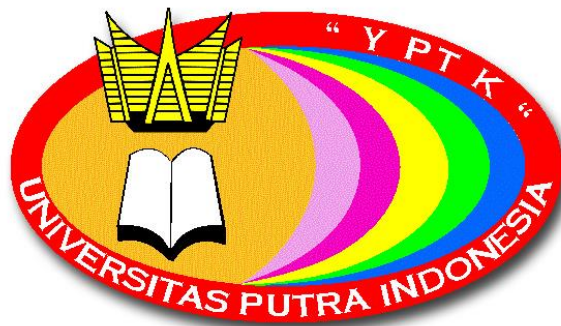


**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI PENJUALAN PADA
BOUTIQUE RH COLLECTION MENGGUNAKAN BAHASA
PEMOGRAMAN PHP DAN DIDUKUNG DENGAN DATABASE MySQL**

SKRIPSI



OLEH

ENGGAR VEZRINO BARRICHELO

19101152610511

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG

PADANG 2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI PENJUALAN PADA
BOUTIQUE RH COLLECTION MENGGUNAKAN BAHASA
PEMOGRAMAN PHP DAN DIDUKUNG DENGAN DATABASE MySQL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

ENGGAR VEZRINO BARRICHELO

19101152610511

Telah memenuhi syarat untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Ujian Komprehensif

Padang, Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

(Mardison, S.Kom, M.Kom)

NIDN : 1003078601

(Irohito Nozomi, S.Kom, M.Kom)

NIDN : 1015049201

LEMBARAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Enggar VeZRino Barrichelo

Nomor BP : 19101152610511

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan :

1. Sesungguhnya skripsi atau tugas akhir yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian – bagian tertentu dalam skripsi atau tugas akhir yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan dalam sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi atau tugas akhir baik pembuatan program maupun skripsi atau tugas akhir secara keseluruhan ternyata terbukti dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pembatalan skripsi atau tugas akhir dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Agustus 2023

Enggar VeZRino Barrichelo
19101152610511

ABSTRACT

Title : SALES PROMOTION INFORMATION SYSTEM
DESIGN AT BOUTIQUE RH COLLECTION USING
PHP PROGRAMMING LANGUAGE AND
SUPPORTED WITH MYSQL DATABASE

Name : Enggar Vezrino Barrichelo

No Bp : 19101152610511

Study Program : Information System

Educational Stage : Bachelor

Mentor : 1. Mardison, S.Kom, M.Kom
2. Irohito Nozomi, S.Kom, M.Kom

At present, the business world is entering the era of globalization, where all parties are free to enter whichever market they want. In that case companies must be smart in taking advantage of situations and conditions in developing the success of their businesses, active marketing is more consumer-oriented which is carried out by entrepreneurs in their efforts to maintain the viability of the company, seeing conditions of increasingly fierce competition every business needs to increase the existing strengths in its company by opening the differences or uniqueness of the company compared to competitors to be able to provide satisfaction and attract consumer interest.

As is the case in this study, the researcher took a study on selling fashion products at the RH COLLECTION Boutique located on Jl. Lintas Lama, Kec. Koto Salak, Dharmasraya Regency. This Boutique business provides various kinds of needs for men and women ranging from clothes, pants, skirts, bags, headscarves, etc. This business has been operating since 2020 and is still operating today.

With the problems experienced by the Boutique RH COLLECTION as described above, the authors offer assistance in the form of solutions to existing problems by analyzing and implementing computer-based information system design in the promotion and sale of products on the Boutique RH COLLECTION

Keywords: Promotion, Information System, Boutiqe RH Collection, PHP.

ABSTRAK

Judul Skripsi : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI PENJUALAN PADA BOUTIQUE RH COLLECTION MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DIDUKUNG DENGAN DATABASE MySQL**

Nama : **Enggar Vezrino Barrichelo**

No Bp : **19101152610511**

Program Studi : **Sistem Informasi**

Jenjang Pendidikan : **Strata 1 (S1)**

Pembimbing : **1. Mardison, S.Kom, M.Kom**
2. Irohito Nozomi, S.Kom, M.Kom

Saat ini dunia bisnis sedang memasuki era globalisasi, dimana semua pihak bebas memasuki pasar manapun yang mereka inginkan. Dalam hal itu perusahaan harus pandai memanfaatkan situasi dan kondisi dalam mengembangkan keberhasilan usahanya, pemasaran aktif lebih berorientasi pada konsumen yang dilakukan oleh para pengusaha dalam usahanya mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan, melihat kondisi yang semakin hari semakin meningkat. Persaingan yang ketat setiap bisnis perlu meningkatkan kekuatan yang ada pada perusahaannya dengan membuka perbedaan atau keunikan perusahaan dibandingkan dengan pesaing untuk dapat memberikan kepuasan dan menarik minat konsumen.

Seperti halnya pada penelitian ini, peneliti mengambil studi tentang penjualan produk fashion di Boutique RH COLLECTION yang terletak di Jl. Lintas Lama, Kec. Koto Salak, Kabupaten Dharmasraya. Usaha Butik ini menyediakan berbagai macam kebutuhan pria dan wanita mulai dari baju, celana, rok, tas, jilbab, dll. Usaha ini sudah beroperasi sejak tahun 2020 dan masih beroperasi hingga saat ini.

Dengan adanya permasalahan yang dialami oleh Boutique RH COLLECTION seperti yang telah dijelaskan diatas maka penulis menawarkan bantuan berupa solusi dari permasalahan yang ada dengan menganalisis dan mengimplementasikan perancangan sistem informasi berbasis komputer dalam promosi dan penjualan produk pada Butik RH COLLECTION promosi dan penjualan produk yang ada pada pihak Boutique RH COLLECTION

Kata Kunci : Promosi, Sistem Informasi, Boutique RH Collection, PHP.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai panutan dan ikutan terbaik bagi umat yang telah membawa kita kepada kemajuan dan kejayaan seperti sekarang ini.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana Strata Satu pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Alhamdulillah, dengan izin Allah SWT akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI PENJUALAN PADA BOUTIQUE RH COLLECTION MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DIDUKUNG DENGAN DATABASE MySQL”**.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu sebagai ungkapan rasa syukur peneliti mengucapkan terima kasih, kepada :

1. Ibu Dr. Hj Zerni Melmusi, SE, MM, Ak, Ca, selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Komputer Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Sarjon Defit, S.Kom, M.Sc, selaku Rektor Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

