



**RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE* PADA UMKM CV TRI  
PUTRA DIHARJA (PAPERUS)**

**KERJA PRAKTIK**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh :**

**AKBAR WIBOWO PUTRA**

**20410100057**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
**RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE* PADA UMKM CV TRI**  
**PUTRA DIHARJA (PAPERUS)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian Tahap Akhir  
Program Strata Satu (S1)

**Disusun Oleh :**



**Nama** : Akbar Wibowo Putra

**Nim** : 20410100057

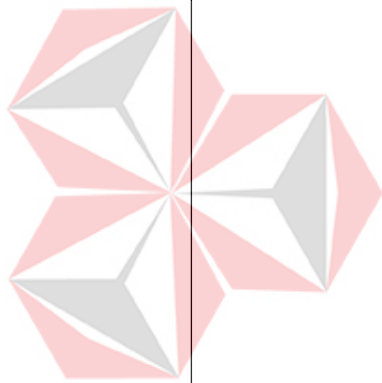
**Program** : S1 (Strata Satu)

**Jurusan** : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

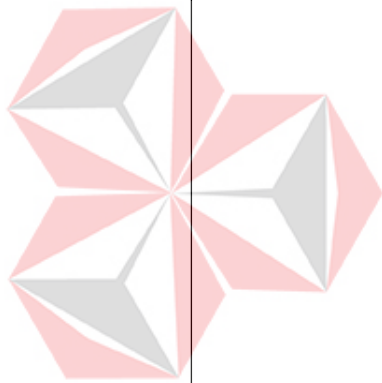
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**



*Sehat, Kaya, Beriman*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*Laporan Kerja Praktik ini  
Saya persembahkan kepada  
Keluarga, Dosen Pembimbing, dan  
Teman-teman tercinta saya*

UNIVERSITAS  
Dinamika

**LEMBAR PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE* PADA UMKM CV TRI  
PUTRA DIHARJA (PAPERUS)**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Akbar Wibowo Putra**

NIM : 20410100057

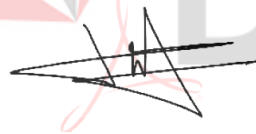
Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 03 Juli 2023

Disetujui

Dosen Pembimbing,

Penyelia,



**Dr. Eng. Valentinus Roby Hananto, S.Kom., M.Sc.**

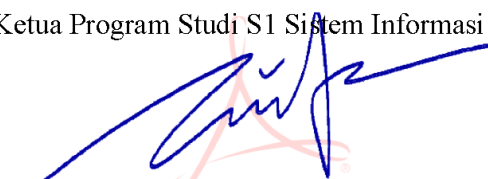
**Khoerurrizal, S.Kom**

NIDN. 0715028903



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



**Dr. Anjiek Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**

NIDN. 0731057301

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Akbar Wibowo Putra**  
NIM : **20410100057**  
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE  
PADA UMKM CV TRI PUTRA DIHARJA (PAPERUS)**

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 Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi 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 sebenar-benarnya.

Surabaya, 27 Juni 2023



Akbar Wibowo Putra  
NIM : 20410100057

## ABSTRAK

Maxy Academy merupakan platform pembelajaran daring (*online*) yang menawarkan berbagai kursus dan pelatihan di berbagai bidang, seperti pemrograman, desain grafis, pengembangan web, manajemen proyek, dan banyak lagi. Proyek yang diberikan yaitu ketika pada *virtual internship* yang ditempatkan pada mitra Deus Code. Deus Code merupakan perusahaan Agensi Digital Transformer yang mengacu pada proses dan strategi penggunaan teknologi digital untuk beralih dari sistem analog ke digital. Deus Code memberikan sebuah proyek berupa pembuatan *website e-commerce* seperti Tokopedia untuk Paperus. Paperus merupakan UMKM yang bergerak di bidang pembuatan kemasan produk. Berbagai jenis kemasan produk yang telah dibuat, seperti kemasan untuk makanan mochi, kue kering, roti. Paperus masih mengandalkan media sosial Instagram untuk mempromosikan produknya dan menggunakan WhatsApp dan Line untuk bertransaksi. Karena hal tersebut, misi dari proyek ini berupa pembuatan *website e-commerce* untuk UMKM Paperus, supaya pelanggan dapat mengetahui informasi lebih lengkap melalui *website* serta dapat bertransaksi melalui *website*.

**Kata Kunci :** *backend, studi independen, bootcamp, internship, website, laravel*

## KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang teramat dalam dan tiada kata lain yang patut kami ucapkan selain mengucapkan rasa syukur berkat rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat melaksanakan program MSIB Studi Independen dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini di PT Linkdataku Solusi Indonesia (Maxy Academy). Kerja Praktik ini membahas tentang Rancang Bangun *Website E-Commerce* pada UMKM CV Tri Putra Diharja (Paperus).

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak dukungan, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat.
2. Bapak Dr. Eng. Valentinus Roby Hananto, S.Kom., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah membantu, membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam Laporan KP.
3. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
4. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Penulis berharap, laporan ini dapat berguna serta bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembacanya. Penulis juga menyadari, dalam penulisan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu,



penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang dapat memperbaiki kekurangan dan berusaha lebih baik lagi pada karya ilmiah selanjutnya.

Surabaya, 27 Juni 2023

Penulis

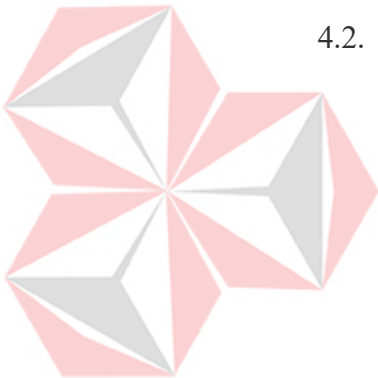


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan .....	5
1.5. Manfaat .....	5
BAB II GAMBARAN UMUM.....	6
2.1. Latar Belakang Perusahaan.....	6
2.2. Identitas Perusahaan.....	7
2.3. Visi Perusahaan.....	8
2.4. Misi Perusahaan .....	8
2.5. Struktur Organisasi.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1. UMKM.....	11
3.2. <i>E-Commerce</i> .....	11
3.3. <i>Website</i> .....	12

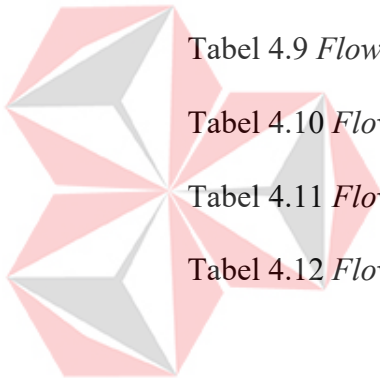
3.4.	Admin Panel.....	13
3.5.	<i>PHP</i> .....	13
3.6.	<i>XAMPP</i> .....	14
3.7.	<i>Laravel</i> .....	14
3.8.	<i>MySQL</i> .....	14
BAB IV	DESKRIPSI PEKERJAAN.....	16
4.1.	Perencanaan.....	16
4.1.1.	Analisis Proses Bisnis.....	16
4.1.2.	Analisis Permasalahan.....	17
4.1.3.	Analisis Kebutuhan.....	17
4.2.	Perancangan.....	42
4.2.1.	<i>Use Case Diagram</i> .....	42
4.2.2.	<i>Activity Diagram</i> .....	43
4.2.3.	<i>Sequence Diagram</i> .....	51
4.2.4.	<i>Class Diagram</i> .....	70
4.3.	Pengembangan Sistem.....	72
4.3.1.	Implementasi Sistem.....	72
BAB V	PENUTUP.....	85
5.1.	Kesimpulan.....	85
5.2.	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	.....	86
LAMPIRAN	.....	87



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Alternatif Solusi .....	17
Tabel 4.2 <i>Flow of Event Register</i> .....	18
Tabel 4.3 <i>Flow of Event Login</i> .....	19
Tabel 4.4 <i>Flow of Event Kelola User Identitas</i> .....	20
Tabel 4.5 <i>Flow of Event Kelola Produk</i> .....	22
Tabel 4.6 <i>Flow of Event Kelola Bahan</i> .....	24
Tabel 4.7 <i>Flow of Event Kelola Finishing</i> .....	26
Tabel 4.8 <i>Flow of Event Kelola Kategori</i> .....	29
Tabel 4.9 <i>Flow of Event Kelola Restok</i> .....	31
Tabel 4.10 <i>Flow of Event Kelola Penjualan</i> .....	34
Tabel 4.11 <i>Flow of Event Kelola Pegawai</i> .....	36
Tabel 4.12 <i>Flow of Event Kelola Golongan</i> .....	38



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Logo Academy .....	6
Gambar 2.2 Alamat Maxy Academy .....	7
Gambar 2.3 <i>Website</i> Perusahaan .....	7
Gambar 2.4 Struktur Organisasi Perusahaan .....	9
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	43
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Register</i> .....	44
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login</i> .....	45
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram User Identitas</i> .....	46
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Kelola Produk</i> .....	46
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Kelola Bahan</i> .....	47
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Kelola Finishing</i> .....	47
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Kelola Kategori</i> .....	48
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Kelola Restok</i> .....	48
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Penjualan Produk dari User</i> .....	49
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Penjualan Produk dari Admin</i> .....	49
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Kelola Pegawai</i> .....	50
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Kelola Golongan</i> .....	50
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Register</i> .....	51
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram Login Pelanggan</i> .....	52
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram Login Admin</i> .....	52
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram User Identitas</i> .....	53
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram Tambah Produk</i> .....	54

Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Produk .....	55
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Produk.....	55
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Bahan .....	56
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Bahan .....	57
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Bahan.....	57
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Tambah <i>Finishing</i> .....	58
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Ubah <i>Finishing</i> .....	59
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Hapus <i>Finishing</i> .....	59
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Kategori .....	60
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Kategori.....	61
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Kategori .....	61
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Restok .....	62
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Restok.....	63
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Restok .....	63
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Penjualan Produk Pelanggan .....	64
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Penjualan Produk Admin.....	65
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Penjualan Produk Admin .....	65
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Penjualan Produk Admin.....	66
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Pegawai.....	67
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Pegawai .....	67
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Pegawai.....	68
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Golongan .....	69
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Golongan.....	69
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Golongan .....	70

Gambar 4.43 <i>Class Diagram</i> .....	71
Gambar 4.44 Halaman <i>Homepage</i> .....	72
Gambar 4.45 Halaman Portofolio .....	73
Gambar 4.46 Halaman Toko .....	73
Gambar 4.47 Halaman Detail Produk .....	74
Gambar 4.48 Halaman Tentang Kami .....	74
Gambar 4.49 Halaman <i>Login</i> .....	75
Gambar 4.50 Halaman <i>Register</i> .....	75
Gambar 4.51 Halaman Profil .....	76
Gambar 4.52 Halaman Keranjang.....	77
Gambar 4.53 Halaman Setelah Memesan .....	77
Gambar 4.54 Halaman Admin Panel .....	78
Gambar 4.55 Halaman Kelola Produk .....	78
Gambar 4.56 Halaman Tambah Produk.....	79
Gambar 4.57 Halaman Kelola Bahan Produk .....	79
Gambar 4.58 Halaman Kelola Finishing Produk .....	79
Gambar 4.59 Halaman Kelola Kategori Produk .....	80
Gambar 4.60 Halaman Kelola Restok Produk .....	80
Gambar 4.61 Halaman Tambah Restok Produk.....	81
Gambar 4.62 Halaman Penjualan.....	81
Gambar 4.63 Halaman Ubah Penjualan .....	82
Gambar 4.64 Halaman Kelola Pegawai .....	82
Gambar 4.65 Halaman Tambah Pegawai.....	83
Gambar 4.66 Halaman Kelola Golongan Pegawai .....	83

Gambar 4.67 Halaman Kelola Laporan ..... 84  
Gambar 4.68 Halaman Hasil *Generate* Laporan..... 84



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Surat Balasan dari Perusahaan.....	87
Lampiran 2. Form KP-5 .....	91
Lampiran 3. Form KP-6 dan 7 .....	96
Lampiran 4. Kartu Bimbingan KP .....	98
Lampiran 5. Biodata Penulis .....	99



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

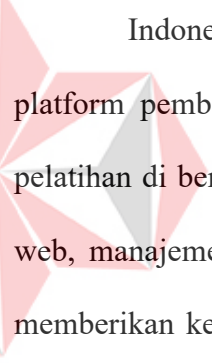
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di era saat ini, sebagian besar masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk keperluan sehari-hari. Menurut survei yang dilakukan oleh *Internet World Stats*, Indonesia adalah pengguna Internet nomor satu di Asia Tenggara dengan total 55 juta pengguna pada tahun 2011. Berdasarkan statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa sekitar 23% penduduk Indonesia aktif. Internet sangat nyaman karena menyediakan akses informasi yang mudah, kecepatan transfer informasi dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Manajemen et al., 2022). Dengan adanya hal tersebut perkembangan *startup* di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. *Startup* menjadi salah satu penyumbang pertumbuhan ekonomi digital terbesar di Indonesia yang meliputi sektor *e-commerce*, transportasi *online*, wisata dan perjalanan, seperti raksasa Gojek, Bukalapak, Shopee, Tokopedia dan Grab merupakan bukti keberhasilan para *founder startup* dalam menemukan ide bisnis dengan transformasi digital yang tepat sehingga masyarakat Indonesia mau menggunakan aplikasi mereka (Dani, 2021). Dalam dunia bisnis terdapat istilah '*electronic commerce*'. *Electronic commerce* atau biasa dikenal dengan sebutan *e-commerce* adalah suatu proses pembelian dan penjualan produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan atau dari perusahaan ke perusahaan dengan perangkat komputer sebagai perantara dalam bertransaksi.

Salah satu manfaat dari *E-commerce* yaitu dapat berguna dalam pengurangan biaya administrasi dan waktu siklus proses bisnis, serta peningkatan hubungan kedua mitra bisnis dan pelanggan (Mahir, 2015). *E-commerce* yang dapat diartikan sebagai bertransaksi secara *paperless* seperti pertukaran data elektronik, surat elektronik, papan buletin elektronik, transfer dana elektronik dan teknologi berbasis jaringan lainnya yang diterapkan melalui jaringan. Pada dasarnya *E-commerce* merupakan salah satu strategi komersial yang mengarah ke dalam meningkatkan kualitas produk dan pelayanan serta perbaikan pada tingkat layanan dalam menyediakan sementara pranala persyaratan organisasi, *supplier*, dan konsumen ke arah pengurangan biaya (Mahir, 2015).



Indonesia Linkdataku Solusi Indonesia (Maxy Academy) merupakan platform pembelajaran daring (*online*) yang menawarkan berbagai kursus dan pelatihan di berbagai bidang, seperti pemrograman, desain grafis, pengembangan web, manajemen proyek, dan banyak lagi. Tujuan dari Maxy Academy adalah memberikan kesempatan kepada individu untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka melalui kurikulum yang terstruktur dan instruktur yang berpengalaman. Maxy Academy menargetkan para mahasiswa semester 5 hingga *fresh graduate* untuk diberikan kesempatan *internship* di perusahaan terbaik Indonesia. Maxy Academy merupakan perusahaan di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan menawarkan beberapa pelatihan, seperti *bootcamp Backend, Frontend, UI/UX, Digital Marketing* dan mini *bootcamp*. Maxy Academy bergabung ke dalam program Kampus Merdeka dengan menyelenggarakan edukasi dalam memberikan pelajaran dan pengalaman magang pada perusahaan partner kepada para mahasiswa yang ikut dalam MSIB Studi Independen. Dalam program

MSIB, Maxy Academy menawarkan tiga (3) program yaitu *Rapid Development Bootcamp* untuk *Backend* dan *Frontend*, dan *UI/UX bootcamp*. Maxy Academy memiliki tiga (3) acara inti dalam program MSIB, yaitu *Bootcamp* yang dilakukan selama dua (2) minggu untuk diberikan materi mendalam dan bekal pada magang nanti; *Hackathon*, yang berguna dalam menguji hasil dari *bootcamp* yang telah diikuti serta mengukur sudah sampai mana kemampuan dari peserta; dan terakhir *Virtual Internship*, merupakan acara utama pada program MSIB Maxy Academy untuk menambah pengalaman magang pada para peserta dengan *real project* di perusahaan partner Maxy Academy.

Persaingan bisnis di era global ini semakin ketat, terutama pada bisnis *e-commerce* yang mana sudah banyak perusahaan mulai bertransformasi digital. Mulanya dari penjualan melalui toko fisik, dan sekarang penjualan melalui internet atau *e-commerce*. Maka dari itu, Maxy Academy memberikan pembelajaran ketika *bootcamp* berupa materi tentang pembuatan dan kebutuhan pada pembuatan aplikasi berbasis *website e-commerce*. Hal ini bertujuan untuk para peserta mendapatkan pengetahuan dalam membuat *website e-commerce* dan dapat bersaing dalam dunia kerja nantinya. Dengan begitu para peserta memiliki kemampuan yang dibutuhkan dari setiap perusahaan, dan juga dapat bersaing dengan calon pekerja lainnya dan lebih mudah dalam mendapatkan pekerjaan karena lebih memenuhi kebutuhan perusahaan. Selanjutnya adalah *virtual internship* yang diberikan oleh Maxy Academy kepada peserta tim di partner perusahaan, guna untuk memberikan pengalaman dalam dunia kerja dan bekal nantinya ketika masuk ke dunia kerja. Ketika *virtual internship*, diberikan proyek berupa membuat *website e-commerce* tentang penjualan kemasan produk makanan, seperti kemasan untuk mochi, jajanan

basah, dan lain-lain. untuk UMKM bernama Paperus. Namun, Paperus masih mengandalkan media sosial Instagram untuk mempromosikan produknya dan menggunakan WhatsApp dan Line untuk bertransaksi.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, maka misi dari proyek ini berupa pembuatan *website e-commerce* untuk UMKM Paperus, supaya pelanggan dapat mengetahui informasi lebih lengkap melalui *website* serta dapat bertransaksi melalui *website*. Serta dapat manajemen penjualan, produk, laporan, dan lain sebagainya melalui admin panel.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendapatkan informasi terkait Paperus dan produknya dengan lebih mudah?
2. Bagaimana agar dapat menghasilkan *website e-commerce* yang mudah digunakan oleh pelanggan untuk bertransaksi?
3. Bagaimana agar dapat menghasilkan admin panel untuk manajemen produk dan penjualan yang akan digunakan oleh admin Paperus?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, yaitu:

1. *Website* yang dibuat hanya untuk UMKM Paperus.
2. *Website* yang dibuat belum ada sistem pembayaran melalui *website*.
3. *Website* yang dibuat tidak mencakup proses pengiriman produk.

#### 1.4. Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang ada, maka dapat disesuaikan bahwa tujuan dari Studi Independen ini adalah menghasilkan *website e-commerce* pada UMKM Paperus untuk pelanggan dapat mengetahui informasi lebih lengkap dan bertransaksi melalui *website*. Serta dapat memanajemen penjualan, produk, laporan, dan lain-lain. melalui admin panel atau meningkatkan kinerja dari segi manajemen data. Sehingga performa dari UMKM Paperus dapat bertambah dan lebih terdigitalisasi.

#### 1.5. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya *website e-commerce* pada UMKM Paperus adalah sebagai berikut:

1. Pemasaran produk UMKM Paperus menjadi lebih mudah.
2. Dapat menambahkan atau mengubah sistem transaksi melalui *website*, tidak hanya melalui Whatsapp dan Line.
3. Memudahkan manajemen produk dan transaksi melalui admin panel.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM

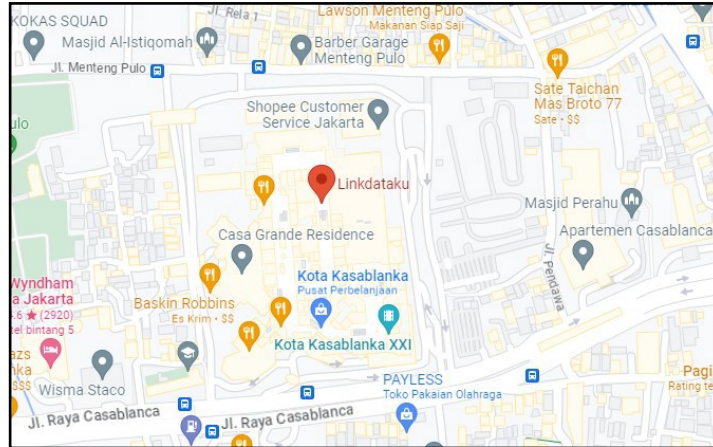
#### 2.1. Latar Belakang Perusahaan

PT Linkdataku Solusi Indonesia atau Maxy Academy adalah platform pembelajaran daring (*online*) yang menawarkan berbagai kursus dan pelatihan di berbagai bidang, seperti pemrograman, desain grafis, pengembangan web, manajemen proyek, dan banyak lagi. Dan bertujuan dalam memberikan kesempatan kepada individu untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka melalui kurikulum yang terstruktur dan instruktur yang berpengalaman. Logo perusahaan Maxy Academy yang saat ini digunakan dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Logo Academy

Maxy Academy berdiri tahun 2022 yang berlokasi di Jl. Casablanca Raya No.88 Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12960. Perusahaan ini memiliki 11-50 karyawan. Maxy Academy merupakan perusahaan di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis Pendidikan dan menawarkan beberapa pelatihan *bootcamp*. Peta lokasi dari Maxy Academy melalui Google Maps dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Alamat Maxy Academy

## 2.2. Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT Linkdataku Solusi Indonesia (Maxy Academy)

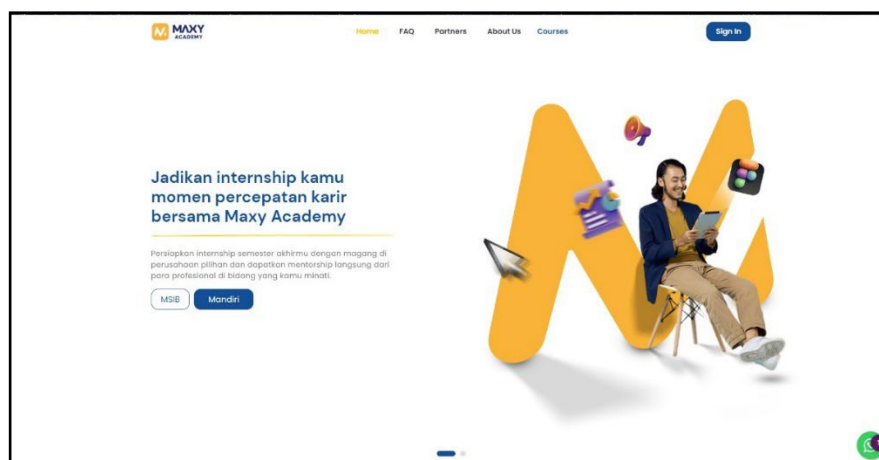
Alamat : Jl. Casablanca Raya No.88 Jakarta Selatan, DKI Jakarta  
12960

No. Telepon : (+62) 8113955599

Email : [info@maxy.academy](mailto:info@maxy.academy)

*Website resmi dari Maxy Academy yang dapat dicari melalui internet*

dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Website Perusahaan



### 2.3. Visi Perusahaan

Maxy Academy memiliki visi untuk menyediakan program teknologi dan digital *bootcamp* bagi mahasiswa semester 5 hingga *fresh graduate* yang memberikan kesempatan *internship* di perusahaan terbaik Indonesia.

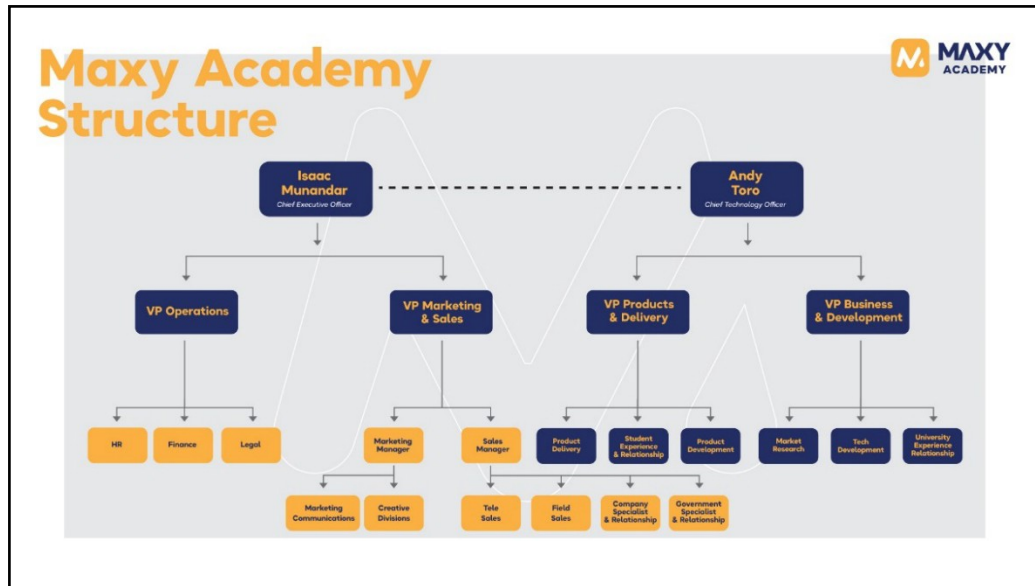
### 2.4. Misi Perusahaan

Untuk mewujudkan visi yang tuju, Maxy Academy memiliki misi untuk mewujudkan visinya, antara lain :

1. Memberikan kesempatan kepada individu untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka melalui kursus yang relevan, interaktif, dan mudah diakses.
2. Menyediakan akses terhadap pendidikan berkualitas melalui teknologi untuk mahasiswa semester 5-8 dengan bergabung Kampus Merdeka pada program Studi Independen.

