



**PEMBUATAN *FRONT-END* WEBSITE PADA
PT. TIKI JALUR NUGRAHA EKAKURIR PANDAAN**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :
Tio Ferry Aldiyansyah
18.41010.0151

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

**PEMBUATAN FRONT-END WEBSITE PADA PT. TIKI JALUR
NUGRAHA EKAKURIR PANDAAN**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



Nama

Disusun Oleh :

: Tio Ferry Aldiyansyah

NIM

: 18410100151

Program

: S1 (Strata Satu)

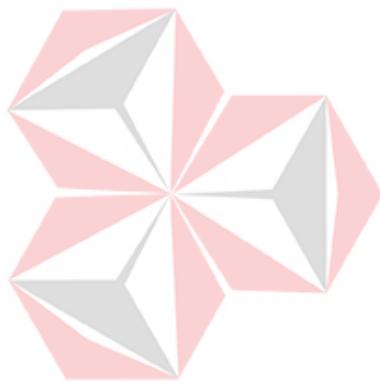
Jurusan

: Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

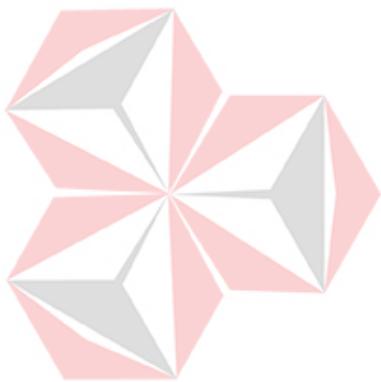
UNIVERSITAS DINAMIKA

2021



Hidup itu cobaan, jadi ingatlah tujuan mu didunia ini

UNIVERSITAS
Dinamika



Laporan ini dipersembahkan
untuk pembaca serta bagi para pihak yang terkait

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN FRONT-END WEBSITE PADA PT. TIKI JALUR NUGRAHA EKAKURIR PANDAAN

Laporan Kerja Praktik oleh
Tio Ferry Aldiyansyah
NIM : 18410100151
Telah diperiksa, diuji, dan disetujui



Surabaya , 15 Juli 2021

UNIVERSITAS
Dinamika
Disetujui :

Pembimbing

Digitally signed by
Julianto Lemantara
Date: 2021.07.23
21:33:02 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.,

OCA, MCTS,

NIDN. 0725055701



Wanda Ekki Himawan

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Anjik Sukmaaji
Date: 2021.07.24
12:42:04 +07'00'

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.,

NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI & KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

nama : Tio Ferry Aldiyansyah

NIM : 18410100151

program Studi : S1 Sistem Informasi

fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

jenis karya : Laporan Kerja Praktik

judul karya : **PEMBUATAN FRONT-END WEBSITE PADA PT. TIKI
JALUR NUGRAHA EKAKURIR PANDAAN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusif Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagai 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Juli 2021



Tio Ferry Aldiyansyah

NIM : 18410100151

ABSTRAK

PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan memiliki ide untuk mendukung penjual online dengan cara menawarkan jasa penyimpanan barang dan mempromosikannya melalui *e-commerce* serta *social media* dan projeknya dinamakan sebagai Gudang Beruang. Gudang beruang menawarkan tempat penyimpanan bagi *customer* yang ingin meminjam atau menyewa tempat penyimpanan, dan kemudian barang yang disimpan itu akan dijual serta dipromosikan melalui toko *online* dan dipromosikan melalui *social media*.

Karena belum adanya *website* resmi gudang beruang maka solusi yang ditawarkan yaitu membuat desain *front end website* pada PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan yang bernama Gudang Beruang dengan tujuan memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan hasil uji coba menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, *front end* gudang beruang berbasis *website* adalah dapat memenuhi alur penjualan dengan fitur yang disediakan berupa, melihat produk, proses *login* dan pendaftaran, mengelola profil, pembelian produk hingga pembayaran, dan mengelola data admin seperti data produk, bank, kategori produk, kurir, *supplier* dan mengelola status pesanan. *Front end* gudang beruang untuk *customer* masuk dalam kategori *GOOD* dengan *scale grade C* dan tampilan admin masuk dalam kategori *Excellent* dengan *scale grade C*. Secara *usability* kedua tampilan mendapatkan penilaian dapat diterima atau *acceptable*

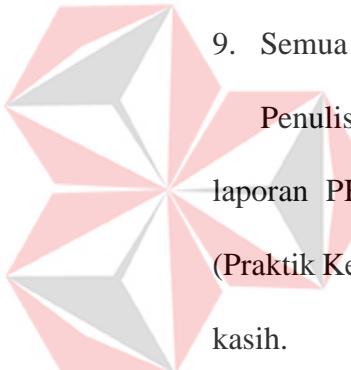
Kata kunci: PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir, gudang beruang, *front end*, *System Usability Scale (SUS)*.

KATA PENGANTAR

Kami ucapkan puji syukur serta nikmat pada Allah SWT atas rahmatnya yang melimpah. Atas terselesaikannya kegiatan magang di PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan. Laporan ini disusun untuk dengan tujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan kegiatan PKL (Praktik Kerja Lapangan). Dalam penyusunan laporan PKL (Praktik Kerja Lapangan) ini, tentu tak lepas dari pengarahan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan kegiatan PKL (Praktik Kerja Lapangan). Berikut pihak-pihak yang terkait itu diantaranya sebagai berikut :

1. Keluarga yang penulis cintai dan sangat sayangi selalu memberikan doa dan semangat.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd., selaku rektor Universitas Dinamika Surabaya.
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng., selaku ketua Program Studi Sistem Informasi – S1.

5. Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng., OCA., MCTS., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan serta masukan kepada penulis.
6. Wanda Ekki Himawan selaku penyelia dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini.
7. Selaku divisi Teknologi Informasi PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan yang telah memberi masukan dan saran.
8. Teman- teman tersayang yang selalu memberikan bantuan serta dukungan terhadap penulis.
9. Semua pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu per satu.



Penulis menyadari atas ketidak sempurnaan dalam menyusun laporan kegiatan laporan PKL (Praktik Kerja Lapangan), penulis tetap berharap laporan PKL (Praktik Kerja Lapangan) ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca. Terima kasih.

Sidoarjo, 15 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Latar belakang Perusahaan	6
2.2 Identitas Perusahaan	7
2.3 Sejarah Perusahaan	7
2.4 Visi Perusahaan	8
2.5 Misi Perusahaan	8
2.6 Struktur Organisasi	9
BAB III LANDASAN TEORI	10

3.1 <i>Website</i>	10
3.2 <i>Front-End</i>	11
3.3 <i>Laravel Framework</i>	11
3.4 <i>MySQL</i>	12
3.5 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	12
3.6 <i>Wireframe</i>	13
3.7 <i>Prototyping</i>	13
3.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	14
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	16
4.1 Analisis Sistem	16
4.1.1 Identifikasi Pengguna.....	16
4.1.2 Kebutuhan Fungsional	17
4.1.3 Kebutuhan NonFungsional	27
4.1.4 Identifikasi tampilan <i>prototype</i>	28
4.2 Perancangan Prototype	29
4.3 Manfaat	29
4.3.1 Membuat Sitemap	29
4.3.2 Pembuatan <i>wireframe customer</i>	30
4.3.3 Pembuatan <i>wireframe</i> admin	39
4.4 Implementasi.....	44
4.4.1 <i>Prototype Customer</i>	44
4.4.2 <i>Prototype Admin</i>	53
4.4.3 Desain Pengujian <i>System Usability Scale</i>	59

4.5 Hasil Uji coba <i>SUS</i> (<i>System Usability Scale</i>)	62
BAB V PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	71



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Logo PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir.....	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	9
Gambar 4. 1 Logo Gudang Beruang	28
Gambar 4. 2 Sitemap <i>front end</i> gudang beruang.....	29
Gambar 4. 3 <i>Wireframe home</i>	30
Gambar 4. 4 <i>Navbar home</i>	31
Gambar 4. 5 <i>Wireframe Catalog</i>	31
Gambar 4. 6 <i>Wireframe</i> detail produk.....	32
Gambar 4. 7 <i>Wireframe</i> Kategori.....	33
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> keranjang	33
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> pengiriman.....	34
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> pembayaran 1	35
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> pembayaran 2	35
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> login.....	36
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> pendaftaran	37
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> profil	37
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> profil pesanan	38
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> profil diterima	38
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> profil batal.....	39
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> informasi pesanan.....	39
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> pesanan diterima.....	40

Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> pesanan dikirim	40
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> pesanan ditolak.....	41
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> produk	41
Gambar 4. 23 <i>Wireframe supplier</i>	42
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> kurir	42
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> bank	43
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> kategori.....	43
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> laporan.....	44
Gambar 4. 28 Halaman <i>home</i>	45
Gambar 4. 29 Halaman <i>home 2</i>	45
Gambar 4. 30 Halaman <i>Catalog</i>	46
Gambar 4. 31 Halaman detail produk	47
Gambar 4. 32 Halaman kategori	47
Gambar 4. 33 Halaman Keranjang.....	48
Gambar 4. 34 Halaman form data pengiriman 1	48
Gambar 4. 35 Halaman data <i>form</i> pengiriman 2	49
Gambar 4. 36 Halaman pembayaran 1	49
Gambar 4. 37 Halaman pembayaran 2	50
Gambar 4. 38 Halaman <i>login</i> untuk <i>customer</i>	50
Gambar 4. 39 Halaman pendaftaran.....	51
Gambar 4. 40 Halaman profil.....	51
Gambar 4. 41 Halaman profil pesanan.....	52
Gambar 4. 42 Halaman profil pesanan batal.....	52

Gambar 4. 43 Halaman profil pesanan diterima	53
Gambar 4. 44 Halaman <i>login</i> untuk admin	53
Gambar 4. 45 Halaman informasi pesanan	54
Gambar 4. 46 Halaman pesanan ditolak	54
Gambar 4. 47 Halaman pesanan diterima	55
Gambar 4. 48 Halaman pesanan dikirim.....	55
Gambar 4. 49 Halaman admin produk 1	56
Gambar 4. 50 Halaman admin produk 2	56
Gambar 4. 51 Halaman <i>supplier</i>	57
Gambar 4. 52 Halaman bank.....	57
Gambar 4. 53 Halaman kurir.....	58
Gambar 4. 54 Halaman kategori	58
Gambar 4. 55 Halaman laporan	59
Gambar 4. 56 Parameter <i>SUS</i> (<i>System Usability Scale</i>).....	62

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4. 1 Kebutuhan fungsional <i>customer</i>	16
Tabel 4. 2 Fungsional <i>login</i>	17
Tabel 4. 3 Fungsional pendaftaran.....	18
Tabel 4. 4 Fungsional pembelian produk.....	19
Tabel 4. 5 Fungsional mengelola profil akun.....	20
Tabel 4. 6 Fungsional melihat produk.....	21
Tabel 4. 7 Fungsional <i>login</i> admin.....	22
Tabel 4. 8 Fungsional mengelola pesanan.....	22
Tabel 4. 9 Fungsional mengelola produk.....	24
Tabel 4. 10 Fungsional mengelola <i>supplier</i>	24
Tabel 4. 11 Fungsional mengelola kurir.....	25
Tabel 4. 12 Fungsional mengelola kategori produk.....	26
Tabel 4. 13 Fungsional laporan.....	27
Tabel 4. 14 Desain pertanyaan yang diajukan	60
Tabel 4. 15 Nilai jawaban untuk <i>SUS</i>	61
Tabel 4. 16 Skor jawaban <i>SUS</i> (<i>System Usability Scale</i>).....	62
Tabel 4. 17 contoh perhitungan nomor ganjil.....	63
Tabel 4. 18 Contoh perhitungan nomor genap.....	63
Tabel 4. 19 Contoh menjumlah skor total.....	63
Tabel 4. 20 Total skor setelah dikali 2.5.	63
Tabel 4. 21 Skor perhitungan <i>SUS</i> admin	64

Tabel 4. 22 Skor perhitungan <i>SUS customer</i>	65
Tabel 4. 23 Hasil perhitungan SUS admin.....	65
Tabel 4. 24 Hasil perhitungan SUS <i>customer</i>	66



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Form KP-3 Surat Balasan	71
Lampiran 2 Form KP-4 Formulir Akhir Masa Kerja Praktik	72
Lampiran 3 Form KP-5 Acuan Kerja.....	73
Lampiran 4 Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	74
Lampiran 5 Form KP-6 Log Harian dan Catatan Halaman 1	75
Lampiran 6 Form KP-6 Log Harian dan Catatan Halaman 2	76
Lampiran 7 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik Halaman 1.....	77
Lampiran 8 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik Halaman 2.....	78
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	79
Lampiran 10 Biodata Penulis	80



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia terdapat banyak perusahaan jasa pengiriman yang dipercaya memiliki kualitas yang mumpuni dengan berbagai bentuk jasa pengiriman yang memudahkan pelanggan untuk memilih jasa yang sesuai dengan kebutuhannya, salah satu jasa pengiriman yang ada di Indonesia yaitu Tiki Jalur Nugraha Ekakurir yang biasanya disingkat menjadi JNE. PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) didirikan pada tahun 1990 oleh Soeprapto Suparno bersama dengan temannya yang bernama Johari Zein pada tanggal 26 november. PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) memulai kegiatannya dengan delapan karyawan dan bermodal awal 100 miliar rupiah. Awalnya PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) hanya menangani kegiatan ekspor dan impor seperti kepabeanan, jasa impor kiriman barang, dokumen ekspor dan impor serta pengirimannya dari luar negeri ke Indonesia. Dengan banyaknya penjual *online* yang ada di Indonesia pada JNE cabang Pandaan memiliki ide untuk mendukung penjual *online* dengan cara menawarkan jasa penyimpanan barang dan mempromosikannya melalui *e-commerce* serta *social media* dan proyeknya dinamakan sebagai Gudang Beruang. Proyek Gudang Beruang ingin memiliki *website* resmi sendiri untuk menjual produk/barang yang berada di gudang tersebut.

Gudang beruang adalah jasa yang menggabungkan jasa penyimpanan, jasa pengiriman, dan jasa *marketing*. Gudang beruang menawarkan tempat penyimpanan

bagi *customer* yang ingin meminjam atau menyewa tempat penyimpanan, dan kemudian barang yang disimpan itu akan dijual serta dipromosikan melalui toko *online* dan dipromosikan melalui *social media* seperti *instagram*, *facebook*, dan lain-lain. Dan yang menjadi syarat utama yaitu jasa pengiriman harus menggunakan jasa pengirim dari PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE).

Dikarenakan proyek ini baru saja dibuat, banyak masyarakat belum mengenal tentang jasa yang ditawarkan oleh gudang beruang. Diperlukan sebuah *website* resmi guna menunjang informasi mengenai Gudang Beruang, dan dengan adanya *website* resmi masyarakat dapat lebih mudah mendapatkan kepercayaan dikarenakan informasi yang jelas. Dalam *website* resmi selain menyajikan informasi jasa yang ditawarkan berupa menyediakan tempat untuk produk yang ingin disimpan, kemudian mempromosikan produk tersebut melalui *website* resmi, toko *online*, dan *social media*.

Karena belum ada nya *website* resmi gudang beruang maka penulis ingin membantu mewujudkan terbentuknya *website* dengan cara membuat desain **FRONT-END WEBSITE PADA PT. TIKI JALUR NUGRAHA EKAKURIR PANDAAN** yang bernama gudang beruang dengan harapan memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi.

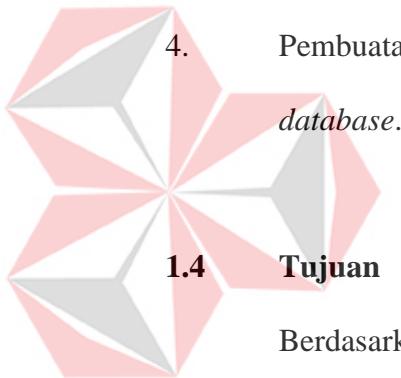
1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pokok permasalahan yang akan diselesaikan yaitu bagaimana membuat desain *front end* di PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) berbasis *website*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan *website* gudang beruang yaitu sebagai berikut :

1. *Front end* meliputi bagian penjualan (halaman untuk *customer* dan halaman untuk *admin*).
2. Menggunakan *framework laravel* dalam mengerjakan *website* gudang beruang.
3. *Tool* yang digunakan dalam pembuatan *website front end* gudang beruang yaitu menggunakan *bootstrap*, *css*, dan *font awesome*.
4. Pembuatan *front end* hanya sampai pembuatan halaman, tidak sampai *database*.



Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari Kerja Praktik ini adalah membuat *front end* di PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan sehingga dapat membantu mewujudkan terbentuknya *website*, mempermudah *back end* dalam mengerjakan dan mempercepat proses proyek gudang beruang.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan memahami persoalan dan pembahasannya, maka penulisan Laporan Kerja Praktik ini dibuat dengan sistematika yang dibagi kedalam beberapa bab sebagai berikut :

BAB I**PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, inti dari permasalahan yang disebutkan melalui rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang didapatkan dengan pembuatan *front end website* pada PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan serta sistematika penulisan laporan.