3. Bapak Dr. Yuhandri, S.Kom, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
4. Ibu Eva Rianti, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
5. Bapak Mardison, S.Kom, M.Kom, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Irohito Nozomi, S.Kom, M.Kom, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu karyawan dan karyawan serta staff Dosen Universitas Putera Indonesia “YPTK” Padang yang telah banyak membantu peneliti dalam segi ilmu maupun waktu semasa peneliti menjadi mahasiswa disini.
8. Pihak PT. Semen Padang, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan pengambilan data dalam penulisan skripsi ini.
9. Keluarga besar saya terutama ayah dan ibu yang selalu mendukung saya dalam pembuatan skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi terhadap masyarakat luas dan khususnya terhadap Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang. Peneliti mengucapkan terima kasih dan mudah – mudahan laporan skripsi ini dapat berguna dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Padang, Juli 2023

Enggar VeZRino Barrichelo
19101152610511

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBARAN PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Hipotesa.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Gambaran Umum Objek Penelitian	5
1.7.1 Sejarah Tentang Boutique RH COLLECTION.....	6
1.7.2 Struktur Organisasi.....	6
1.7.3 Tugas Dan Tanggung Jawab	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	9
2.1.2 Definisi Informasi	10
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	10
2.1.4 Karakteristik Sistem Informasi.....	11
2.1.5 Defenisi Promosi	12
2.1.6 Defenisi Penjualan.....	13
2.1.7 Promosi Penjualan.....	13
2.2 Alat Bantu Desain Sistem	13

2.3 Siklus Hidup Pengembangan Sistem (System Development Life Cycle/ SDLC)	13
2.4 UML (Unified Modeling Language).....	14
2.4.1 Diagram UML (Unified Modeling Language).....	14
2.5 Bahasa Pemrograman PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	22
2.5.1 Sejarah Dan Perkembangan PHP	22
2.5.2 Kelebihan PHP	23
2.5.3 Kekurangan PHP.....	23
2.6 Sekilas Tentang MySQL	24
2.7 XAMPP	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Pendahuluan	26
3.2 Kerangka Kerja Penelitian	26
3.3 Tahapan Penelitian	27
3.3.1 Penelitian Pendahuluan	27
3.3.2 Pengumpulan Data	28
3.3.3 Analisa.....	32
3.4 Analisa dan Perancangan Sistem.....	33
3.4.1 Perancangan Sistem.....	34
3.4.2 Implementasi Sistem	35
3.4.3 Pengujian Sistem.....	35
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN	37
4.1. Identifikasi Masalah	37
4.2. Pengumpulan Data	37
4.3. Analisa Sistem.....	39
4.3.1. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan	39
4.3.2. Alternatif Pemecah Masalah	39
4.4. Perancangan Sistem.....	40
4.4.1. <i>Use Case Diagram</i>	40
4.4.2. <i>Class Diagram</i>	42
4.4.3. <i>Activity Diagram</i>	43
4.4.4. <i>Sequence Diagram</i>	45

4.5. Desain Terinci	52
4.5.1. Desain <i>Output</i>	52
4.5.2. Desain <i>Input</i>	53
4.5.3. Desain <i>File</i>	58
4.6. Pengujian Sistem	65
4.6.1. Pengujian <i>Form Login</i>	65
4.6.2. Pengujian <i>Dashboard Admin</i>	66
4.6.3. Pengujian Kelola Data Kategori Produk	68
4.6.4. Pengujian Kelola Data Produk	69
4.6.5. Pengujian Kelola Data Varian Produk	72
4.6.6. Pengujian Kelola Gambar	74
4.6.7. Pengujian Kelola Data Pelanggan	76
4.6.8. Pengujian Kelola <i>History Resi</i>	76
4.6.9. Pengujian Kelola Data Promo	79
4.6.10. Pengujian Tombol <i>Logout</i>	82
4.6.11. Pengujian <i>Dashboard Umum</i>	83
4.6.12. Pengujian Penginputan Pemesanan	84
4.6.13. Hasil Pengujian Sistem	85
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM	86
5.1. Implementasi Sistem	86
5.1.1. Instalasi Sistem (<i>Localhost</i>)	88
5.1.2. Instalasi XAMPP <i>Control</i>	88
5.1.3. Instalasi Sistem (<i>Web Hosting</i>)	101
5.2. Pengujian Sistem	107
5.2.1. Halaman <i>Login</i>	107
5.2.2. Halaman <i>Dashboard Admin</i>	108
5.2.3. Halaman Kelola Data Kategori Produk	108
5.2.4. Halaman Tambah Data Kategori	109
5.2.5. Halaman <i>Edit</i> Data Kategori	110
5.2.6. Halaman Kelola Produk	110
5.2.7. Halaman Tambah Data Produk	111
5.2.8. Halaman <i>Update</i> Data Produk	112
5.2.9. Halaman Kelola Data Variasi Produk	112
5.2.10. Halaman Tambah Data Variasi Produk	113

5.2.11. Halaman <i>Update</i> Data Variasi Produk	114
5.2.12. Halaman Kelola Data Gambar Produk	114
5.2.13. Halaman <i>Update</i> Data Gambar Produk	115
5.2.14. Halaman Kelola Data Pelanggan	116
5.2.15. Halaman <i>Update</i> Data Pelanggan	116
5.2.16. Halaman Kelola Data Pesanan	117
5.2.17. Halaman <i>Update</i> Data Pesanan	118
5.2.18. Halaman <i>Detail</i> Data Pesanan	118
5.2.19. Halaman Kelola Data <i>Voucher</i> Promo	119
5.2.20. Halaman Tambah Data <i>Voucher</i> Promo	120
5.2.21. Halaman <i>Update</i> Data <i>Voucher</i> Promo	120
5.2.22. Halaman Tabel Laporan	121
5.2.23. Halaman Cetak Data Laporan	122
5.2.24. Halaman <i>Dashboard</i> Umum	122
5.2.25. Halaman <i>Shop</i>	123
5.2.26. Halaman Cek Resi	124
5.2.27. Halaman <i>Detail</i> Produk	125
5.2.28. Halaman Keranjang	126
5.2.29. Halaman <i>Input</i> Pemesanan	126
5.2.30. Halaman Format Pemesanan	127
5.2.31. Format Pemesanan <i>WhatsApp</i>	128
BAB VI PENUTUP	129
6.1. Kesimpulan	129
6.2. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN	134

