembelian pada saat transaksi.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 ID_DETIL_PESAN	varchar(21)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 ID_BARANG	varchar(21)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 ID_PEMESANAN	varchar(21)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 SUB_TOTAL	int(11)			Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 JUMLAH_PESAN	int(11)			Yes	NULL			Change Drop More

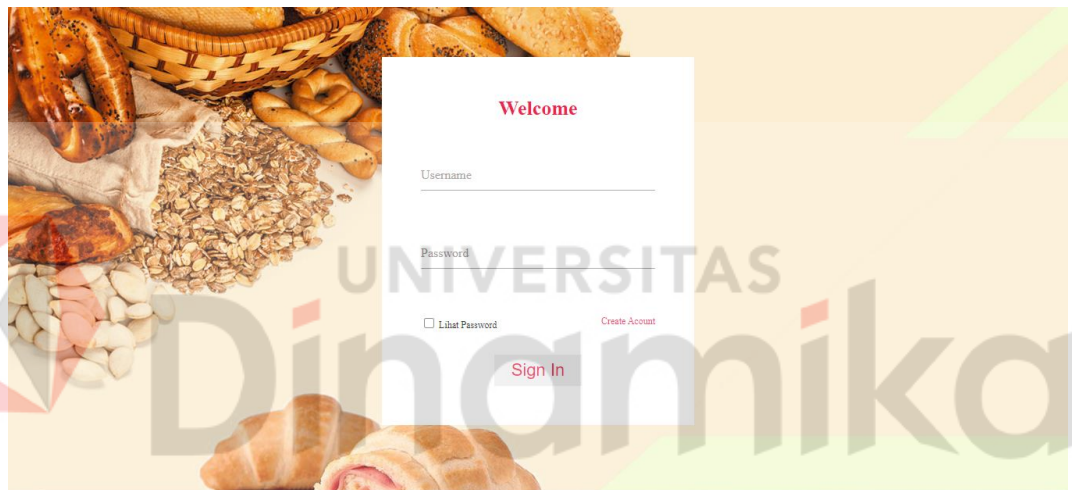
Tabel 4.5 Tabel Detail_Pesan

4.7 Implementasi Rancangan Sistem

Setelah melewati beberap tahapan di atas, berikut merupakan implementasi rancangan sistem ke dalam aplikasi, Hasil dari implementasi sebagai berikut:

1. Tampilan Login

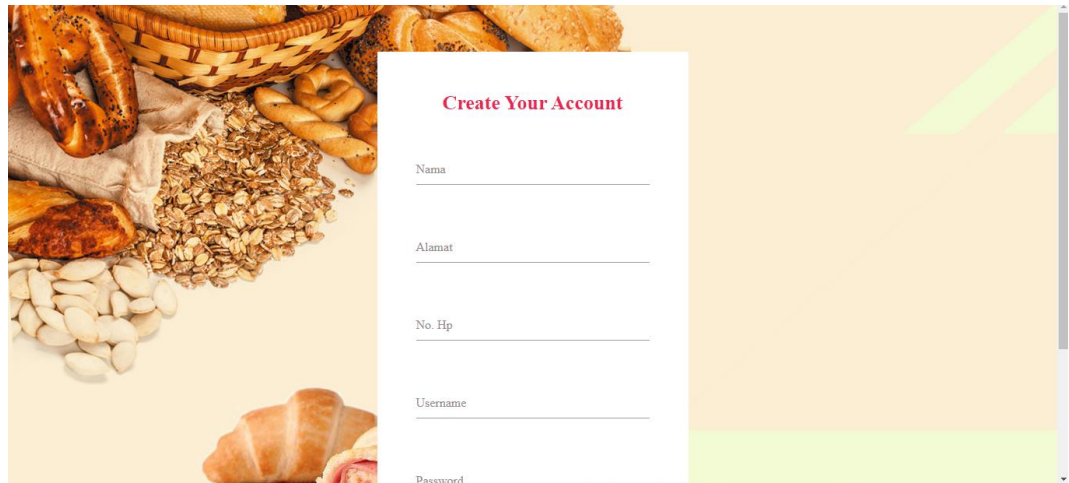
Pada halaman ini, user akan memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke menu beranda bagi pelanggan, dan ke menu MDM bagi Admin.