BAB II**GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan, visi dan misi, serta struktur organisasi pada PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan.

BAB III**LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi terkait pembahasan berbagai macam teori yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam permasalahan diatas, meliputi konsep dasar dari informasi, *website*, *front end*, *MySQL*, *Laravel Framework*, *PHP*, *wireframe*, *prototyping*.

BAB IV**DESKRIPSI PEKERJAAN**

Bab ini membahas tentang perancangan sistem yang telah dikerjakan ketika kerja praktik yang terdiri atas identifikasi dan menganalisis masalah, identifikasi dan analisis kebutuhan sistem, desain *front end* aplikasi penjualan berbasis *website* pada PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan.

BAB V**PENUTUP**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan kerja praktik dan saran yang bermanfaat dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi kedepannya.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar belakang Perusahaan

PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir atau biasa dikenal dengan sebutan JNE merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pengiriman logistik yang berpusat di Jakarta. Dibawah nama resmi yang berlabel Tiki Jalur Nugraha Ekakurir adalah perusahaan pengiriman terbesar di Indonesia. Beberapa unit kegiatan yang dilakukan oleh JNE antara lain urusan kepabeanan, impor barang, dokumen serta pengantaran. Tak hanya melayani pangsa pasar domestik saja, JNE juga melayani urusan pengantaran barang dan dokumen dari luar negeri untuk masuk ke Indonesia. Salah satunya yang ada pada cabang perusahaan yaitu PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan.

PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan yang telah berdiri selama - tahun, di pusat maupun cabang memiliki logo yang sama dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Logo PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir

Logo dari JNE memiliki warna utama yaitu warna biru dengan tulisan nama perusahaan dan dipadukan dengan garis berwarna merah yang membelakangi tulisan pada logo tersebut seperti pada gambar 2.1.

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan.
Alamat : Jl. Raya Bypass Pandaan No.7, Kluncing, Petungasri, Kec. Pandaan, Pasuruan, Jawa Timur 67156
No. Telepon : +62 82155649002
Email : recruitment.aaj@gmail.com
Nama Pemilik : Eryn Handika SE

2.3 Sejarah Perusahaan

PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) didirikan pada tahun 1990. oleh Soeprapto Suparno bersama Johari Zein tepatnya pada tanggal 26 november. Perusahaan ini memulai kegiatannya dengan delapan karyawan dan bermodal awal 100 miliar rupiah. Awal mulanya PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) hanya penanganan kegiatan ekspor dan impor seperti kepabeanan, jasa impor kiriman barang, dokumen *ekspor import* serta pengirimannya dari luar negeri ke Indonesia. Karena persaingannya di pasar domestik, JNE juga memusatkan memperluas jaringan domestik. Dengan jaringan domestiknya TIKI dan namanya, JNE mendapat keuntungan persaingan dalam pasar domestik. JNE juga memperluas pelayanannya dengan logistik dan distribusi. Selama bertahun-tahun TIKI dan JNE berkembang dan

menjadi dua perusahaan yang punya arah masing-masing. Karena ini kedua perusahaan tersebut menjadi saingan. Akhirnya JNE menjadi perusahaan diri sendiri dengan manajemen sendiri. JNE membuat logo sendiri yang membedakannya dari TIKI.

JNE berawal dari merangkul seluruh umkm dan pabrik-pabrik melalui pengiriman *reg* dan *oke* maupun *jtr* dengan harga yang sesuai dan JNE cabang pasuruan ditahun 2021 sudah menambah 2 kantor perwakilan dan berkembang sangat pesat meskipun banyaknya ekspedisi yang baru dan JNE cabang pasuruan selalu memberi gaji *insentive* dan berat 5kg untuk per karyawan. JNE Pasuruan dimulai dari mendirikan kantor JNE pertama yang berlokasi di Nggelang, Pandaan yang didirikan pada tahun 1999. Selanjutnya JNE membangun kantor cabang kedua di JL Dr Wachidin, Pasuruan. Seiring dengan berjalannya waktu JNE kantor cabang dan kantor perwakilan berkembang cukup pesat dengan memiliki sekitar 6 kantor perwakilan dan 35 agen konter. JNE pasuruan memiliki omzet pendapatan perbulan berkisar 2,5 hingga 3 miliar rupiah dengan keuntungan bersih berkisar 800 juta hingga 1,5 miliar rupiah.

2.4 Visi Perusahaan

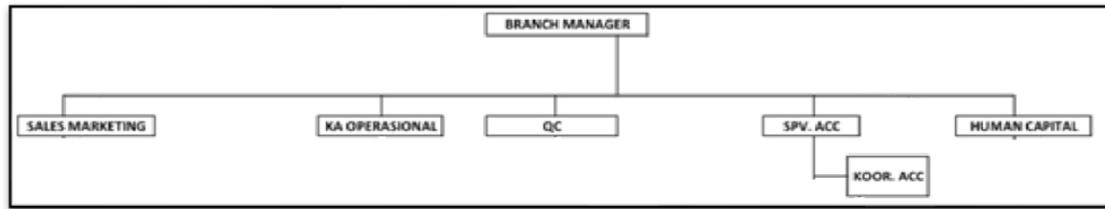
PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan memiliki sebuah visi yaitu “Untuk menjadi perusahaan rantai pasok global terdepan di dunia.”

2.5 Misi Perusahaan

Untuk mencapai sebuah visi diatas, PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan mempunyai beberapa Misi “Untuk memberi pengalaman terbaik kepada pelanggan secara konsisten.”

2.6 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang ada pada PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan. Dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Website*

Menurut (Widodo and Saputra, 2018), menyimpulkan bahwa *website* adalah kumpulan halaman dalam suatu *domain* yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah *website* umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan. Biasanya untuk tampilan awal sebuah *website* dapat diakses melalui halaman utama (*homepage*) menggunakan *browser* dengan menuliskan *URL* yang tepat. Di dalam sebuah *homepage*, juga memuat beberapa halaman *website* turunan yang saling terhubung satu dengan yang lain. Dan *website* pada sekarang adalah salah satu media yang paling sering untuk diakses dan digunakan dalam mencari berbagai informasi dan sarana komunikasi.

Terdapat beberapa fungsi *website* yang memiliki keunggulan dan kualitas yang berbeda sesuai dengan target pemasaran maupun bisnis. Berikut ini merupakan beberapa fungsi yang dikategorikan sesuai dengan tujuan bisnis yaitu sebagai sarana informasi, sebagai *blog*, dan sebagai sarana transaksi jual beli. Terdapat manfaat yang bisa didapatkan ketika mempunyai sebuah *website*, yaitu diantaranya untuk membangun *personal branding*, Untuk memperkenalkan produk atau jasa, sebagai

wadah untuk membagikan sumber informasi, dan mendapatkan *traffic* dan menghasilkan uang.

3.2 *Front-End*

Menurut (Arhandi, 2016) *front end developer* adalah orang yang bertugas untuk menghubungkan sebuah situs atau aplikasi dengan pengguna. Pada saat mengembangkan tampilan situs atau aplikasi berbasis *website* biasanya melalui *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, dan lain-lain. Sementara, *back end* adalah orang yang berperan agar situs atau aplikasi dapat bekerja. Secara umum, ia membuat teks, gambar, tombol, dan menu serta interaksi antara situs atau aplikasi dengan pengguna.

3.3 *Laravel Framework*

Menurut (Handika and Purbasari, 2018) *Framework laravel* merupakan kerangka kerja *open source* yang diciptakan oleh Taylor Otwell. *Laravel* merupakan *framework bundle*, migrasi dan artisan *CLI* (*Command Line Interface*) yang menawarkan *hardware* serta arsitektur aplikasi dengan menggabungkan banyak fitur terbaik dari kerangka kerja yang populer seperti *Codeigniter*, *Ruby* dan *Sinatra*. *Laravel* memiliki banyak fitur yang dapat meningkatkan kecepatan dalam proses pengembangan *website*.

Laravel menganut pola arsitektur *Model-View-Controller (MVC)*. *MVC* memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti manipulasi data, *controller*, dan *user interface*. Keuntungan *laravel* pada saat proses *maintenance* dan *scalability* yang lebih cepat dan mudah. *Model* mewakili struktur data. *Model*

berisi *function* yang dapat membantu pengembang dalam mengelola data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data dan lain-lain. *View* adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. *Controller* merupakan bagian yang menjembatani *model* dan *view* (Wijonarko and Budi, 2019)

3.4 MySQL

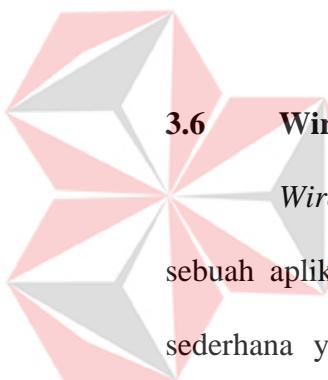
MySQL adalah sebuah *software* sistem manajemen basis data *SQL, Database Management System* (DBMS) yang *multithread, multi-user*. *MySQL* tersedia sebagai *software* yang bersifat *open source* dibawah lisensi *General Public License (GPL)*.

Relational Database Management System (RDBMS). *MySQL* adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *General Public License (GPL)* (Manalu, Sianturi and Manalu, 2017).

3.5 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut (Mubarak, 2019) *PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa pemrograman yang dapat berjalan dalam *web server* dan berfungsi untuk mengelola data pada sebuah *server*. Data yang dikirim oleh *user client* akan diolah kemudian disimpan pada database *web server* dan bisa ditampilkan kembali apabila dibuka. Untuk menjalankan bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*, *file* harus di *upload* ke dalam *server*. *Upload* adalah proses memindahkan data atau *file* dari komputer *client* ke dalam *web server*. Untuk membuat *website* yang dinamis dan mudah di *update* setiap saat dari *browser*, dibutuhkan sebuah program yang mampu mengolah data dari komputer *client* atau dari komputer *server* itu sendiri sehingga

mudah dan nyaman disajikan di *browser*. Salah satu program yang dapat dijalankan di *server* dan cukup andal adalah *PHP (Hypertext Preprocessor)*. *PHP (Hypertext Preprocessor)* bekerja didalam sebuah dokumen *HTML (Hypertext Markup Language)* untuk dapat menghasilkan isi dari sebuah halaman *web* sesuai permintaan. Dengan *PHP (Hypertext Preprocessor)*, kita dapat merubah situs kita menjadi sebuah aplikasi berbasis *web*, tidak lagi hanya sekedar sekumpulan halaman statis, yang jarang diperbarui. Jadi dapat disimpulkan dari kutipan bahwa *PHP (hypertext preprocessor)* merupakan bahasa pemrograman untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis *website* dan bersifat *open soure* dan ditanamkan ke dalam *script HTML*.



3.6 **Wireframe**

Wireframe merupakan kerangka awal sebuah halaman *website* atau tampilan sebuah aplikasi. *Wireframe* dapat diartikan sebagai sebuah kerangka (*framework*) sederhana yang menghubungkan komponen-komponen yang berada didalamnya (Segara, 2019).

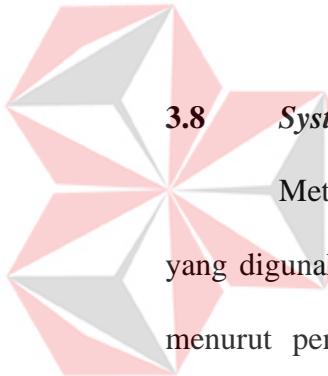
3.7 **Prototyping**

Prototyping merupakan metode yang digunakan *stakeholder* dalam berinteraksi untuk membayangkan sebuah produk, bertujuan agar mendapatkan beberapa pengalaman yang realistik dan dapat melakukan eksplorasi dalam membayangkan penggunaan dari sebuah produk (Ismawan, 2018). *Prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang digunakan dalam

pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (Michael and Gustina, 2019).

Prototyping merupakan salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model berkerja yang bertujuan untuk mengembangkan model menjadi sistem *final*. *Prototyping* memiliki beberapa jenis yaitu *sketch*, *wireframe*, dan *mockup*. Manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan *prototyping* yaitu :

1. Mampu mengetahui kebutuhan pengguna lebih awal.
2. Dapat menghebat biaya pengembangan produk.
3. Mendapatkan gambaran secara lebih konkret.



3.8 *System Usability Scale (SUS)*

Metode *System Usability Scale (SUS)* merupakan metode pengujian *usability* yang digunakan untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien sebuah aplikasi *web* menurut pengguna sistem atau pengguna aplikasi (Efendy *et al.*, 2021). *SUS* dikembangkan oleh John Brooker sejak tahun 1986. Keunggulan dari *SUS*, antara lain (Nurhastuti, 2019):

1. *SUS* mudah dinilai, karena hasil yang berupa nilai dari 0 - 100
2. *SUS* sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan perhitungan yang sulit
3. *SUS* tersedia secara gratis dan tidak memerlukan biaya tambahan
4. *SUS* terbukti *valid* serta *reliable*, walau dengan ukuran sampel yang kecil

Terdapat 10 pertanyaan yang sering ditanyakan dalam menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Berikut ini adalah 10 pertanyaan dapat disesuaikan dengan fitur yang diberikan seperti :

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur ini.
2. Saya merasa fitur ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.
3. Saya rasa fitur ini mudah untuk digunakan.
4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini.
5. Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.
6. Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur ini.
7. Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur ini dengan cepat.
8. Saya menemukan bahwa fitur ini sangat tidak praktis ketika digunakan.
9. Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.
10. Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur ini.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Berdasarkan hasil dari wawancara serta observasi langsung (tatap muka) dengan divisi *Teknologi Informasi* (TI) dari PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan yang bertujuan mendapatkan informasi mengenai alur bisnis dari proyek gudang beruang. Pada proyek gudang beruang yang sedang berlangsung, diperlukan *front end website* yang memiliki fungsi sebagai transaksi, membuat laporan , menampung informasi mengenai jasa yang ditawarkan oleh gudang beruang. Dalam kerja praktik ini, penulis berusaha membantu dalam menyelesaikan proyek tersebut, sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan beberapa tahap yaitu :

1. Menganalisis sistem pada *website* gudang beruang
2. Merancang *prototype* pada *website* gudang beruang
3. Implementasi sistem

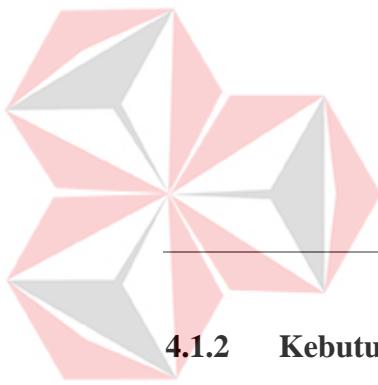
4.1 Analisis Sistem

4.1.1 Identifikasi Pengguna

Diperlukan identifikasi pengguna untuk mengetahui siapa saja pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut serta mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna.

Tabel 4. 1 Kebutuhan fungsional *customer*.

PENGGUNA	KEBUTUHAN FUNGSIONAL	
<i>Customer</i>	1.	<i>Login</i>

Admin**4.1.2 Kebutuhan Fungsional**

-
2. Pendaftaran
 3. Pembelian produk
 4. Mengelola profil akun
 5. Melihat produk
-
1. *Login*
 2. Mengelola pesanan
 3. Mengelola produk
 4. Mengelola *supplier*
 5. Mengelola bank
 6. Mengelola kurir
 7. Mengelola kategori produk
 8. Laporan

a. Pelanggan/Customer**1. Login**Tabel 4. 2 Fungsional *login*.

Nama Fungsional	Melakukan <i>login</i>	
Pengguna	Pelanggan/ <i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> melakukan kegiatan <i>login</i> supaya bisa memesan produk yang diinginkan	
Alur	Pengguna	Sistem

Pengguna menekan tombol Sistem akan *login* pada *navbar*, kemudian menampilkan akan masuk pada halaman *login*, halaman *login* dan disana pengguna akan jika pengguna benar menginputkan *email* dan menginputkan maka menginputkan *password* yang telah dibuat. akan masuk ke halaman *home*.

Kondisi Akhir Pengguna berhasil *login*.



2. Pendaftaran

Tabel 4. 3 Fungsional pendaftaran.

Nama Fungsional	Melakukan Pendaftaran	
Pengguna	Pelanggan/ <i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> melakukan kegiatan pendaftaran apabila belum memiliki akun.	
Alur	Pengguna	Sistem
	Pengguna menekan tombol Sistem akan <i>login</i> pada <i>navbar</i> , kemudian menampilkan akan masuk pada halaman <i>login</i> , halaman pendaftaran, disana dapat memilih pilihan jika sudah mendaftar registrasi apabila belum maka akan memiliki akun.	menampilkan

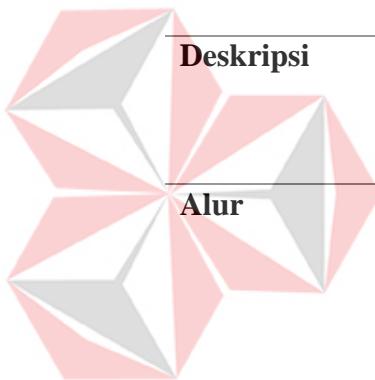
halaman *login*
 supaya pengguna
 bisa langsung *login*.