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol pada <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2. 2 Simbol Pada <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 2. 3 Simbol Pada <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2. 4 Simbol Pada <i>Sequance Diagram</i>	20
Tabel 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian	28
Tabel 4. 1 Produk Boutique RH Collection	38
Tabel 4. 2 Data Boutique RH Collection Tahun 2023.....	38
Tabel 4. 3 Definisi Aktor	40
Tabel 4. 4 Definisi <i>Use Case</i>	41
Tabel 4. 5 Desain <i>File Categories</i>	59
Tabel 4. 6 Desain <i>File Customers</i>	59
Tabel 4. 7 Desain <i>File Orders</i>	60
Tabel 4. 8 Desain <i>Order Details</i>	61
Tabel 4. 9 Desain <i>Products</i>	62
Tabel 4. 10 Desain <i>Product Img</i>	62
Tabel 4. 11 Desain <i>Product Varian</i>	63
Tabel 4. 12 Desain Promo	64
Tabel 4. 13 Desain <i>User</i>	64
Tabel 4. 14 Pengujian Form <i>Login</i>	65
Tabel 4. 15 Pengujian <i>Dahsboard Admin</i>	66
Tabel 4. 16 Pengujian Kelola Data Kategori Produk.....	68
Tabel 4. 17 Pengujian Kelola Data Produk	69
Tabel 4. 18 Pengujian Kelola Data Varian Produk	72
Tabel 4. 19 Pengujian Kelola Gambar	74
Tabel 4. 20 Pengujian Kelola Pelanggan	76
Tabel 4. 21 Pengujian Kelola <i>History Resi</i>	77
Tabel 4. 22 Pengujian Kelola Data Promo	79
Tabel 4. 23 Pengujian Tombol <i>Logout</i>	82
Tabel 4. 24 Pengujian <i>Dahsboard Umum</i>	83
Tabel 4. 25 Penginputan Pemesanan.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian	27
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i>	42
Gambar 4. 2 <i>Class Diagram</i>	43
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Admin	44
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan	45
Gambar 4. 5 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	46
Gambar 4. 6 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Kategori	47
Gambar 4. 7 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Produk.....	47
Gambar 4. 8 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Variasi Produk	48
Gambar 4. 9 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Variasi Produk	49
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Pelanggan	49
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Promo.....	50
Gambar 4. 12 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Pemesanan	51
Gambar 4. 13 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Pelanggan.....	51
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram</i> Logout Admin.....	52
Gambar 4. 15 Laporan Pemesanan.....	53
Gambar 4. 16 Desain <i>Input Login</i>	54
Gambar 4. 17 Desain <i>Input Data</i> Kategori Produk	54
Gambar 4. 18 Desain <i>Input Data</i> Produk	55
Gambar 4. 19 Desain <i>Input Data</i> Variasi Produk	56
Gambar 4. 20 Desain <i>Input Data</i> Gambar	57
Gambar 4. 21 Desain <i>Input Data</i> Pemesanan.....	58
Gambar 5. 1 <i>Question</i>	88
Gambar 5. 2 <i>Warning</i>	89
Gambar 5. 3 <i>Setup Installer</i>	89
Gambar 5. 4 <i>Select Components</i>	90
Gambar 5. 5 <i>Installation Folder</i>	90
Gambar 5. 6 <i>Language</i>	91
Gambar 5. 7 <i>Ready To Install</i>	91
Gambar 5. 8 Proses Instalasi	92

Gambar 5. 9 Instalasi Selesai	92
Gambar 5. 10 XAMPP <i>Control Panel</i>	93
Gambar 5. 11 Halaman <i>phpMyAdmin</i>	94
Gambar 5. 12 Tampilan <i>Database</i>	95
Gambar 5. 13 <i>Import Database</i>	95
Gambar 5. 14 Tabel <i>Categories</i>	96
Gambar 5. 15 Tabel <i>Customers</i>	96
Gambar 5. 16 Tabel <i>Orders</i>	97
Gambar 5. 17 <i>Tabel Order Detail</i>	98
Gambar 5. 18 Tabel <i>Products</i>	98
Gambar 5. 19 Tabel <i>Products Img</i>	99
Gambar 5. 20 Tabel <i>Products Varians</i>	99
Gambar 5. 21 Tabel <i>Promo</i>	100
Gambar 5. 22 Tabel <i>User</i>	100
Gambar 5. 23 <i>Daftar Akun</i>	101
Gambar 5. 24 <i>Buat Nama Website</i>	102
Gambar 5. 25 <i>Buat Nama Database</i>	102
Gambar 5. 26 <i>Versi PHP</i>	103
Gambar 5. 27 <i>Kelola Database</i>	103
Gambar 5. 28 <i>Import Database Web Hosting</i>	104
Gambar 5. 29 <i>Koneksi Database</i>	104
Gambar 5. 30 <i>File Manager</i>	105
Gambar 5. 31 <i>Upload File Program</i>	105
Gambar 5. 32 <i>Ekstrak File Zip</i>	106
Gambar 5. 33 <i>Halaman Web Hosting Program</i>	106
Gambar 5. 34 <i>Halaman Login</i>	107
Gambar 5. 35 <i>Dashboard Admin</i>	108
Gambar 5. 36 <i>Kelola Data Kategori Produk</i>	109
Gambar 5. 37 <i>Tambah Data Kategori</i>	109
Gambar 5. 38 <i>Edit Data Kategori</i>	110
Gambar 5. 39 <i>Kelola Data Produk</i>	111
Gambar 5. 40 <i>Tambah Data Produk</i>	111
Gambar 5. 41 <i>Update Data Produk</i>	112
Gambar 5. 42 <i>Kelola Data Variasi Produk</i>	113

Gambar 5. 43 Tambah Data Variasi Produk	113
Gambar 5. 44 <i>Update</i> Data Variasi Produk	114
Gambar 5. 45 Kelola Data Gambar Produk	115
Gambar 5. 46 <i>Update</i> Data Gambar Produk	115
Gambar 5. 47 Kelola Data Pelanggan	116
Gambar 5. 48 Update Data Pelanggan	117
Gambar 5. 49 Kelola Data Pesanan.....	117
Gambar 5. 50 <i>Update</i> Data Pesanan	118
Gambar 5. 51 <i>Detail</i> Data Pesanan	119
Gambar 5. 52 Kelola Data <i>Voucher</i> Promo	119
Gambar 5. 53 Tambah Data <i>Voucher</i> Promo.....	120
Gambar 5. 54 <i>Update</i> Data <i>Voucher</i> Promo.....	121
Gambar 5. 55 Tabel Laporan.....	121
Gambar 5. 56 Cetak Data Laporan.....	122
Gambar 5. 57 <i>Dashboard</i> Umum.....	123
Gambar 5. 58 Halaman <i>Shop</i>	124
Gambar 5. 59 Halaman Cek Resi.....	125
Gambar 5. 60 Halaman Detail Produk	125
Gambar 5. 61 Halaman Keranjang.....	126
Gambar 5. 62 Halaman <i>Input</i> Pemesanan	127
Gambar 5. 63 Halaman Format Pemesanan.....	127
Gambar 5. 64 Format Pesanan <i>WhatsApp</i>	128

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini dunia usaha memasuki era globalisasi, dimana semua pihak bebas memasuki pasar mana yang akan dikehendaki. Dalam hal itu perusahaan harus pintar memanfaatkan situasi dan kondisi dalam mengembangkan keberhasilan usahanya, pemasaran yang aktif lebih berorientasi pada konsumen yang dilakukan oleh para pengusaha dalam usahanya untuk mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan, melihat kondisi persaingan yang semakin ketat setiap bisnis perlu meningkatkan kekuatan yang ada dalam perusahaannya dengan cara memunculkan perbedaan atau keunikan yang dimiliki perusahaan dibandingkan dengan pesaing untuk dapat memberikan kepuasan serta menarik minat konsumen.