Gambar 4.14 Tampilan Login

2. Tampilan Sign up

Halaman ini menampilkan data yang harus di isi pelanggan untuk mendaftarkan diri.



Create Your Account

Nama _____

Alamat _____

No. Hp _____

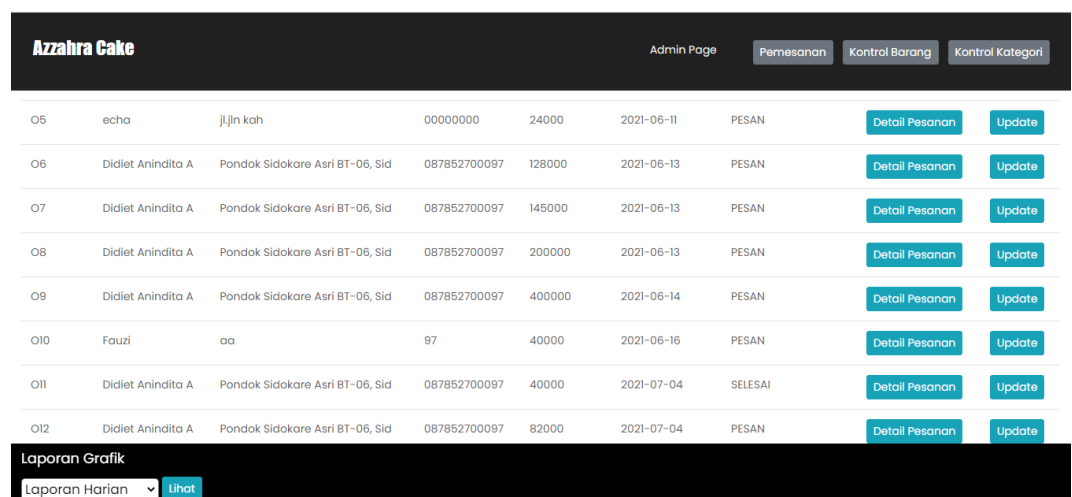
Username _____

Password _____

Gambar 4.15 Tampilan Sign up

3. Tampilan MDM pesan Admin

Halaman ini menampilkan pesanan-pesanan yang dilakukan pelanggan, Admin dapat melihat detail pesanan serta mengupdate status pemesanan pelanggan.



Azzahra Cake							Admin Page	Pemesanan	Kontrol Barang	Kontrol Kategori
O5	echa	jljln kah	00000000	24000	2021-06-11	PESAN	Detail Pesanan	Update		
O6	Didiet Anindita A	Pondok Sidokare Asri BT-06, Sid	087852700097	128000	2021-06-13	PESAN	Detail Pesanan	Update		
O7	Didiet Anindita A	Pondok Sidokare Asri BT-06, Sid	087852700097	145000	2021-06-13	PESAN	Detail Pesanan	Update		
O8	Didiet Anindita A	Pondok Sidokare Asri BT-06, Sid	087852700097	200000	2021-06-13	PESAN	Detail Pesanan	Update		
O9	Didiet Anindita A	Pondok Sidokare Asri BT-06, Sid	087852700097	400000	2021-06-14	PESAN	Detail Pesanan	Update		
O10	Fauzi	aa	97	40000	2021-06-16	PESAN	Detail Pesanan	Update		
O11	Didiet Anindita A	Pondok Sidokare Asri BT-06, Sid	087852700097	40000	2021-07-04	SELESAI	Detail Pesanan	Update		
O12	Didiet Anindita A	Pondok Sidokare Asri BT-06, Sid	087852700097	82000	2021-07-04	PESAN	Detail Pesanan	Update		