Kondisi Akhir	Pengguna berhasil mendaftar.
----------------------	------------------------------

3. Pembelian Produk

Tabel 4. 4 Fungsional pembelian produk

Nama Fungsional	Melakukan pembelian produk
Pengguna	Pelanggan/ <i>Customer</i>
Deskripsi	<i>Customer</i> melakukan kegiatan pemesanan produk yang ada.
Alur	<p>Pengguna Pengguna memilih produk Sistem akan terlebih dahulu pada halaman menampilkan</p> <p><i>home</i> kemudian pengguna halaman produk saat memilih produk yang ada lalu pengguna mengecek cek produk maka akan dialihkan produk, produk ke halaman informasi detail tersebut akan produk lalu produk tersebut disimpan ke dalam akan dimasukkan ke dalam keranjang. Sistem keranjang, kemudian di halaman akan menyimpan keranjang terdapat menu produk dalam</p>



checkout untuk menyelesaikan keranjang pada pembayaran, jika *checkout*, halaman keranjang. maka akan beralih pada halaman Apabila pengguna pembayaran, pengguna mengisi *checkout*, sistem *form* yang disediakan lalu jika akan menampilkan sudah maka akan beralih pada halaman *checkout* halaman kode pembayaran lalu dan pembayaran. pengguna mengunggah bukti Bukti pembayaran pembayaran untuk akan disimpan oleh menyelesaikan pembayaran. sistem untuk diproses oleh admin.

Kondisi Akhir

Pengguna berhasil membeli produk.

4. Mengelola profil akun

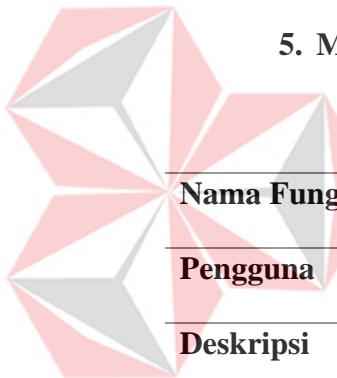
Tabel 4. 5 Fungsional mengelola profil akun.

Nama Fungsional	Mengelola profil akun	
Pengguna	Pelanggan/ <i>Customer</i> .	
Deskripsi	<i>Customer</i> melakukan kegiatan <i>login</i> supaya bisa memesan produk yang diinginkan.	
Alur	Pengguna	Sistem
	Pada <i>navbar</i> terdapat tombol Sistem akan akun lalu pengguna dapat menampilkan	

memilih profil dalam halaman halaman profil, serta profil ini ada 2 fungsi yaitu menampilkan

1. Pengguna dapat mengubah pesanan yang pernah data profil. dilakukan oleh
2. Pengguna dapat melihat *customer*. riwayat pesanan pernah dilakukan.

Kondisi Akhir Pengguna dapat melihat profil dan riwayat pesanan.



5. Melihat Produk

Tabel 4. 6 Fungsional melihat produk.

Nama Fungsional	Melihat Produk
Pengguna	Pelanggan/ <i>Customer</i>
Deskripsi	<i>Customer</i> melihat produk yang ditawarkan pada website tersebut.

Alur	Pengguna	Sistem
	Pengguna dapat melihat produk yang ditawarkan pada menu <i>home</i> , dan bisa dipilih berdasarkan kategori.	Sistem akan menampilkan produk pada halaman <i>home</i> serta sistem dapat memilih kategori produk tersebut.

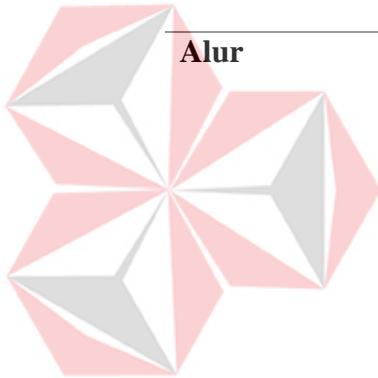
Kondisi Akhir	Pengguna dapat melihat produk.
----------------------	--------------------------------

b. Admin

1. Login

Tabel 4. 7 Fungsional *login* admin.

Nama Fungsional	Melakukan <i>login</i>
Pengguna	Admin
Deskripsi	Admin melakukan kegiatan <i>login</i> supaya bisa mengakses halaman admin.



Alur	Pengguna	Sistem
	Pengguna menekan tombol <i>login</i> pada <i>navbar</i> , kemudian menampilkan halaman <i>login</i> , halaman <i>login</i> dan pengguna akan jika pengguna benar menginputkan <i>email</i> dan menginputkan <i>password</i> yang telah dibuat. akan masuk ke halaman admin.	akan

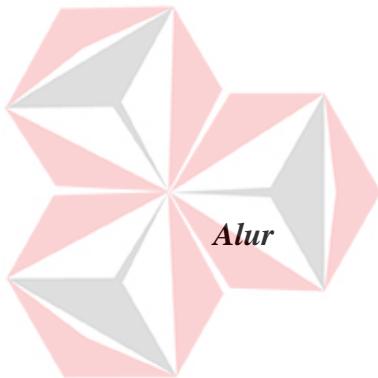
Kondisi Akhir	Pengguna berhasil <i>login</i> dan masuk ke halaman admin.
----------------------	--

2. Mengelola Pesanan

Tabel 4. 8 Fungsional mengelola pesanan.

Nama Fungsional	Mengelola pesanan
------------------------	--------------------------

Pengguna	Admin
Deskripsi	Admin mengelola pesanan dari <i>customer</i> .
	Pengguna Sistem
	Pengguna memiliki 4 pilihan Sistem akan
	dalam menu pesanan menampilkan
	1. Pada informasi pesanan, riwayat pesanan pada pengguna dapat melihat menu informasi pesanan yang masuk. Kemudian
	2. Pengguna dapat mengubah pesanan tersebut status pesanan, apabila akan dikategorikan pesanan tersebut sudah oleh sistem dibayar maka pesanan berdasarkan pesanan, tersebut akan masuk ke yaitu pesanan halaman pesanan diterima. dibatalkan, pesanan
	3. Pengguna dapat dikirim, pesanan membatalkan pesanan diterima. Sistem akan apabila <i>customer</i> belum memasukkan membayar pesanan sampai pesanan kedalam melewati ketentuan yang kategori sesuai ada. dengan yang
	4. Setelah pesanan diterima diinginkan maka pengguna dapat pengguna.



UNIVERSITAS
Dinamika

mencatat kapan produk

tersebut dikirim oleh kurir.

Kondisi Akhir

Pengguna dapat mengelola pesanan dari *costumer*.

3. Mengelola Produk

Tabel 4. 9 Fungsional mengelola produk.

Nama Fungsional	Mengelola produk
Pengguna	Admin
Deskripsi	Admin mengelola produk yang akan ditampilkan pada halaman <i>home</i> .
Alur	<p>Pengguna Sistem</p> <p>Pengguna dapat menambahkan Sistem akan produk, mengubah informasi menyimpan produk produk dan pengguna dapat baru dan mengubah menghapus produk yang dipilih. informasi produk.</p>
Kondisi Akhir	Pengguna berhasil menambahkan, mengubah, dan menghapus produk.

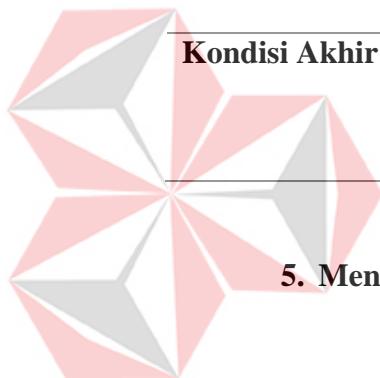
4. Mengelola Supplier

Tabel 4. 10 Fungsional mengelola *supplier*.

Nama Fungsional	Mengelola supplier
Pengguna	Admin

Deskripsi	Admin mengelola data <i>supplier</i> , <i>supplier</i> yang dimaksudkan adalah <i>customer</i> yang menggunakan jasa gudang beruang.
------------------	--

Alur	Pengguna	Sistem
	Pengguna dapat menambahkan <i>supplier</i> , mengubah informasi menyimpan data <i>supplier</i> dan pengguna dapat <i>supplier</i> baru dan menghapus <i>supplier</i> dipilih.	Sistem akan mengubah informasi data <i>supplier</i> .



Tabel 4. 11 Fungsional mengelola kurir.

Nama Fungsional	Mengelola kurir	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Admin mengelola kurir yang akan dimasukkan ke jasa pengiriman gudang beruang.	
Alur	Pengguna	Sistem
	Pengguna dapat menambahkan kurir, mengubah informasi kurir menyimpan kurir	Sistem akan

Kondisi Akhir	Pengguna berhasil menambahkan, mengubah, dan menghapus data kurir.
----------------------	--

6. Mengelola Kategori Produk

Tabel 4. 12 Fungsional mengelola kategori produk.

Nama Fungsional	Mengelola Produk
Pengguna	Admin
Deskripsi	Admin mengelola kategori produk supaya pada saat customer memilih kategori produk, maka akan muncul produk sesuai dengan kategori yang dipilih.
Alur	Pengguna Sistem
	Pengguna dapat menambahkan Sistem akan kategori produk dan pengguna menyimpan kategori dapat menghapus kategori produk baru dan produk yang dipilih. menghapus produk.
Kondisi Akhir	Pengguna berhasil menambahkan, menghapus data kategori produk.

7. Laporan

Tabel 4. 13 Fungsional laporan

Nama Fungsional	Membuat Laporan	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Admin melakukan kegiatan pembuatan laporan.	
Alur	Pengguna	Sistem
	Pengguna dapat melihat laporan yang telah dibuat oleh sistem.	Sistem akan membuat laporan berdasarkan riwayat pesanan.
Kondisi Akhir	Pengguna berhasil <i>login</i> dan masuk ke halaman admin.	

4.1.3 Kebutuhan NonFungsional

Kebutuhan ini dibuat untuk mengetahui kebutuhan dari aplikasi gudang beruang. Berikut kebutuhan nonfungsionalnya :

- Perangkat Keras (*Hardware*)

Pengguna dapat mengakses aplikasi ini dengan minimal spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor intel core i3
2. Memory (*RAM*) 2 GB
3. Hardisk 100 GB
4. Intel HD graphic

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Software yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi gudang beruang yaitu :

1. *Visual Studio Code* sebagai *text editor*.
2. *Browser*, seperti *firefox* dan *google chrome* untuk melihat tampilan yang telah dibuat pada *visual studio code*.
3. *Laravel framework* sebagai *framework* dari *website* gudang beruang.

4.1.4 Identifikasi tampilan *prototype*

Berdasarkan hasil observasi, ada 2 macam *customer* yaitu *customer* yang

sekedar membeli produk dan admin yang mengelola produk hingga pesanan, sehingga penulis mengusulkan membuat *prototype* dengan konsep *modern and clean* dikarenakan *layout* yang sederhana, terlihat rapi, bersih, dan kesannya bebas dari gangguan fitur yang tidak diperlukan, tampilan, *website* tidak hanya terlihat lebih ramah di mata bagi *customer* yang sekedar membeli produk dan *customer* menitipkan produk kemudian dijual oleh pihak gudang beruang. Untuk pewarnaan dasar *prototype* penulis menggunakan logo gudang beruang sebagai warna dasar yaitu putih, dan biru.

Untuk gambar logo gudang beruang bisa dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Logo Gudang Beruang

4.2 Perancangan Prototype

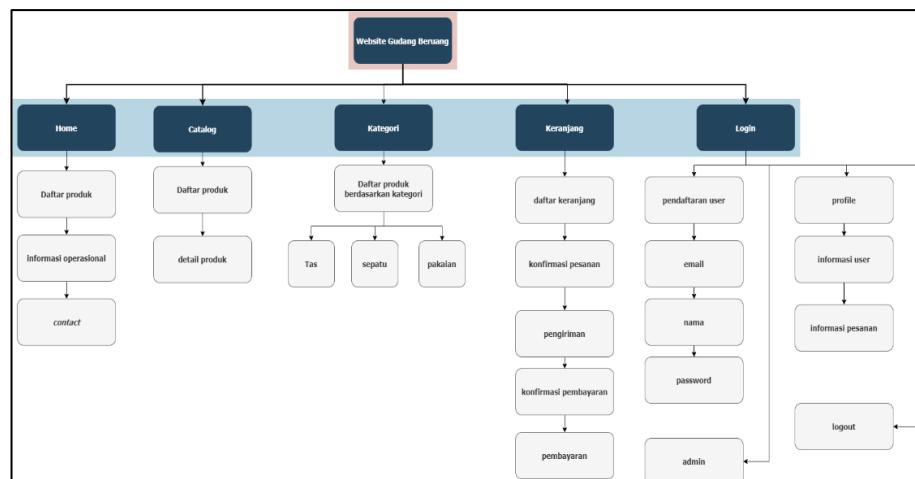
4.3 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari pembuatan *front end* di PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah *back end developer* dalam pembuatan *website* gudang beruang.
2. Mempercepat proses penggerjaan pembuatan *website* gudang beruang.
3. Memudahkan *customer* dalam memesan produk dengan desain yang sederhana.
4. Memudahkan admin Gudang beruang dalam mengatur produk yang akan dijual.

4.3.1 Membuat Sitemap

Pada tahapan pembuatan *sitemap* pada *prototype* yang berisi struktur dan alur dari aplikasi gudang beruang. Untuk pembuatan *prototype* yang akan dibangun pada tahap *wireframe* nanti.



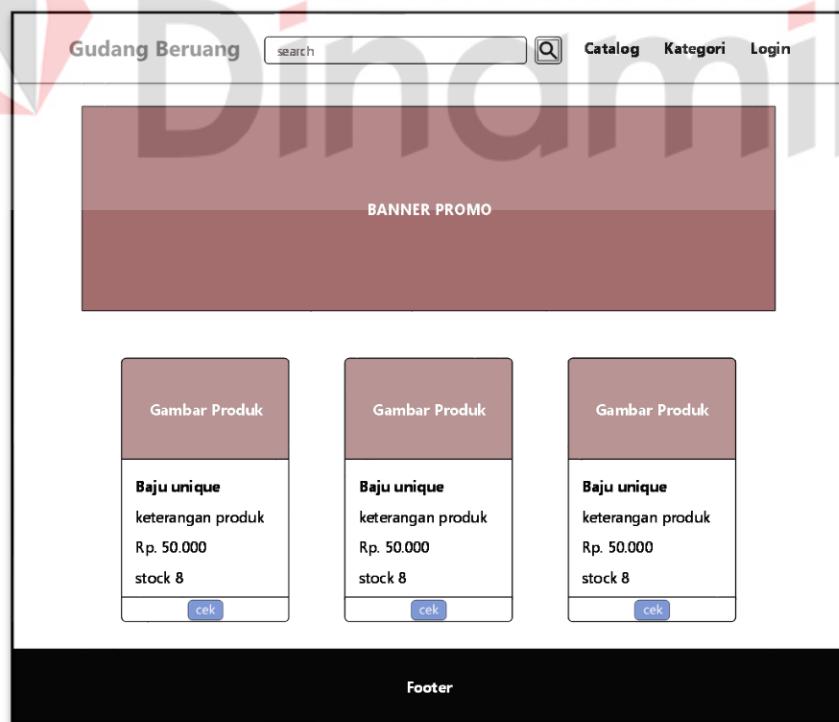
Gambar 4. 2 Sitemap *front end* gudang beruang

4.3.2 Pembuatan *wireframe customer*

a. *Home*

Halaman *home* yang bisa dilihat pada gambar 4.3, terdapat 3 bagian yaitu *header*, *section*, dan *footer*. *Header* berisikan gambar promo produk, pada bagian *section* berisikan daftar produk yang ditawarkan, dan bagian *footer* berisikan informasi mengenai jam operasional dan *contact* admin. Pada bagian banner dibuat kotak besar supaya *customer* dapat melihat dengan jelas promo-promo yang disediakan, dan kebanyakan desain banner memiliki ukuran persegi panjang. Kemudian dibawah banner terdapat dengan produk sehingga *customer* bisa langsung melihat daftar produk.

Pada *card body* produk terdapat tombol cek supaya *customer* bisa mengetahui pada produk itu memiliki informasi yang belum ditampilkan.



Gambar 4. 3 *Wireframe home*.

Pada gambar 4. 4 terdapat *navbar* yang bisa berubah apabila *customer* belum *login* tidak akan muncul menu profil dan menu *logout*, apabila sudah *customer* sudah *login* maka akan muncul menu profil dan menu.