Promosi penjualan sendiri merupakan alat vital dalam membantu perusahaan dalam mencapai target penjualan dan meningkatkan keuntungan perusahaan (Sinambela, 2021). Dengan adanya target pemasar yang tercapai maka sebuah perusahaan dapat meneruskan kelangsungan hidupnya. Promosi mengacu pada metode motivasi untuk membuat konsumen membeli produk (Infante, 2022). Selain itu, promosi penjualan dapat mempengaruhi keputusan pembelian konsumen seperti pilihan merek dan peralihan merek. Dengan kata lain perusahaan menggunakan promosi penjualan sebagai alat yang dapat meyakinkan pelanggan untuk membeli produk atau layanan apapun. (Sutrisno & Darmawan, 2022).

Promosi dan Penjualan yang dilakukan oleh sebuah organisasi atau perusahaan untuk menghasilkan keuntungan atau laba berpengaruh besar terhadap

keberhasilan suatu perusahaan. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan sistem informasi penjualan yang bisa menjadi alat bantu perusahaan untuk mengelola dan mengkoordinasi data penjualan mereka agar menjadi sebuah informasi berkualitas yang siap diberikan kepada pimpinan selaku pengambil keputusan.

Seperti halnya dalam penelitian ini, peneliti mengambil studi pada penjualan produk *fashion* pada Boutique RH COLLECTION yang bertempat di Jl. Lintas Lama, Kec. Koto Salak, Kabupaten Dharmasraya. Usaha Boutique ini menyediakan berbagai macam kebutuhan pria dan wanita mulai dari baju, celana, rok, tas, jilbab, dll. Usaha ini beroperasi sejak 2020 dan sampai sekarang masih beroperasi. Dalam promosi penjualannya masih menggunakan metode media sosial yang berupa whatsapp sehingga produknya hanya dapat dilihat atau di jangkau beberapa orang saja. Tidak hanya itu, dalam melakukan promosi kurangnya informasi mengenai harga dan detail produk yang dijual merupakan salah satu hal yang kurang dalam promosi tersebut.

Bahasa pemrograman PHP dan database MySQL pengolahan data penjualan dibangun dapat dilakukan lebih baik dari sebelumnya. Mempermudah akses terhadap data yang dicari karena telah menggunakan database yang menampung keseluruhan data yang dirancang dengan program PHP. (Putri et al., 2019)

Dengan adanya masalah yang dialami oleh pihak Boutique RH COLLECTION seperti yang diuraikan diatas, maka penulis menawarkan bantuan yang berupa solusi dari permasalahan yang ada dengan melakukan penganalisaan serta menerapkan perncangan sistem informasi yang berbasis komputer dalam promosi dan penjualan produk yang ada pada pihak Boutique RH COLLECTION yang diwujudkan dalam bentuk laporan SKRIPSI dengan judul :

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI PENJUALAN PADA BOUTIQUE RH COLLECTION MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DIDUKUNG DENGAN DATABASE MySQL ”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat penulis ambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi untuk promosi penjualan produk guna meningkatkan persaingan pasar dan mendapatkan keuntungan?
2. Bagaimana membuat proses bisnis yang awalnya dilakukan masih konvensional dan unsur-unsur yang terlibat di dalamnya menjadi lebih efisien?
3. Bagaimana mengoptimalkan kegiatan promosi penjualan produk yang ada?
4. Bagaimana sistem yang akan dirancang dapat meningkatkan penjualan berbagai produk pada Boutique RH COLLECTION ?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka di dapat hipotesa sebagai berikut:

1. Dengan adanya perancangan system informasi ini diharapkan Boutique RH COLLECTION dapat mempromosikan serta dapat menjual produknya dengan lebih baik lagi, meningkatkan pendapatan, dan membuat produknya lebih dikenal masyarakat luas.

2. Dengan adanya perancangan system informasi promosi penjualan ini diharapkan pengguna mengetahui cara promosi yang lebih baik melalui sistem yang dirancang nantinya.
3. Diharapkan dengan dirancangnya sistem informasi promosi penjualan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi bisnis Boutique RH COLLECTION.

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak menyimpang dari maksud dan tujuan penelitian juga mengingat luasnya permasalahan, maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada promosi produk.
2. Sistem pembayaran dan pengiriman barang pada penilitan ini dilakukan di luar sistem.
3. Ruang lingkup sistem ini terbatas digunakan hanya untuk Boutique RH COLLECTION.
4. Pengujian sistem menggunakan server local (*localhost*) dengan bantuan XAMPP.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

Untuk merancang sistem informasi promosi dan penjualan berbasis web yang berguna sebagai alat bantu perusahaan untuk promosi, produk di Boutique RH COLLECTION. Serta meningkatkan jangkauan produknya agar dikenal masyarakat luas.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa :
 - a. Menambah pengalaman dan wawasan dalam bidang ilmu sistem informasi pengolahan data, promosi, dan penjualan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySQL.
 - b. Menambah pengalaman dan wawasan penulis membuat Sistem Informasi.
 - c. Sebagai sarana penulis untuk mengembangkan wawasan di bidang Ilmu Komputer.
2. Bagi Boutique RH COLLECTION:
 - a. Membantu pihak perusahaan untuk mengembangkan usahanya dengan melakukan promosi penjualan sehingga usahanya banyak dikenal oleh orang lain.
 - b. Memberikan kemudahan pada perusahaan untuk menwarkan produknya melalui *online* berbasis web.
 - c. Membantu target perusahaan dalam persaingan promosi dan penjualan produknya sehingga lebih dikenal oleh masyarakat yang berdampak pada pendapatan perusahaan.

1.7 Gambaran Umum Objek Penelitian

Tinjauan umum disini membahas tentang sejarah berdirinya toko, struktur, beserta tugas dan wewenang, Berikut pembahasannya :

1.7.1 Sejarah Tentang Boutique RH COLLECTION

Boutique RH COLLECTION berdiri sejak tahun 2020 yang sudah beroperasi 3 tahun yang bertempat di Jl. Lintas Lama, Kec. Koto Salak, Kabupaten Dharmasraya. Usaha Boutique ini menyediakan berbagai macam kebutuhan pria dan wanita, mulai dari baju, celana, rok, jilbab, dll. Kegiatan yang biasa dilakukan oleh Boutique RH COLLECTION adalah melakukan promosi melalui media sosial.