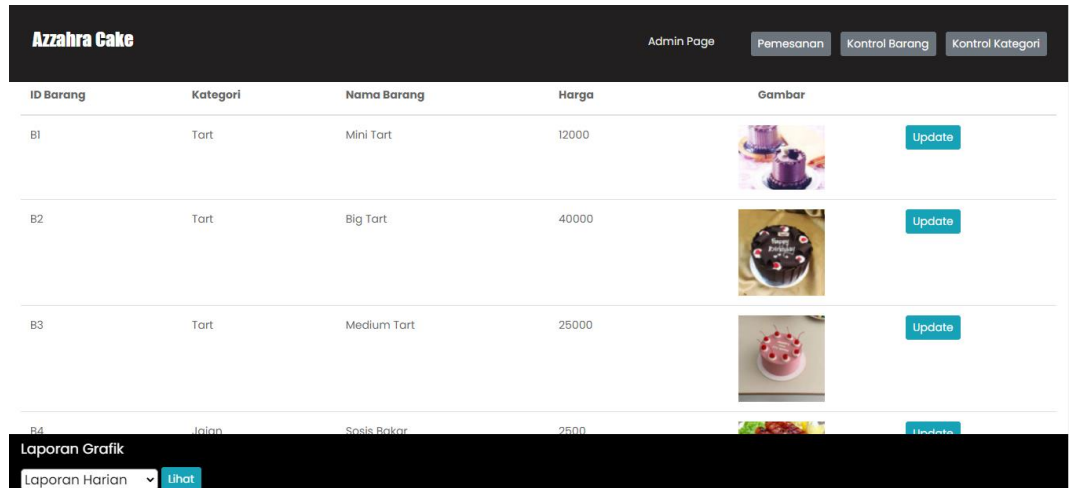
Laporan Grafik





Laporan Harian [Lihat](#)

Gambar 4.16 Tampilan MDM pesan Admin

4. Tampilan MDM Kontrol Menu Admin

Halaman ini menampilkan menu menu yang ada. Admin dapat menambahkan menu baru dan update menu.



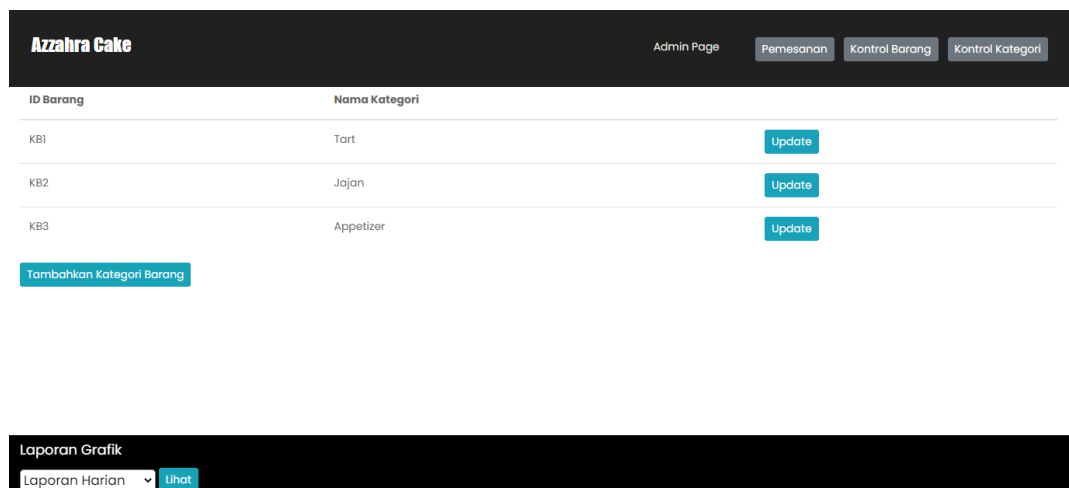
ID Barang	Kategori	Nama Barang	Harga	Gambar	
B1	Tart	Mini Tart	12000		Update
B2	Tart	Big Tart	40000		Update
B3	Tart	Medium Tart	25000		Update
B4	Jajan	Sosis Bakar	2500		Update

Laporan Grafik
 Laporan Harian [Lihat](#)

Gambar 4.17 Tampilan MDM Kontrol Menu Admin

5. Tampilan MDM Kontrol Kategori Menu Admin

Halaman ini menampilkan kategori menu yang ada. Admin dapat menambahkan kategori baru, dan update kategori