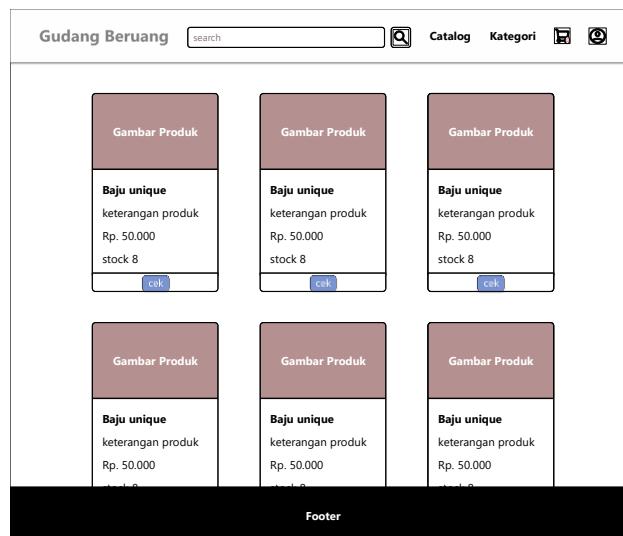


Gambar 4. 4 *Navbar home.*

b. Catalog

Pada gambar 4. 5 yaitu *wireframe catalog* memiliki fungsi yang hampir sama dengan *wireframe home* yaitu *wireframe catalog* berisikan daftar produk saja.

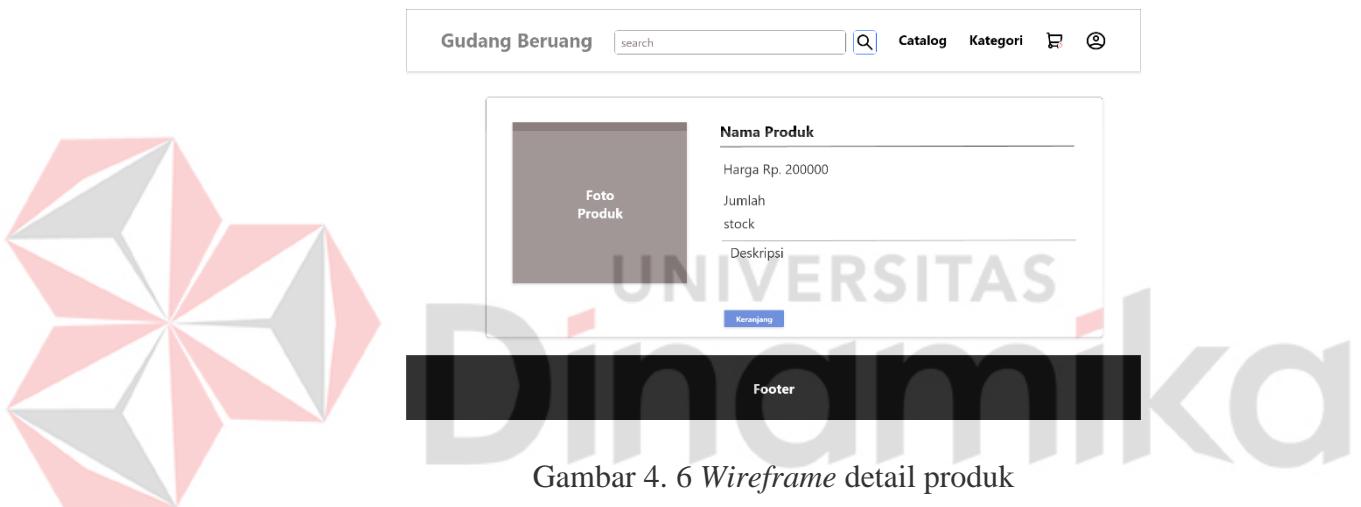
Wireframe catalog ini dibuat berdasarkan permintaan admin gudang beruang yang ingin menampilkan semua daftar produknya. Pada *card body* produk hanya akan menampilkan informasi nama produk, keterangan produk, harga produk, dan stock produk. Apabila *customer* menekan tombol cek maka akan menampilkan *wireframe* selanjutnya yaitu *wireframe detail produk*.



Gambar 4. 5 *Wireframe Catalog*

c. Detail Produk

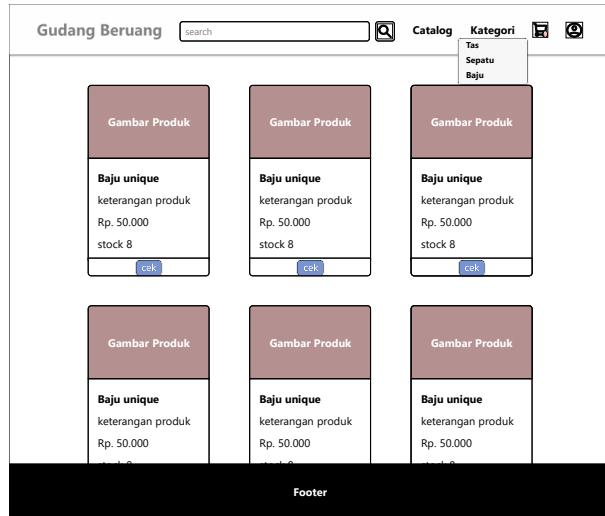
Pada gambar 4.6 *wireframe* detail produk yang memberikan informasi mengenai produk diantaranya yaitu foto produk, nama produk, deskripsi mengenai produk, dan harga produk. Foto dibentuk kotak besar supaya produk bisa terlihat dengan jelas dan kebanyakan *customer* saat mengabadikan foto produknya rata-rata *device* yang digunakan memiliki resolusi persegi, dan persegi panjang seperti pada gambar 4. 6.



Gambar 4. 6 *Wireframe* detail produk

d. Kategori

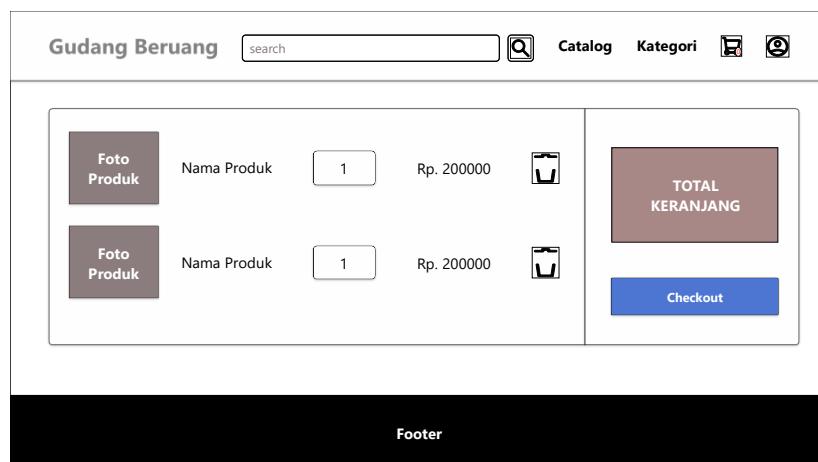
Pada *wireframe* kategori berguna untuk menentukan kategori produk yang diinginkan. Dengan adanya kategori produk maka *customer* bisa memilih atau mempercepat dalam memilih produk yang ditawarkan, *wireframe* kategori bisa dilihat.



Gambar 4. 7 *Wireframe* Kategori

e. Keranjang

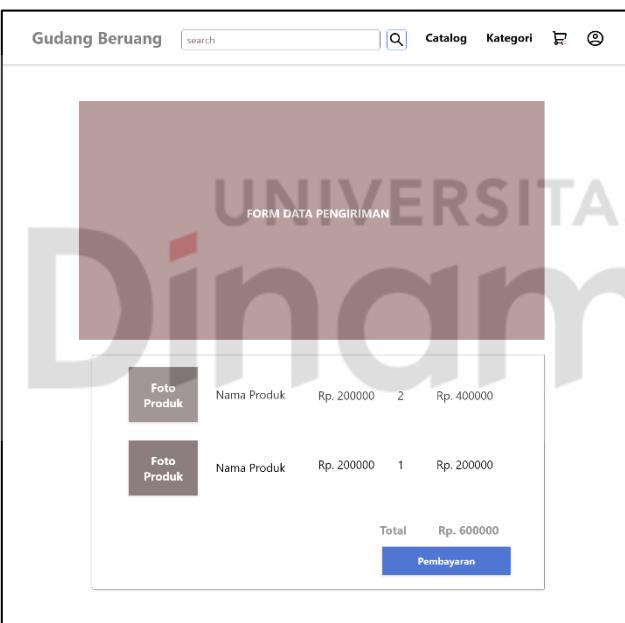
Pada gambar 4.8 *wireframe* keranjang ini, *customer* bisa menyimpan barang yang ingin dibeli dengan cara memilih tombol masukkan keranjang. Dengan adanya fitur keranjang maka *customer* akan dimudahkan saat memesan produk, karena *customer* bisa memesan lebih dari satu produk, menghapus produk, dan menambah atau mengurangi jumlah yang diinginkan.



Gambar 4. 8 *Wireframe* keranjang

f. Pengiriman

Pada gambar *wireframe* pengiriman 4.9 ini akan muncul setelah *customer* mengkonfirmasi pesanannya. *Wireframe* pengiriman *customer* wajib mengisi *form* pengiriman serta menentukan tarif dari pengirimannya, kemudian akan memunculkan informasi produk yang dibeli serta total dari hasil tarif pesanan dan pengiriman. Keunggulan adanya *form* pengiriman dan daftar produk yang akan dibeli dalam satu halaman, maka *customer* bisa mengetahui total harga produk dari hasil ongkos kirim ditambahkan dengan harga total produk.



The wireframe shows a user interface for a delivery form. At the top, there is a header with the text 'Gudang Beruang' and a search bar. Below the header, the main content area is titled 'FORM DATA PENGIRIMAN'. The content is organized into a table-like structure with two rows of data. Each row contains a 'Foto Produk' button, a 'Nama Produk' column, a 'Rp. 200000' column, a '2' column, and a 'Rp. 400000' column. The second row has similar columns. Below these rows, there is a 'Total' column with the value 'Rp. 600000' and a 'Pembayaran' button at the bottom.

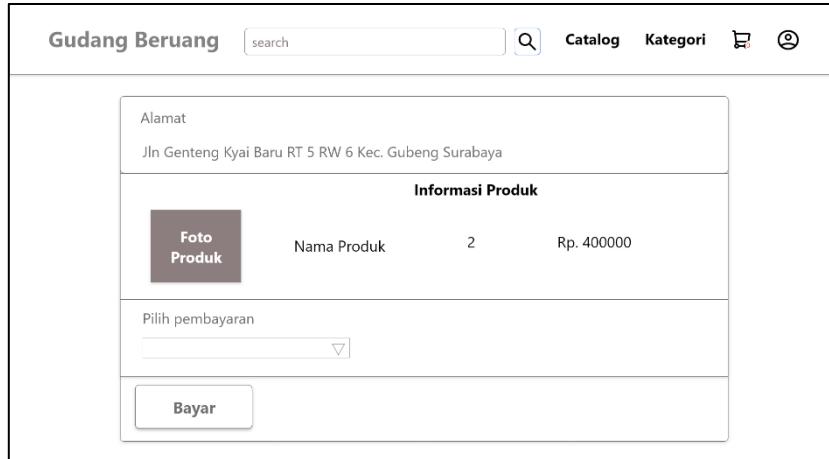
Foto Produk	Nama Produk	Rp. 200000	2	Rp. 400000
Foto Produk	Nama Produk	Rp. 200000	1	Rp. 200000
			Total	Rp. 600000
				Pembayaran

Gambar 4. 9 *Wireframe* pengiriman.

g. Pembayaran

Pada gambar 4.10 menampilkan metode pembayaran terdapat informasi mengenai alamat yang sudah diisi pada *wireframe* sebelumnya, lalu informasi mengenai produk yang dibeli, dan kemudian *dropdown* yang menampilkan jenis pembayaran yang tersedia pada gudang beruang. Pada *wireframe* ini yang menjadi fitur

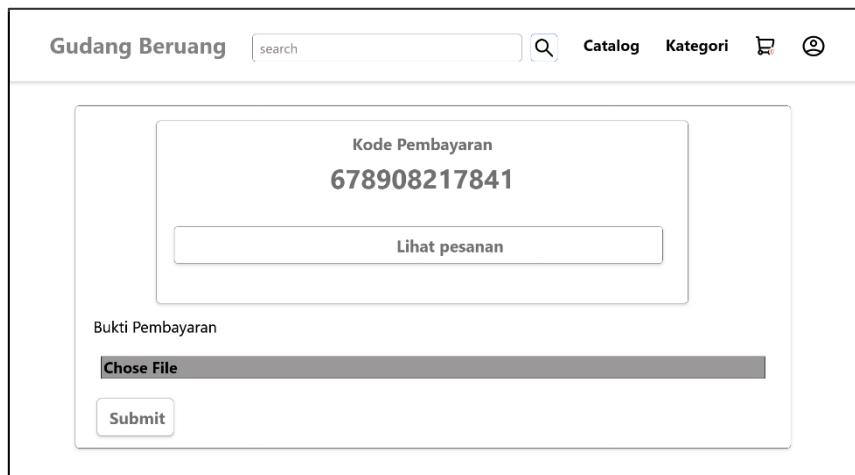
utamanya adalah mengulang informasi yang paling penting yaitu alamat *customer* dan informasi produk yang dibeli.



The wireframe shows a payment interface for a product. At the top, there is a header with the text 'Gudang Beruang' and a search bar. Below the header, there is a section for 'Alamat' (Address) with the text 'Jln Genteng Kyai Baru RT 5 RW 6 Kec. Gubeng Surabaya'. A 'Foto Produk' (Product Photo) button is present. The 'Informasi Produk' (Product Information) section shows 'Nama Produk' (Product Name), '2' (Quantity), and 'Rp. 400000' (Price). A 'Pilih pembayaran' (Select Payment Method) dropdown menu is shown. At the bottom is a 'Bayar' (Pay) button.

Gambar 4. 10 *Wireframe* pembayaran 1.

Pada gambar 4.11 menampilkan informasi kode pembayaran berdasarkan jenis pembayaran yang dipilih oleh *customer*, selain itu juga menampilkan form input file untuk mengupload hasil bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh *customer*. Setelah membayar *customer* bisa mengecek pesanannya pada *wireframe* profil.



The wireframe shows a payment confirmation page. At the top, there is a header with the text 'Gudang Beruang' and a search bar. Below the header, there is a section for 'Kode Pembayaran' (Payment Code) with the text '678908217841'. A 'Lihat pesanan' (View Order) button is present. Below this, there is a section for 'Bukti Pembayaran' (Payment Proof) with a 'Choose File' button and a 'Submit' button.

Gambar 4. 11 *Wireframe* pembayaran 2.

h. Login

Pada gambar 4.12 berguna untuk membeli produk dari gudang beruang, yang berarti *customer* diwajibkan harus memiliki akun supaya bisa membeli produk. Pada *wireframe login* ini juga akan membedakan akun untuk *customer* dan admin. Apabila akun *customer* maka akan dialihkan ke halaman *home*, jika admin maka akan dialihkan ke halaman admin. *Wireframe login* memiliki gambar disebelah kiri dan form *login* sebelah kanan supaya tampilan *login* tidak terlalu klise atau sederhana.



Gambar 4. 12 *Wireframe login*.

i. Pendaftaran

Pada gambar 4.13 merupakan tempat dimana *customer* membuat akun, untuk admin tidak akan memakai fungsi ini dikarenakan sudah tersedia akunnya. *Wireframe* ini memang diperuntukan bagi para *customer*. *Customer* akan mengisi form pendaftaran berupa nama, *email*, dan *password*. *Wireframe* pendaftaran memiliki gambar disebelah kiri dan *form login* sebelah kanan supaya tampilan *login* tidak terlalu klise atau sederhana.

Gambar

LOGO
Buat akun mu

nama

email

Password

Re-type Password

Register

Punya akun ? [Silahkan login.](#)

Gambar 4. 13 *Wireframe* pendaftaran

j. Profil

Pada *wireframe* profil berisikan dua *card body* dengan bentuk persegi supaya dapat menampung informasi lebih banyak yaitu menampung informasi akun dan menampung informasi biodata konten biodata untuk melihat informasi akun pada gambar 4. 14.