1.7.2 Struktur Organisasi

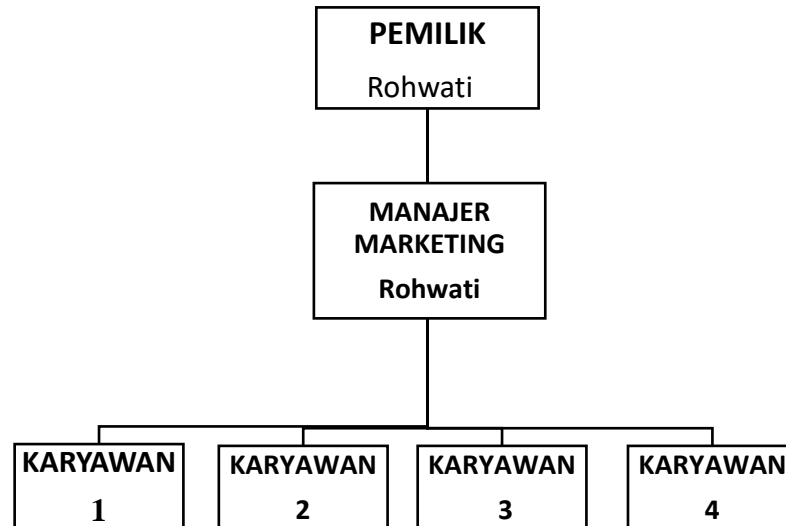
Struktur organisasi merupakan sebuah susunan pembagian unit-unit kerja dengan tugas atau kegiatan kerja yang berbeda kemudian disatukan. Selain itu, struktur organisasi juga menggambarkan pemisahan kegiatan pekerjaan antara satu dengan yang lainnya. Pada umumnya struktur organisasi digambarkan pada bentuk bagan yang dinamakan bagan organisasi.

Struktur Organisasi menetapkan cara bagaimana tugas dan pekerjaan dibagi, dikelompokkan dan dikoordinir secara formal. Pernyataan ini mengacu pada enam unsur kunci yang terdiri dari elemen-elemen spesialisasi pekerjaan, departemen talisasi, rantai komando, rentang kendali, sentralisasi dan desentralisasi serta formalisasi. Struktur organisasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau jaringan kerja terhadap tugas-tugas, sistem pelaporan dan komunikasi yang menghubungkan secara bersama pekerjaan individual dengan kelompok.

Bagan organisasi yaitu gambar rancang suatu struktur organisasi secara formal. Namun berdasarkan informasi yang penulis dapatkan Boutique RH COLLECTION belum memiliki struktur organisasi secara tertulis, akan tetapi secara umum gambaran mengenai struktur organisasi dapat digambarkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam skema berikut.

Adapun gambar struktur organisasi Boutique RH Collection dapat dilihat pada gambar 1.1 :

STRUKTUR ORGANISASI BOUTIQUE RH COLLECTION



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi

1.7.3 Tugas Dan Tanggung Jawab

Berdasarkan gambar struktur organisasi di atas maka dapat dilihat pembagian tugas masing-masing bagian dan juga ada hubungan atau kerja sama dari bagian-bagian tersebut yaitu :

1. Pemilik/pemimpin

Orang yang bertanggung jawab atas segala kegiatan usaha yang ada pada Toko atau perusahaan dan melakukan pengecekan stok barang pada gudang , memimpin , mengawasi serta mengendalikan semua pelaksanaan tugas termasuk mencatat buku keuangan seperti pemasukan dan pengeluaran.

2. Manajer Marketing

Memiliki tanggung jawab untuk merencanakan, mengarahkan, atau mengkoordinasikan kebijakan dan program pemasaran, antara lain melihat permintaan untuk produk dan jasa yang ditawarkan oleh perusahaan dan pesaingnya serta mengidentifikasi pelanggan potensial.

3. Karyawan

Melaksanakan pekerjaan sesuai dengan tugas nya masing-masing seperti finishing produk, pengecatan, pemasangan; pintu, laci lemari, sofa duduk, serta pengantaran produk kepada konsumen sesuai dengan keterampilan dan tanggung jawab masing masing tugas.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem adalah jaringan dari pada element-element yang saling berhubungan yang membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari sistem tersebut. Untuk mengetahui sistem atau bukan, antara lain dapat dilihat dari ciri-cirinya. ada beberapa rumusan mengenai sistem ciri-ciri sistem ini yang pada dasarnya satu sama lain saling melengkapi. Pada umumnya ciri-ciri sistem ini adalah: bertujuan, punya batas, terbuka, tersusun dari sub sistem, ada yang saling berkaitan dan tergantung merupakan kebulatan yang sistematis.

Rancangan sistem Informasi adalah merancang atau membuat sistem baru yang diterapkan untuk mengatasi masalah yang lama. Perancangan suatu sistem informasi berdasarkan rekayasa informasi adalah satu sumber dari proyek pengembangan basis data. Beberapa proyek melakukan pengembangan basis data atau sistem informasi guna memenuhi kebutuhan strategis organisasi,(Sallaby & Kanedi, 2020).

2.1.1 Definisi Sistem

Sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya berbagi dalam sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Sistem adalah kumpulan atau rangkaian komponen-komponen yang berhubungan, bekerja sama dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan

dengan melalui tiga tahapan *input* (masuk) ,*proses*, dan *output* (keluar). Menyatakan bahwa sistem bisa diartikan sebagai kumpulan sub sistem, komponen yang saling bekerja sama dengan tujuan yang sama untuk menghasilkan *output* yang sudah ditentukan sebelumnya, (Syah Putra & Novembrianto, 2021).

2.1.2 Definisi Informasi

Pengertian informasi menurut (Daniel, 2021) informasi merupakan sebagai hasil pengumpulan data yang dapat didefinisikan dengan cara yang lebih berguna dan bermakna bagi penerima, menggambarkan peristiwa nyata yang digunakan untuk keputusan, keputusan dan Tindakan.

Pengertian informasi menurut (Hasan et al., 2020) adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi yang membutuhkan dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau yang akan mendatang.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah rangkaian komponen yang saling berhubungan dan saling bekerja sama sebagai satu kesatuan organik untuk mencapai suatu tujuan yang sama serta dapat mempengaruhi sebagian yang akan mempengaruhi keseluruhan.

Informasi adalah data yang telah diolah sedemikian rupa ke dalam suatu bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata, sehingga bermanfaat dan dapat digunakan dalam proses pengambilan keputusan saat ini dan saat mendatang.

sistem informasi adalah kumpulan dari beberapa sistem di dalam suatu organisasi yang mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan

informasi sebagai pendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi,(Sangga Rasefta & Esabella, 2020).

2.1.4 Karakteristik Sistem Informasi

Model umum sebuah sistem terdiri dari input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Selain itu, sebuah sistem juga memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan sistem lain disebut penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu sub sistem ke subsistem yang lain.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan kedalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*Signal Input*).