### 2.5. Struktur Organisasi

Pada struktur organisasi dapat dilihat bahwa perusahaan ini dipimpin oleh CEO (*Chief Executive Officer*) dan CTO (*Chief Technology Officer*). Gambar 2.4 merupakan struktur organisasi dari Maxy Academy saat ini.



Gambar 2.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Semua bagian akan bertanggung jawab untuk melaporkan pekerjaan pada CEO atau CTO Maxy Academy, dan dibagi menjadi berikut:

1. CEO (*Chief Executive Officer*) menjadi penanggung jawab dari:
  - a. VP Operatoin
  - b. VP Marketing & Sales
  - c. Marketing Manager
  - d. Sales Manager
  - e. dan lain-lain.
2. CTO (*Chief Technology Officer*) menjadi penanggung jawab dari:
  - a. VP Products & Delivery
  - b. Product Delivery
  - c. Student Experience & Relationship
  - d. Product Development
  - e. VP Business & Development

- f. Market Research
- g. Tech Development
- h. University Experience Relationship



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. UMKM**

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) adalah usaha yang dapat membantu dalam meningkatkan perekonomian Indonesia. Sebab, melalui UMKM dapat membentuk suatu lapangan kerja baru dan peningkatan devisa negara melalui pajak badan usaha (Iqbal, 2022). UMKM memiliki peran penting dalam perekonomian suatu negara, dan sering menjadi sumber utama lapangan kerja, berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi, inovasi, dan pemerataan pendapatan. UMKM juga dapat memberikan kesempatan bagi wirausahawan dan masyarakat lokal untuk mengembangkan potensi bisnis mereka sendiri.

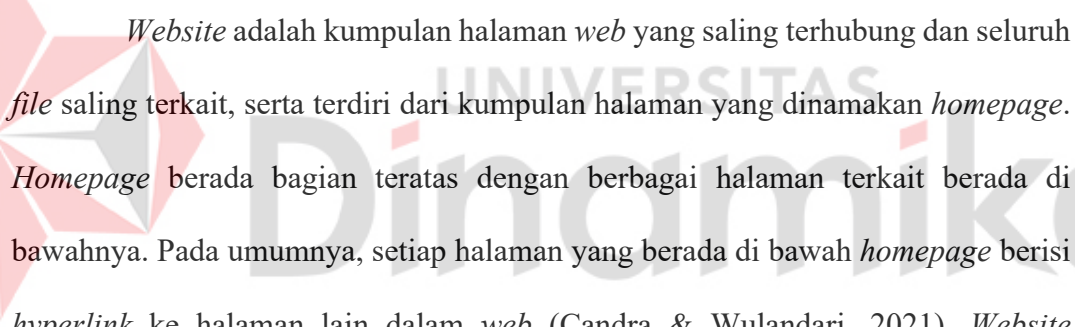
Karakteristik dari UMKM adalah cenderung dimiliki dan dioperasikan oleh individu atau kelompok kecil, sering menghadapi keterbatasan sumber daya, baik dalam hal modal, teknologi, atau akses ke pasar, cenderung fokus pada pasar lokal atau segmen pasar yang spesifik, umumnya memiliki skala bisnis yang lebih kecil dibandingkan perusahaan besar dan memiliki jumlah tenaga kerja yang terbatas, aset yang relatif rendah, dan cakupan operasional yang lebih lokal atau regional.

#### **3.2. E-Commerce**

*Electronic commerce* atau biasa dikenal dengan *e-commerce* adalah suatu proses pembelian dan penjualan produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan atau dari perusahaan ke perusahaan dengan perangkat komputer sebagai perantara dalam bertransaksi. Salah satu manfaat dari *e-commerce* yaitu dapat

berguna dalam pengurangan biaya administrasi dan waktu siklus proses bisnis, serta peningkatan hubungan kedua mitra bisnis dan pelanggan (Mahir, 2015). *E-commerce* yang dapat diartikan sebagai bertransaksi secara *paperless* seperti pertukaran data elektronik, surat elektronik, papan buletin elektronik, transfer dana elektronik dan teknologi berbasis jaringan lainnya yang diterapkan melalui jaringan. Pada dasarnya *e-commerce* merupakan salah satu strategi komersial yang mengarah ke dalam meningkatkan kualitas produk dan pelayanan serta perbaikan pada tingkat layanan dalam menyediakan sementara pranala persyaratan organisasi, pemasok, dan konsumen ke arah pengurangan biaya (Mahir, 2015).

### 3.3. Website



*Website* adalah kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan seluruh *file* saling terkait, serta terdiri dari kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada bagian teratas dengan berbagai halaman terkait berada di bawahnya. Pada umumnya, setiap halaman yang berada di bawah *homepage* berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web* (Candra & Wulandari, 2021). *Website* berfungsi untuk menyampaikan informasi dan dengan adanya informasi tersebut, *website* dapat digunakan dalam pengubah pengunjung menjadi prospek dengan menyediakan formulir agar pengunjung dapat menyampaikan *email* dan informasi lainnya sehingga menjadi prospek yang teridentifikasi. Perusahaan menggunakan prospek *web* untuk mengembangkan bisnis, menjangkau pelanggan, dan meningkatkan pendapatan (Laily, 2022).

### 3.4. Admin Panel

Admin panel adalah antarmuka yang dirancang khusus untuk mengelola dan mengendalikan suatu sistem, aplikasi, atau *website*. Admin panel biasanya hanya diakses oleh pengguna dengan hak akses tertentu, seperti administrator atau pengelola. Tujuan utama dari admin panel adalah memberikan alat dan kontrol kepada pengguna dengan hak akses tersebut untuk mengelola berbagai aspek sistem atau aplikasi secara efisien.

Admin panel sering menjadi bagian penting dalam pengembangan aplikasi berbasis web yang kompleks, seperti situs *web e-commerce*, *Content Management System (CMS)*, aplikasi berbasis keanggotaan, atau aplikasi bisnis. Admin panel memungkinkan administrator atau pengelola untuk mengelola dan memantau aplikasi tersebut dengan efisien, meminimalkan kebutuhan untuk memodifikasi kode atau melakukan tugas administratif melalui akses langsung ke *database*. Dengan menggunakan admin panel, pengelola dapat mempermudah tugas administratif, meningkatkan produktivitas, dan mengelola sistem atau aplikasi secara efisien.

### 3.5. PHP

*Hypertext Preprocessor (PHP)* merupakan bahasa pemrograman *server-side* yang bersifat *open source*. *PHP* biasanya digunakan dalam pengembangan *website*, baik itu statis yang seperti situs berita yang tidak membutuhkan banyak fitur, maupun dinamis seperti toko *online* dengan segudang fitur pendukung (Awwaabiin, 2021).

### 3.6. XAMPP

*XAMPP* merupakan perangkat lunak berbasis web server yang berisi berbagai program dan bersifat *open source*. *XAMPP* digunakan sebagai server lokal atau *localhost* yang di dalamnya sudah mencakup program seperti *Apache*, *MySQL* dan *PHP*. *XAMPP* berfungsi dalam mengatur *database phpMyAdmin*, menjalankan *framework laravel* melalui perangkat, Memasang *WordPress* secara luring (Maksum, 2022).

### 3.7. Laravel

*Laravel* merupakan *framework* yang digunakan untuk membantu proses dalam pengembangan *website* supaya lebih maksimal dan lebih dinamis berbasis bahasa pemrograman *PHP*. *Laravel* menggunakan struktur *Model View Controller (MVC)* yang merupakan model aplikasi yang memisahkan antara data dan tampilan berdasarkan komponen aplikasi. Dengan adanya model *MVC*, dapat mempermudah dalam mempelajari *Laravel*. Serta proses dalam membuat aplikasi *website* menjadi lebih cepat. (Maksum, 2022). Selain itu, perusahaan juga dapat menghemat waktu dan biaya.

### 3.8. MySQL

*MySQL* merupakan salah satu *database server* yang menggunakan bahasa pemrograman *Structured Query Language (SQL)*. *MySQL* berfungsi untuk mengelola data secara terstruktur dan sistematis. *MySQL* digunakan pada lokal server tanpa memerlukan koneksi internet, sehingga *developer* dan *programmer* terbantu dalam pembuatan aplikasi berbasis *website* (Maksum, 2022). *MySQL* telah digunakan secara luas dalam berbagai jenis aplikasi, mulai dari situs *web* kecil

hingga sistem manajemen basis data skala besar. Dengan kombinasi kinerja yang cepat, skalabilitas, dan kompatibilitas yang luas. Dan *MySQL* menjadi pilihan populer bagi para *developer* untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses data dalam aplikasi.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada rancang bangun *website e-commerce* yang nanti akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada UMKM Paperus akan dilakukan beberapa tahapan, yaitu perencanaan, perancangan, dan pengembangan sistem.

#### 4.1. Perencanaan

Pada tahapan pertama yaitu perencanaan yang dimulai dengan mengumpulkan berbagai kebutuhan dari aplikasi yang akan dikembangkan. Diskusi dan *problem solving* terhadap kebutuhan sistem bertujuan untuk mendapatkan pandangan umum mengenai proses bisnis, dan mendapatkan gambaran umum mengenai *output*, fitur, dan fungsi dari aplikasi yang akan dikembangkan.

##### 4.1.1. Analisis Proses Bisnis

Berdasarkan hasil diskusi dengan mentor mengenai proses bisnis pada *website e-commerce* Paperus yaitu sebagai berikut:

1. Pembeli menghubungi bagian sales melalui *Whatsapp* atau *Line*.
2. Pembeli menanyakan tentang produk yang tersedia untuk dibeli.
3. Sales memberikan penawaran untuk produk yang diminati pembeli untuk dibeli.
4. Pembeli mengonfirmasi pesanan dan melakukan pembayaran.
5. Sales akan mengirimkan data pesanan dan memverifikasi pembayaran yang dibeli oleh pembeli, lalu mengirimkan data ke bagian produksi.
6. Staf produksi akan mengonfirmasi pesanan yang sudah dikirimkan oleh sales.

7. Staf produksi akan mengirimkan data pesanan ke bagian gudang agar pesanan tersebut dikirim ke pembeli.
8. Pembeli menerima produk dan pesanan selesai.

#### 4.1.2. Analisis Permasalahan

Dalam pembangunan *website e-commerce* Paperus akan membuat dua (2) hal yang akan diimplementasikan, berupa halaman untuk pelanggan dan halaman admin panel untuk admin Paperus.

#### A. Diskusi & Problem Solving

Dalam proses analisis ini dilakukan dengan berdiskusi dan *problem solving* bersama tim pada proses Paperus dalam menjalankan bisnis. Berdasarkan hasil diskusi dan *problem solving* tersebut, maka menghasilkan permasalahan dan alternatif solusi yang tercantum pada table 4.1.

Tabel 4.1 Alternatif Solusi

Masalah	Solusi
Masih mengandalkan Instagram untuk mempromosikan produk dan menggunakan WhatsApp dan Line untuk transaksi. Dan tak ada informasi terkait UMKM.	Merancang dan membangun sebuah <i>website e-commerce</i> Paperus yang berisi informasi lengkap dari UMKM, dan halaman admin panel.

#### 4.1.3. Analisis Kebutuhan

Tahapan selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan sistem. Tahapan ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai apa saja yang dapat

dilakukan oleh *end user* terhadap *website* yang dibangun dan juga untuk membantu *programmer* dalam memodelkan sebuah *website* yang akan dibuat pada tahap selanjutnya. Pada analisis kebutuhan dibagi menjadi dua (2), yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

### A. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan gambaran dari proses-proses mengenai sistem yang berjalan pada sistem *e-commerce* ini. Pada dasarnya, ada tiga (3) hal yang dikerjakan sistem ini, menerima masukan, mengolah masukan dan mengeluarkan respons hasil pengolahan. Analisis kebutuhan fungsional dapat dilihat pada *flow of event* dari tabel 4.2 sampai dengan tabel 4.12.

#### 1. Register

Tabel 4.2 *Flow of Event Register*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi registrasi	
<b>Pengguna</b>	Pengunjung dan pelanggan Paperus	
<b>Deskripsi</b>	Tahap pendaftaran untuk pengunjung <i>website e-commerce</i> yang berfungsi untuk dapat melakukan bertransaksi.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data <i>User</i>	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
	Aktor masuk halaman <i>Register</i>	Sistem akan menampilkan halaman <i>Register</i>

	Aktor memasukkan data diri	<p>Jika terdapat data yang belum terisi atau <i>email</i> yang sama, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i>.</p> <p>Jika benar, sistem akan menyimpan data dalam <i>database</i> dan sistem akan mengarahkan menuju halaman <i>Homepage</i></p>
<b>Kondisi Akhir</b>	<p>Sukses: berhasil masuk ke halaman <i>Homepage</i></p> <p>Gagal: gagal registrasi karena tidak memasukkan data atau sudah terdapat <i>email</i> yang didaftarkan</p>	



## 2. Login

Tabel 4.3 *Flow of Event Login*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi <i>login</i>	
<b>Pengguna</b>	Pelanggan yang sudah registrasi	
<b>Deskripsi</b>	Tahap untuk pelanggan teregistrasi yang berfungsi untuk dapat bertransaksi.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data <i>User</i>	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>

	Aktor masuk halaman <i>Login</i>	Sistem akan menampilkan halaman <i>Login</i>
	Aktor memasukkan data akun	Jika terdapat data yang belum terisi atau data salah, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> .  Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman <i>Homepage</i>
<b>Kondisi Akhir</b>	Sukses: berhasil masuk ke halaman <i>Homepage</i>  Gagal: gagal <i>login</i> karena memasukkan data yang salah atau belum diisi.	

### 3. Kelola *User* Identitas

Tabel 4.4 *Flow of Event* Kelola *User* Identitas

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi kelola <i>user</i> identitas	
<b>Pengguna</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk <i>user</i> mengisikan data alamat untuk pengiriman produk.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data <i>User</i> Identitas	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>

	Aktor masuk halaman <i>login</i>	Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
	Aktor memasukkan data akun	Jika terdapat data yang belum terisi atau data yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> .  Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman <i>Homepage</i>
	Aktor memilih menu Profil	Sistem menampilkan halaman profil <i>user</i>
	Aktor memasukkan data profil <i>user</i> ke dalam form dan menekan tombol ubah profil	Sistem akan melakukan fungsi memperbarui data <i>user</i> identitas.  Jika data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan memperbarui data <i>user</i>
<b>Kondisi Akhir</b>	Data identitas <i>user</i> telah diperbarui	

#### 4. Kelola Produk

Tabel 4.5 *Flow of Event* Kelola Produk

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi kelola data produk	
<b>Pengguna</b>	Admin	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data produk, seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data Produk	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
	Menambah Data Produk	
	Aktor masuk halaman Admin	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> untuk admin
	Aktor memasukkan data akun	Jika terdapat data yang belum terisi atau data yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> .  Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman Admin Panel
	Aktor memilih menu Produk	Sistem menampilkan halaman master produk

	Aktor mengakses halaman tambah produk	Sistem menampilkan halaman tambah produk
	Aktor memasukkan data produk ke dalam form tambah produk dan menekan tombol <i>create</i>	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari form ke dalam tabel data produk.  Jika data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan menuju halaman master produk
	Melihat Detail Data Produk	
	Aktor memilih data yang akan dilihat	Sistem akan menampilkan detail data dari produk
	Mengubah Data Produk	
	Aktor memilih data yang akan diubah	Sistem akan menampilkan data yang dipilih ke dalam form ubah data produk
	Aktor memasukkan data yang perlu diubah dan menekan tombol <i>save change</i>	Sistem akan melakukan perubahan data yang telah dipilih
	Menghapus Data Produk	



	Aktor memilih data yang akan dihapus dan menekan tombol <i>confirm</i>	Sistem akan menampilkan peringatan konfirmasi untuk menghapus data produk, dan sistem melakukan penghapusan data yang telah dipilih
<b>Kondisi Akhir</b>	Data master telah ditambah, lihat detail, diubah, atau dihapus	

## 5. Kelola Bahan

Tabel 4.6 *Flow of Event* Kelola Bahan

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi kelola data bahan untuk relasi ke produk	
<b>Pengguna</b>	Admin	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data bahan, seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data Bahan	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
	Menambah Data Bahan	
	Aktor masuk halaman Admin	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> untuk admin

	Aktor memasukkan data akun	Jika terdapat data yang belum terisi atau data yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> .  Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman Admin Panel
	Aktor memilih menu Bahan	Sistem menampilkan halaman master bahan
	Aktor mengakses halaman tambah bahan	Sistem menampilkan halaman tambah bahan
	Aktor memasukkan data bahan ke dalam form tambah bahan dan menekan tombol <i>create</i>	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari form ke dalam tabel data bahan.  Jika data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan menuju halaman master bahan
	Mengubah Data Bahan	

	Aktor memilih data yang akan diubah	Sistem akan menampilkan data yang dipilih ke dalam form ubah data bahan
	Aktor memasukkan data yang perlu diubah dan menekan tombol <i>save change</i>	Sistem akan melakukan perubahan data yang telah dipilih
Menghapus Data Bahan		
	Aktor memilih data yang akan dihapus dan menekan tombol <i>confirm</i>	Sistem akan menampilkan peringatan konfirmasi untuk menghapus data bahan, dan sistem melakukan penghapusan data yang telah dipilih
<b>Kondisi Akhir</b>	Data master telah ditambah, diubah, atau dihapus	

## 6. Kelola *Finishing*

Tabel 4.7 *Flow of Event* Kelola *Finishing*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi kelola data <i>finishing</i> untuk relasi ke produk
<b>Pengguna</b>	Admin

<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data <i>finishing</i> , seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data <i>Finishing</i>	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
	Menambah Data <i>Finishing</i>	
	Aktor masuk halaman Admin	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> untuk admin
	Aktor memasukkan data akun	Jika terdapat data yang belum terisi atau data yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> . Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman Admin Panel
	Aktor memilih menu <i>Finishing</i>	Sistem menampilkan halaman master <i>finishing</i>
	Aktor mengakses halaman tambah <i>finishing</i>	Sistem menampilkan halaman tambah <i>finishing</i>

	Aktor memasukkan data <i>finishing</i> ke dalam form tambah <i>finishing</i> dan menekan tombol <i>create</i>	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari form ke dalam tabel data <i>finishing</i> .  Jika data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan menuju halaman master <i>finishing</i>
	<b>Mengubah Data <i>Finishing</i></b>	
	Aktor memilih data yang akan diubah	Sistem akan menampilkan data yang dipilih ke dalam form ubah data <i>finishing</i>
	Aktor memasukkan data yang perlu diubah dan menekan tombol <i>save change</i>	Sistem akan melakukan pengubahan data yang telah dipilih
	<b>Menghapus Data <i>Finishing</i></b>	

	Aktor memilih data yang akan dihapus dan menekan tombol <i>confirm</i>	Sistem akan menampilkan peringatan konfirmasi untuk menghapus data <i>finishing</i> , dan sistem melakukan penghapusan data yang telah dipilih
<b>Kondisi Akhir</b>	Data master telah ditambah, diubah, atau dihapus	

## 7. Kelola Kategori

Tabel 4.8 *Flow of Event* Kelola Kategori

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi kelola data kategori untuk relasi ke produk	
<b>Pengguna</b>	Admin	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data kategori, seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data Kategori	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
	Menambah Data Kategori	
	Aktor masuk halaman Admin	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> untuk admin

	Aktor memasukkan data akun	<p>Jika terdapat data yang belum terisi atau data yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i>.</p> <p>Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman Admin Panel</p>
	Aktor memilih menu Kategori	Sistem menampilkan halaman master kategori
	Aktor mengakses halaman tambah kategori	Sistem menampilkan halaman tambah kategori
	Aktor memasukkan data kategori ke dalam form tambah kategori dan menekan tombol <i>create</i>	<p>Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari form ke dalam tabel data kategori.</p> <p>Jika data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan menuju halaman master kategori</p>
	Mengubah Data Kategori	

	Aktor memilih data yang akan diubah	Sistem akan menampilkan data yang dipilih ke dalam form ubah data kategori
	Aktor memasukkan data yang perlu diubah dan menekan tombol <i>save change</i>	Sistem akan melakukan perubahan data yang telah dipilih
Menghapus Data Kategori		
	Aktor memilih data yang akan dihapus dan menekan tombol <i>confirm</i>	Sistem akan menampilkan peringatan konfirmasi untuk menghapus data kategori, dan sistem melakukan penghapusan data yang telah dipilih
<b>Kondisi Akhir</b>	Data master telah ditambah, diubah, atau dihapus	

## 8. Kelola Restok

Tabel 4.9 *Flow of Event* Kelola Restok

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi kelola data restok produk
<b>Pengguna</b>	Admin



<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data restok produk, seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data Restok	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
	Menambah Data Restok	
	Aktor masuk halaman Admin	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> untuk admin
	Aktor memasukkan data akun	Jika terdapat data yang belum terisi atau data yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> . Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman Admin Panel
	Aktor memilih menu Restok Produk	Sistem menampilkan halaman master restok produk
	Aktor mengakses halaman tambah restok produk	Sistem menampilkan halaman tambah restok produk

	Aktor memasukkan data restok produk ke dalam form tambah restok produk dan menekan tombol <i>create</i>	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari form ke dalam tabel data restok produk.  Jika data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan menuju halaman master restok produk
	Mengubah Data Restok	
	Aktor memilih data yang akan diubah	Sistem akan menampilkan data yang dipilih ke dalam form ubah data restok produk
	Aktor memasukkan data yang perlu diubah dan menekan tombol <i>save change</i>	Sistem akan melakukan perubahan data yang telah dipilih
	Menghapus Data Restok	

	Aktor memilih data yang akan dihapus dan menekan tombol <i>confirm</i>	Sistem akan menampilkan peringatan konfirmasi untuk menghapus data restok produk, dan sistem melakukan penghapusan data yang telah dipilih
<b>Kondisi Akhir</b>	Data master telah ditambah, diubah, atau dihapus	

## 9. Penjualan Produk

Tabel 4.10 *Flow of Event* Kelola Penjualan

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi penjualan produk	
<b>Pengguna</b>	Pelanggan Paperus	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk pelanggan melakukan pembelian produk Paperus.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data penjualan	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
	Aktor masuk halaman <i>Login</i>	Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
	Aktor memasukkan data akun	Jika terdapat data yang belum terisi atau data yang salah, maka sistem

		<p>akan menampilkan pesan <i>error</i>.</p> <p>Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman Admin Panel</p>
	Aktor masuk halaman Toko	Sistem menampilkan halaman toko
	Aktor mencari dan memilih produk	Sistem menampilkan halaman produk yang dipilih dan detailnya
	Jika Aktor menekan tombol Masukkan Keranjang	Sistem akan mengarahkan menuju halaman toko
	Jika Aktor menekan tombol Beli Sekarang	Sistem akan mengarahkan menuju halaman keranjang
	Aktor memastikan jumlah produk yang akan dibeli dan tekan tombol simpan	<p>Sistem akan memperbarui detail pembelian pelanggan</p> <p>Jika memasukkan jumlah produk melebihi stok atau 0, akan muncul pesan <i>error</i></p>

	Aktor memilih jenis pembayaran dan menekan tombol Pesan Sekarang	Sistem akan menyimpan data pesanan pelanggan dalam <i>database</i> dan mengarahkan menuju halaman pembelian berhasil
<b>Kondisi Akhir</b>	Data pesanan telah berhasil dibuat ke pihak Paperus	

## 10. Kelola Pegawai

Tabel 4.11 *Flow of Event* Kelola Pegawai

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi kelola data pegawai	
<b>Pengguna</b>	Admin	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data pegawai, seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data Pegawai	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
	Menambah Data Pegawai	
	Aktor masuk halaman Admin	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> untuk admin

	Aktor memasukkan data akun	Jika terdapat data yang belum terisi atau data yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> .  Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman Admin Panel
	Aktor memilih menu Pegawai	Sistem menampilkan halaman master pegawai
	Aktor mengakses halaman tambah pegawai	Sistem menampilkan halaman tambah pegawai
	Aktor memasukkan data pegawai ke dalam form tambah pegawai dan menekan tombol <i>create</i>	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari form ke dalam tabel data pegawai.  Jika data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan menuju halaman master pegawai
	Melihat Detail Data Pegawai	
	Aktor memilih data yang akan dilihat	Sistem akan menampilkan detail data dari pegawai

Mengubah Data Pegawai		
	Aktor memilih data yang akan diubah	Sistem akan menampilkan data yang dipilih ke dalam form ubah data pegawai
	Aktor memasukkan data yang perlu diubah dan menekan tombol <i>save change</i>	Sistem akan melakukan perubahan data yang telah dipilih
Menghapus Data Pegawai		
	Aktor memilih data yang akan dihapus dan menekan tombol <i>confirm</i>	Sistem akan menampilkan peringatan konfirmasi untuk menghapus data pegawai, dan sistem melakukan penghapusan data yang telah dipilih
<b>Kondisi Akhir</b>	Data master telah ditambah, melihat detail, diubah, atau dihapus	

## 11. Kelola Golongan

Tabel 4.12 *Flow of Event* Kelola Golongan

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi kelola data golongan untuk relasi ke pegawai
--------------------	---

<b>Pengguna</b>	Admin	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data golongan, seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data Golongan	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
	Menambah Data Golongan	
	Aktor masuk halaman Admin	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> untuk admin
	Aktor memasukkan data akun	Jika terdapat data yang belum terisi atau data yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> .  Jika benar, sistem akan mengarahkan menuju halaman Admin Panel
	Aktor memilih menu Golongan	Sistem menampilkan halaman master golongan
	Aktor mengakses halaman tambah golongan	Sistem menampilkan halaman tambah golongan



	Aktor memasukkan data kategori ke dalam form tambah golongan dan menekan tombol <i>create</i>	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari form ke dalam tabel data golongan.  Jika data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan menuju halaman master golongan
	Mengubah Data Golongan	
	Aktor memilih data yang akan diubah	Sistem akan menampilkan data yang dipilih ke dalam form ubah data golongan
	Aktor memasukkan data yang perlu diubah dan menekan tombol <i>save change</i>	Sistem akan melakukan perubahan data yang telah dipilih
	Menghapus Data Golongan	

	Aktor memilih data yang akan dihapus dan menekan tombol <i>confirm</i>	Sistem akan menampilkan peringatan konfirmasi untuk menghapus data golongan, dan sistem melakukan penghapusan data yang telah dipilih
<b>Kondisi Akhir</b>	Data master telah ditambah, diubah, atau dihapus	

## B. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan mulai dari sistem dibangun sampai diimplementasikan. Berikut daftar kebutuhan non-fungsional.