ID Barang	Nama Kategori	
KB1	Tart	Update
KB2	Jajan	Update
KB3	Appetizer	Update

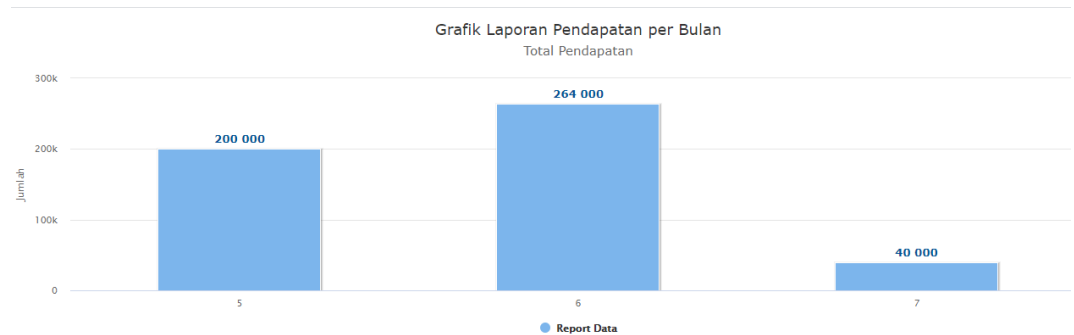
[Tambahkan Kategori Barang](#)

Laporan Grafik
 Laporan Harian [Lihat](#)

Gambar 4.18 Tampilan MDM Kontrol Kategori Menu Admin

6. Tampilan Laporan Grafik

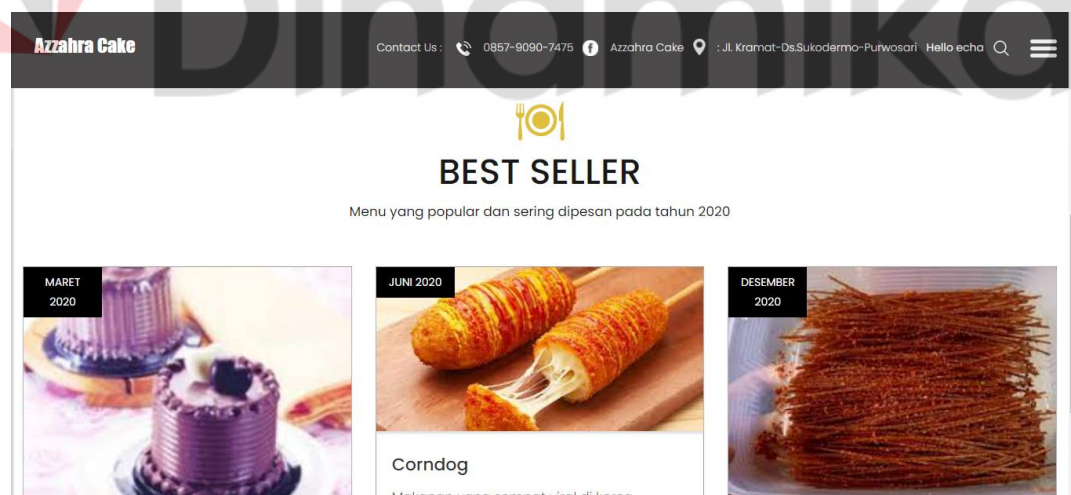
Halaman ini menampilkan laporan dengan grafik. Laporan dapat dipilih berdasarkan harian, bulanan dan tahunan.



Gambar 4.19 Tampilan Laporan Grafik

7. Tampilan Beranda Pelanggan

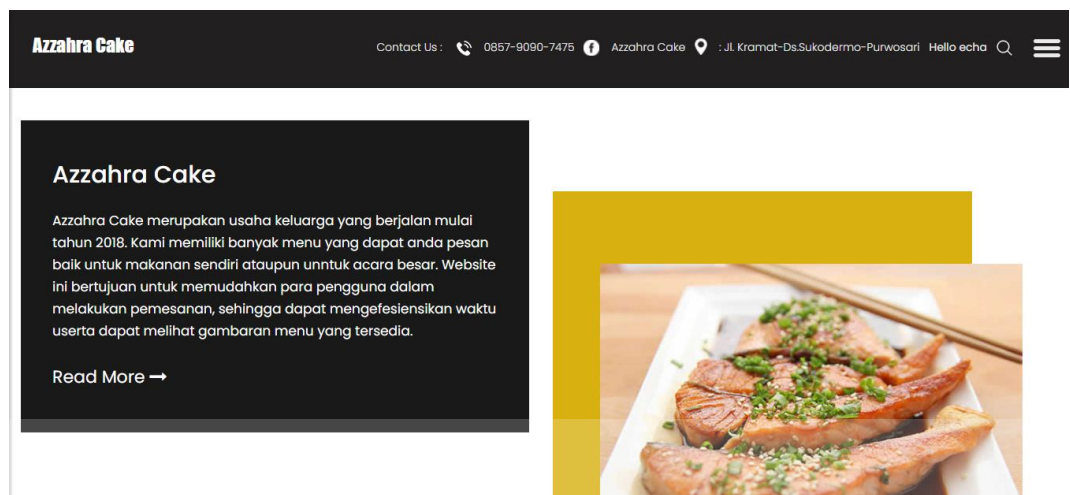
Halaman beranda menampilkan ulasan singkat makanan, pelanggan akan di berikan beberapa menu favorit yang sering dipesan.