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

g. Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran, contohnya adalah sistem akuntansi.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya.

2.1.5 Defenisi Promosi

Komunikasi pemasaran atau disebut juga dengan promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada tujuan dengan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi perusahaan mengharapkan lebih dikenalnya perusahaan secara luas, (Ezrifal Sany, 2021).

1. Memberikan informasi.
2. Meningkatkan penjualan.
3. Menstabilkan penjualan.
4. Memposisikan produk.
5. Membentuk citra produk.

2.1.6 Defenisi Penjualan

Penjualan adalah sebuah sistem yang melibatkan sumber daya di dalam suatu organisasi, prosedur, data, maupun sarana pendukung untuk mengoperasikan sistem penjualan, sehingga menghasilkan informasi yang berguna bagi pihak manajemen di dalam pengambilan suatu keputusan yang diinginkan,(Anggraini et al., 2020).

2.1.7 Promosi Penjualan

Yaitu serangkaian aktivitas yang dimaksudkan untuk mempengaruhi konsumen. Promosi penjualan terdiri dari semua kegiatan pemasaran selain penjualan pribadi, iklan dan humas. Promosi penjualan biasanya merupakan alat jangka pendek yang digunakan untuk merangsang permintaan secepatnya. Promosi penjualan biasanya lebih mempengaruhi perilaku dibandingkan dengan sikap, karena itu sasaran promosi penjualan lebih ditujukan pada pencapaian target pelanggan sehubungan dengan perilaku umum. Definisi di atas menunjukkan bahwa promosi penjualan merupakan upaya pemasaran yang bersifat media dan non media untuk merangsang coba-coba dari konsumen, meningkatkan permintaan dari konsumen atau untuk memperbaiki kualitas produk,(Hidaya Iftia et al., 2020)

2.2 Alat Bantu Desain Sistem

Dalam menganalisa dan mendesain sistem, untuk lebih mempermudah pembacaan dari kondisi yang ada maka menggunakan beberapa alat bantu, beberapa kumpulan simbol-simbol yang akan penulisan dibawah ini.

2.3 Siklus Hidup Pengembangan Sistem (System Development Life Cycle/ SDLC)

Didalam merancang suatu sistem, sistem analis cenderung berpedoman kepada siklus hidup pengembangan sistem. Proses pengembangan sistem melewati

beberapa tahapan, mulai dari sistem tersebut direncanakan sampai sistem tersebut diterapkan, dioperasikan dan dipelihara. Tahapan-tahapan ini sangat penting bagi sistem karena dapat menjadikan sistem bertahan lama,(Alhamidi, 2020).

2.4 UML (Unified Modeling Language)

Pada pengembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang diberbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak. Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language (UML)*.

UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

2.4.1 Diagram UML (Unified Modeling Language)

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang telah distandardisasi sebagai media penulisan cetak biru (blueprints) perangkat lunak (Pressman). UML bisa saja digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, kontruksi dan dokumentasi beberapa bagian-bagian dari system yang ada dalam perangkat lunak.(Sumiati et al., 2021)

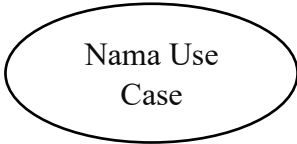
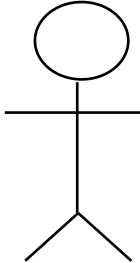

2.4.1.1 Use Case Diagram


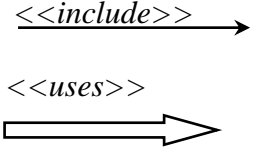
Merupakan diagram yang bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal

interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan suatu sistem tersendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Use case diagram* terdiri dari sebuah aktor dan interaksi yang dilakukannya, aktor tersebut dapat berupa manusia, perangkat keras, sistem lain, ataupun yang berinteraksi dengan sistem.

Use Case Diagram merupakan diagram yang harus dibuat pertama kali saat pemodelan perangkat lunak berorientasi objek dilakukan. Ada beberapa simbol dari *Use Case Diagram* yang bisa di lihat pada Tabel 2.1 berikut ini :

Tabel 2. 1 Simbol pada *Use Case Diagram*

NO	SIMBOL	DESKRIPSI
1	<p><i>Use Case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i>, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.</p>
2	<p>Aktor / <i>actor</i></p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem Informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.</p>
3	<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i>.</p>
4	<p>Ekstensi / <i>extend</i></p> <p><<<i>extended</i>>></p>	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan</p>

		<p>dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i></p> <p>Tambahan itu, mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan misal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan, biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i>-nya merupakan jenis yang</p>
5	<p>Menggunakan/include/uses</p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p>

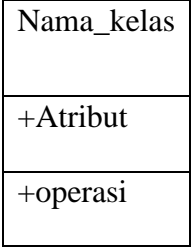




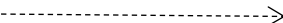
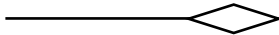
Sumber: (Sumiati et al., 2021):

2.4.1.2 Class Diagram

Class Diagram merupakan sebuah gambaran pada system yang didalamnya menggambarkan sebuah struktur sistem dari segi pendefinisian kelas yang akan dibuat agar dapat melakukan sesuai dengan kebutuhan fungsinya pada sistem, guna untuk membangun sistem. (Rasid Ridho, 2021).

Berikut adalah simbol- simbol *class diagram*, seperti terlihat pada tabel 2.2 berikut ini :

Tabel 2. 2 Simbol Pada *Class Diagram*

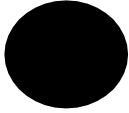

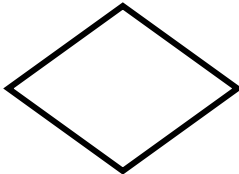
NO	SIMBOL	DESKRIPSI
1	Kelas 	Kelas pada intruksinya sistem
2	Antarmuka / <i>Interface</i> 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3	Asosiasi / <i>Association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4	Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5	Generalisasi/ <i>Generalization</i> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
6	Kebergantungan/ <i>depedency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian.


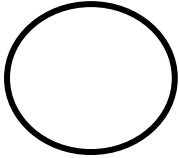
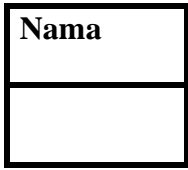
Sumber:(Sumiati et al., 2021)

2.4.1.3 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan sebuah gambaran aliran kerja atau sebuah aktivitas yang dilakukan pada sebuah sistem ataupun proses bisnis. Dan diagram aktivitas ini hanyalah menggambarkan kegiatan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor (Rasid Ridho, 2021). Berikut adalah simbol- simbol *Activity diagram*, seperti terlihat pada tabel 2.3 berikut ini :

Tabel 2. 3 Simbol Pada *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Status awal	Sebuah Diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan/ (<i>Decision</i>)	Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
4		Penggabungan/ <i>(Join)</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5		Status Akhir	Memisahkan Organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
6		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas terjadi.