### 1. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak atau *software* yang diperlukan dalam pembuatan *website e-commerce* Paperus adalah sebagai berikut:

- a. *Microsoft Windows* 10 (64-bit)
- b. *Visual Studio Code*
- c. *XAMPP*
- d. *Figma*
- e. Program lainnya yang mendukung penyelesaian pembuatan *website* ini.

## 2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras atau *hardware* yang diperlukan dalam pembuatan *website e-commerce* Paperus adalah laptop yang berspesifikasi sebagai berikut:

- a. *Processor: AMD Ryzen 7 3700U 4-core/8-Thread Base Clock 2.3 GHz*
- b. *Memory: 12 GB*
- c. *SSD: 512 GB*
- d. *VGA: AMD Radeon™ RX Vega 10 Graphics*

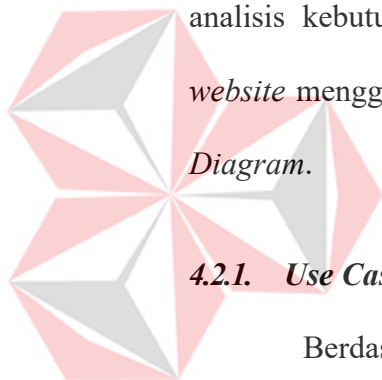
## 4.2. Perancangan

Pada tahapan kedua yaitu perancangan dan pemodelan sistem berdasarkan

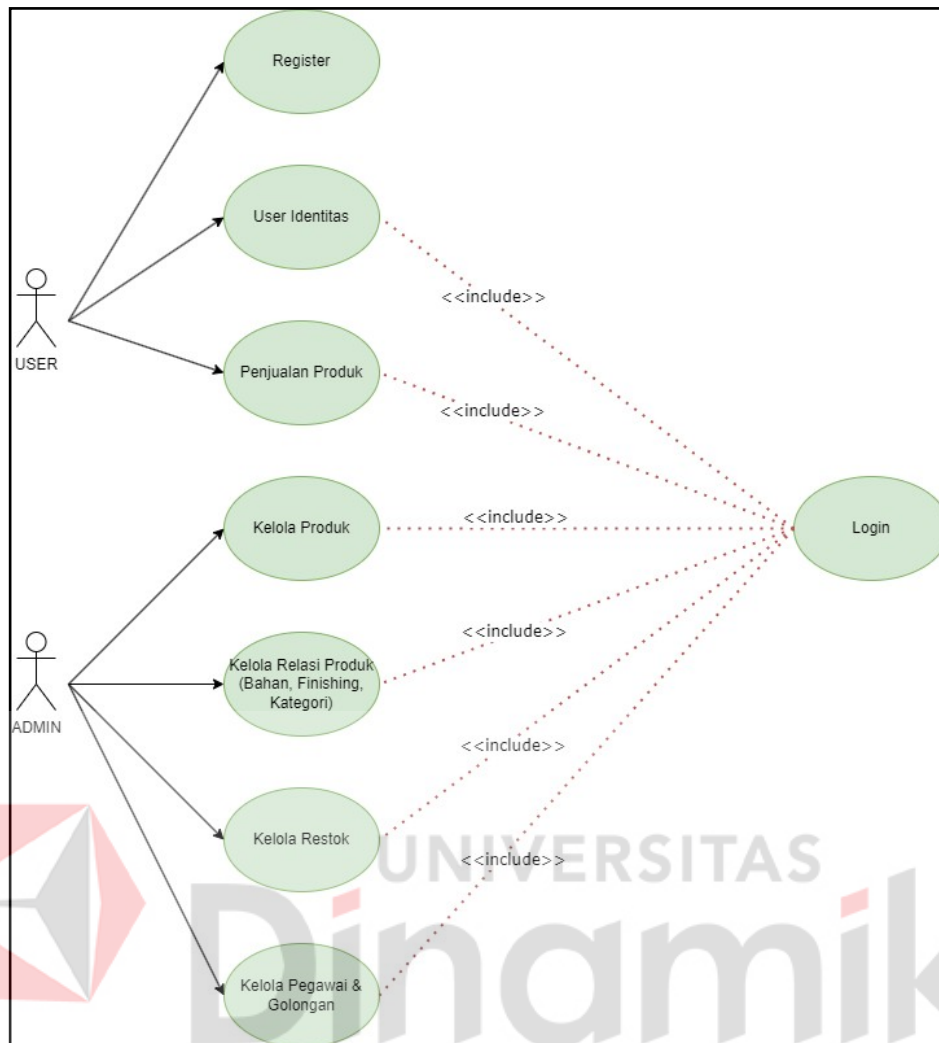
analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahapan *planning*. Pada perancangan *website* menggunakan beberapa diagram, seperti *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

### 4.2.1. *Use Case Diagram*

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, selanjutnya adalah pemodelan *Use Case Diagram*. *Use Case Diagram* merupakan gambaran hubungan interaksi antara sistem dengan aktor. Berikut merupakan pemodelan *Use Case Diagram* untuk *website e-commerce* Paperus.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



Gambar 4.1 Use Case Diagram

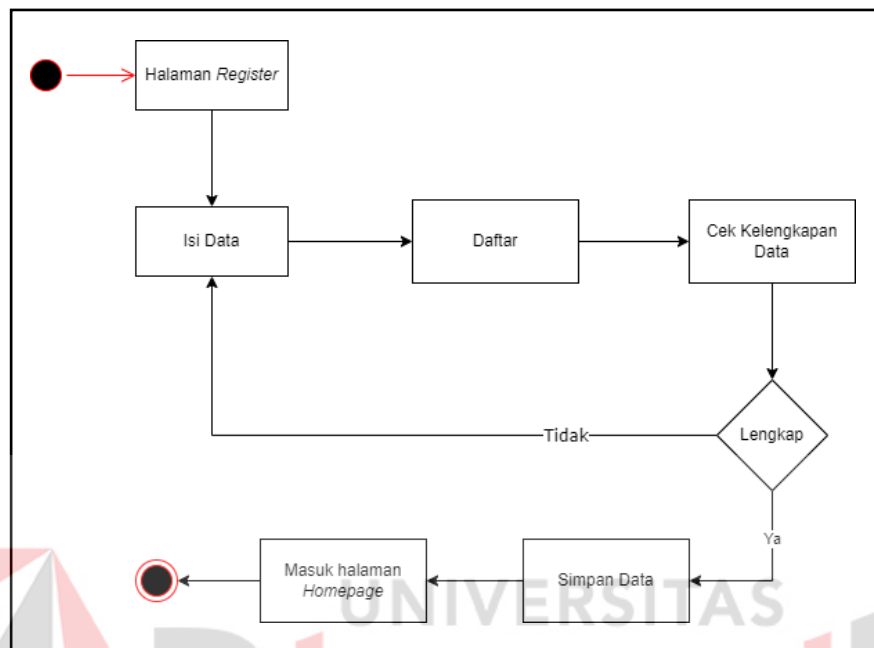
#### 4.2.2. Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan rancangan aliran aktivitas dan proses bisnis dalam sebuah sistem yang akan dikembangkan, sehingga dapat lebih mudah dipahami.

##### A. Activity Diagram Register

*Activity diagram register* menjelaskan bagian dari *use case system* pada bagian registrasi. *User* harus menuju halaman registrasi terlebih dahulu dengan menekan tombol *Register* lalu *user* harus mengisi data yang dibutuhkan sistem

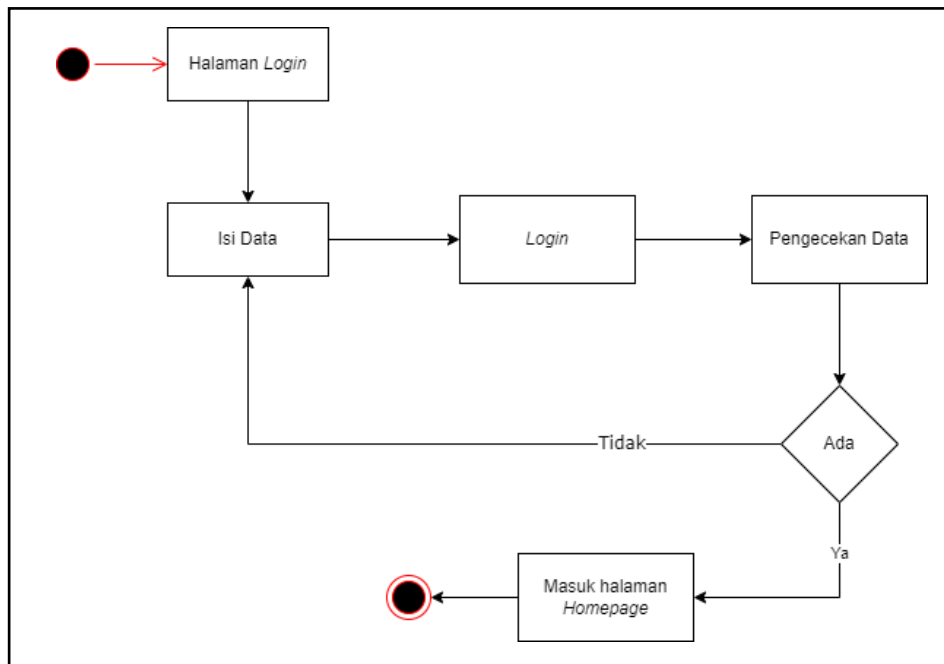
secara lengkap dan langkah terakhir menekan tombol Daftar untuk menyimpan data. Kemudian sistem akan mengecek kelengkapan data sebelum memasukkan pada *database*. Untuk *activity diagram register* dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Activity Diagram Register*

### B. *Activity Diagram Login*

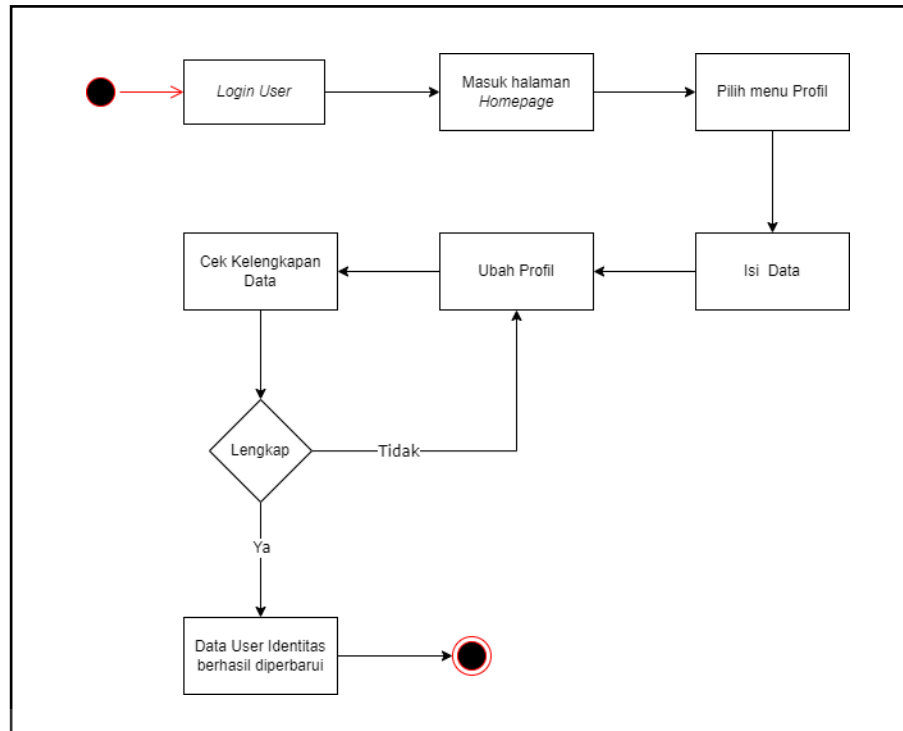
*Activity diagram login* menjelaskan bagian dari *use case system* pada bagian *login*. *User* harus menuju halaman *login* terlebih dahulu dengan menekan tombol *Login* lalu *user* harus mengisi data yang dibutuhkan sistem secara lengkap dan langkah terakhir menekan tombol *Login*. Kemudian sistem akan mencocokkan data dari *user* dengan yang ada di *database*. Untuk *activity diagram login* dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 *Activity Diagram Login*

### C. *Activity Diagram Kelola User Identitas*

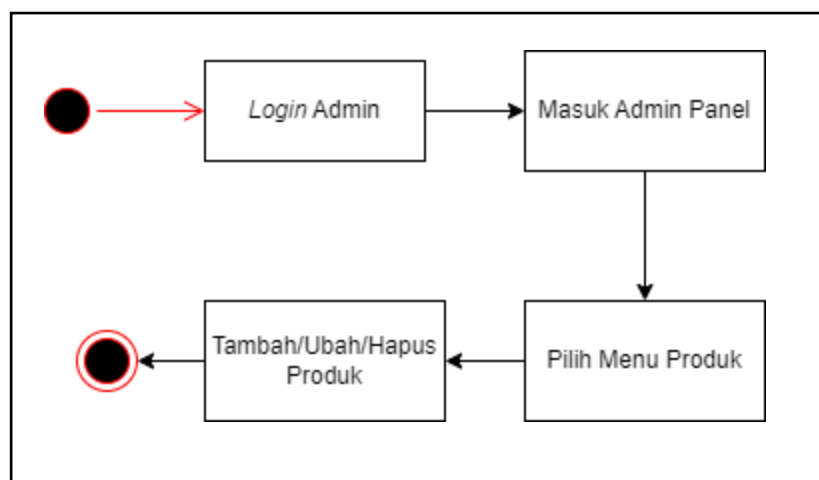
*Activity diagram User Identitas* menjelaskan bagian dari *use case system* pada bagian kelola profil *user*. *User* harus menuju halaman profil terlebih dahulu dengan menekan menu profil lalu *user* harus mengisi data yang dibutuhkan sistem secara lengkap dan langkah terakhir menekan tombol Ubah Profil untuk menyimpan data. Kemudian sistem akan mengecek kelengkapan data sebelum memasukkan pada *database*. Untuk *activity diagram User Identitas* dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 *Activity Diagram User Identitas*

#### D. *Activity Diagram Kelola Produk*

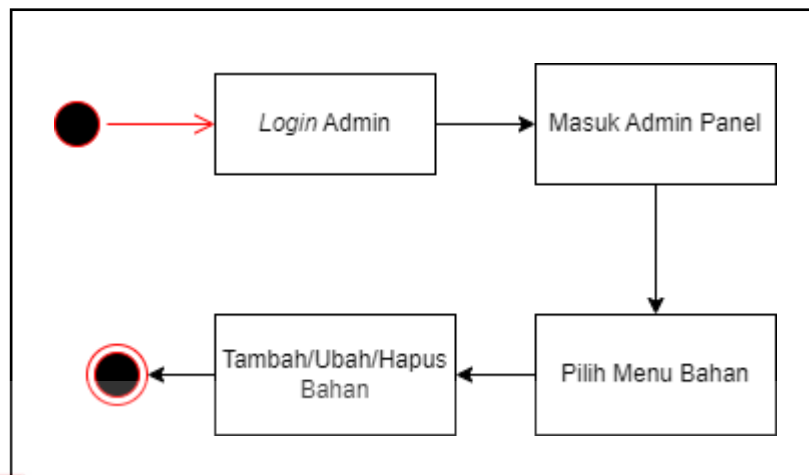
Pada *use case* kelola produk, admin dapat melakukan *CRUD*. Adapun *activity diagram* kelola produk yang menggambarkan alur proses mengelola produk oleh admin dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 *Activity Diagram Kelola Produk*

### E. Activity Diagram Kelola Bahan

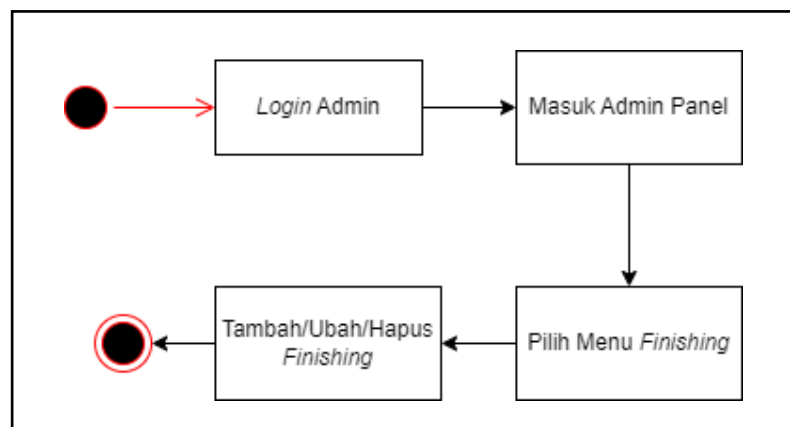
Pada *use case* kelola bahan dari produk, admin dapat melakukan *CRUD*. Adapun *activity diagram* kelola bahan yang menggambarkan alur proses mengelola bahan oleh admin dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Bahan

### F. Activity Diagram Kelola Finishing

Pada *use case* kelola finishing dari produk, admin dapat melakukan *CRUD*. Adapun *activity diagram* kelola finishing yang menggambarkan alur proses mengelola finishing oleh admin dapat dilihat pada Gambar 4.7.

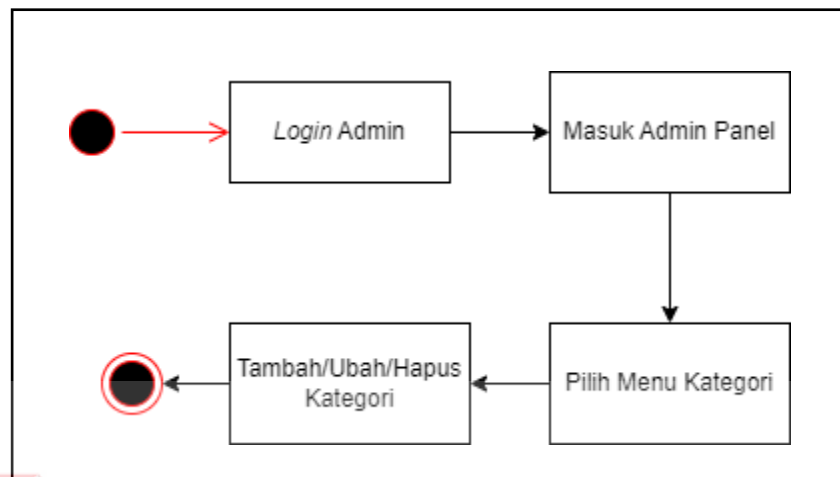


Gambar 4.7 Activity Diagram Kelola Finishing



### G. Activity Diagram Kelola Kategori

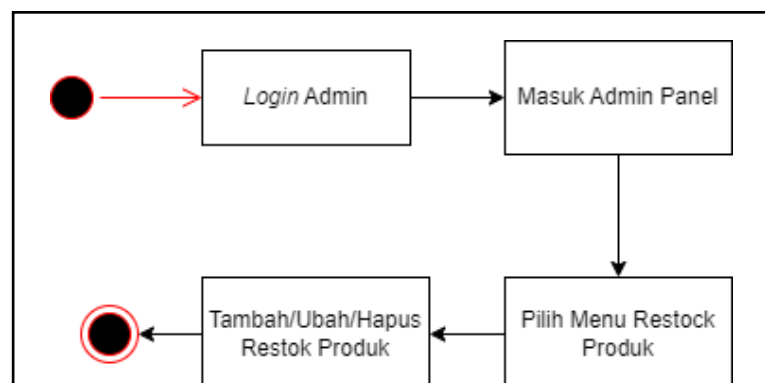
Pada *use case* kelola kategori dari produk, admin dapat melakukan *CRUD*. Adapun *activity diagram* kelola kategori yang menggambarkan alur proses mengelola kategori oleh admin dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Kategori

### H. Activity Diagram Kelola Restok

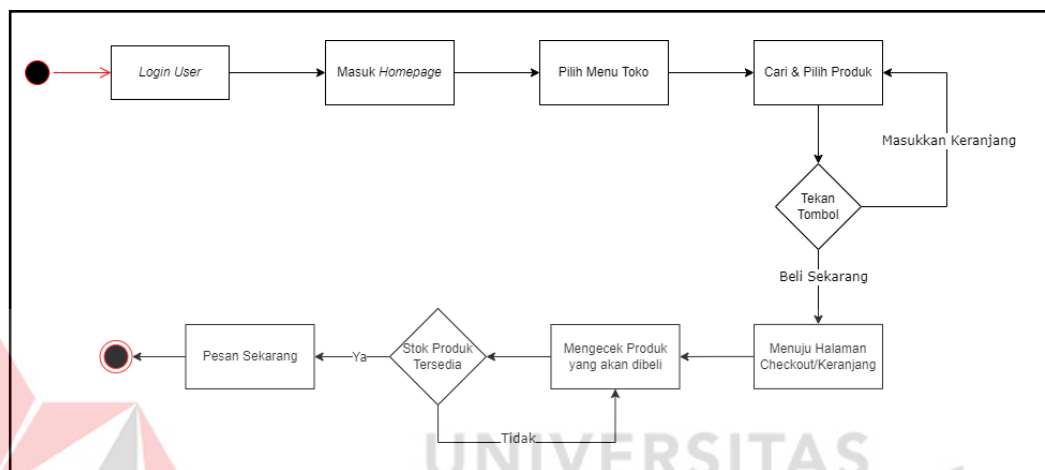
Pada *use case* kelola restok produk, admin dapat melakukan *CRUD*. Adapun *activity diagram* kelola restok yang menggambarkan alur proses mengelola restok oleh admin dapat dilihat pada Gambar 4.9.



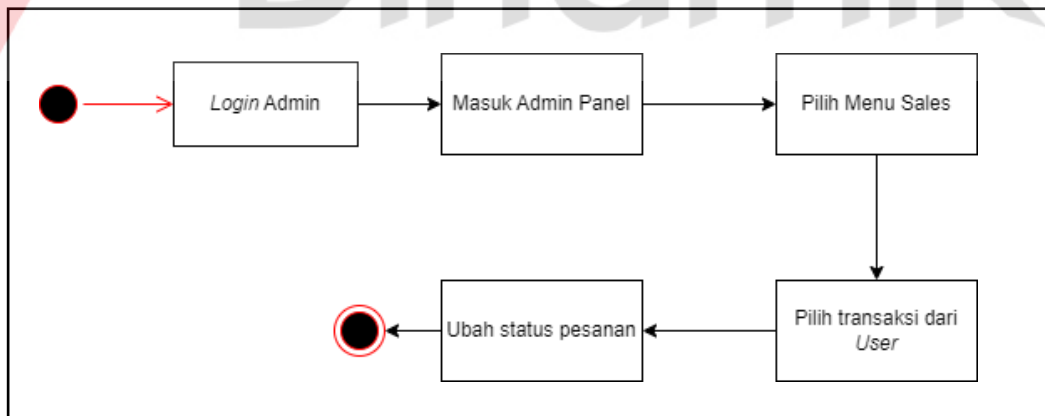
Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Restok

## I. Activity Diagram Penjualan Produk

Pada *activity diagram* penjualan produk *user* dapat melakukan transaksi melalui *website* dan admin akan menerima transaksi tersebut melalui admin panel. *Activity diagram* penjualan produk dapat dilihat pada Gambar 4.10 dan Gambar 4.11.