Gudang Beruang

search

Catalog Kategori

Profile Pesanan Pesanan Batal Pesanan Diterima

Foto Profil

informasi akun

Foto Profil

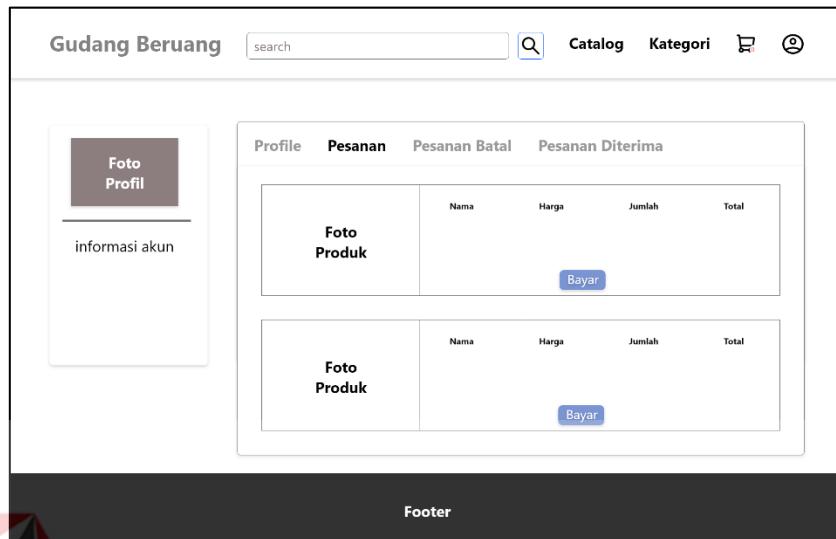
Ganti Foto

Biodata / datadiri

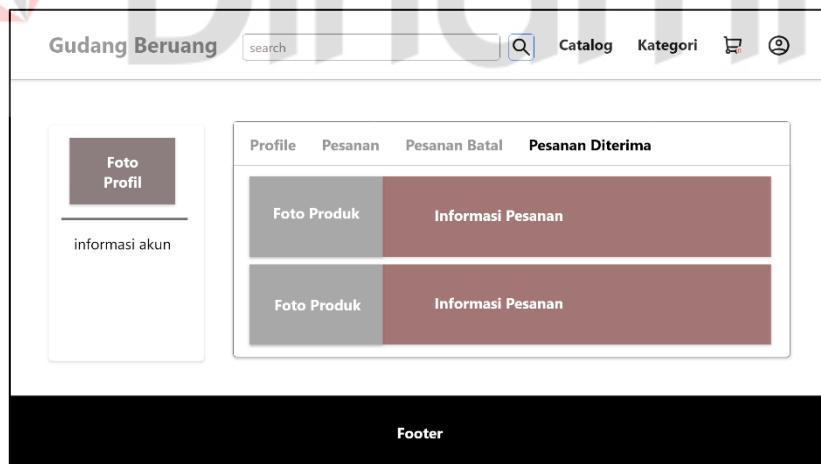
Footer

Gambar 4. 14 *Wireframe* profil.

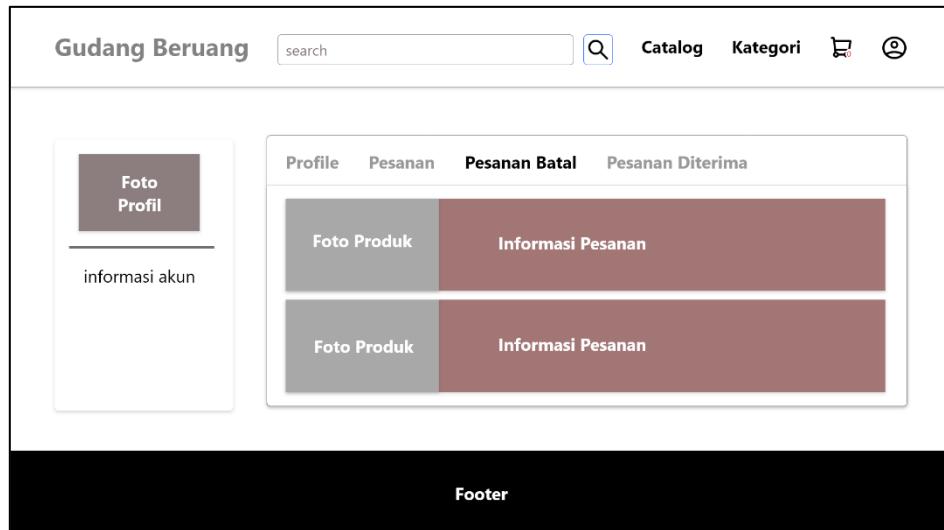
Terdapat informasi untuk menampung riwayat pesanan yang sudah dilakukan pelanggan berupa pesanan seperti gambar 4.15, pesanan batal seperti gambar 4.16, dan pesanan diterima seperti gambar 4.17.



Gambar 4. 15 Wireframe profil pesanan



Gambar 4. 16 Wireframe profil diterima



Gambar 4. 17 Wireframe profil batal

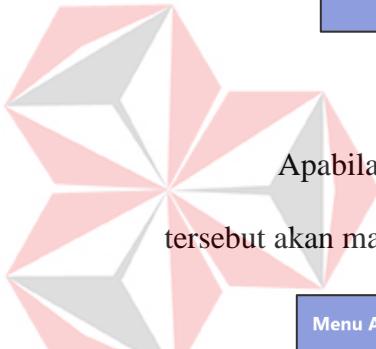
4.3.3 Pembuatan *wireframe* admin

a. Pesanan

Pada gambar 4.18 admin memiliki konten yang sama yaitu berisikan *form* untuk menambahkan data baru dan mengubah informasi data tersebut. Pada *sidebar* pesanan menggunakan *dropdown* dengan pilihan informasi pesanan, pesanan diterima, pesanan ditolak, pesanan dikirim. Untuk informasi pesanan pada tabelnya memiliki *button* terima untuk pesanan diterima dan *button* tolak untuk menolak pesanan.

Gambar 4. 18 *Wireframe* informasi pesanan

Apabila admin memilih *button* terima pada suatu pesanan maka pesanan tersebut akan masuk pada menu pesanan diterima seperti pada gambar 4.19. Dan pada gambar 4.19 ini juga terdapat aksi didalam tabel yaitu *button* kirim.



Pesanan Diterima				
				Aksi
				<input type="button" value="Dikirim"/>
				<input type="button" value="Dikirim"/>
				<input type="button" value="Dikirim"/>
				<input type="button" value="Dikirim"/>
				<input type="button" value="Dikirim"/>

Gambar 4. 19 *Wireframe* pesanan diterima

Apabila admin memilih *button* kirim pada suatu pesanan maka pesanan tersebut akan masuk pada menu pesanan dikirim seperti pada gambar 4.20.



Pesanan Dikirim				

Gambar 4. 20 *Wireframe* pesanan dikirim

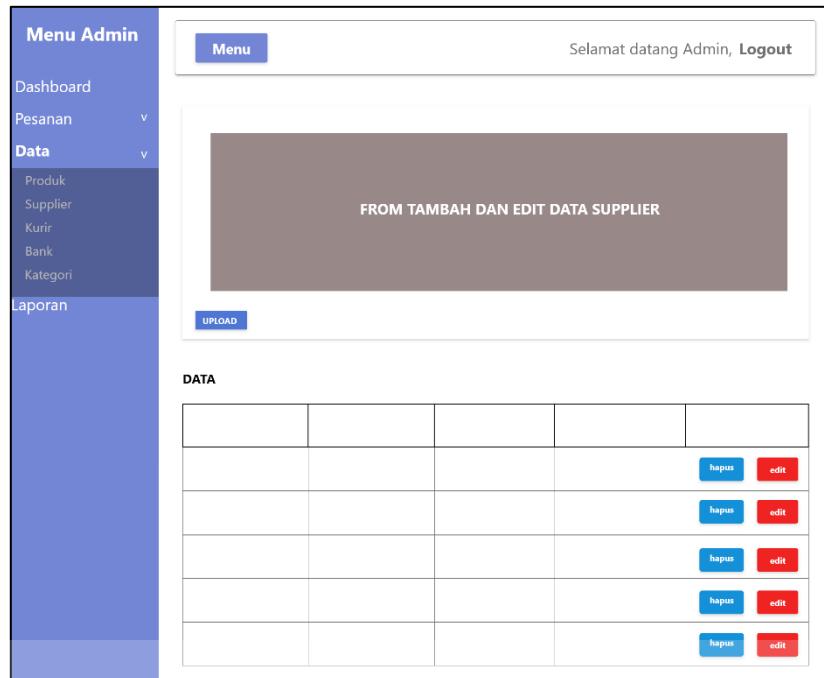
Apabila admin memilih *button* tolak pada suatu pesanan maka pesanan tersebut akan masuk pada menu pesanan ditolak seperti pada gambar 4.21.

Gambar 4. 21 *Wireframe* pesanan ditolak

b. Data

Pada menu data ini memiliki form untuk menambahkan data menyedi, menampilkan informasi data dan menghapus data yang dipilih, pada menu data ini terdapat 5 menu, menu produk seperti pada gambar 4.22, *supplier* seperti pada gambar 4.23, bank seperti pada gambar 4.24, kurir seperti pada gambar 4.25, dan kategori seperti pada gambar 4.26.

Gambar 4. 22 *Wireframe* produk



Menu Admin

- Dashboard
- Pesanan
- Data**
- Produk
- Supplier
- Kurir
- Bank
- Kategori
- Laporan

Menu

Selamat datang Admin, Logout

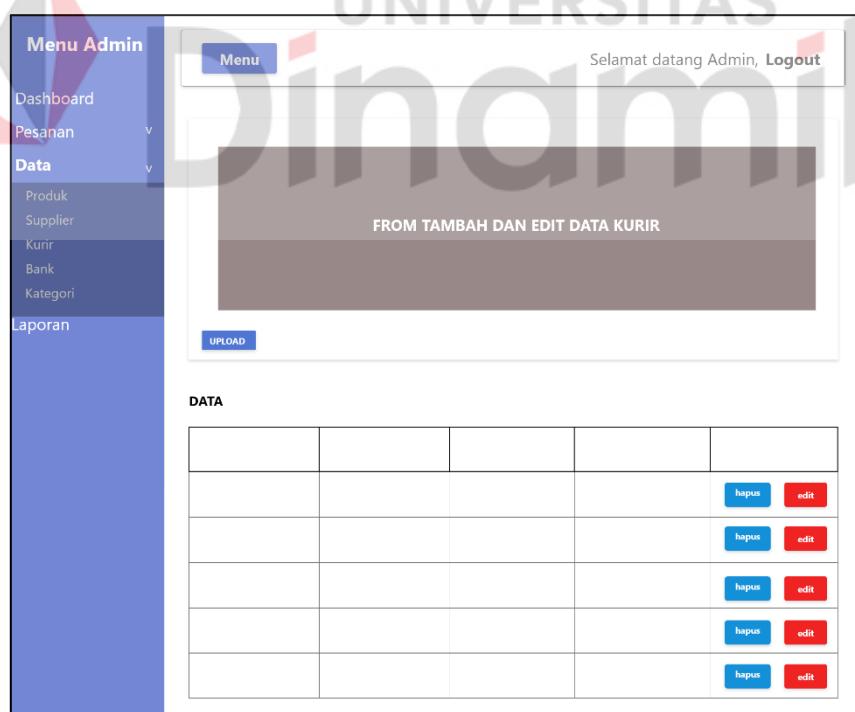
FROM TAMBAH DAN EDIT DATA SUPPLIER

UPLOAD

DATA

				hapus edit
				hapus edit

Gambar 4. 23 Wireframe supplier



Menu Admin

- Dashboard
- Pesanan
- Data**
- Produk
- Supplier
- Kurir
- Bank
- Kategori
- Laporan

Menu

Selamat datang Admin, Logout

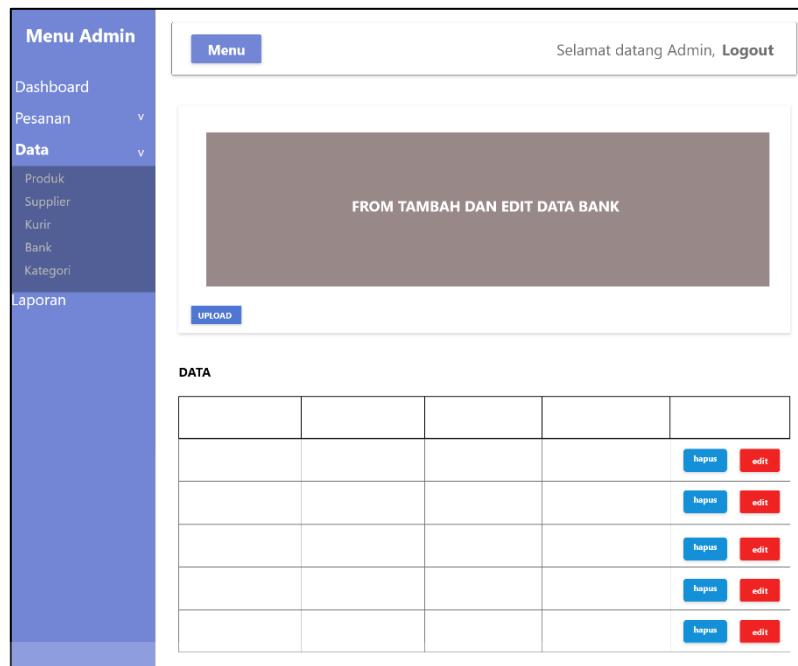
FROM TAMBAH DAN EDIT DATA KURIR

UPLOAD

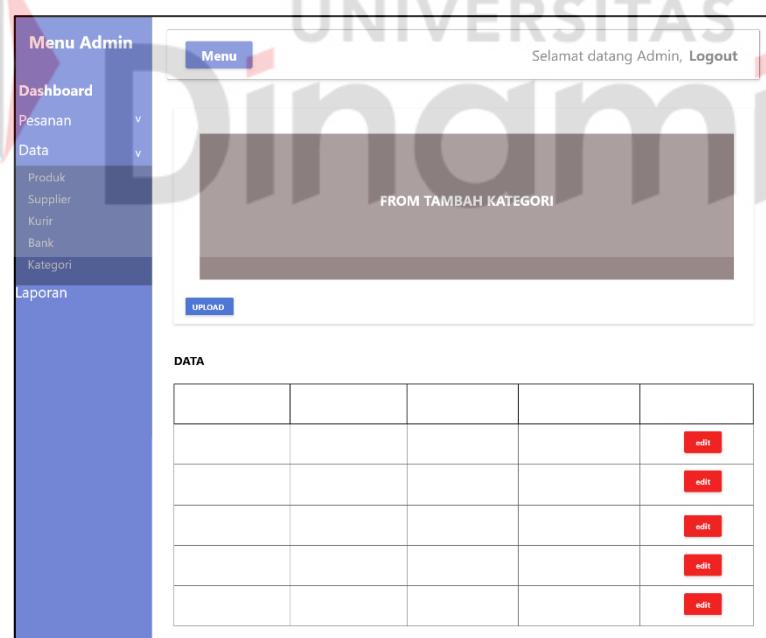
DATA

				hapus edit
				hapus edit

Gambar 4. 24 Wireframe kurir



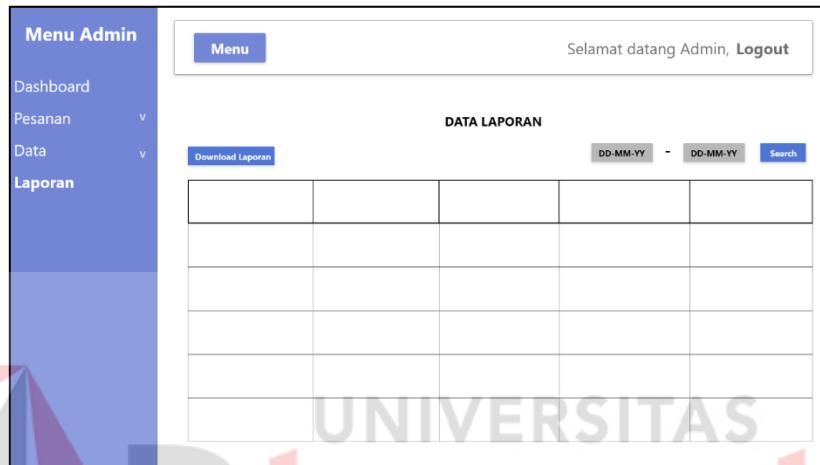
Gambar 4. 25 Wireframe bank



Gambar 4. 26 Wireframe kategori

c. Laporan

Pada gambar 4.24 menambahkan tombol download laporan, supaya laporan bisa di download dalam bentuk *PDF*, kemudian sebelah kanan terdapat tanggal serta *search* untuk mencari pesanan berdasarkan tanggal pesanan yang dipilih atau dicari.