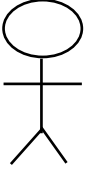
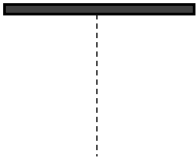
Sumber : (Sumiati et al., 2021)


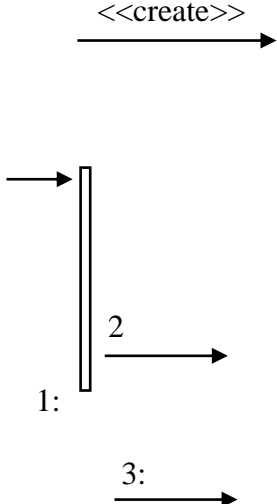
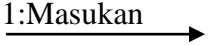
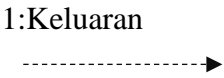
2.4.1.4 Sequence Diagram

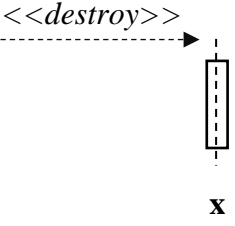
Diagram interaksi atau *interaction diagram* merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek yang terjadi di dalam sistem dan di sekitar sistem dengan mendeskripsikan pesan yang mengalir di antara objek.

Berikut adalah simbol- simbol *Sequnce diagram*, seperti terlihat pada tabel 2.4 berikut ini :

Tabel 2. 4 Simbol Pada *Sequnce Diagram*

NO	SIMBOL	DESKRIPSI
1	<p data-bbox="395 506 475 533">Aktor</p>  <div data-bbox="395 792 671 871" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p data-bbox="459 801 608 828">nama_aktor</p> </div> <p data-bbox="395 909 544 1010">Tanpa waktu aktif</p>	<p data-bbox="794 506 1361 976">Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.</p>
2	<p data-bbox="395 1059 655 1086">Garis Hidup/<i>lifeline</i></p> 	<p data-bbox="794 1059 1262 1086">Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
3	<p data-bbox="395 1373 475 1400">Objek</p> <div data-bbox="467 1435 715 1563" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p data-bbox="515 1451 667 1478">nama_objek:</p> <p data-bbox="515 1512 667 1538">nama_kelas</p> </div>	<p data-bbox="794 1373 1361 1400">Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>

NO	SIMBOL	DESKRIPSI
4	Waktu Aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5	Pesan tipe <i>create</i> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat. Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.
6	pesan tipe <i>send</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
7	Pesan tipe <i>return</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

NO	SIMBOL	DESKRIPSI
8	Pesan tipe <i>destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek lain, arah panah yang mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i> .

Sumber: (Sumiati et al., 2021)

2.5 Bahasa Pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP: *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa scripting yang menyediakan cara yang mudah dalam melekatkan program pada halaman web. Karena suatu halaman diproses terlebih dahulu oleh PHP sebelum dikirim ke client, maka script dapat menghasilkan isi halaman yang dinamis, seperti misalnya menampilkan hasil query dari MySQL pada halaman tersebut. (Pasaribu & Susanti, 2021)

2.5.1 Sejarah Dan Perkembangan PHP

Pada awalnya, PHP merupakan kependekan dari *Personal Home Page* karena hanya digunakan pribadi oleh pembuatnya. PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf, seorang programmer dari Denmark pada tahun 1995. Karena PHP bersifat *open source*, banyak yang tertarik mengembangkan kode PHP ini. Salah satunya adalah perusahaan yang bernama Zend. Akhirnya Zend merilis PHP versi 2.0 pada tahun 1997. Setahun kemudian, PHP 3.0 juga dirilis. Tidak berhenti sampai disitu, perkembangan PHP semakin maju dengan dirilisnya PHP 4.0, di mana versi ini banyak digunakan oleh programmer karena mempunyai kemampuan untuk membangun aplikasi web dengan kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Kemudian Juni 2004, Zend kembali merilis PHP versi 5.0 yang lebih dikenal dengan model OOP (*Object Oriented Programming*), (Pasaribu & Susanti, 2021).

2.5.2 Kelebihan PHP

Banyak sekali kelebihan yang dimiliki PHP dibandingkan dengan bahasa pemrograman yang lain, diantaranya :

1. Bisa membuat web menjadi dinamis.
2. PHP bersifat *open source* yang berarti dapat digunakan oleh siapa saja secara gratis.
3. Program yang dibuat dengan PHP bisa dijalankan oleh semua Sistem Operasi karena PHP berjalan secara Web Base yang artinya semua Sistem Operasi bahkan HP yang mempunyai Web Browser dapat menggunakan program PHP.
4. Aplikasi PHP lebih cepat dibandingkan dengan ASP maupun Java.
5. Mendukung banyak paket Database seperti MySQL, Oracle, PostgreSQL, dan lain-lain.

2.5.3 Kekurangan PHP

Selain kelebihan PHP, PHP juga mempunyai kekurangan, namun masalah kekurangan ya sangat sedikit, diantaranya :

1. PHP Tidak mengenal *Package*.
2. Jika tidak ingin encoding, maka kode PHP dapat dibaca semua orang dan untuk mengencodinya dibutuhkan *tool* dari Zend yang mahal sekali biayanya.

3. PHP memiliki kelemahan keamanan. Jadi Program harus jeli dan berhati-hati dalam melakukan pemrograman dan Konfigurasi PHP.

2.6 Sekilas Tentang MySQL

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*). MySQL juga telah mendukung bahasa pemrograman berfitur API seperti Java sehingga memudahkan para programmer java untuk berkoneksi dengan menggunakan MySQL.

MySQL merupakan software RDBMS (atau server database) yang mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user,(Pasaribu & Susanti, 2021).

2.7 XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan pengolah *database* berbasis MySQL. XAMPP berfungsi sebagai *server web*, melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus akses dengan internet,(Anisa Martadala et al., 2021).

Menurut buku Aplikasi SPK Pemilihan Dosen Terbaik Metode Simple Additive Weighting (SAW) Dengan Java yang ditulis oleh Bay Haqi, XAMPP memiliki singkatan yang setiap hurufnya yaitu:

X: Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris.

A: Apache, server aplikasi Web. Apache tugas utama adalah untuk menghasilkan halaman web yang benar kepada pengguna terhadap kode PHP yang sudah

dituliskan oleh pembuat halaman web. jika perlu kode PHP juga berdasarkan yang tertulis, dapat database diakses dulu (misalnya MySQL) untuk mendukung halaman web yang dihasilkan.

M: MySQL, server aplikasi database. Pertumbuhannya disebut SQL singkatan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang difungsikan untuk mengolah database. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database dan isinya. Bisa juga memanfaatkan MySQL guna untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data dalam database.