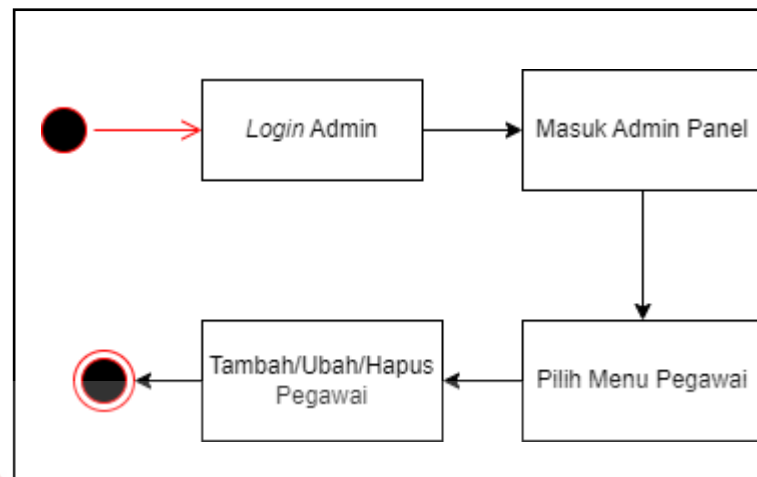
Gambar 4.10 Activity Diagram Penjualan Produk dari User



Gambar 4.11 Activity Diagram Penjualan Produk dari Admin

### J. Activity Diagram Kelola Pegawai

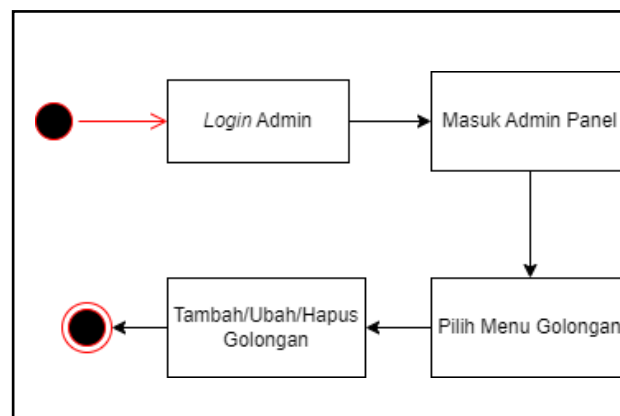
Pada *use case* kelola pegawai, admin dapat melakukan *CRUD*. Adapun *activity diagram* kelola pegawai yang menggambarkan alur proses mengelola produk oleh admin dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Activity Diagram Kelola Pegawai

### K. Activity Diagram Kelola Golongan

Pada *use case* kelola golongan dari pegawai, admin dapat melakukan *CRUD*. Adapun *activity diagram* kelola golongan yang menggambarkan alur proses mengelola produk oleh admin dapat dilihat pada Gambar 4.13.



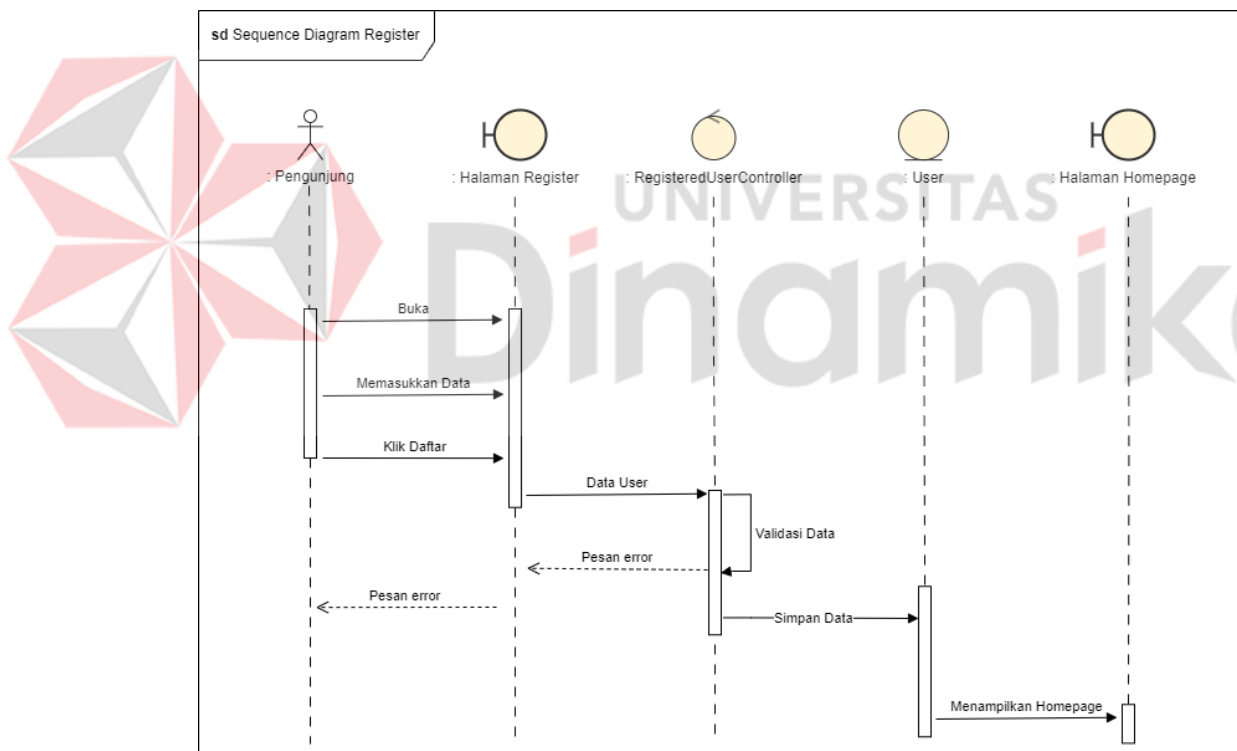
Gambar 4.13 Activity Diagram Kelola Golongan

### 4.2.3. Sequence Diagram

*Sequence Diagram* digunakan untuk menjelaskan lebih detail pada *Activity Diagram* yang telah dibuat sebelumnya.

#### A. Sequence Diagram Register

*Sequence diagram register* digunakan untuk menjelaskan *activity diagram register*. *Sequence diagram register* menggambarkan bagaimana proses ketika pengunjung melakukan registrasi dan juga penyimpanan data pada *database*. *Sequence diagram register* dapat dilihat pada Gambar 4.14.

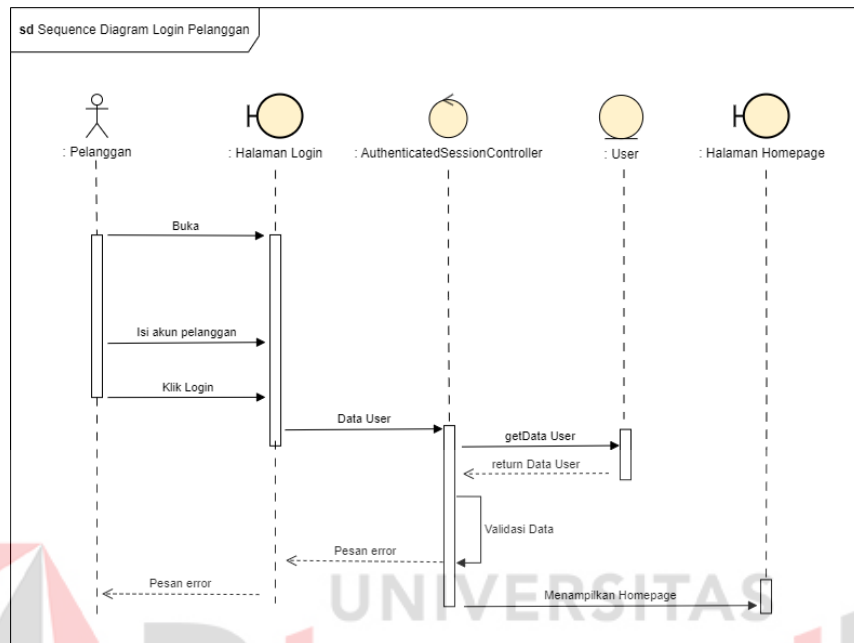


Gambar 4.14 *Sequence Diagram Register*

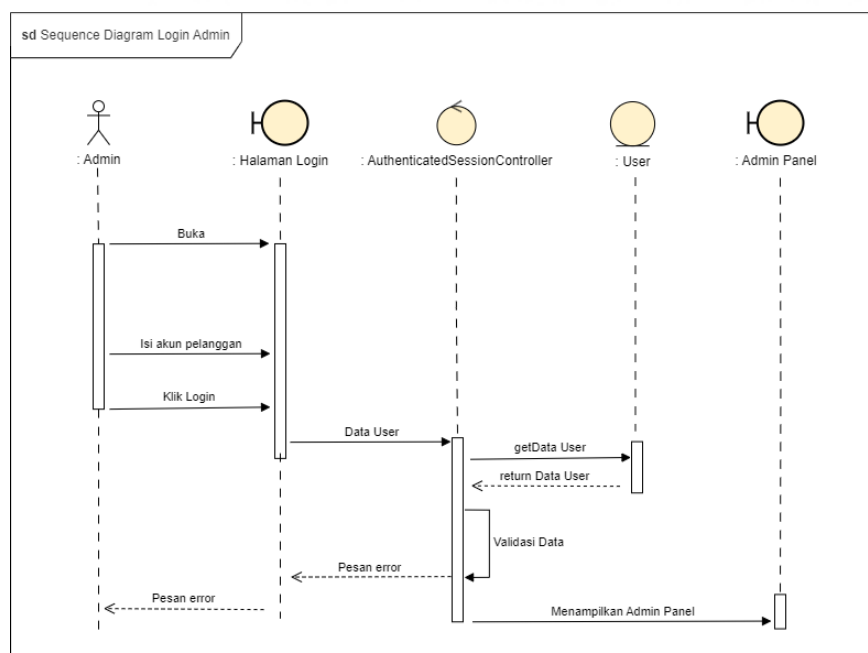
#### B. Sequence Diagram Login

*Sequence diagram login* digunakan untuk menjelaskan *activity diagram login*. *Sequence diagram login* menggambarkan bagaimana proses ketika user

melakukan *login* dan dilakukan autentikasi untuk mengetahui apakah *user* merupakan pelanggan atau admin. *Sequence diagram login* dapat dilihat pada Gambar 4.15 untuk *login* pelanggan dan Gambar 4.16 untuk *login* admin.



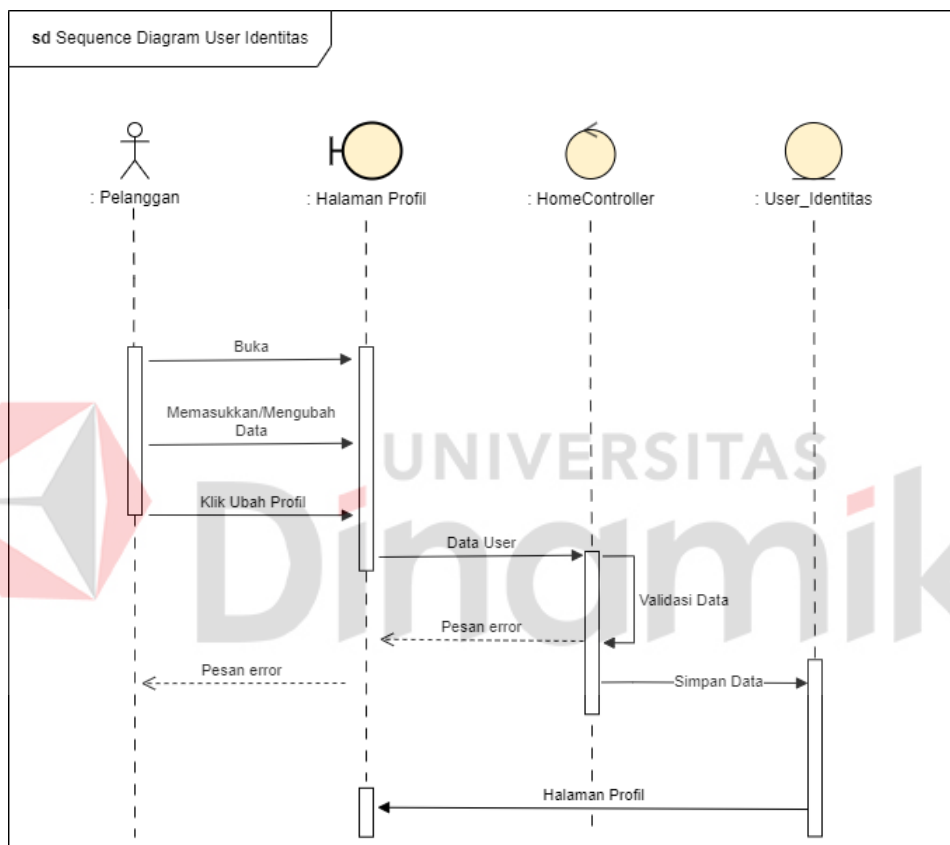
Gambar 4.15 *Sequence Diagram Login Pelanggan*



Gambar 4.16 *Sequence Diagram Login Admin*

### C. Sequence Diagram User Identitas

*Sequence diagram user identitas* digunakan untuk menjelaskan *activity diagram user identitas*. *Sequence diagram user identitas* menggambarkan bagaimana proses pelanggan ketika mengisi data alamat dan disimpan pada *database*. *Sequence diagram user identitas* dapat dilihat pada Gambar 4.17.

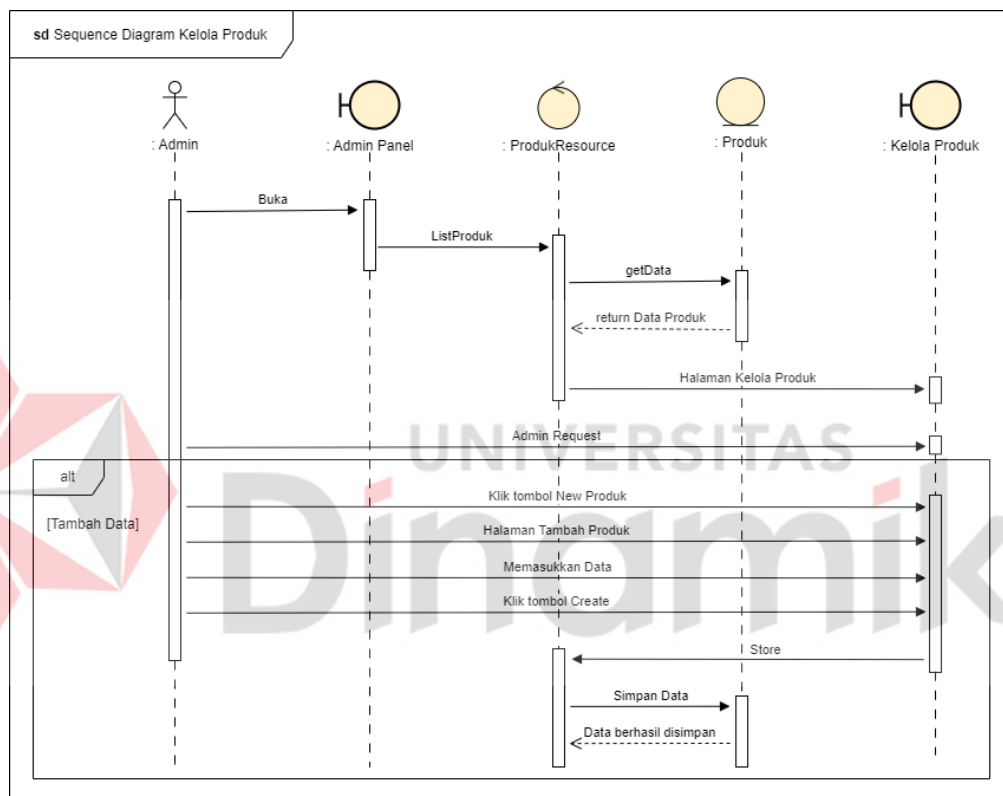


Gambar 4.17 *Sequence Diagram User Identitas*

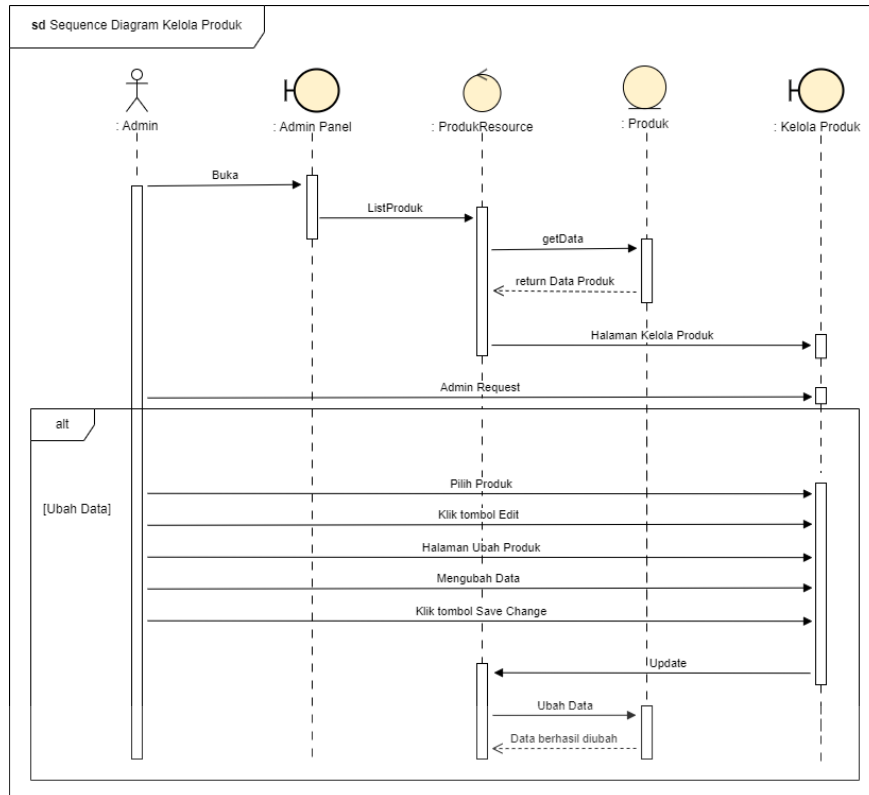
### D. Sequence Diagram Kelola Produk

*Sequence diagram kelola produk* digunakan untuk menjelaskan *activity diagram kelola produk*. *Sequence diagram kelola produk* terdiri dari tambah produk yang dapat dilihat pada Gambar 4.18, ubah produk yang dapat dilihat pada Gambar 4.19, dan hapus produk yang dapat dilihat pada Gambar 4.20 serta akan

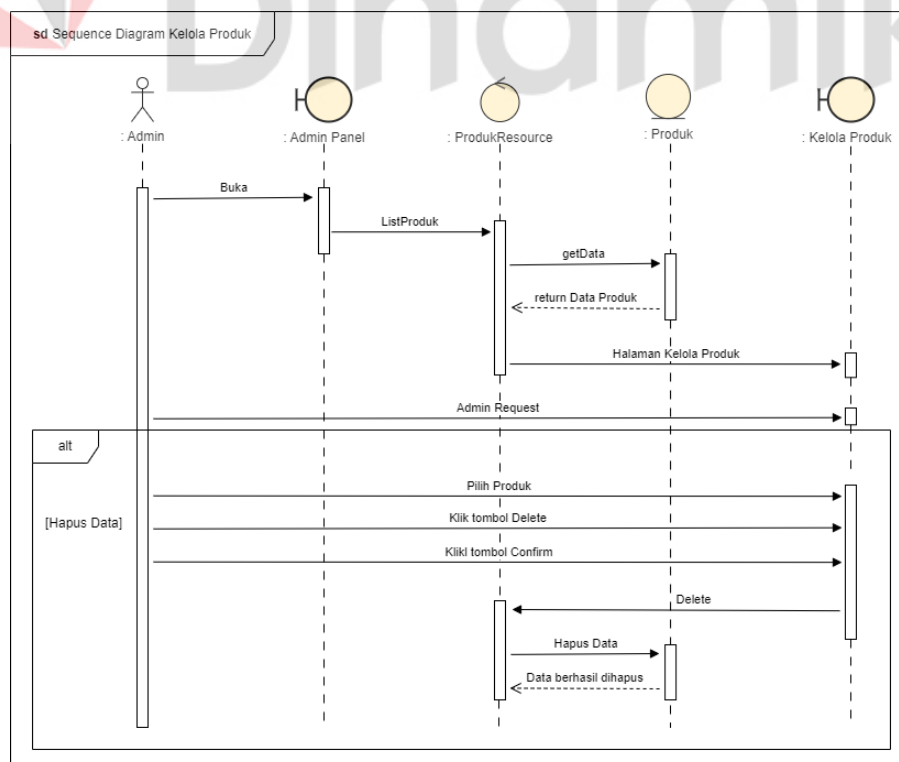
terintegrasi pada *database*. Data produk yang telah ditambahkan nantinya akan ditampilkan pada halaman di mana pelanggan dapat lihat dan melakukan pembelian. Data produk juga dapat diubah untuk menyesuaikan kembali data yang perlu diperbaiki. *Sequence diagram* kelola produk dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Tambah Produk