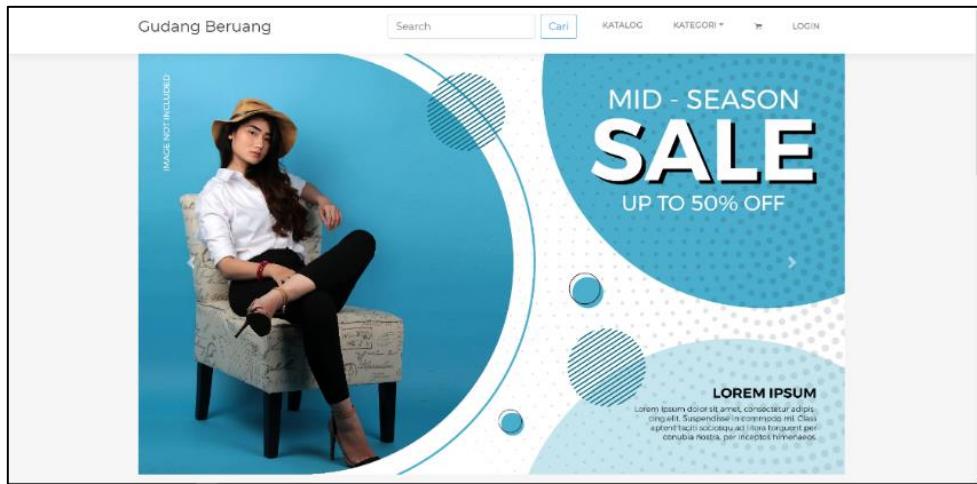
Gambar 4. 27 Wireframe laporan

4.4 Implementasi

4.4.1 Prototype Customer

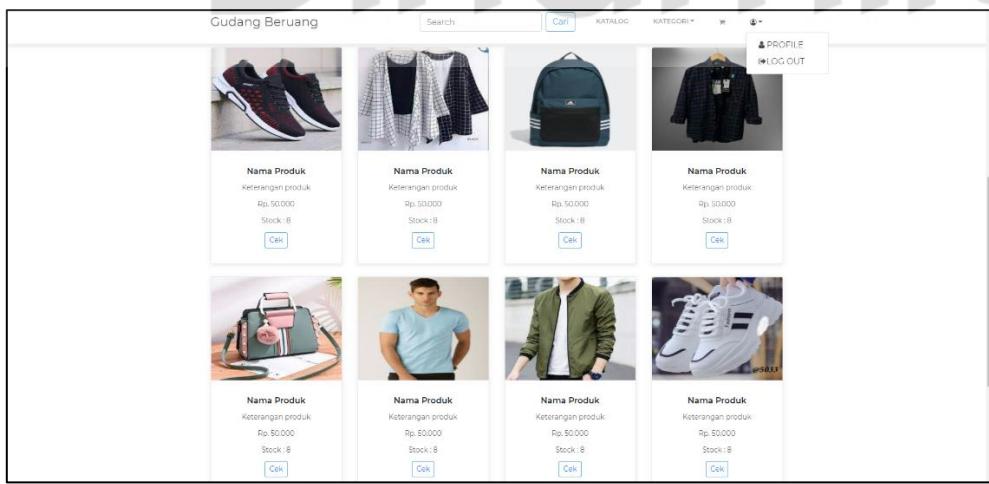
a. Home

Pada gambar 4.28 *customer* menyajikan gambar banner yang bisa diisi dengan gambar diskon, gambar produk popular, gambar berupa jasa yang ditawarkan, dan lain - lain.



Gambar 4. 28 Halaman *home*

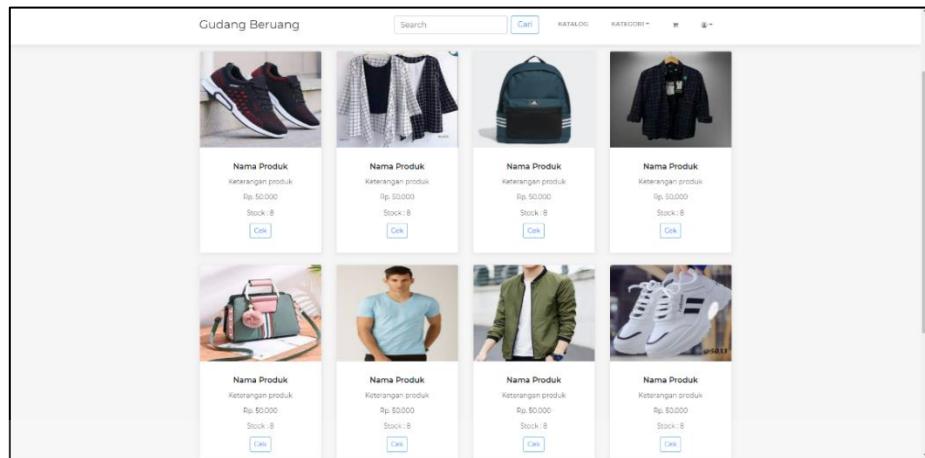
Customer belum bisa memesannya dikarenakan untuk memesan *customer* harus login terlebih dahulu, apabila sudah login maka *navbar login* akan berubah menjadi menu *profil* dan *logout*. Selain banner juga menyajikan informasi barang apa saja yang ditawarkan, dan *customer* dapat melihat infomasi detailnya dengan menekan tombol cek dari produk yang dipilih yang bisa dilihat pada gambar 4.29.



Gambar 4. 29 Halaman *home* 2

b. Catalog

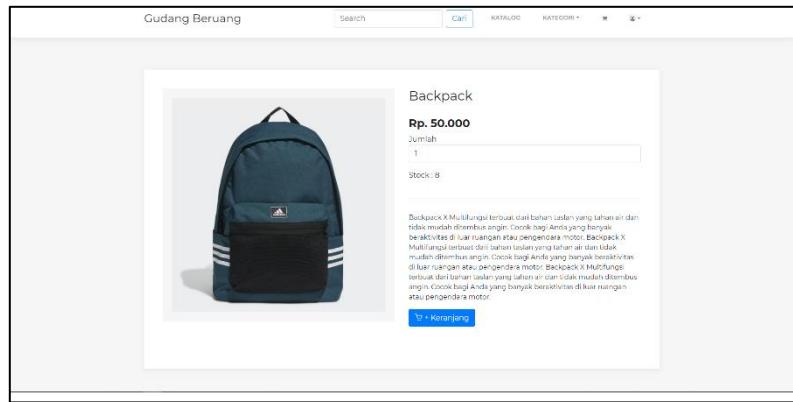
Pada halaman *catalog* hanya menyajikan semua informasi produk yang ditawarkan untuk gambarnya bisa dilihat pada gambar 4.30.



Gambar 4. 30 Halaman *Catalog*

c. Produk detail

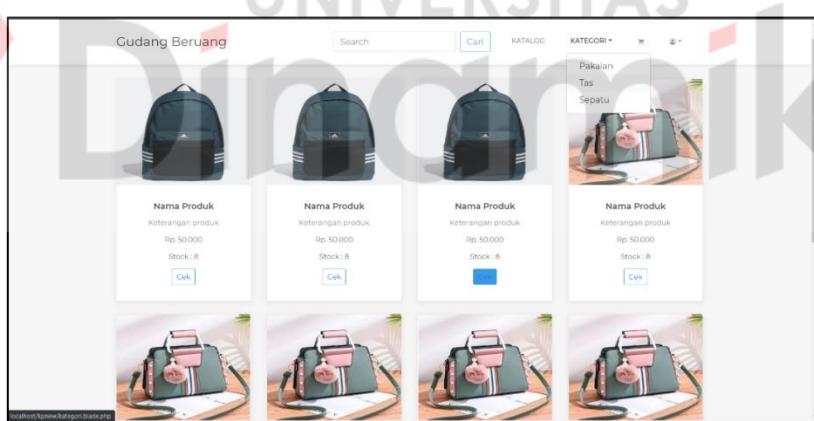
Setelah melihat produk pada halaman *home* pada gambar 4. 29 maka *customer* bisa mengecek informasi produk lebih detail dengan mengecek produknya. Pada halaman detail produk ini, *customer* menemukan informasi mengenai produk tersebut serta ada dua pilihan yang ditawarkan, apabila memilih masukkan keranjang *customer* bisa memilih barang lain yang ingin dibeli. Penulis menghapus tombol beli langsung dengan tujuan supaya *customer* melihat barang-barang lebih banyak dan bisa menggantikan *customer* membeli lagi dari produk yang berbeda seperti pada gambar 4.31.



Gambar 4. 31 Halaman detail produk

d. Kategori

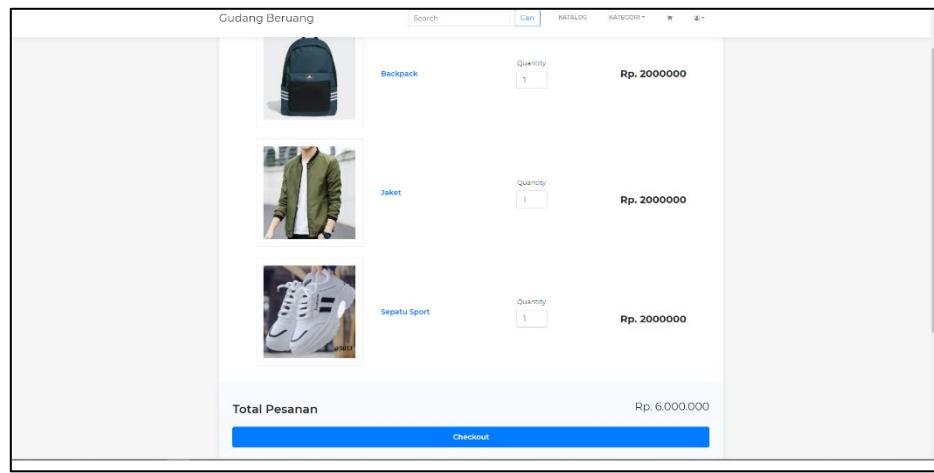
Pada gambar 4.32, hanya menampilkan produk berdasarkan kategori yang dipilih, apabila *customer* dapat melihat infomasi detailnya dengan menekan tombol cek dari produk yang dipilih.



Gambar 4. 32 Halaman kategori

e. Keranjang

Pada halaman keranjang ini *customer* menyajikan informasi produk yang dimasukkan ke dalam keranjang, dapat mengatur berapa jumlah produk, serta menampilkan total produk yang dibeli seperti pada gambar 4. 33.



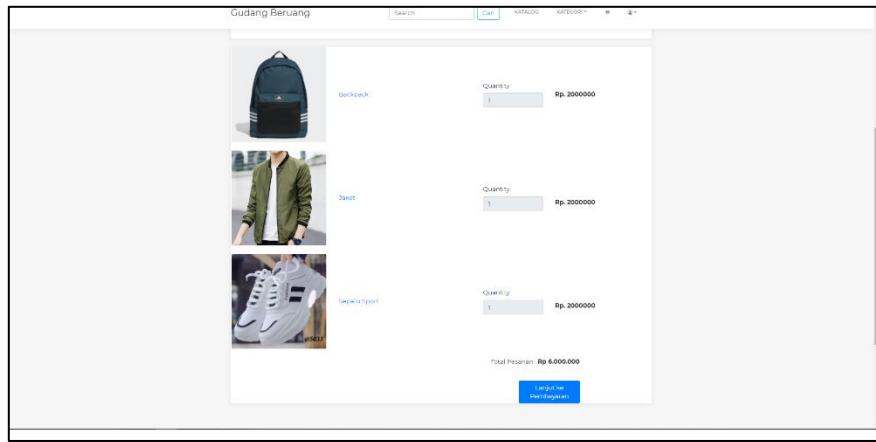
Gambar 4. 33 Halaman Keranjang

f. Pengiriman

Pada gambar 4. 34 *customer* wajib mengisi form pengiriman yang sudah tersedia dengan lengkap dikarenakan ini berpengaruh terhadap pengiriman produknya.

Gambar 4. 34 Halaman form data pengiriman 1

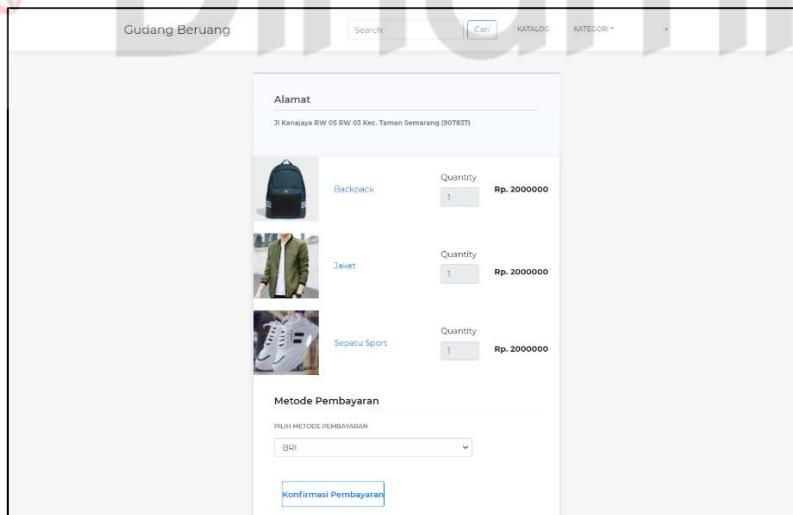
Selain *form* terdapat *review* barang yang dibeli berupa gambar, nama, jumlah, dan total produk yang bisa dilihat pada gambar 4.35.



Gambar 4. 35 Halaman data *form* pengiriman 2

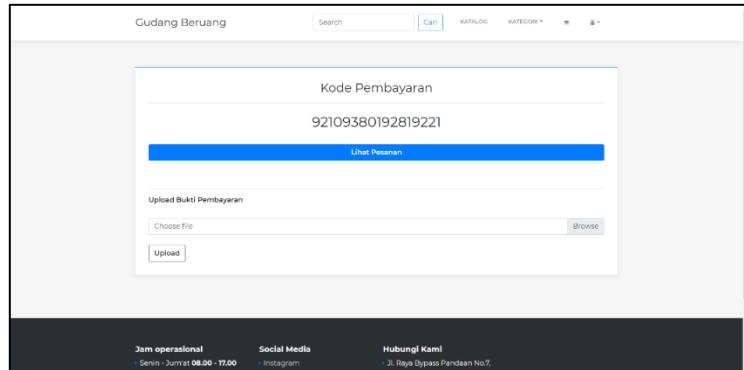
g. Pembayaran

Setelah proses tersebut berlanjut ke halaman pemilihan metode pembayaran. Pada halaman pemilihan metode pembayaran akan melihatkan total harga semua dari harga produk hingga pengiriman dan kemudian akan berlanjut ke halaman pembayaran seperti gambar 4.36.



Gambar 4. 36 Halaman pembayaran 1

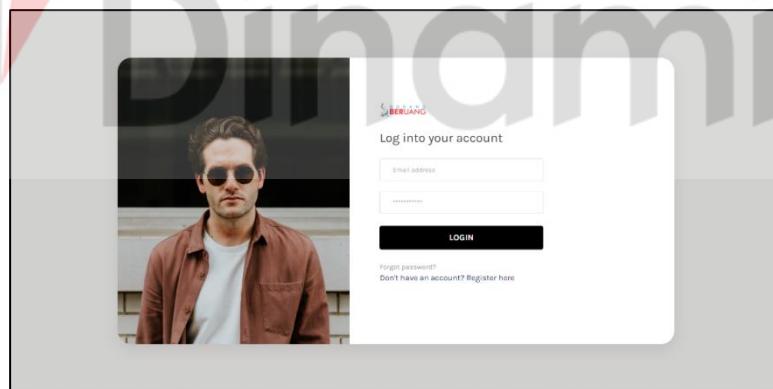
Pada gambar 4. 37, apabila *customer* sudah membayar pesanannya maka *customer* bisa mengupload bukti pembayaran pada halaman ini.



Gambar 4. 37 Halaman pembayaran 2.

h. Login Customer

Pada gambar 4.38 sedang melakukan *login* apabila belum memiliki akun *customer* dapat mendaftar pada halaman pendaftaran. *Login* diperlukan apabila *customer* ingin membeli produk yang ditawarkan, apabila *customer* tidak *login* maka tidak bisa membeli produk yang ditawarkan.

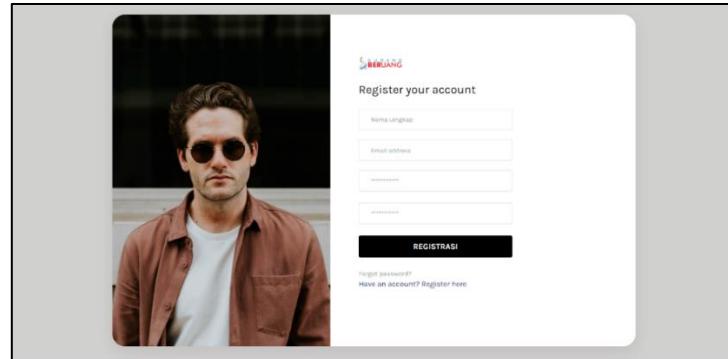


Gambar 4. 38 Halaman *login* untuk *customer*

i. Pendaftaran

Pada gambar 4.39, *customer* melakukan kegiatan membuat akun bagi yang tidak memiliki akun, atau ingin membuat akun baru. Nama berfungsi sebagai nama akun anda saat *login* dan kemudian yang diperlukan untuk *login* yaitu mengisi *email*

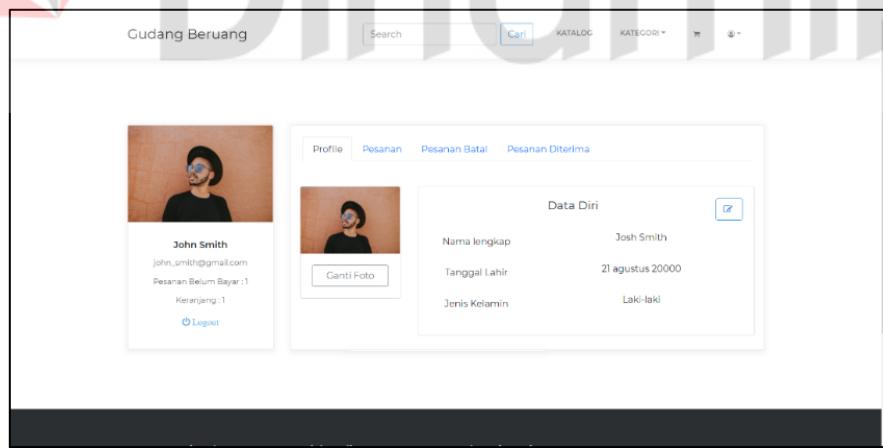
dan *password*. Apabila *customer* sudah mendaftar maka akan langsung dialihkan ke halaman *login*.