Gambar 4.20 Tampilan Beranda Pelanggan

8. Tampilan Tentang Perusahaan

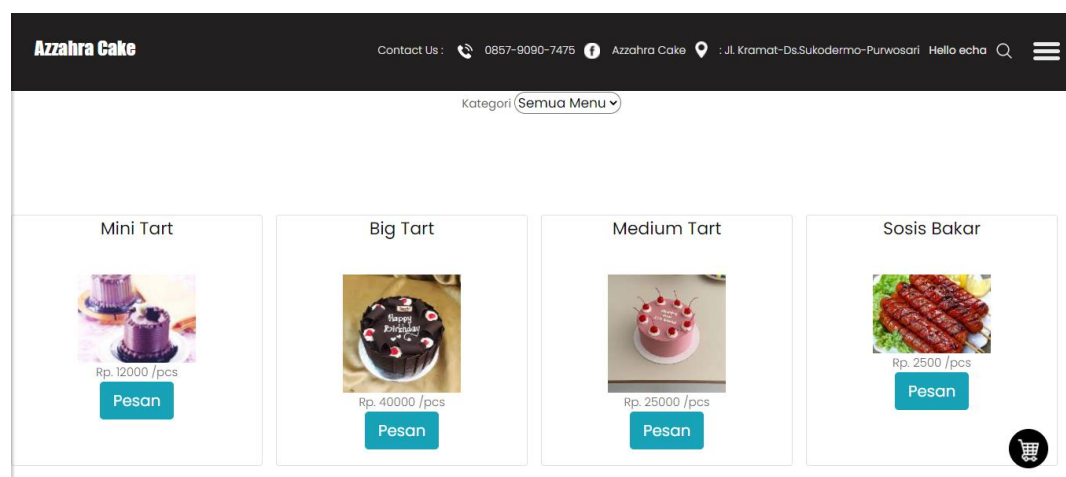
Halaman ini menampilkan data perusahaan. Pelanggan dapat mengetahui sejarah berdirinya perusahaan hingga letak dan lokasi perusahaan.



Gambar 4.21 Tampilan Tentang Perusahaan

9. Tampilan Pemesanan

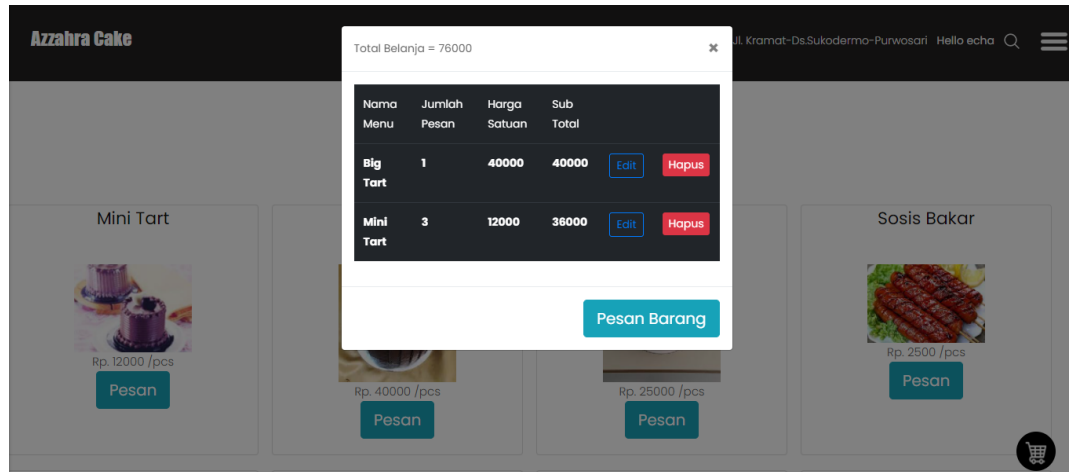
Halaman ini digunakan untuk melakukan pemesanan. Pelanggan dapat memilih kategori makan yang ada dan memasukkan menu ke keranjang.