Gambar 4.19 Sequence Diagram Ubah Produk

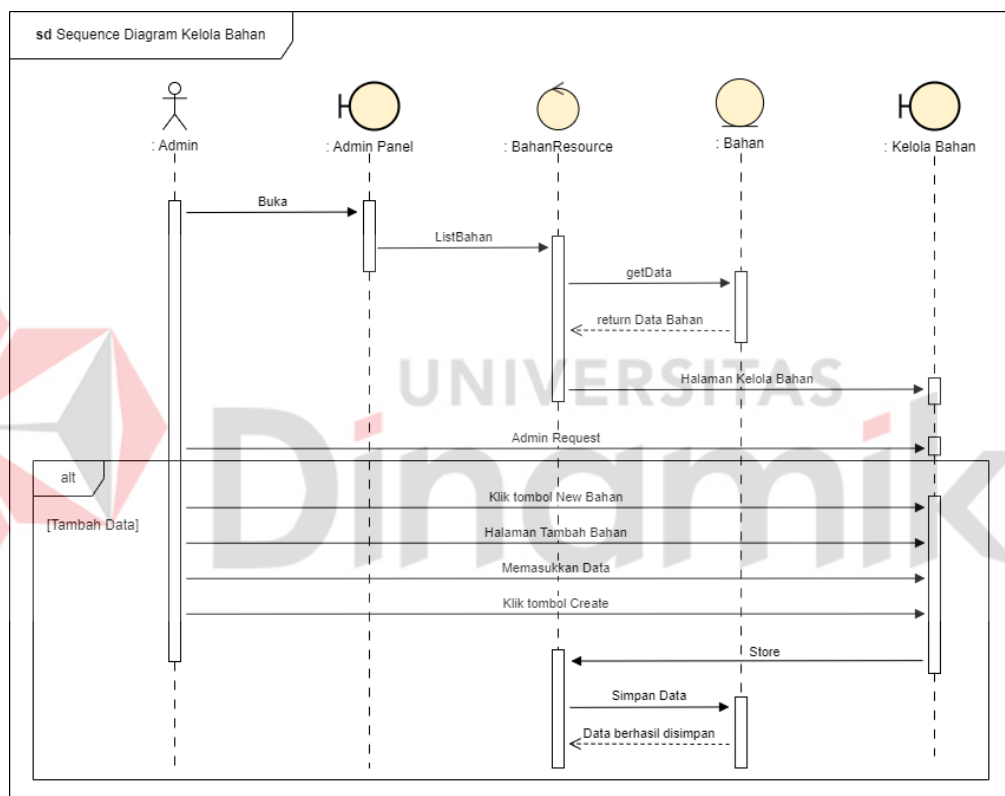


Gambar 4.20 Sequence Diagram Hapus Produk

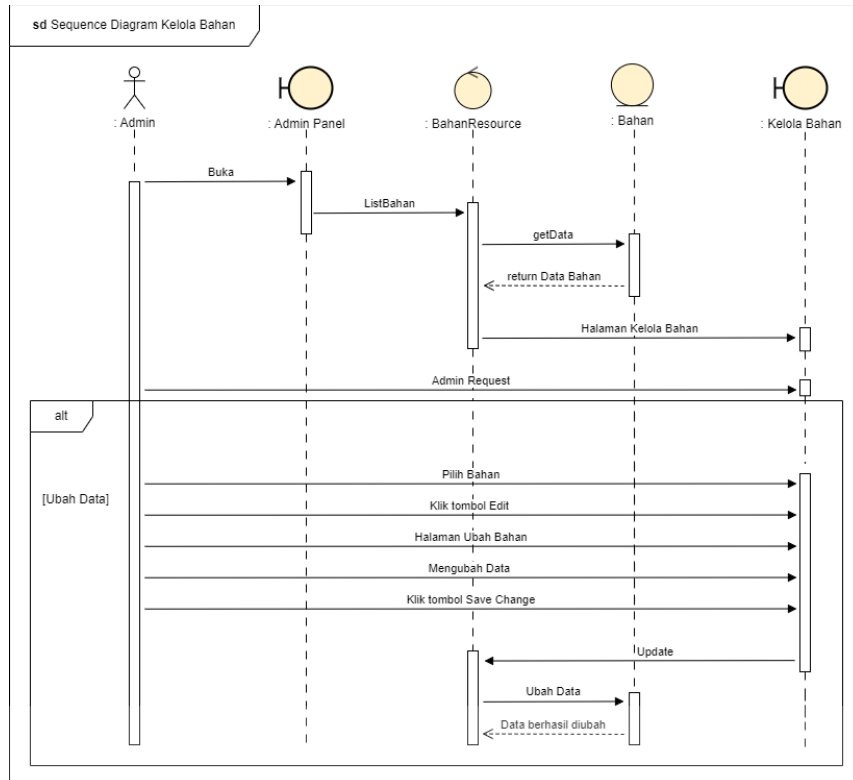


### E. Sequence Diagram Kelola Bahan

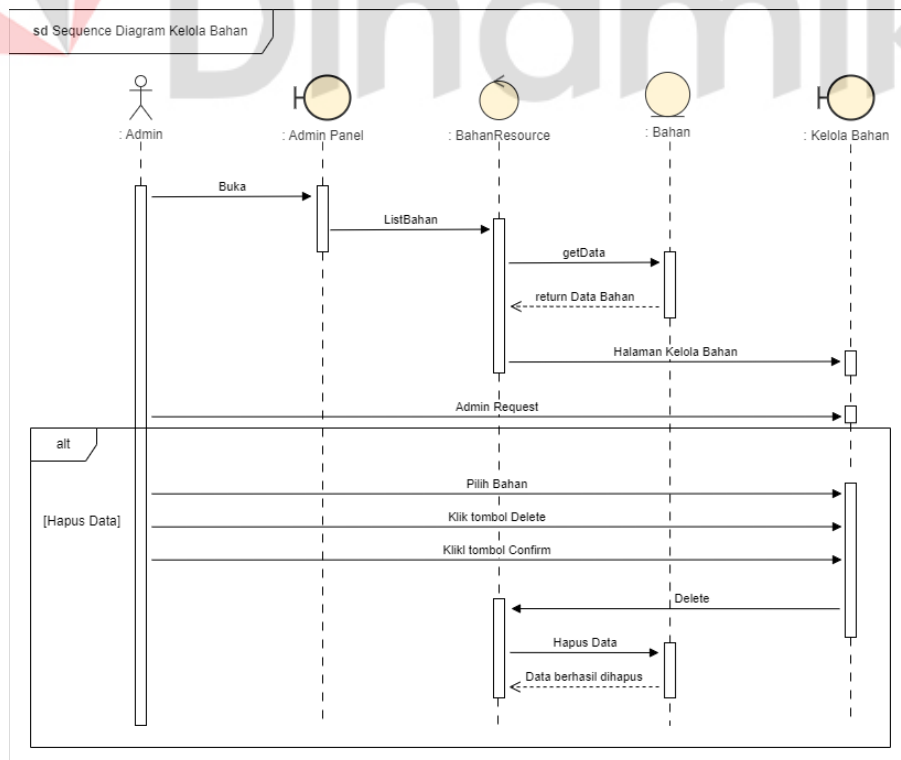
*Sequence diagram* kelola bahan digunakan untuk menjelaskan *activity diagram* kelola bahan. *Sequence diagram* kelola bahan terdiri dari tambah bahan yang dapat dilihat pada Gambar 4.21, ubah bahan yang dapat dilihat pada Gambar 4.22, dan hapus bahan yang dapat dilihat pada Gambar 4.23 serta akan terintegrasikan pada *database*. *Sequence diagram* kelola bahan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.21 *Sequence Diagram* Tambah Bahan



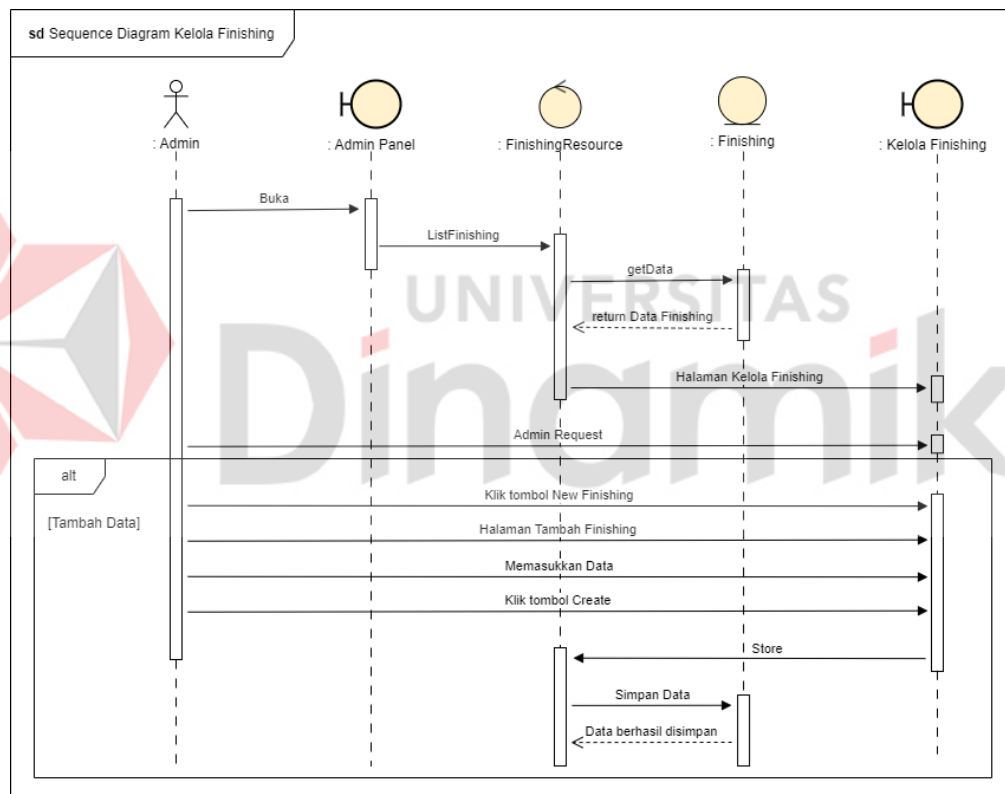
Gambar 4.22 Sequence Diagram Ubah Bahan



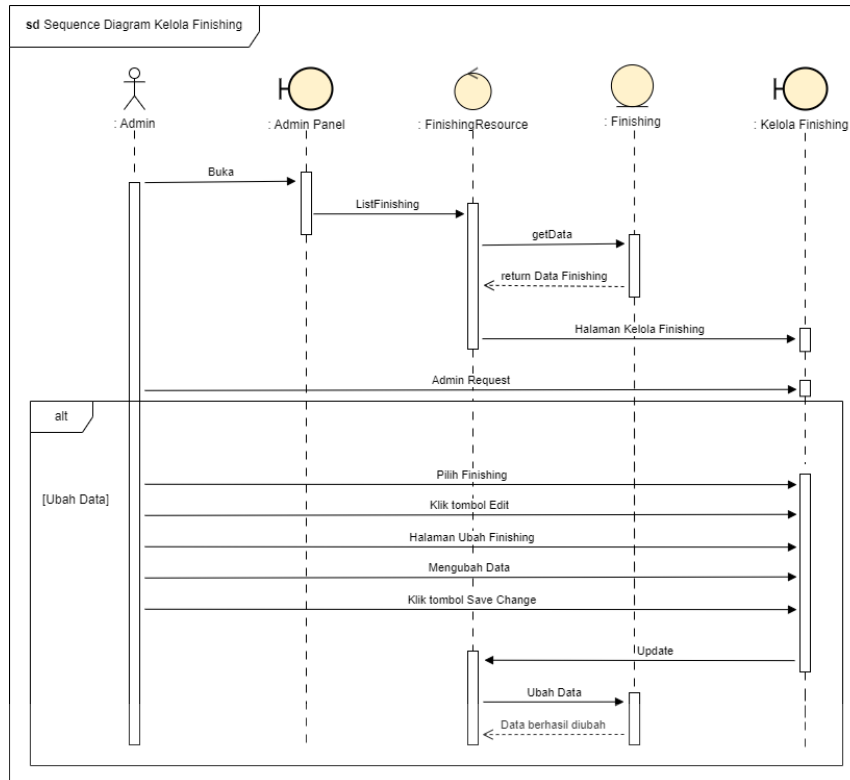
Gambar 4.23 Sequence Diagram Hapus Bahan

### F. Sequence Diagram Kelola Finishing

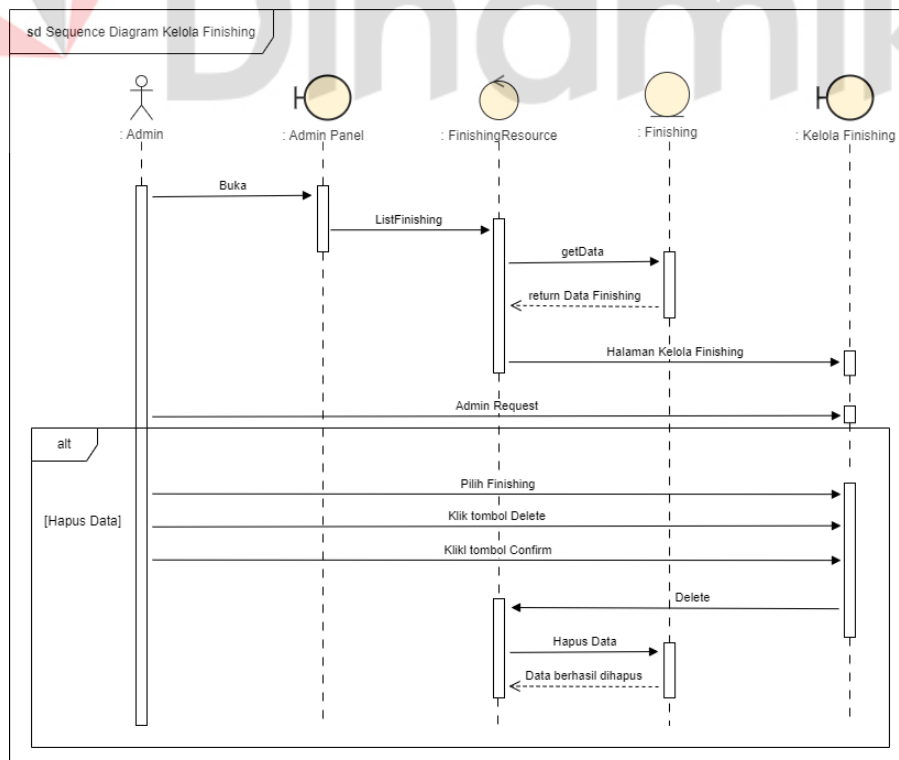
Sequence diagram kelola finishing digunakan untuk menjelaskan activity diagram kelola finishing. Sequence diagram kelola finishing terdiri dari tambah finishing yang dapat dilihat pada Gambar 4.24, ubah finishing yang dapat dilihat pada Gambar 4.25, dan hapus finishing yang dapat dilihat pada Gambar 4.26 serta akan terintegrasikan pada database. Sequence diagram kelola finishing dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.24 Sequence Diagram Tambah Finishing



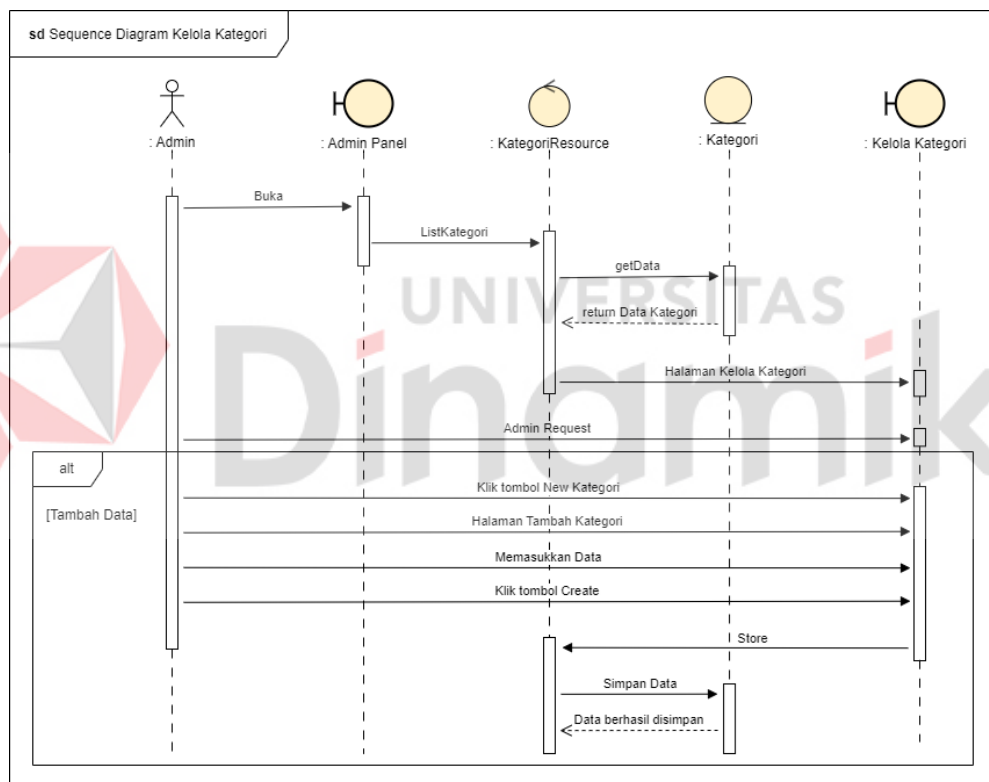
Gambar 4.25 Sequence Diagram Ubah Finishing



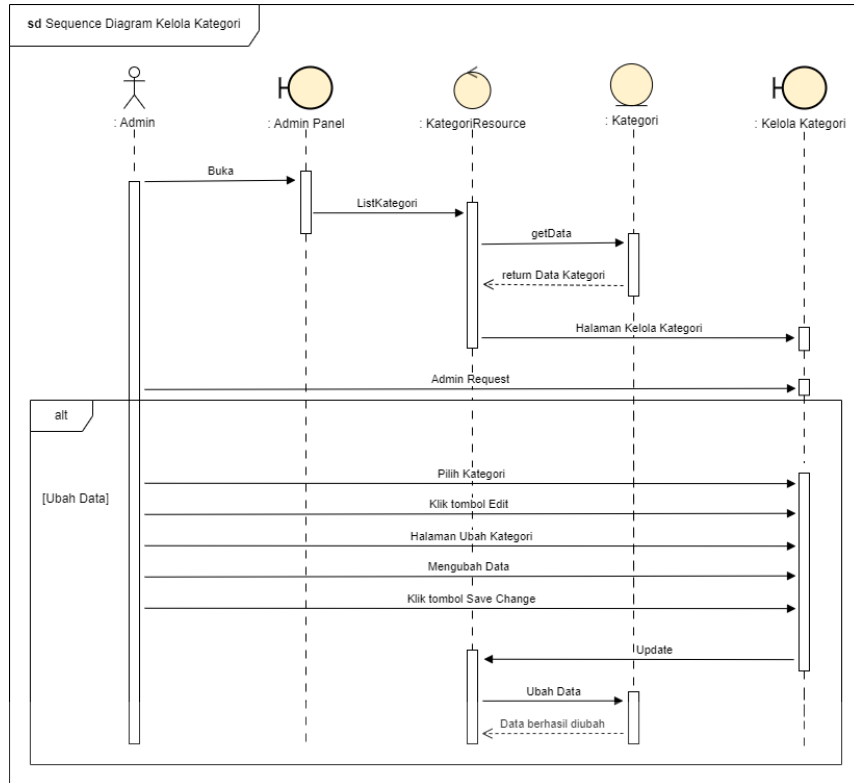
Gambar 4.26 Sequence Diagram Hapus Finishing

### G. Sequence Diagram Kelola Kategori

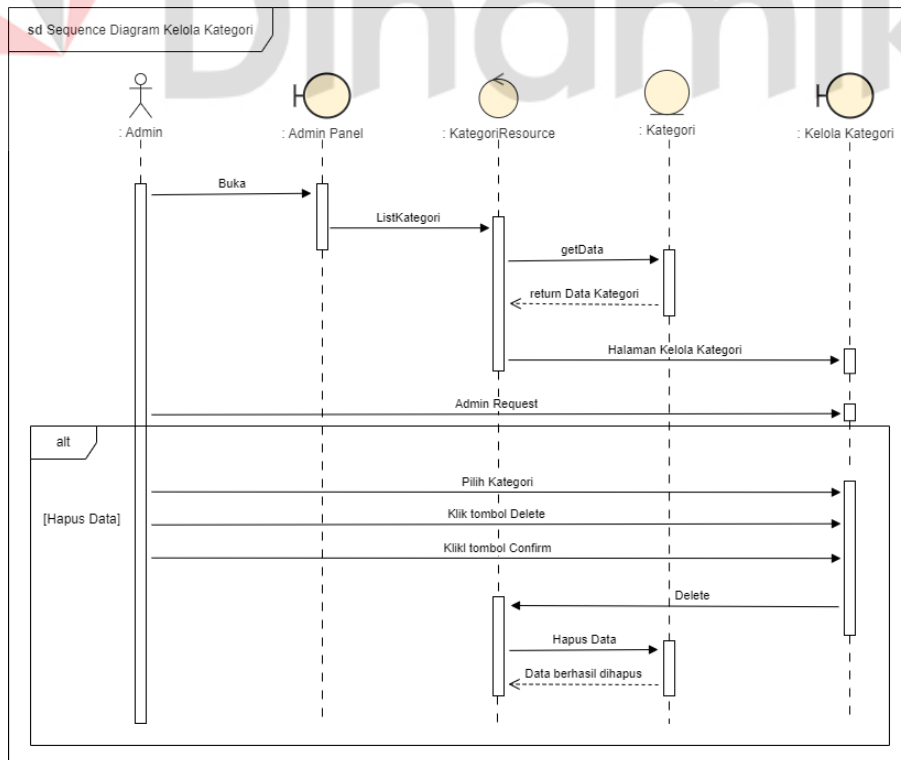
*Sequence diagram* kelola kategori digunakan untuk menjelaskan *activity diagram* kelola kategori. *Sequence diagram* kelola kategori terdiri dari tambah kategori yang dapat dilihat pada Gambar 4.27, ubah kategori yang dapat dilihat pada Gambar 4.28, dan hapus kategori yang dapat dilihat pada Gambar 4.29 serta akan terintegrasikan pada *database*. *Sequence diagram* kelola kategori dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.27 *Sequence Diagram* Tambah Kategori



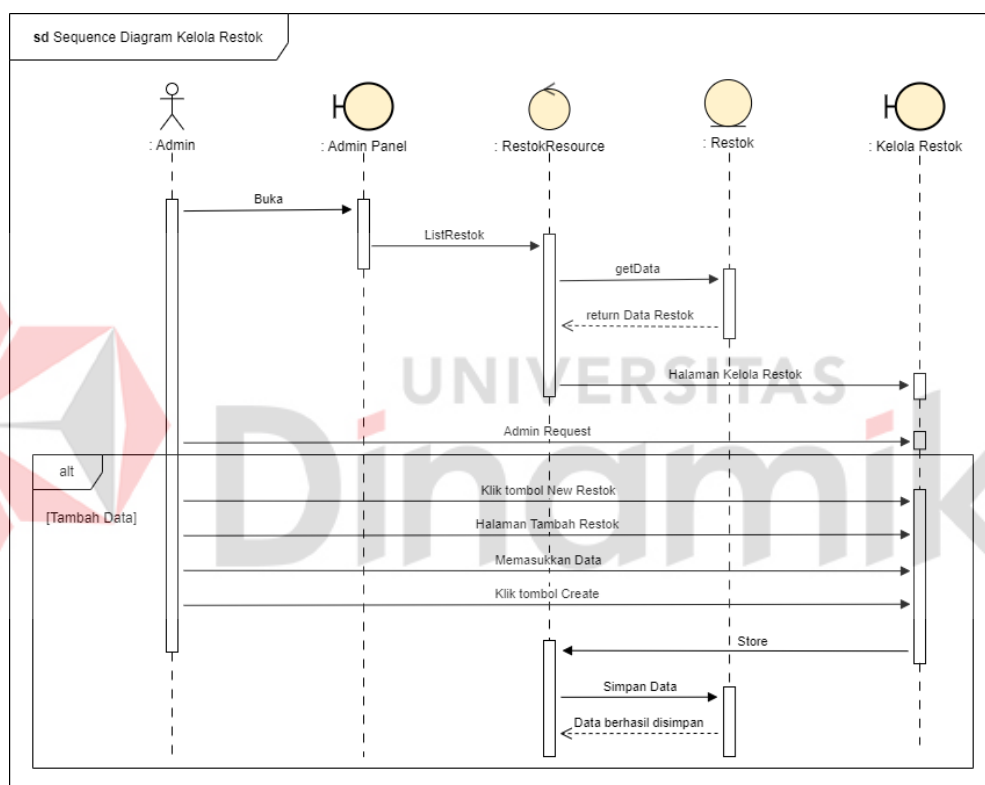
Gambar 4.28 Sequence Diagram Ubah Kategori



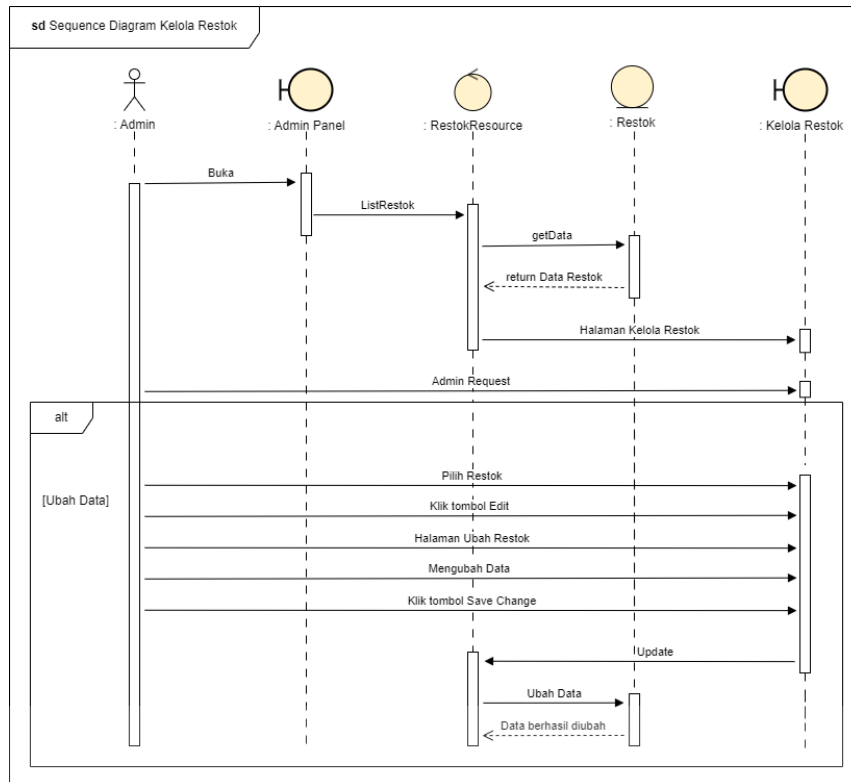
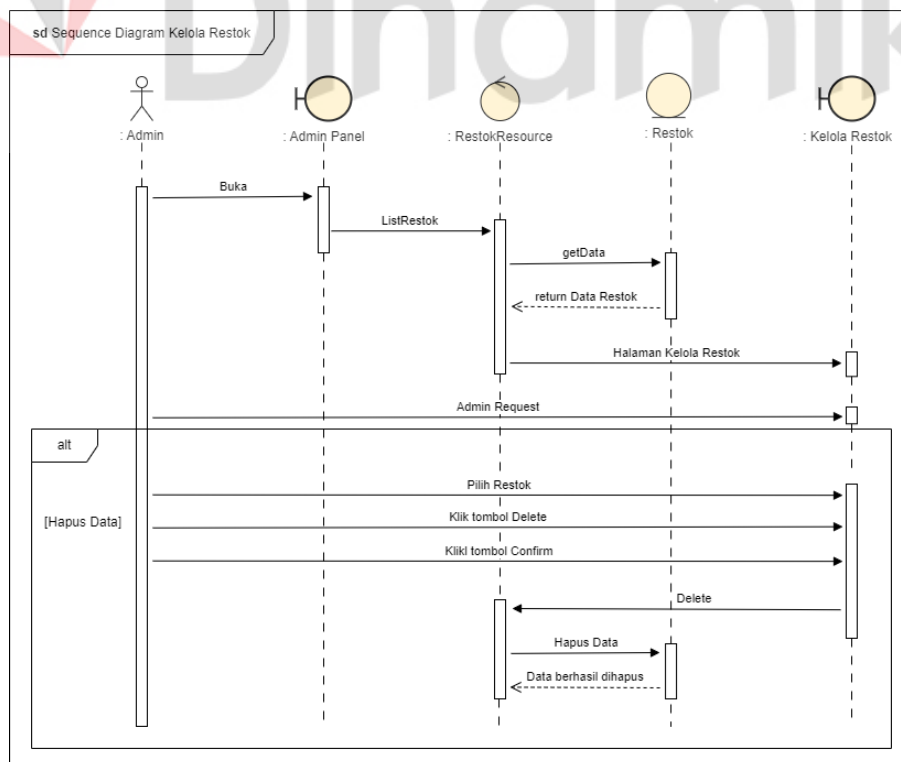
Gambar 4.29 Sequence Diagram Hapus Kategori

## H. Sequence Diagram Kelola Restok

*Sequence diagram* kelola restok digunakan untuk menjelaskan *activity diagram* kelola restok. *Sequence diagram* kelola restok terdiri dari tambah restok yang dapat dilihat pada Gambar 4.30, ubah restok yang dapat dilihat pada Gambar 4.31, dan hapus restok yang dapat dilihat pada Gambar 4.32 serta akan terintegrasikan pada *database*. *Sequence diagram* kelola restok dapat dilihat pada gambar berikut.