Gambar 4. 39 Halaman pendaftaran

j. Mengelola profil akun

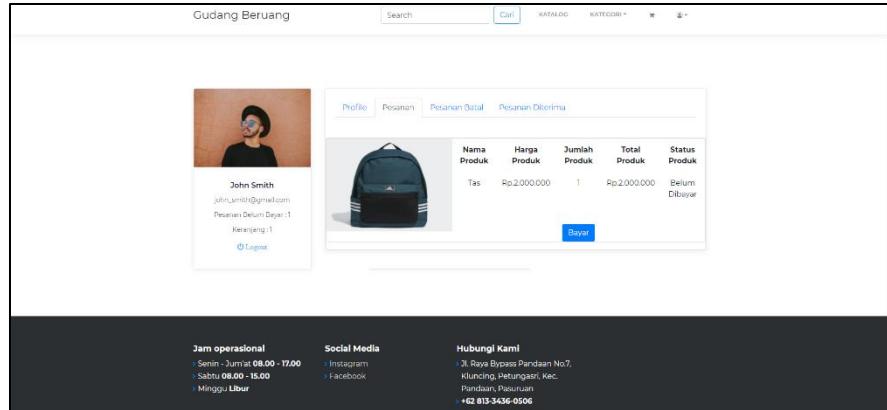
Pada gambar 4.40 terdapat dua fungsi, fungsi yang pertama ialah dapat mengubah informasi biodata *customer* itu sendiri, menampilkan *nickname* atau nama akun serta *email* akun, dan melihat informasi biodata sendiri.



Gambar 4. 40 Halaman profil

Dan fungsi kedua adalah dapat melihat status pesanan yang dibagi dalam beberapa menu yaitu :

1. **Pesanan**, pada gambar 4.41 *customer* dapat melihat informasi pesanan yang belum dibayar.



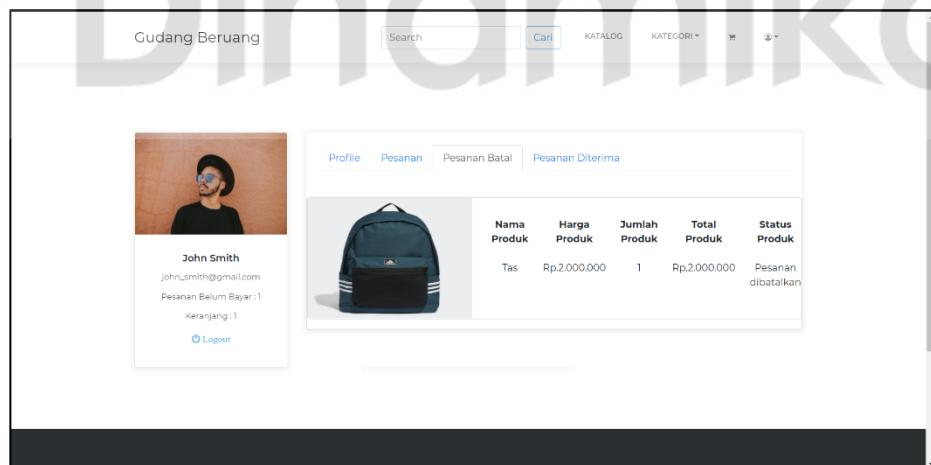
The screenshot shows a web application interface for 'Gudang Beruang'. At the top, there is a navigation bar with 'Search', 'Cari', 'KATALOG', 'KATEGORI', and other icons. Below the navigation is a user profile section for 'John Smith' (john_smith@gmail.com) with a picture of a person wearing a cap and sunglasses. The profile shows 'Pesanan Dalam Deyer: 1' and 'Keranjang: 1'. Below this is a 'Logout' button. To the right, there is a table for a pending order:

Nama Produk	Harga Produk	Jumlah Produk	Total Produk	Status Produk
Tas	Rp.2.000.000	1	Rp.2.000.000	Belum Dibayar

At the bottom of the page, there are sections for 'Jam operasional', 'Social Media', and 'Hubungi Kami'.

Gambar 4. 41 Halaman profil pesanan

2. **Pesanan Batal**, pada gambar 4.42 ini *customer* dapat melihat infomasi pesanan yang dibatalkan oleh admin, biasanya pesanan akan dibatalkan apabila *customer* belum membayar pesanannya.

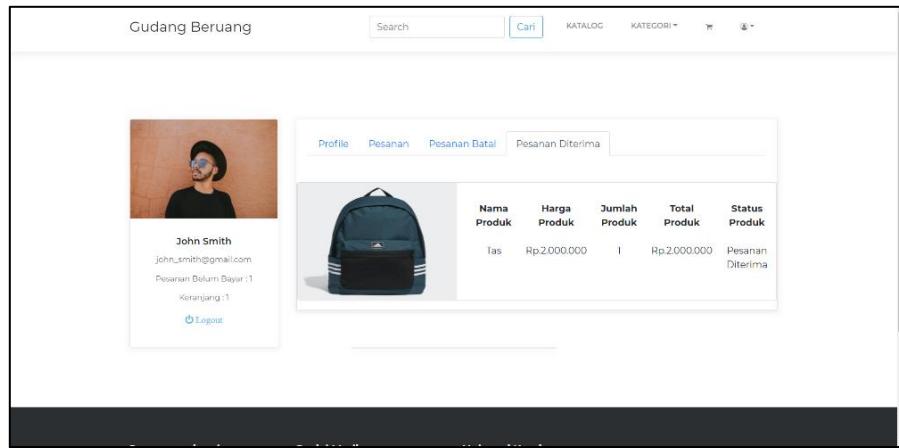


The screenshot shows the same web application interface for 'Gudang Beruang'. The user profile for 'John Smith' is identical to the previous screenshot. The table for the order shows the same item, but the status is now 'Pesanan dibatalkan'.

Nama Produk	Harga Produk	Jumlah Produk	Total Produk	Status Produk
Tas	Rp.2.000.000	1	Rp.2.000.000	Pesanan dibatalkan

Gambar 4. 42 Halaman profil pesanan batal

3. **Pesanan Diterima**, pada gambar 4.43 ini *customer* dapat melihat informasi pesanan yang diterima, pesanan akan diterima oleh admin apabila *customer* tersebut sudah membayar pesanannya.

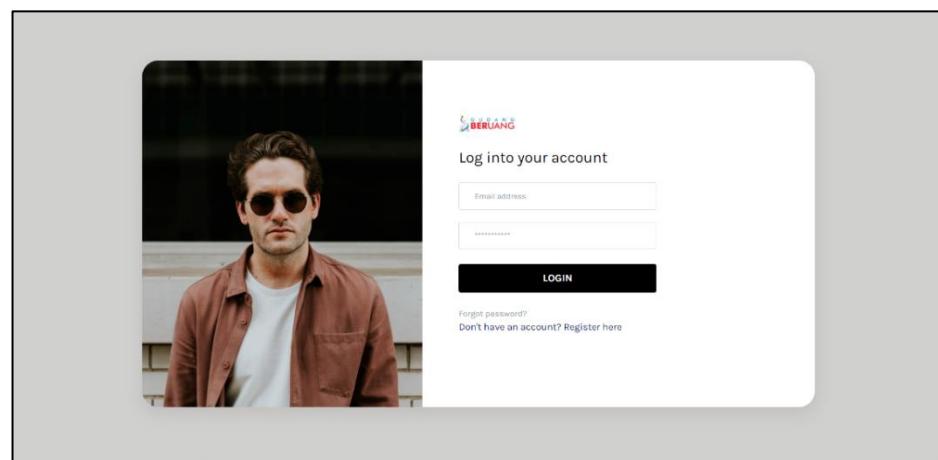


Gambar 4. 43 Halaman profil pesanan diterima

4.4.2 Prototype Admin

a. Login

Pada gambar 4.44, sama dengan yang ada pada *customer*. Yang berbeda adalah sistem akan membedakan mana akun *customer*, dan akun admin. Apabila akun teridentifikasi akun admin maka sistem akan mengalihkannya ke halaman yang dikhususkan untuk admin.



Gambar 4. 44 Halaman *login* untuk admin

b. Pesanan

Pada gambar 4.45 terdapat 4 menu pada *sidebar* yaitu informasi pesanan yang berguna untuk melihat masuknya pesanan, pesanan diterima berguna untuk memilah pesanan yang sudah membayar, pesanan dibatalkan ditentukan apabila pesanan melewati masa pembayaran pesanan, pesanan dikirim akan ditentukan oleh admin apabila pesanan yang sudah diterima itu siap dikirim. Tampilan gambar 4.45 ini berfungsi untuk melihat pesanan yang dilakukan oleh *customer*.



Informasi Pesanan										
Id Pesanan	Bukti Pembayaran	Nama Produk	Jumlah	Harga	Total	Alamat	Tanggal Pesanan	Status	Aksi	
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar	<button>Bayar</button>	<button>Batal</button>
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar	<button>Bayar</button>	<button>Batal</button>
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar	<button>Bayar</button>	

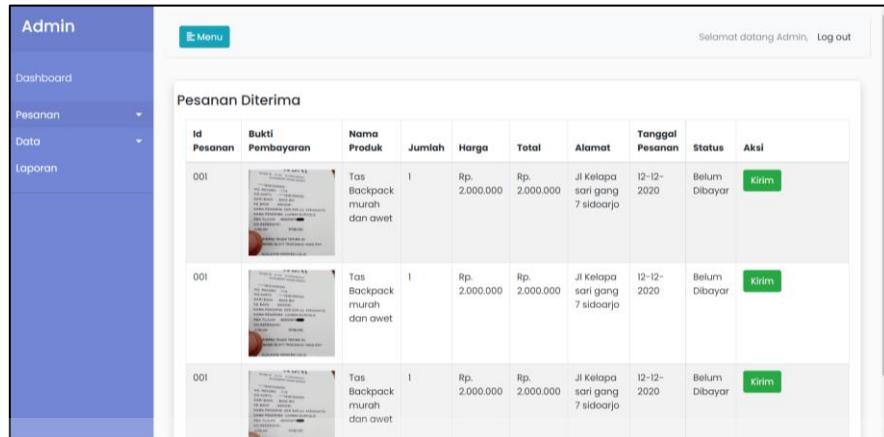
Gambar 4. 45 Halaman informasi pesanan

Apabila admin menolak pesanan dari pelanggan yang bisa dilihat pada gambar 4.45, maka pesanan akan dimasukkan ke pesanan ditolak seperti pada gambar 4.46.

Pesanan Ditolak										
Id Pesanan	Bukti Pembayaran	Nama Produk	Jumlah	Harga	Total	Alamat	Tanggal Pesanan	Status		
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar		
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar		
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar		

Gambar 4. 46 Halaman pesanan ditolak

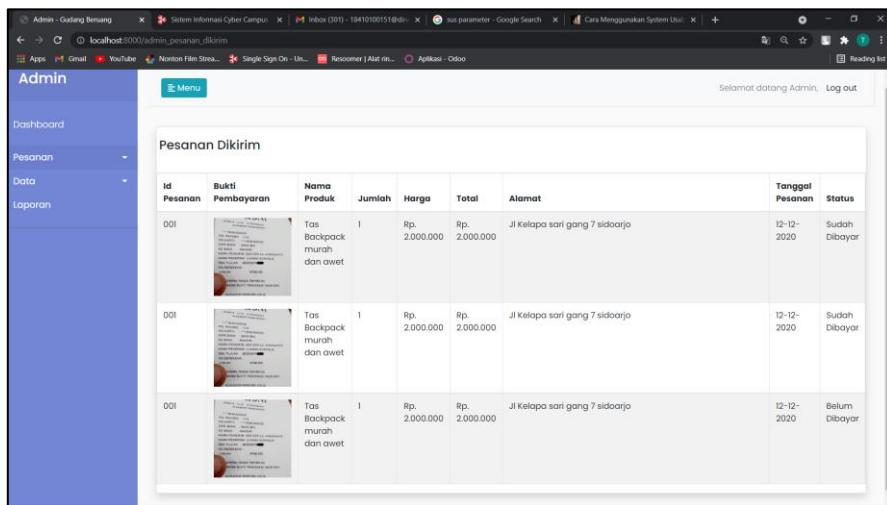
Apabila admin menerima dengan memilih tombol bayar pada pesanan dari pelanggan yang bisa dilihat pada gambar 4.45, maka pesanan akan dimasukkan ke pesanan diterima seperti pada gambar 4.47.



Id Pesanan	Bukti Pembayaran	Nama Produk	Jumlah	Harga	Total	Alamat	Tanggal Pesanan	Status	Aksi
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar	<button>Kirim</button>
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar	<button>Kirim</button>
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar	<button>Kirim</button>

Gambar 4. 47 Halaman pesanan diterima

Apabila admin menerima dengan memilih tombol kirim yang bisa dilihat pada gambar 4.45, maka pesanan akan dimasukkan ke pesanan dikirim seperti pada gambar 4.48.

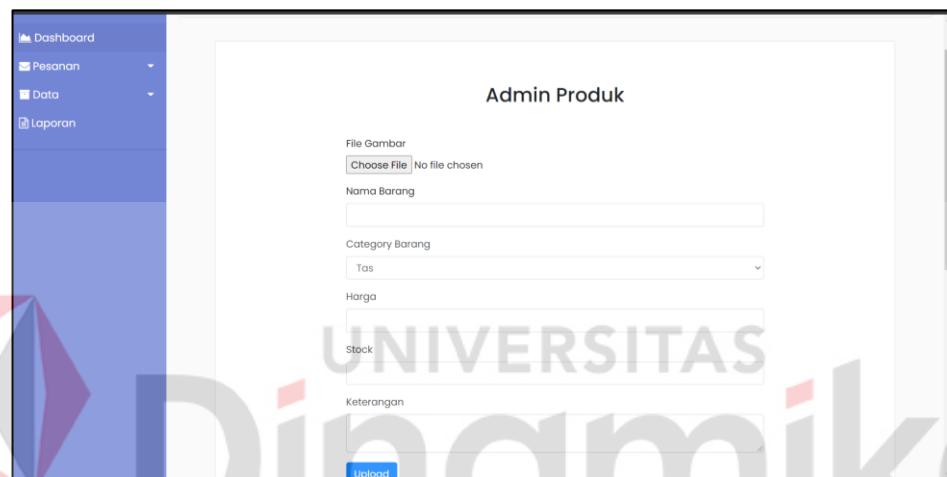


Id Pesanan	Bukti Pembayaran	Nama Produk	Jumlah	Harga	Total	Alamat	Tanggal Pesanan	Status
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Sudah Dibayar
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Sudah Dibayar
001		Tas Backpack murah dan awet	1	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000	Jl Kelapa sari gang 7 sidoarjo	12-12-2020	Belum Dibayar

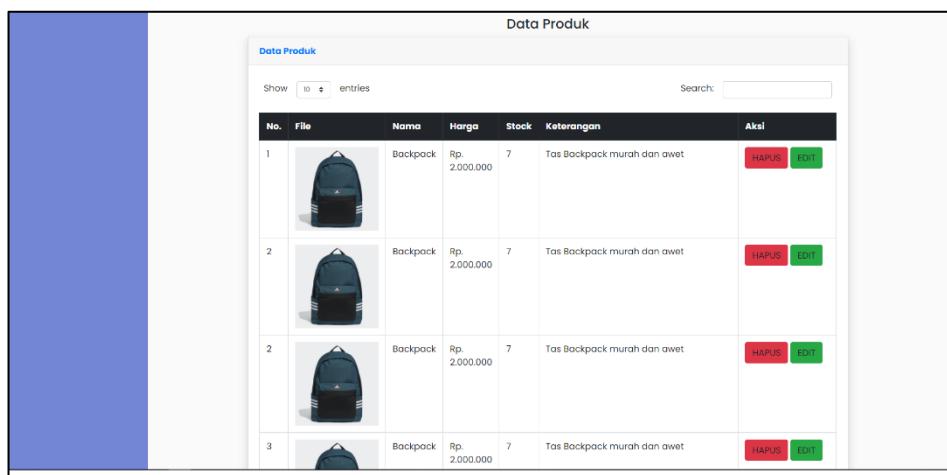
Gambar 4. 48 Halaman pesanan dikirim

c. Data

Pada gambar 4.49, admin bisa menambahkan dan mengubah informasi produk, untuk pada gambar 4.50 admin melihat produk dan menghapus produk. Produk yang telah ditambahkan oleh admin ini nantinya akan ditampilkan pada menu home supaya bisa dilihat oleh *customer*.