Gambar 4.22 Tampilan Pemesanan

10. Tampilan Keranjang

Keranjang merupakan tempat dimana pelanggan memasukkan menu pesanan. Pelanggan juga dapat mengedit ataupun menghapus menu.



Gambar 4.23 Tampilan Keranjang

11. Tampilan Riwayat Pembelian

Setelah melakukan pemesanan, barang akan masuk ke dalam keranjang dan dilanjutkan ke pembayaran.

ID Pesan	Total Harga	Tanggal	Status pesan	
O1	Rp. 60000	2021-05-04	SELESAI	Detail Pesanan
O13	Rp. 76000	2021-07-09	PESAN	Detail Pesanan
O2	Rp. 140000	2021-05-22	SELESAI	Detail Pesanan
O3	Rp. 40000	2021-06-10	SELESAI	Detail Pesanan
O4	Rp. 224000	2021-06-11	SELESAI	Detail Pesanan
O5	Rp. 24000	2021-06-11	PESAN	Detail Pesanan

Gambar 4.24 Tampilan Riwayat Pembelian

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan perancangan, beserta implementasi Pembuatan Web untuk Mengembangkan Usaha pada Toko Kue Azzahra Cake maka dapat dihasilkan kesimpulan bahwa Pembuatan Web untuk Mengembangkan Usaha pada Toko Kue Azzahra Cake dapat menyelesaikan berbagai permasalahan diatas seperti mengelola data master, membuat laporan pada user admin dan mengorganisir pesanan, kategorisasi menu, serta mencatat pemesanan pada user pelanggan.

5.2 Saran

Pembuatan Web untuk Mengembangkan Usaha Pada Toko Kue Azzahra Cake ini yang telah dirancang dan dianalisis tentunya masih banyak beberapa kekurangan di dalamnya seperti tidak adanya aplikasi penengah untuk pembayaran, sehingga masih dilakukan secara manual via media sosial Maka dari itu, pengembangan sistem sangat diperlukan untuk terus menjadikan website pada Toko Kue Azzahra Cake terus dalam keadaan baru dan selalu *update*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani. (2020, November 19). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Manfaat untuk Bisnis*. Retrieved from Sekawan Media: <https://www.sekawanmedia.co.id/media-sosial-untuk-bisnis/>
- Adani, M. R. (2020, August 15). *Sekawan Media*. Retrieved from Apa itu MySQL: Pengertian, Fungsi, beserta Kelebihan: <https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-mysql/>
- Anwar, I. C. (4, Mei 2021). *Pengertian dan Sejarah Internet serta Bedanya dengan Intranet*. Retrieved from tirto.id: <https://tirto.id/pengertian-dan-sejarah-internet-serta-bedanya-dengan-intranet-geQT>
- Ariata. (2020, December 14). Retrieved from Hostinger tutorial: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-apache/>
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan SQL*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Asfihan, A. (2021, Januari 31). <https://adalah.co.id/makanan/>. Retrieved from <https://adalah.co.id/makanan/>: <https://adalah.co.id/makanan/>
- Marlinda, L. (2012). *Basis Data*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugroho. (2012). *Aplikasi pemograman WEB dinamis dengan PHP dan My SQL*. Gava Media.

Timotius. (2020, April 27). *Perbedaan Penjualan Offline dan Online*. Retrieved from Tofeedev: <https://tofeedev.com/blog/perbedaan-penjualan-online-dan-offline/>

Wahyudi. (2003). *Memproduksi Roti*. Jakarta: Direktorat Menengah Kejuruan.

WEBARQ. (2010). *Aplikasi Berbasis Web*. Retrieved from <https://www.webarq.com/id/aplikasi-berbasis-web.html>



UNIVERSITAS
Dinamika