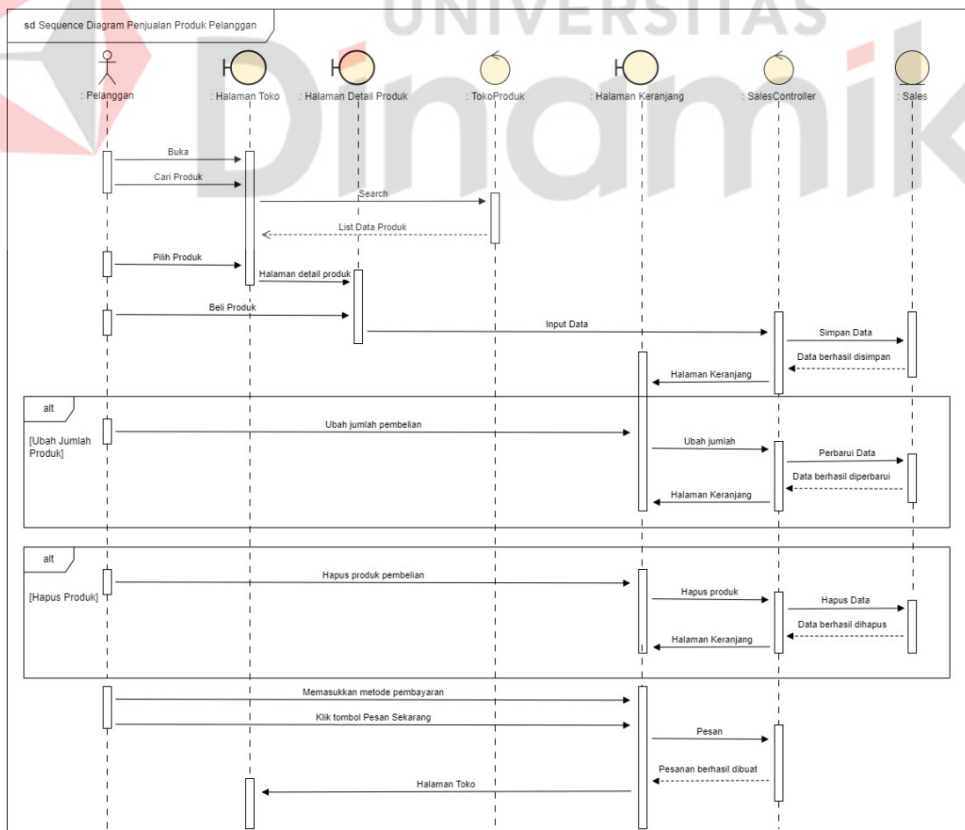
Gambar 4.30 *Sequence Diagram* Tambah Restok

Gambar 4.31 *Sequence Diagram* Ubah RestokGambar 4.32 *Sequence Diagram* Hapus Restok

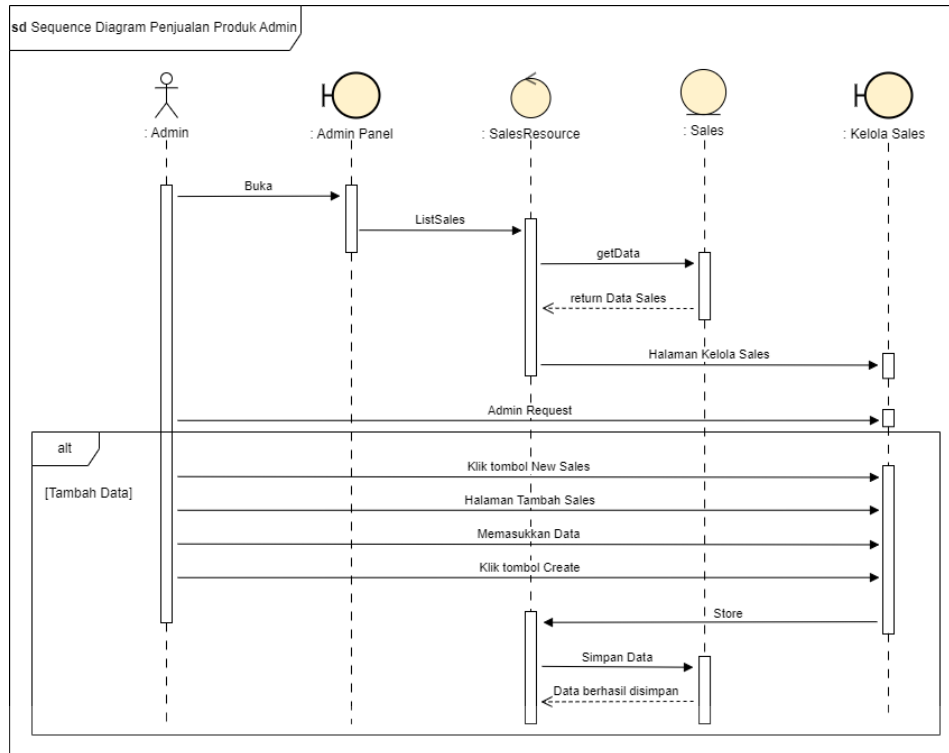


## I. Sequence Diagram Penjualan Produk

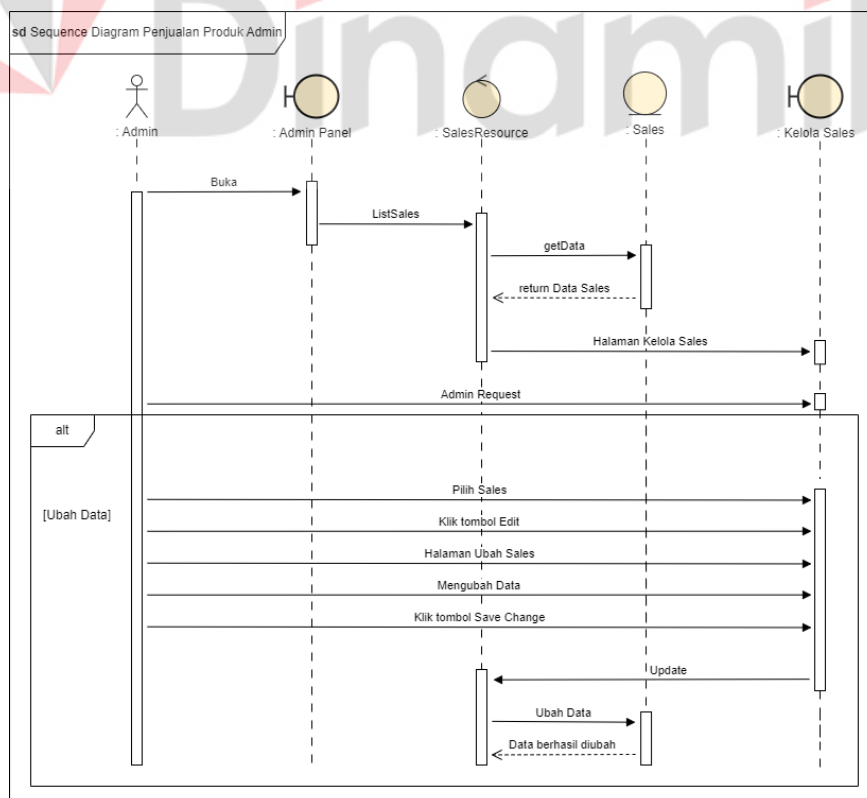
*Sequence diagram* penjualan produk digunakan untuk menjelaskan *activity diagram* penjualan produk. *Sequence diagram* penjualan produk memiliki dua (2) sudut pandang, yaitu pelanggan dan admin. Pelanggan hanya dapat memasukkan produk ke dalam keranjang, mengubah jumlah pembelian, dan menghapus produk dari keranjang yang dapat dilihat pada Gambar 4.33. Admin dapat melakukan tambah penjualan produk yang dapat dilihat pada Gambar 4.34, ubah penjualan produk yang dapat dilihat pada Gambar 4.35, dan hapus penjualan produk yang dapat dilihat pada Gambar 4.36, serta data penjualan produk akan terintegrasi dengan *database*. *Sequence diagram* penjualan produk dapat dilihat pada gambar berikut.



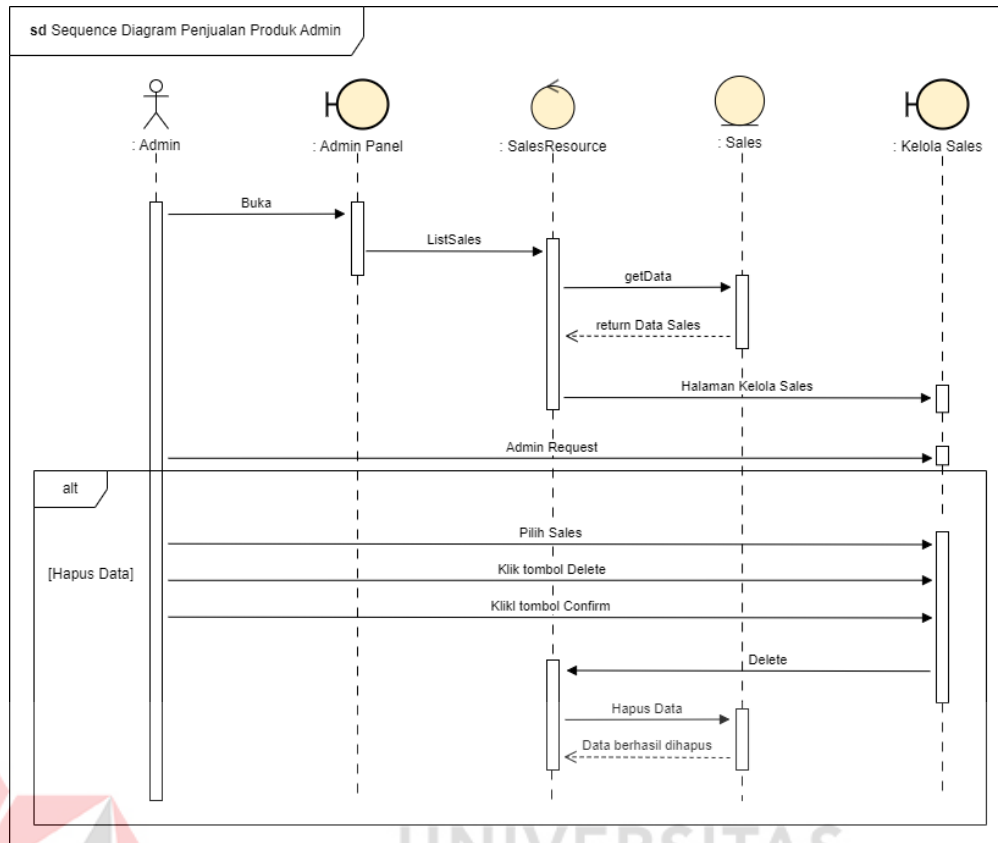
Gambar 4.33 Sequence Diagram Penjualan Produk Pelanggan



Gambar 4.34 Sequence Diagram Tambah Penjualan Produk Admin



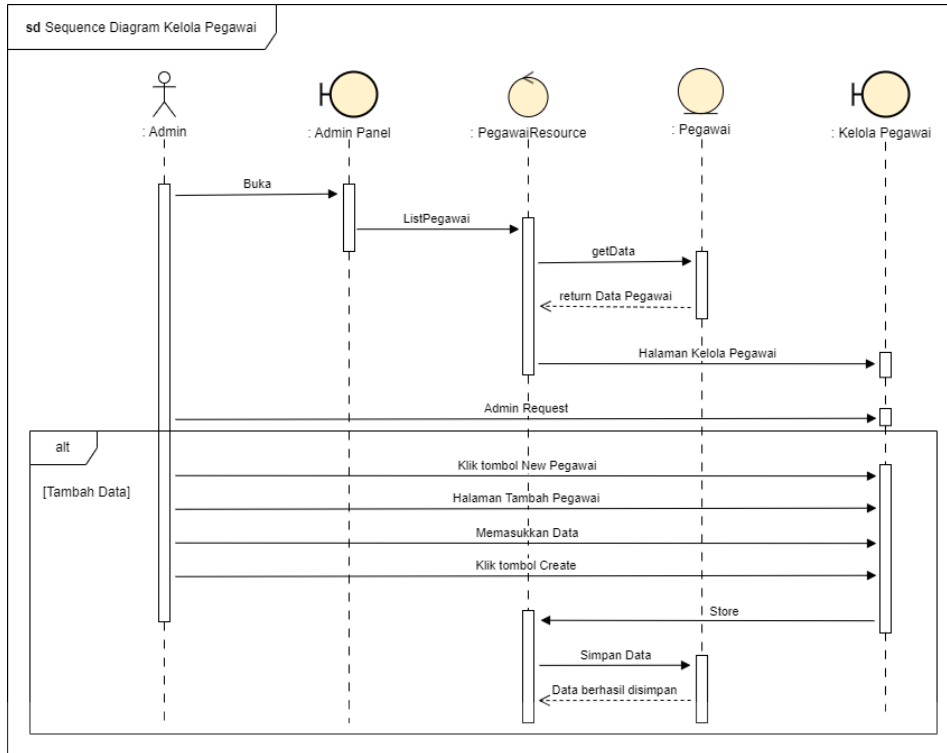
Gambar 4.35 Sequence Diagram Ubah Penjualan Produk Admin



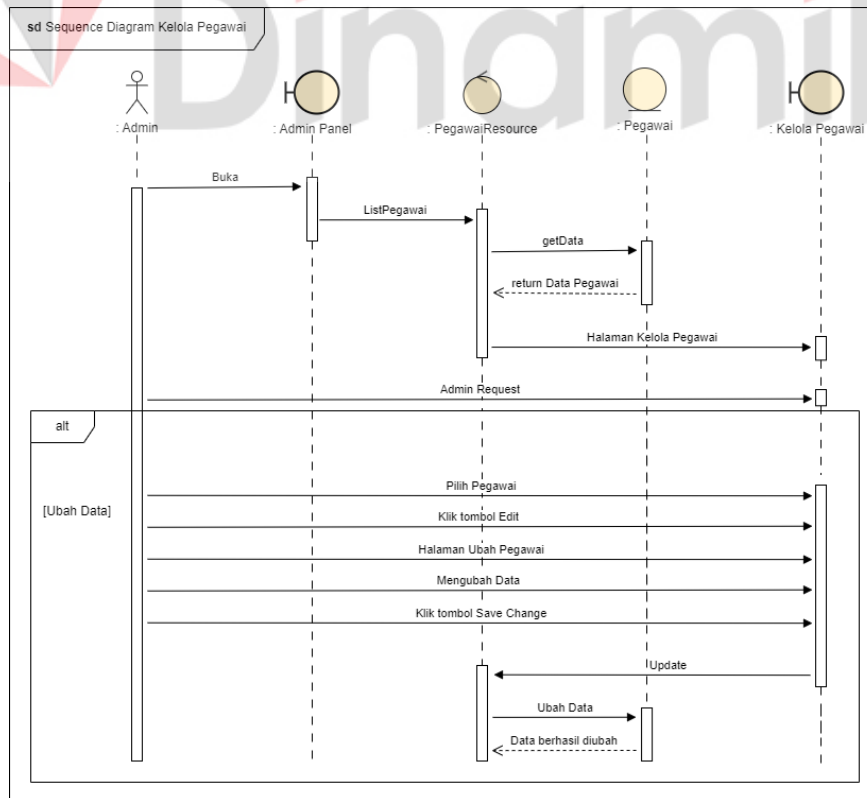
Gambar 4.36 *Sequence Diagram* Hapus Penjualan Produk Admin

## J. *Sequence Diagram* Kelola Pegawai

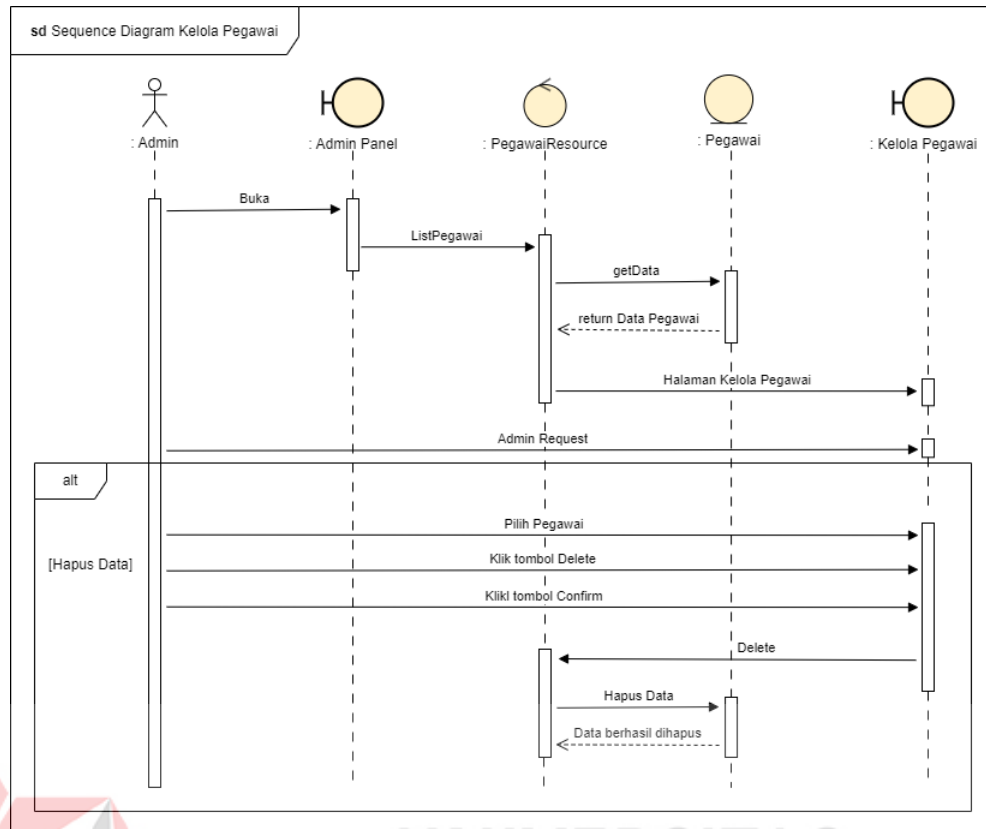
*Sequence diagram* kelola pegawai digunakan untuk menjelaskan *activity diagram* kelola pegawai. *Sequence diagram* kelola pegawai terdiri dari tambah pegawai yang dapat dilihat pada Gambar 4.37, ubah pegawai yang dapat dilihat pada Gambar 4.38, dan hapus pegawai yang dapat dilihat pada Gambar 4.39 serta akan terintegrasikan pada *database*. *Sequence diagram* kelola pegawai dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.37 Sequence Diagram Tambah Pegawai



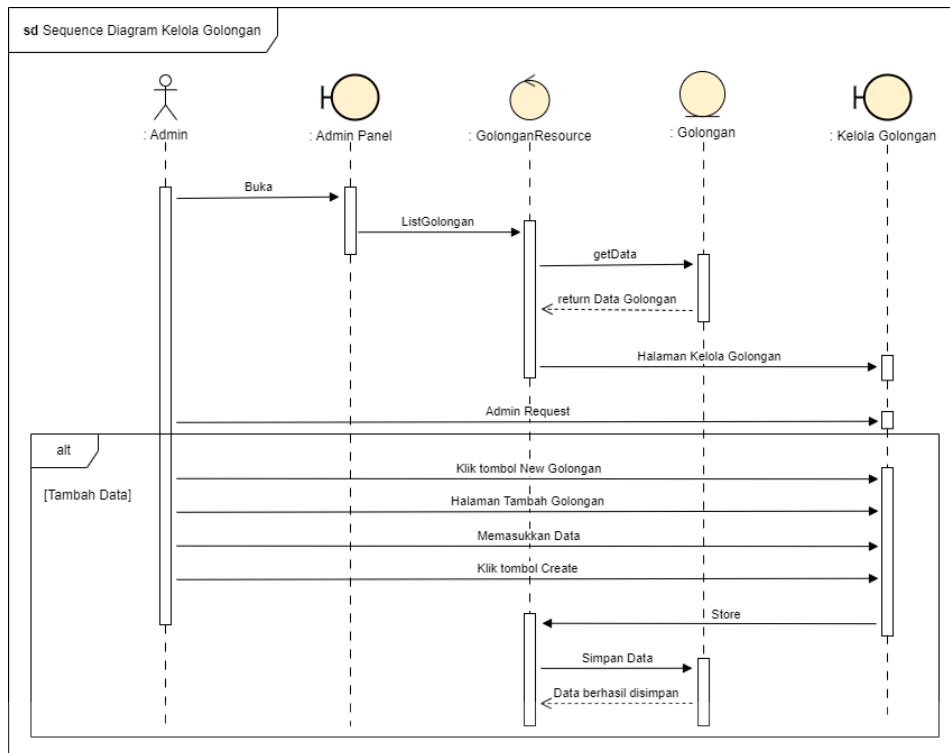
Gambar 4.38 Sequence Diagram Ubah Pegawai



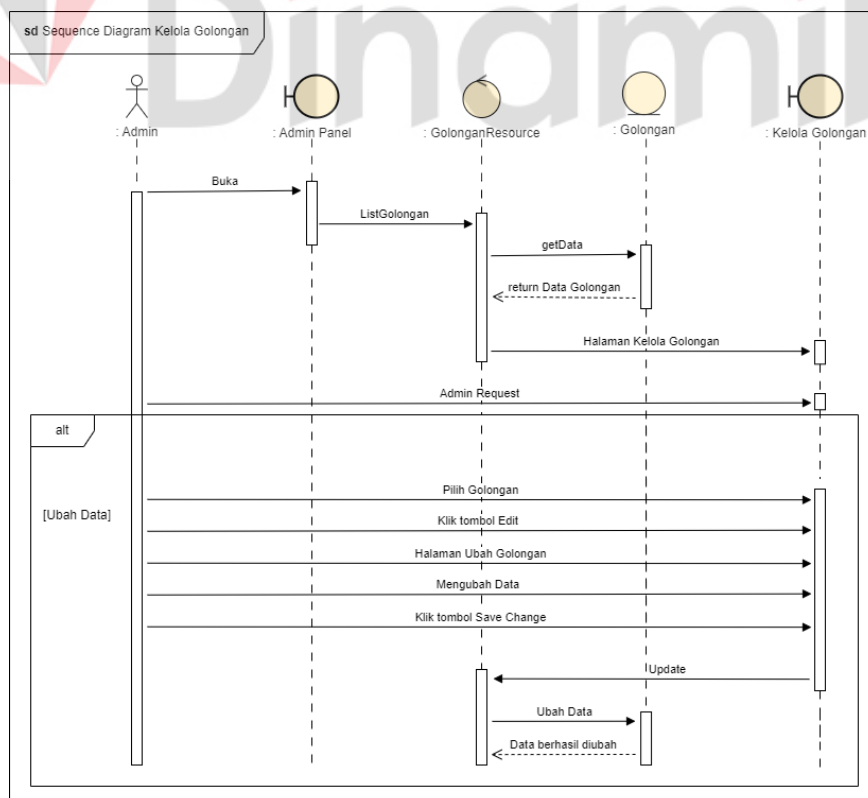
Gambar 4.39 *Sequence Diagram* Hapus Pegawai