Gambar 4. 49 Halaman admin produk 1



No.	File	Nama	Harga	Stock	Keterangan	Aksi
1		Backpack	Rp. 2.000.000	7	Tas Backpack murah dan awet	HAPUS EDIT
2		Backpack	Rp. 2.000.000	7	Tas Backpack murah dan awet	HAPUS EDIT
2		Backpack	Rp. 2.000.000	7	Tas Backpack murah dan awet	HAPUS EDIT
3		Backpack	Rp. 2.000.000	7	Tas Backpack murah dan awet	HAPUS EDIT

Gambar 4. 50 Halaman admin produk 2

Pada gambar 4.51, admin bisa menambahkan, mengubah informasi supplier dan menghapus data supplier yang dipilih. Supplier sendiri adalah orang yang menyewa jasa dari gudang beruang.

ID Supplier	Nama Supplier	Id Kota	Id Provinsi	Alamat	No Telepon	Actions
01	PT kaslana	Surabaya	98181	Jl karafan gang 05, rt 08 rw 05	089389737883	<button>EDIT</button> <button>HAPUS</button>
02	PT Kirana	Surabaya	90181	Jl nikuroan gang 09, rt 08 rw 05	082389737883	<button>EDIT</button> <button>HAPUS</button>

Gambar 4. 51 Halaman *supplier*

Pada gambar 4.52 admin bisa menambahkan bank, mengubah informasi bank dan menghapus data bank yang dipilih. Bank ini berfungsi untuk menyimpan nomor rekening admin, nomor rekening akan ditampilkan berdasarkan metode pembayaran yang dipilih oleh *customer*.

Nama Bank	No. Rekening	Actions
BCA	89808007	<button>EDIT</button> <button>HAPUS</button>
BRI	89808007	<button>EDIT</button> <button>HAPUS</button>

Gambar 4. 52 Halaman bank.

Pada gambar 4.53, admin bisa menambahkan kurir yang ingin didaftarkan ke dalam gudang beruang, mengubah informasi kurir dan menghapus data kurir yang dipilih. Halaman kurir ini digunakan untuk mencatat kurir yang dimasukkan menjadi kurir gudang beruang.

ID Kurir	Nama Kurir	Kode Kurir	Actions
001	Kostana	98181	EDIT HAPUS
002	Meli	68181	EDIT HAPUS

Gambar 4. 53 Halaman kurir.

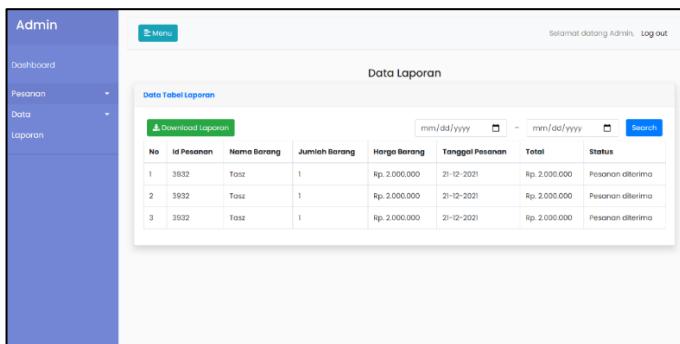
Pada gambar 4.54, admin hanya bisa menambahkan kategori produk dan menghapus kategori produk yang dipilih. Kategori produk berfungsi untuk membedakan jenis produk, supaya memudahkan *customer* dalam memilih produk yang diinginkan.

Nama Kategori	Actions
Tas	EDIT HAPUS
Sepatu	EDIT HAPUS

Gambar 4. 54 Halaman kategori

d. Laporan

Pada gambar 4.55, admin bisa melihat histori dari pesanan yang dilakukan oleh *customer*. Admin bisa juga bisa generate tabel laporan menjadi dokumen yang berformat PDF.



No	Id Pesanan	Nama Barang	Jumlah Barang	Harga Barang	Tanggal Pesanan	Total	Status
1	3932	Tasz	1	Rp. 2.000.000	21-12-2021	Rp. 2.000.000	Pesanan diterima
2	3932	Tasz	1	Rp. 2.000.000	21-12-2021	Rp. 2.000.000	Pesanan diterima
3	3932	Tasz	1	Rp. 2.000.000	21-12-2021	Rp. 2.000.000	Pesanan diterima

Gambar 4. 55 Halaman laporan

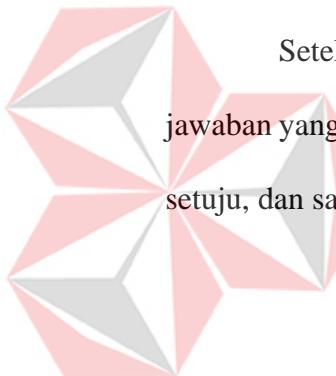
4.4.3 Desain Pengujian System Usability Scale

SUS (*System Usability Scale*) ini merupakan alat *testing usability* yang paling populer. *SUS* (*System Usability Scale*) dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. *SUS* (*System Usability Scale*) ini merupakan skala usability yang handal, populer, efektif dan murah. *SUS* (*System Usability Scale*) memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. *SUS* (*System Usability Scale*) memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100. Berikut 10 pertanyaan dari *System Usability Scale* (*SUS*) yang sudah dibuat oleh penulis :

Tabel 4. 14 Desain pertanyaan yang diajukan

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi aplikasi gudang beruang ini lagi?					
2.	Saya merasa alur aplikasi aplikasi gudang beruang ini rumit untuk digunakan?					
3.	Saya merasa aplikasi gudang beruang ini mudah digunakan?					
4.	Merasa memerlukan bantuan dari orang lain dalam menjalankan aplikasi?					
5.	Fitur yang disediakan aplikasi gudang beruang mencakup semua kebutuhan?					
6.	Desain aplikasi merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (seperti kecocokan warna desain)?					
7.	Apakah pengguna akan memahami cara menggunakan aplikasi gudang beruang ini dengan cepat?					
8.	Apakah aplikasi gudang beruang alurnya membingungkan?					

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
9.	Pengguna tidak merasakan hambatan dalam menggunakan aplikasi aplikasi gudang beruang ini?					
10.	Pengguna perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi aplikasi gudang beruang?					



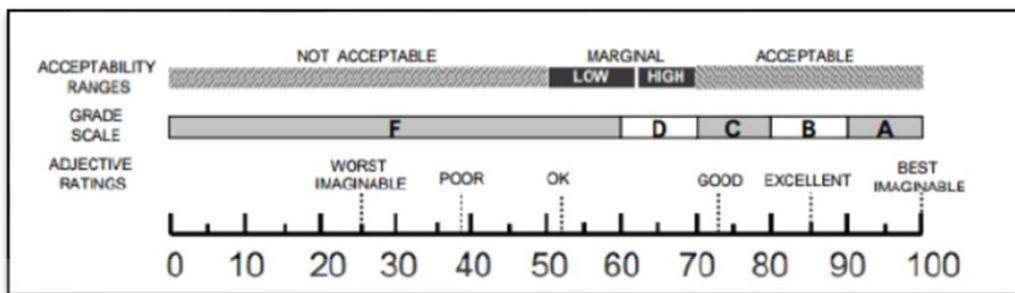
Setelah menentukan pertanyaan, maka penulis harus membuat nilai dari setiap jawaban yang terjawab dengan 5 jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, cukup, setuju, dan sangat setuju seperti pada tabel 4.15.

Tabel 4. 15 Nilai jawaban untuk SUS

Jawaban	Kode	Skor
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Cukup	CP	3
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

4.5 Hasil Uji coba SUS (*System Usability Scale*)

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh penulis terhadap responden admin dan beberapa *customer*. Sebelum menghitung hasil responden pada SUS (*System Usability Scale*) terdapat parameter dalam menentukan desainnya seperti gambar berikut :



Gambar 4. 56 Parameter SUS (*System Usability Scale*)

Setelah mengetahui parameter maka penulis akan menghitung skor hasil jawaban dari responden yaitu admin dan *customer* seperti gambar berikut :

Tabel 4. 16 Skor jawaban SUS (*System Usability Scale*)

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Admin	5	3	5	1	5	1	5	5	4	3
2	Customer 1	5	3	4	4	5	2	3	4	3	5
3	Customer 2	5	2	5	2	5	2	4	2	5	3
4	Customer 3	5	3	4	3	3	1	5	3	5	3

Berikut ini adalah contoh cara menghitung yang digunakan dalam menemukan skor SUS (*System Usability Scale*) dengan contoh 1 responden.

1. Untuk pertanyaan yang memiliki nomor ganjil, skor jawaban dikurangi 1.

Tabel 4. 17 contoh perhitungan nomor ganjil.

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Skor jawaban	4		3		5		2		1	
Hasil (skor – 1)	3		2		4		1		0	

2. Untuk pertanyaan yang memiliki nomor genap, 5 dikurangi skor jawaban.

Tabel 4. 18 Contoh perhitungan nomor genap

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Skor jawaban		4		5		2		3		1
Hasil (5 – skor)		1		0		3		2		4

3. Kemudian ambil nilai-nilai yang telah dijumlah, dan tambahkan skor total.

Tabel 4. 19 Contoh menjumlah skor total

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	total
3	1	2	0	4	3	1	2	0	4	20

4. Kemudian total skor tersebut kalikan ini dengan 2.5

Tabel 4. 20 Total skor setelah dikali 2.5.

Total skor	20
Hasil (total skor x 2.5)	50

5. Setelah dikali 2.5 hasilnya akan dibagi jumlah responden

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan keterangan:

- \bar{x} = skor rata-rata SUS
- $\sum x$ = jumlah skor SUS
- n = jumlah responden

Jawaban

$$- \bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{(50)}{1} = 50$$

- Hasil skor SUS akhir dari setelah dikali 2.5 adalah 50 yang berarti pada parameter termasuk dalam kategori *POOR* dengan scale *grade F*, dan secara *usability* mendapatkan penilaian tidak dapat diterima atau *not acceptable*.

Berdasarkan skor jawaban yang bisa dilihat pada tabel 4.6, penulis akan menghitung skor SUS dibagi menjadi 2 jenis responden yaitu responden admin seperti pada tabel 4.21, dan responden *customer* seperti pada tabel 4.22.

Tabel 4. 21 Skor perhitungan *SUS* admin

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Admin	4	2	4	4	4	4	4	0	3	2

Tabel 4. 22 Skor perhitungan *SUS customer*

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
2	Customer 1	4	2	3	1	4	3	2	1	2	0
3	Customer 2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2
4	Customer 3	4	2	3	2	2	4	4	2	4	2

Setelah menghitung skor SUS dari maka penulis menjumlah hasil tersebut pada gambar 4.23 dan 4.24.

Tabel 4. 23 Hasil perhitungan SUS admin

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Total(jml *)
1	Admin	4	2	4	4	4	4	0	3	2	31	77.5	2,5
Jumlah Skor System Usability Scale (SUS)													77.5

Untuk mendapatkan skor rata-rata *System Usability Scale (SUS)* admin seperti pada tabel 4.23, berikut cara menghitung skor rata-rata *System Usability Scale (SUS)* admin adalah $\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{(77,5)}{4} = 77,5$. Jika dilihat pada tabel 4.23 yang berarti tampilan untuk admin dalam termasuk dalam kategori *Excellent* dengan scale grade C. Secara *usability* tampilan untuk admin mendapatkan penilaian dapat diterima atau *acceptable*.

Tabel 4. 24 Hasil perhitungan SUS *customer*

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total(jml *)	
												Jumlah	2,5)
1	<i>Customer 1</i>	4	2	3	1	4	3	2	1	2	0	22	55
2	<i>Customer 2</i>	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	33	82,5
3	<i>Customer 3</i>	4	2	3	2	2	4	4	2	4	2	29	72,5
Jumlah Skor System Usability Scale (SUS)													70

Untuk mendapatkan skor rata-rata *System Usability Scale (SUS) customer*

seperti pada tabel 4.24, berikut cara menghitung skor rata-rata *System Usability Scale*

(SUS) *customer* adalah $\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{(55+82,5+72,5)}{4} = 70$. Jika dilihat pada gambar 4.24

yang berarti tampilan untuk *customer* dalam termasuk dalam kategori *GOOD* dengan scale grade *C*. Secara *usability* tampilan untuk *customer* mendapatkan dapat diterima atau *acceptable*.

Berdasarkan hasil uji coba menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan 4 responden yaitu 1 admin dan 3 *customer*, *front end* gudang beruang yang terbagi menjadi dua bagian yaitu tampilan untuk admin dan tampilan *customer* adalah.

1. Tampilan untuk admin dalam termasuk dalam kategori *Excellent* dengan scale grade *C*. Secara *usability* tampilan untuk admin mendapatkan penilaian dapat diterima atau *acceptable*.

2. Tampilan untuk *customer* termasuk dalam kategori *GOOD* dengan scale *grade*
 - C. Secara *usability* tampilan untuk *customer* mendapatkan penilaian dapat diterima atau *acceptable*.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa diperoleh dari pembuatan *front end* berbasis *website* pada PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Pandaan sebagai berikut :

- a. *Front end* gudang beruang berbasis *website* adalah dapat memenuhi alur penjualan dari lapangan. Fitur yang disediakan berupa, melihat produk, proses *login* dan pendaftaran, mengelola profil, pembelian produk hingga pembayaran, dan mengelola data admin seperti data produk, bank, kategori produk, kurir, *supplier* dan mengelola status pesanan (informasi pesanan, pesanan diterima, pesanan dikirim, dan pesanan dibatalkan).
- b. Dengan adanya *website* gudang beruang dapat memperluas informasi jasa yang ditawarkan.
- c. Dan berdasarkan hasil uji coba *System Usability Scale (SUS)* *front end* gudang beruang untuk *customer* termasuk dalam kategori *GOOD* dengan scale *grade C*, secara *usability* tampilan untuk *customer* mendapatkan penilaian dapat diterima atau *acceptable*, dan untuk tampilan admin termasuk dalam kategori *Excellent* dengan scale *grade C*. Secara *usability* tampilan untuk admin mendapatkan penilaian dapat diterima atau *acceptable*.

5.2 Saran

Front end gudang beruang dikembangkan fitur lainnya selain bagian penjualan, seperti fitur menambahkan fitur *chat* langsung (tidak perlu menggunakan *social media* seperti *WhatsApp*, dan lain- lain) untuk mempermudah apabila *customer* memiliki kendala, menambahkan fitur penyewaan tempat supaya *customer* mudah dalam menyewa tempat penyimpanan yang disediakan oleh gudang beruang.



DAFTAR PUSTAKA

- Arhandi, P. P. (2016) ‘Kesehatan Dengan Menggunakan Metode Back End Dan’, *Teknologi Informasi*, 7(1), pp. 39–48.
- Efendy, Z. *et al.* (2021) ‘Perancangan User Interface Aplikasi Persediaan dan Distribusi Bubuk Kopi Berbasis Web dengan Model SCM Pada UD . Arman Kota Padang’, 2(1), pp. 1–13.
- Handika, I. G. and Purbasari, A. (2018) ‘Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website’, *Konferensi Nasional Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, pp. 1329–1334.
- Ismawan, F. (2018) ‘Implementasi Konsep No Programming Dalam Membangun Perangkat Lunak Email Berbasis Android’, *Faktor Exacta*, 11(3), pp. 214–224.
- Manalu, E., Sianturi, F. A. and Manalu, M. R. (2017) ‘Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Memprediksi Jumlah Produksi Barang Berdasarkan Data Persediaan dan Jumlah Pemesanan Pada CV. Papadan Mama Pastries’, *Jurnal Mantik Penuza*, 1(2), pp. 16–21.
- Michael, D. and Gustina, D. (2019) ‘Rancang Bangun Prototype Monitoring Kapasitas Air Pada Kolam Ikan Secara Otomatis Dengan Menggunakan Mikrokontroller Arduino’, *IKRA-ITH Informatika*, 3(2), pp. 59–66. Available at: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/319>.
- Mubarak, A. (2019) ‘Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek’, *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2(1), pp. 19–25. doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.
- Segara, A. (2019) ‘Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web’, *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 3(1), pp. 452–464.
- Widodo, P. and Saputra, G. E. (2018) ‘Perancangan Website E-Commerce Penjualan Alat Olahraga Pencak Silat’, *On Networking and Security*, 8(1), p. 5.
- Wijonarko, D. and Budi, F. W. S. (2019) ‘Implementasi Framework Laravel Dalam Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru Politeknik Kota Malang’, *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), p. 35. doi: 10.36595/jire.v2i2.116