### K. *Sequence Diagram* Kelola Golongan

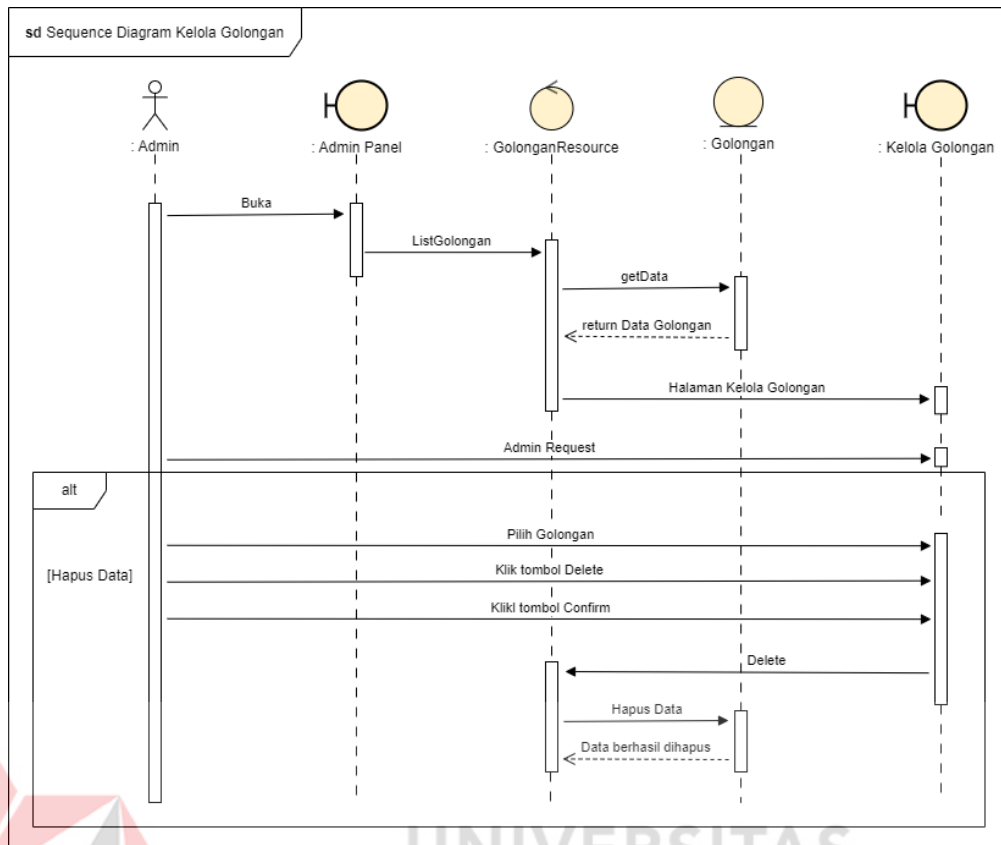
*Sequence diagram* kelola golongan digunakan untuk menjelaskan *activity diagram* kelola golongan. *Sequence diagram* kelola golongan terdiri dari tambah golongan yang dapat dilihat pada Gambar 4.40, ubah golongan yang dapat dilihat pada Gambar 4.41, dan hapus golongan yang dapat dilihat pada Gambar 4.42 serta akan terintegrasi pada *database*. *Sequence diagram* kelola golongan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.40 Sequence Diagram Tambah Golongan



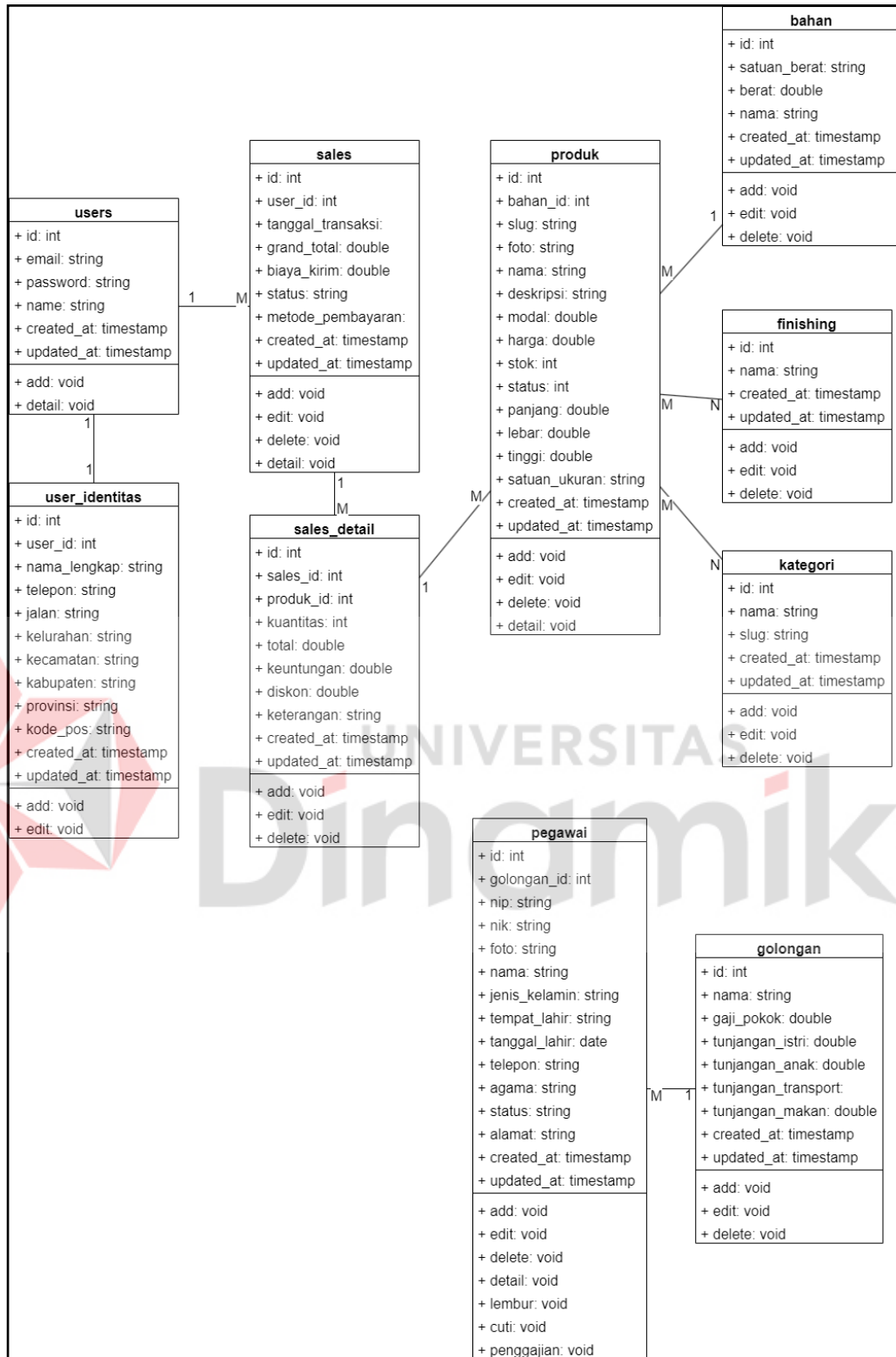
Gambar 4.41 Sequence Diagram Ubah Golongan



Gambar 4.42 Sequence Diagram Hapus Golongan

#### 4.2.4. Class Diagram

Pada pemodelan data dapat digambarkan dengan *class diagram* yang telah disusun seperti gambar di bawah. Tujuan dari penyusunan *class diagram* adalah untuk menjelaskan fungsi dan kebutuhan data pada aplikasi. Untuk *Class Diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.43.



Gambar 4.43 Class Diagram



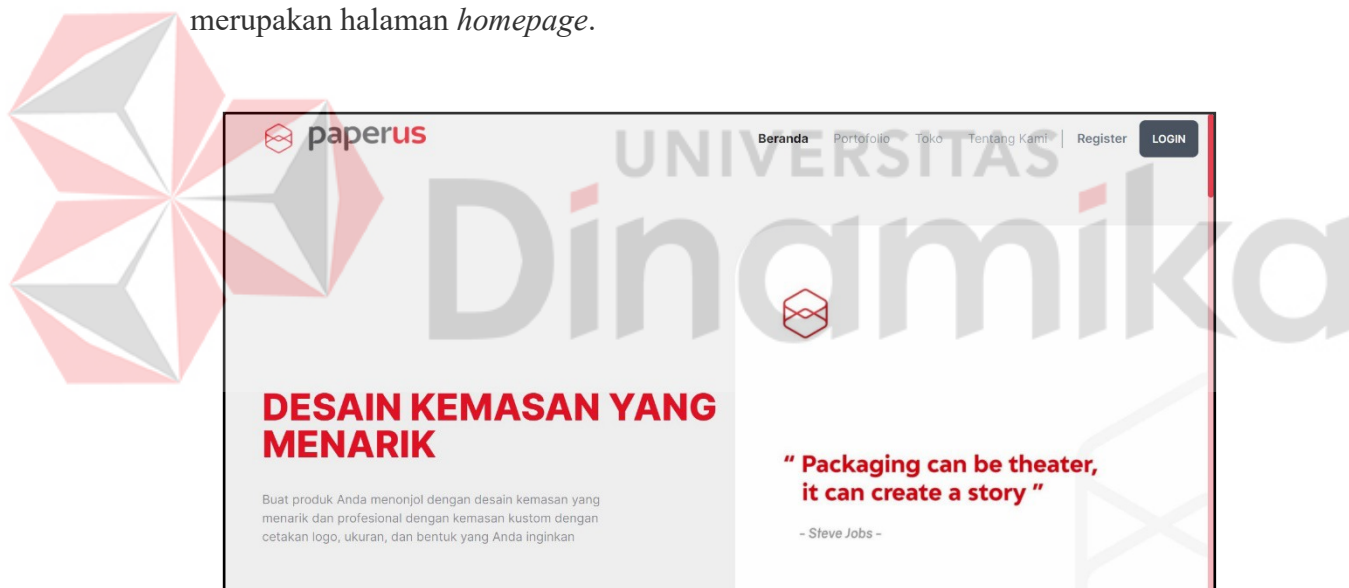
### 4.3. Pengembangan Sistem

Pada tahapan ketiga adalah pengembangan sistem yang menjadi penerjemah hasil dan perancangan *website e-commerce* Paperus ke dalam bentuk kode program. Dalam implementasinya menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework Laravel* dan *database MySQL* sebagai media penyimpanan data.

#### 4.3.1. Implementasi Sistem

##### A. Halaman *Homepage*

Halaman *homepage* merupakan halaman awal yang akan dilihat pertama kali oleh *user* atau pengunjung yang dapat dilihat pada Gambar 4.44. Berikut merupakan halaman *homepage*.



Gambar 4.44 Halaman *Homepage*

##### B. Halaman Portofolio

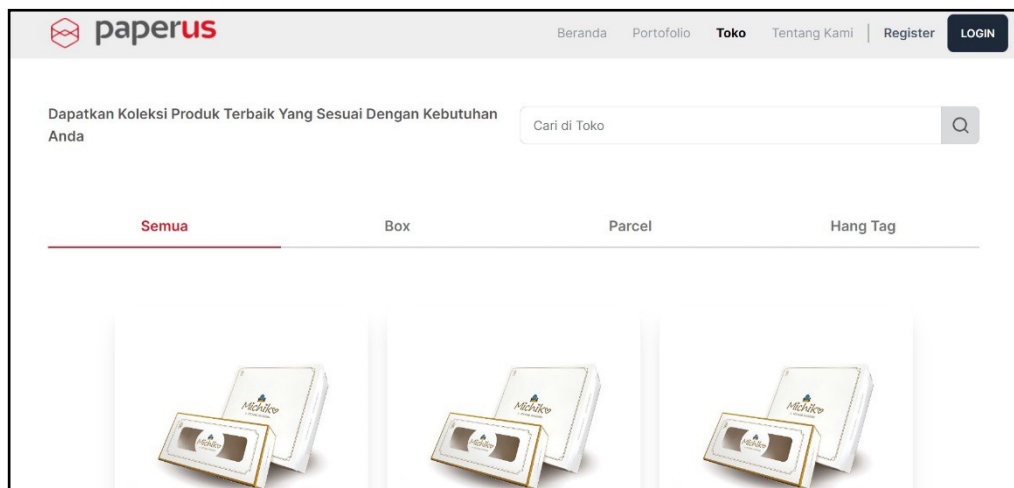
Halaman portofolio berisi tentang produk-produk yang pernah dijualkan seperti pada Gambar 4.45, supaya pengunjung dapat mengetahui produk apa saja yang pernah dijualkan. Berikut merupakan halaman portofolio.



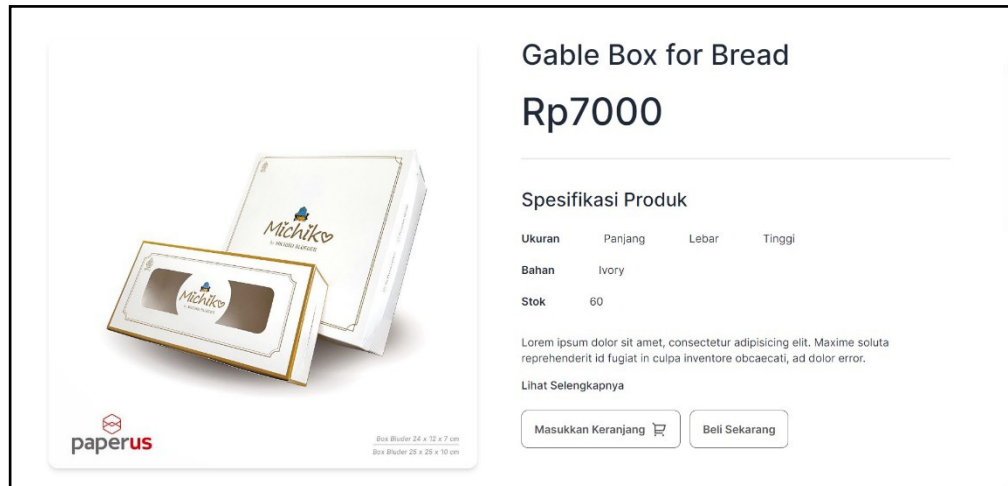
Gambar 4.45 Halaman Portofolio

### C. Halaman Toko

Halaman toko berisi tentang produk yang dijual atau dapat dibidang etalase toko. Pengguna juga dapat melakukan pencarian produk yang akan dicari. Pada halaman ini juga pengguna dapat melakukan pembelian produk dengan cara menuju detail produk dan menekan tombol beli sekarang atau masukkan keranjang seperti pada Gambar 4.47. Untuk halaman toko dapat dilihat pada Gambar 4.46



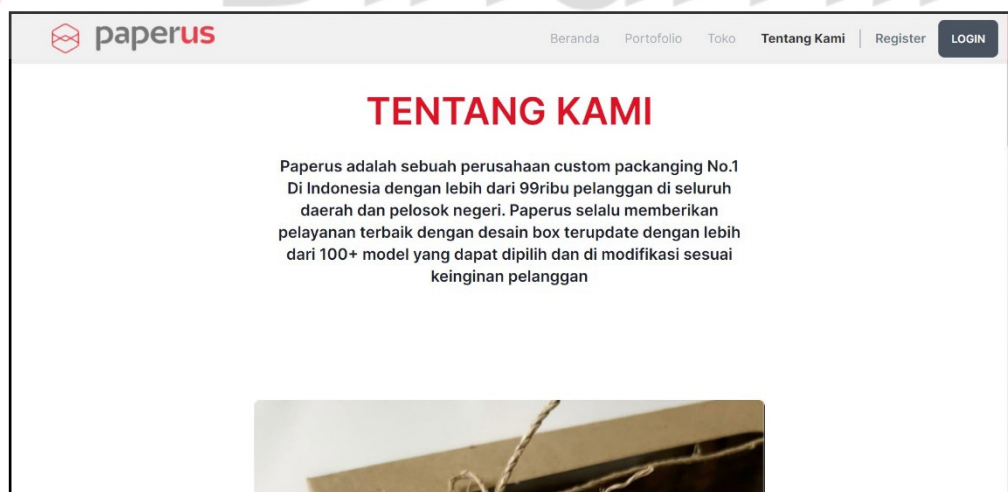
Gambar 4.46 Halaman Toko



Gambar 4.47 Halaman Detail Produk

#### D. Halaman Tentang Kami

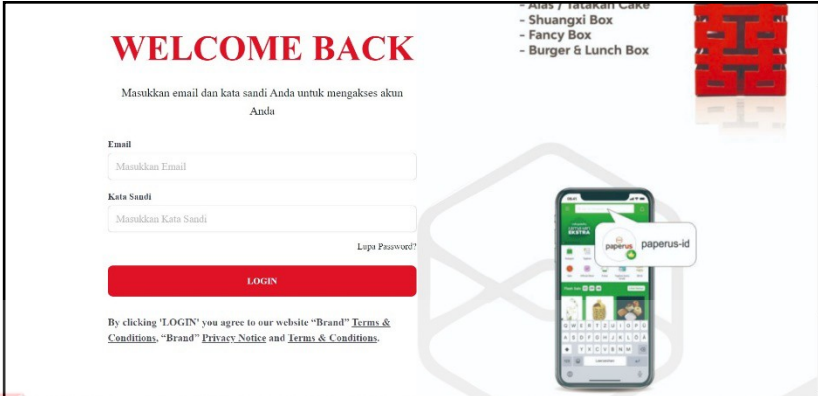
Halaman tentang kami berisi informasi terkait perusahaan, agar pengguna dapat mengenali perusahaan lebih banyak. Halaman ini juga berisikan informasi tentang penjualan dan testimonial dari pelanggan yang dapat dilihat pada Gambar 4.48. Berikut merupakan halaman tentang kami.



Gambar 4.48 Halaman Tentang Kami

### E. Halaman Login

Halaman *login* digunakan untuk memasukkan email dan *password* pengguna agar dapat melakukan transaksi, atau admin yang akan menuju admin panel. Halaman *login* apabila pengunjung sudah memiliki akun dapat dilihat pada Gambar 4.49

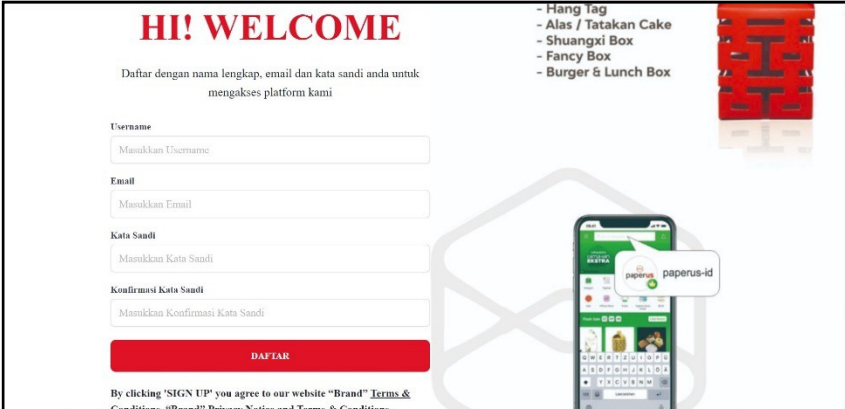


The screenshot shows a login page with the heading "WELCOME BACK" in red. Below the heading, it says "Masukkan email dan kata sandi Anda untuk mengakses akun Anda". There are two input fields: "Email" with the placeholder "Masukkan Email" and "Kata Sandi" with the placeholder "Masukkan Kata Sandi". A "Lupa Password?" link is located to the right of the password field. A red "LOGIN" button is positioned below the input fields. At the bottom, there is a disclaimer: "By clicking 'LOGIN' you agree to our website 'Brand' Terms & Conditions, 'Brand' Privacy Notice and Terms & Conditions." On the right side, there is a list of products: "Alas / Tatakan Cake", "Shuangxi Box", "Fancy Box", and "Burger & Lunch Box". A red decorative element is also visible. In the background, there is a smartphone displaying the "paperus-id" app interface.

Gambar 4.49 Halaman *Login*

### F. Halaman Register

Halaman *register* digunakan untuk pengunjung yang belum memiliki akun agar dapat melakukan pembelian produk. Halaman *register* apabila pengunjung belum memiliki akun dapat dilihat pada Gambar 4.50

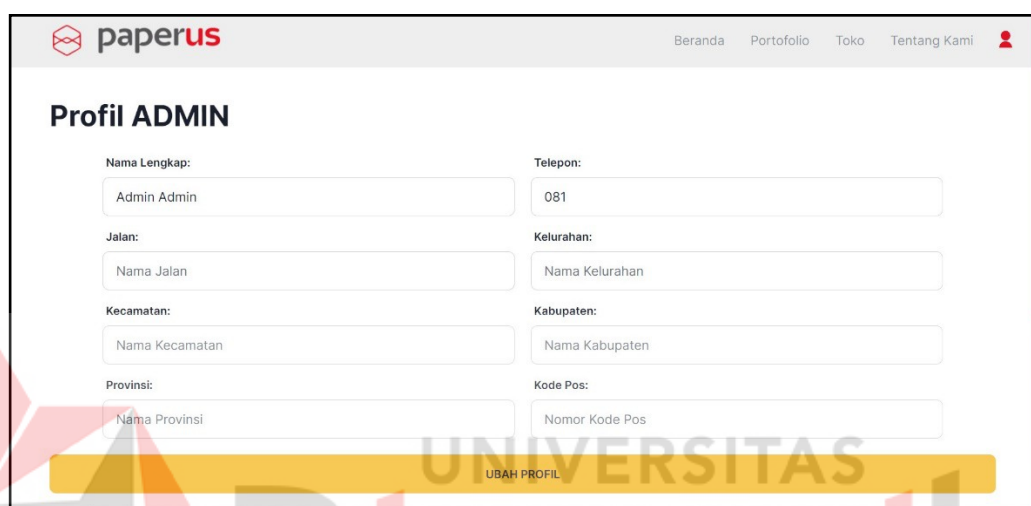


The screenshot shows a register page with the heading "HI! WELCOME" in red. Below the heading, it says "Daftar dengan nama lengkap, email dan kata sandi anda untuk mengakses platform kami". There are four input fields: "Username" with the placeholder "Masukkan Username", "Email" with the placeholder "Masukkan Email", "Kata Sandi" with the placeholder "Masukkan Kata Sandi", and "Konfirmasi Kata Sandi" with the placeholder "Masukkan Konfirmasi Kata Sandi". A red "DAFTAR" button is positioned below the input fields. At the bottom, there is a disclaimer: "By clicking 'SIGN UP' you agree to our website 'Brand' Terms & Conditions, 'Brand' Privacy Notice and Terms & Conditions." On the right side, there is a list of products: "Hang Tag", "Alas / Tatakan Cake", "Shuangxi Box", "Fancy Box", and "Burger & Lunch Box". A red decorative element is also visible. In the background, there is a smartphone displaying the "paperus-id" app interface.

Gambar 4.50 Halaman *Register*

## G. Halaman Profil

Halaman profil digunakan pengguna yang sudah memiliki akun untuk mengisi data alamat secara lengkap yang dapat dilihat pada Gambar 4.51. Alamat pengguna dibutuhkan untuk dapat dilakukan pengiriman produk. Berikut merupakan halaman profil.



The screenshot shows the 'Profil ADMIN' page on the 'paperus' website. The page has a navigation bar with 'Beranda', 'Portofolio', 'Toko', and 'Tentang Kami'. The main content area is titled 'Profil ADMIN' and contains the following fields:

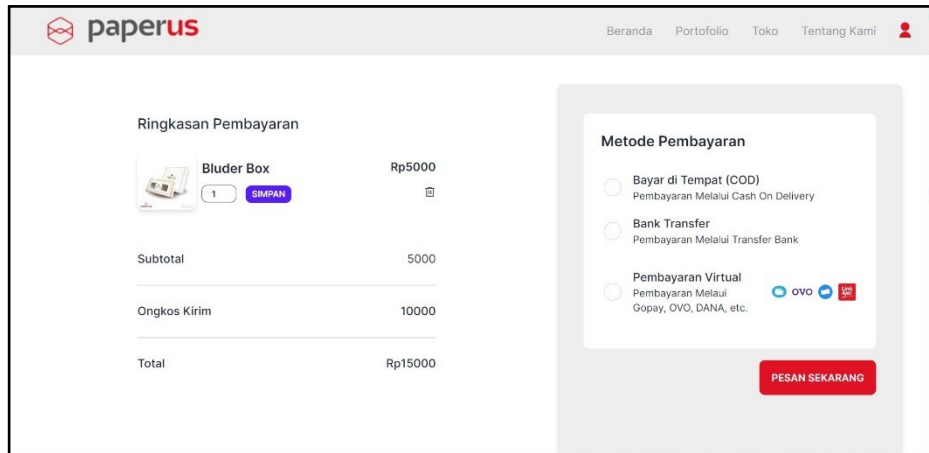
Nama Lengkap:	Admin Admin	Telepon:	081
Jalan:	Nama Jalan	Kelurahan:	Nama Kelurahan
Kecamatan:	Nama Kecamatan	Kabupaten:	Nama Kabupaten
Provinsi:	Nama Provinsi	Kode Pos:	Nomor Kode Pos

At the bottom of the form is a yellow button labeled 'UBAH PROFIL'.

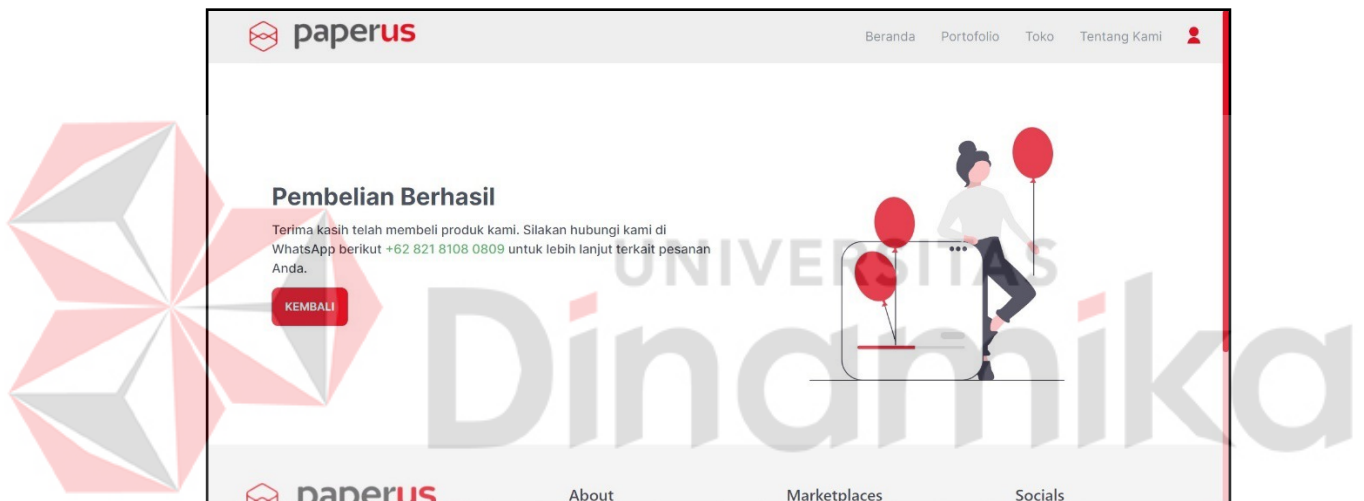
Gambar 4.51 Halaman Profil

## H. Halaman Keranjang

Halaman keranjang digunakan untuk menyimpan pesanan dan *checkout* pesanan bagi pelanggan sebelum konfirmasi pesanan seperti pada Gambar 4.52. Pada halaman ini juga digunakan untuk mengubah jumlah produk yang akan dibeli. Apabila pengguna sudah memesan maka akan diarahkan menuju halaman setelah memesan seperti Gambar 4.53. Berikut merupakan halaman keranjang dan halaman setelah memesan produk.



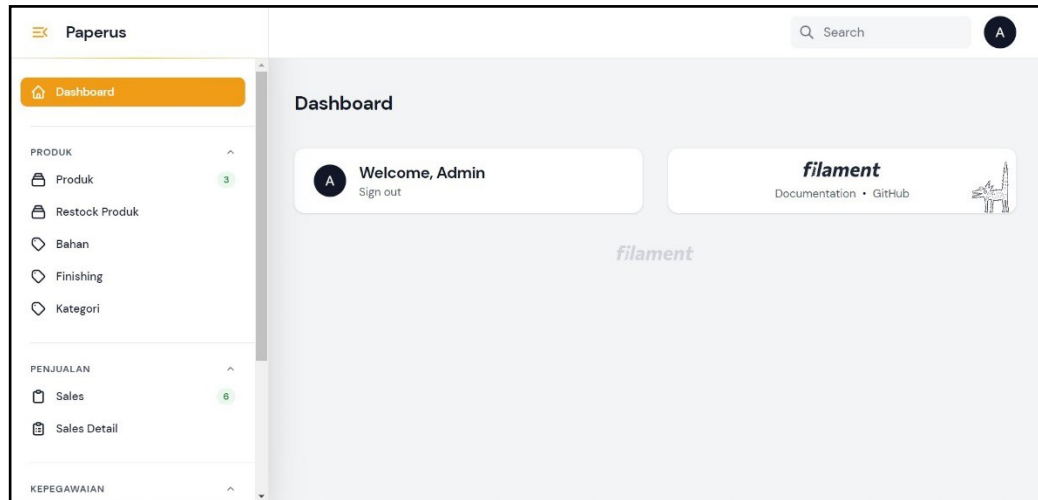
Gambar 4.52 Halaman Keranjang



Gambar 4.53 Halaman Setelah Memesan

## I. Halaman Admin Panel

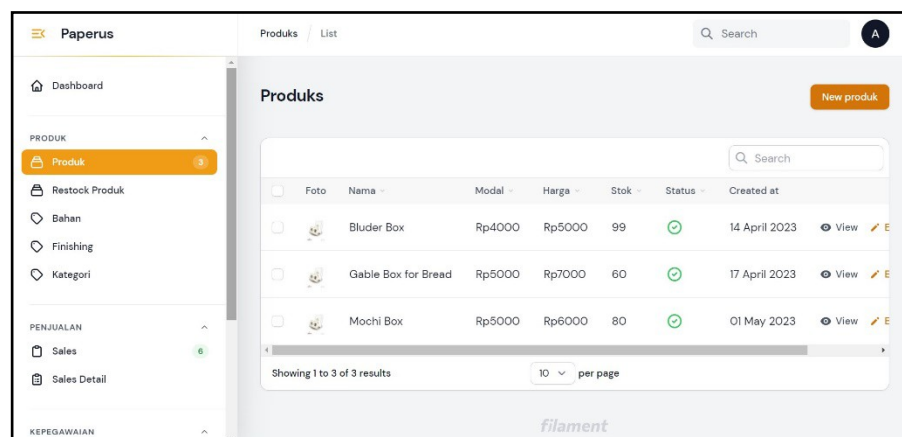
Halaman admin panel merupakan halaman awal yang berfungsi untuk mengelola berbagai data dan hanya diakses oleh admin. Setelah pengguna yang memiliki peran admin melakukan *login*, pengguna dapat menuju halaman admin panel seperti Gambar 4.54. Berikut merupakan halaman admin panel.



Gambar 4.54 Halaman Admin Panel

## J. Halaman Kelola Produk dan Relasi Produk

Halaman kelola produk dan relasi produk (bahan, *finishing*, kategori) berfungsi untuk mengelola data, seperti tambah, ubah, dan hapus. Halaman ini dikelola oleh admin perusahaan. Untuk kelola produk dapat dilihat pada Gambar 4.55 dan Gambar 4.56 untuk menambahkan produk. Untuk kelola bahan dapat dilihat pada Gambar 4.57. Untuk kelola *finishing* dapat dilihat pada Gambar 4.58. Untuk kelola kategori dapat dilihat pada Gambar 4.59. Berikut merupakan halaman kelola produk dan relasi produk.



Gambar 4.55 Halaman Kelola Produk

Gambar 4.56 Halaman Tambah Produk

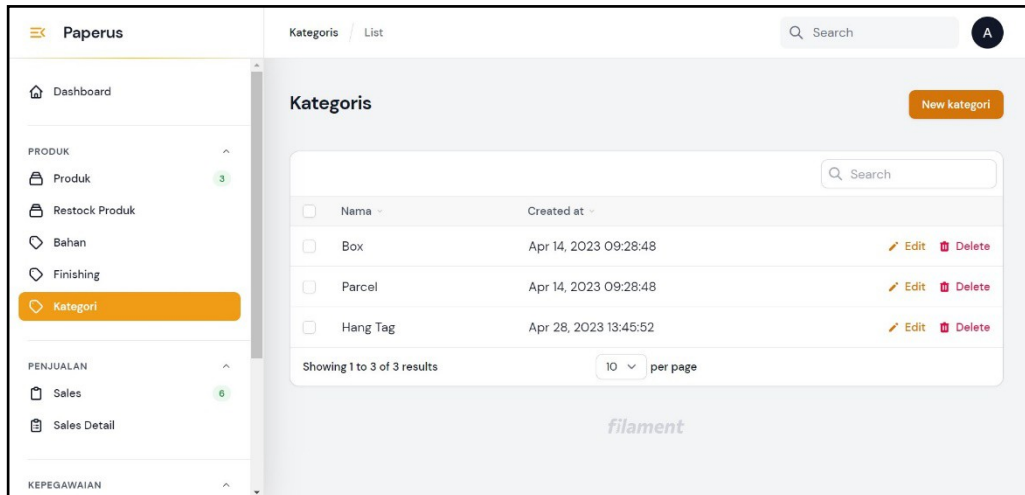
Nama	Berat	Satuan berat	Created at	
Ivory	300	GSM	Apr 14, 2023 09:28:48	Edit Delete
Ivory	260	GSM	Apr 14, 2023 09:28:48	Edit Delete

Gambar 4.57 Halaman Kelola Bahan Produk

Nama	Created at	
Laminasi Glossy	Apr 14, 2023 09:28:48	Edit Delete
Laminasi Doff	Apr 14, 2023 09:28:48	Edit Delete

Gambar 4.58 Halaman Kelola Finishing Produk

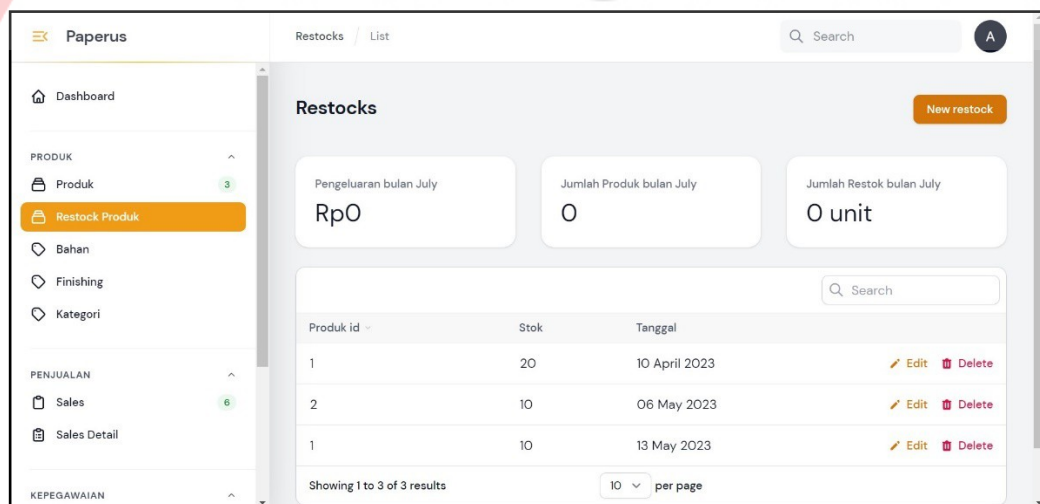




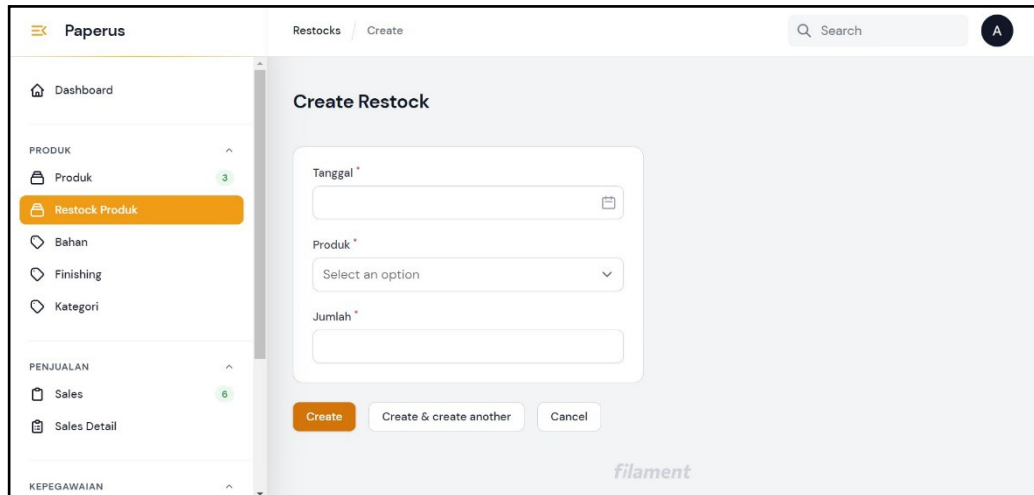
Gambar 4.59 Halaman Kelola Kategori Produk

## K. Halaman Restok Produk

Halaman kelola restok produk berfungsi untuk mengelola produk masuk, seperti tambah, ubah, dan hapus. Halaman ini dikelola oleh admin perusahaan. Untuk kelola restok produk dapat dilihat pada Gambar 4.60 dan Gambar 4.61 untuk menambahkan restok baru. Berikut merupakan halaman kelola restok produk.



Gambar 4.60 Halaman Kelola Restok Produk

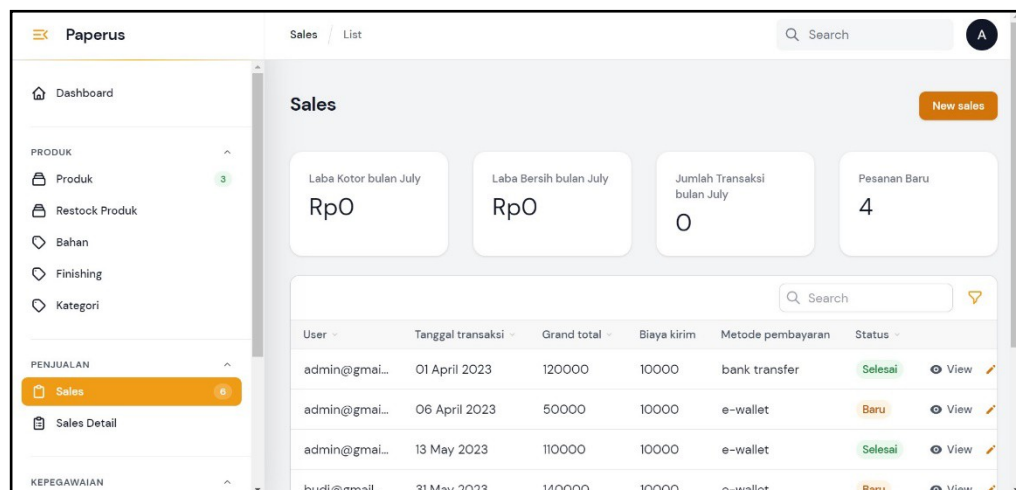


Gambar 4.61 Halaman Tambah Restok Produk

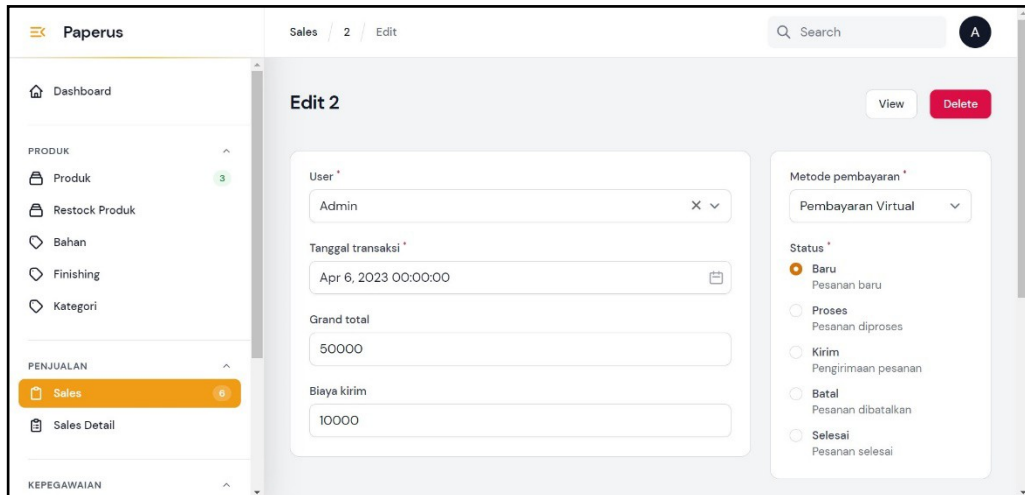
## L. Halaman Kelola Penjualan

Halaman kelola penjualan berfungsi untuk mengelola penjualan produk.

Halaman ini dikelola oleh admin perusahaan. Untuk kelola penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.62. Pada halaman ini admin dapat mengubah status penjualan, bila terdapat pesanan yang masuk seperti pada Gambar 4.63. Berikut merupakan halaman kelola penjualan.



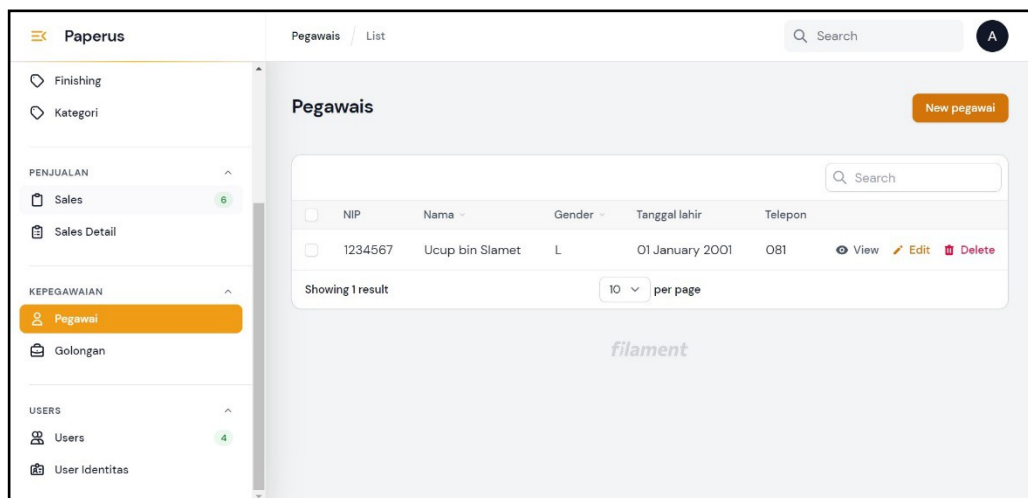
Gambar 4.62 Halaman Penjualan



Gambar 4.63 Halaman Ubah Penjualan

### M. Halaman Kelola Pegawai dan Golongan

Halaman kelola pegawai dan golongan berfungsi untuk mengelola data, seperti tambah, ubah, dan hapus. Halaman ini dikelola oleh admin perusahaan. Untuk kelola pegawai dapat dilihat pada Gambar 4.64. Bila ingin menambahkan pegawai baru dapat dilihat pada Gambar 4.65. Halaman golongan digunakan untuk mengetahui pekerjaan dari pegawai. Untuk kelola golongan dapat dilihat pada Gambar 4.66. Berikut merupakan halaman kelola pegawai dan golongan.



Gambar 4.64 Halaman Kelola Pegawai

Gambar 4.65 Halaman Tambah Pegawai

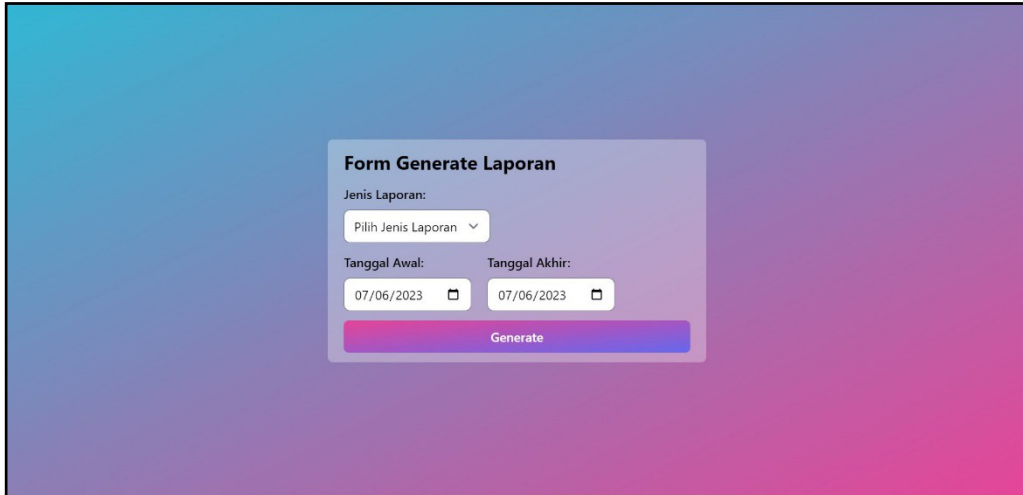
<input type="checkbox"/>	Nama	Gaji pokok	Tunjangan istri	Tunjangan anak	Tunjangan transport	Tunjangan makan	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Karyawan	5000000					Edi

Gambar 4.66 Halaman Kelola Golongan Pegawai

## N. Halaman Kelola Laporan

Halaman kelola laporan berupa *generate* menjadi PDF yang dapat dicetak melalui admin panel. Halaman ini berisi beberapa pilihan laporan, yaitu laporan produk, penjualan, stok produk, dan pegawai seperti pada Gambar 4.67. Admin juga harus memasukkan tanggal awal dan akhir untuk laporan penjualan dan stok produk. Setelah memasukkan tanggal akan menuju halaman hasil *generate* seperti

Gambar 4.68. Berikut merupakan halaman kelola laporan dan halaman hasil dari *generate* laporan.



Gambar 4.67 Halaman Kelola Laporan



id	TANGGAL	GRAND TOTAL	BIAYA KIRIM	USER
16	13-May-2023	Rp110000	Rp10000	admin@gmail.com

Laba Kotor: Rp110000

Laba Bersih: Rp20000

Gambar 4.68 Halaman Hasil *Generate* Laporan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Pada Rancang Bangun *Website E-Commerce* pada UMKM CV Tri Putra Diharja (Paperus) ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat membantu dalam pemberian informasi lengkap kepada pengunjung dan penjualan produk pada UMKM Paperus dalam berbisnis.
2. Aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam mengelola data seperti produk, pegawai, penjualan melalui halaman admin panel.

#### **5.2. Saran**

Dalam pengembangan *website e-commerce* dapat diajukan beberapa saran yang dapat menjadikan aplikasi lebih baik kedepannya sebagai berikut:

1. Untuk perkembangan *website* yang lebih baik kedepannya maka dapat ditambahkan fitur-fitur baru dalam melakukan transaksi sehingga pelanggan dapat membayar dan *tracking* pesanan melalui *website*.
2. Dapat menambahkan fitur dalam pengelolaan pada data admin, sehingga *website* dapat dikelola dan digunakan oleh beberapa admin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Candra, M. A. A., & Wulandari, I. A. (2021). *SISTEM INFORMASI BERPRESTASI BERBASIS WEB PADA SMP NEGERI 7 KOTA METRO*. 01(01).
- Dani, D. N. (2021). Strategi Ide Bisnis Startup E-Commerce Ivent Menggunakan Metode Design Thinking. *Universitas Islam Indonesia*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/36011>
- Mahir, P. (2015). Klasifikasi Jenis-Jenis Bisnis E-Commerce. *Jurnal Neo-Bis*, 9(2), 32–40.
- Manajemen, S. N., Akuntansi, E., Ramadhan, D., Kusumaningtyas, D., & Sardanto, R. (2022). PERANCANGAN START-UP BUSINESS E-COMMERCE “CREATEEZ ” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi*, 53–59.
- Laily, Iftitah Nurul. 2022. Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya. <https://katadata.co.id/safrezi/berita/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya>. Diakses pada tanggal 27 Mei 2023.
- Awwaabiin, Salmaa. 2021. Pengertian PHP, Fungsi dan Sintaks Dasarnya. <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/>. Diakses pada tanggal 27 Mei 2023.
- Maksum, M. Ali. 2022. Pengertian XAMPP, Fungsi, dan Cara Menggunakannya. <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-xampp/>. Diakses pada tanggal 27 Mei 2023.
- Maksum, M. Ali. 2022. Apa itu Laravel? Pengertian, Fitur dan Kelebihannya. <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-laravel/>. Diakses pada tanggal 27 Mei 2023.
- Iqbal, Muhammad. 2022. UMKM Adalah: Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya (2022). <https://lindungihutan.com/blog/pengertian-umkm-adalah/>. Diakses pada tanggal 27 Mei 2023.