P: PHP, bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP adalah bahasa pemrograman untuk membuat web yang server-side scripting. PHP digunakan untuk membuat halaman web dinamis. Sistem manajemen database yang sering digunakan dengan PHP adalah MySQL. namun PHP juga mendukung Pengelolaan sistem database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-base, PostgreSQL, dan sebagainya

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendahuluan

Metodologi penelitian adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan mengenai bagaimana cara-cara dalam melaksanakan suatu penelitian yang benar, yang membahas tentang bagaimana mencari, mencatat, merumuskan, serta menganalisis sampai menyusun laporan berdasarkan fakta-fakta atau gejala-gejala secara ilmiah.

Lebih luas lagi dapat dikatakan bahwa metodologi penelitian adalah ilmu yang mempelajari cara-cara melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah untuk mencari, menyusun serta menganalisis dan menyimpulkan data-data, sehingga dapat dipergunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran sesuatu pengetahuan berdasarkan bimbingan Tuhan.

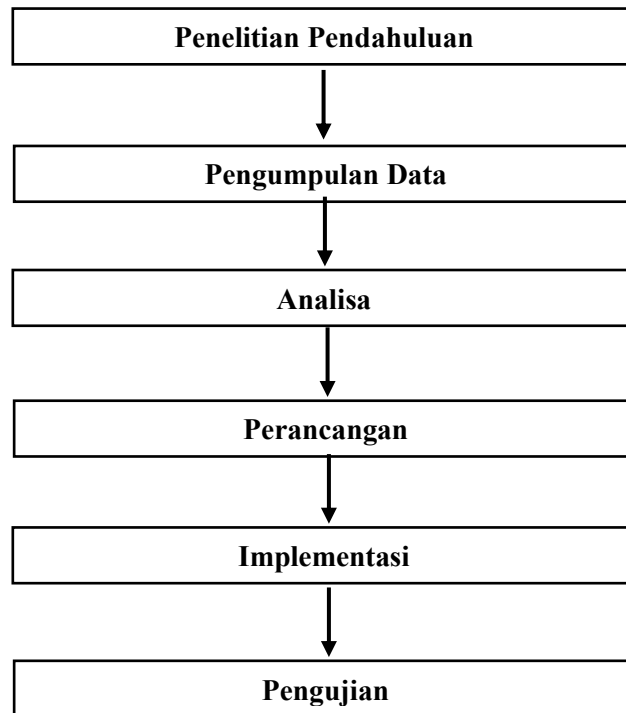
Metodologi penelitian berisi langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini agar terstruktur dengan baik. Dengan sistematika ini proses penelitian perancangan sistem informasi dapat dipahami dan diikuti oleh pihak lain. Penelitian yang dilakukan untuk merancang sistem diperoleh dari pengamatan data-data yang ada.

3.2 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka Kerja Penelitian adalah suatu konsep dimana mengatur alur, cara, langkah-langkah atau prosedur maupun tahapan dari penelitian tersebut agar dapat berjalan sesuai dengan perancangan awal untuk meneliti suatu permasalahan dan

mendapatkan solusi yang terbaik disusun dalam kerangka kerja penelitian bersifat sistematis dan terstruktur.

Pelaksanaan penelitian ini agar mendapatkan hasil seperti yang diharapkan oleh penulis, maka diperlukan kerangka kerja penelitian yang digambarkan seperti pada Gambar 3.1 berikut:



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian

3.3 Tahapan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, diperlukan metode untuk melakukan penelitian tersebut. Pada tahapan penelitian ini, penulis melakukan beberapa tahapan dalam penelitian sesuai dengan kerangka penelitian yang sudah dijelaskan pada Gambar 3.1 untuk mempermudah pelaksanaan penelitian.

3.3.1 Penelitian Pendahuluan

Penulis melakukan sebuah penelitian terlebih dahulu adalah melakukan penganalisaan dari objek yang akan diolah. Mempelajari bagaimana objek tersebut

bisa melakukan pemecahan permasalahannya, faktor sekeliling lingkungan dan dampak dari objek tersebut.

Penelitian pendahuluan merupakan langkah pertama dalam melakukan suatu penelitian dengan cara menganalisa terlebih dahulu masalah-masalah yang akan dikembangkan. Dengan tujuan setelah diterapkan aplikasi yang akan dikembangkan ini dapat membantu (*user*) dalam pemanfaatan sistem

Penelitian pendahuluan dapat memberikan bukti awal bahwa masalah yang akan kita teliti di lapangan benar-benar ada. Oleh sebab itu penulis butuhkan waktu untuk pengambilan data, waktu penelitian, tempat penelitian, metode penelitian, penelitian lapangan, riset perpustakaan dan penelitian laboratorium.

3.3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mendapatkan data dari berbagai sumber, seperti penelitian ini diperoleh dari jurnal ilmiah dan diperoleh dari referensi lain. Penelitian ini juga dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pemilik toko dan karyawan yang bertugas mengolah data pada Toko. Adapun hal-hal yang berkaitan dalam melakukan pengumpulan data pada metodologi penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.3.2.1 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dari awal hingga akhir yang dimulai dari pengumpulan data pada responden yang terlibat. Adapun waktu penelitian yang telah dilakukan dapat dijelaskan pada Tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kegiatan	Mei 2023				Juni 2023				July 2023				Agustus 2023				September 2023			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penelitian Pendahuluan																				
Pengumpulan Data																				
Analisa																				
Perancangan																				
Implementasi																				
Pengujian																				
Pembuatan Laporan																				

3.3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi atau daerah berlangsungnya penelitian ini yang dilakukan oleh penulis untuk melakukan studi kasus dan pemecahan masalah yang ada. Tempat penelitian dan pengambilan datanya yaitu di Jl. Lintas Lama, Kec. Koto Salak, Kabupaten Dharmasraya.

3.3.2.3 Metode Penelitian

Dalam hal ini metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Sedangkan penelitian tindakan adalah langkah - langkah nyata dalam mencari cara yang paling cocok untuk memperbaiki keadaan, lingkungan dan meningkatkan pemahaman terhadap

keadaan lingkungan tersebut. Dalam pengumpulan data dan informasi untuk penulisan penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Pada tahap ini dilakukan pengamatan lapangan dengan cara melihat langsung objek penelitian untuk mengumpulkan data primer dengan teknik pengumpulam data sebagai berikut:

- a. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian untuk mengetahui secara jelas dan rinci tentang permasalahan yang ada.

- b. Wawancara (*interview*)

Untuk mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan penelitian, informasi yang dibutuhkan kepada pihak terkait, dilakukan pertemuan dengan pemilik Boutique RH COLLECTION, kemudian dilakukan sesi Tanya jawab untuk mendapatkan sejumlah informasi yang dibutuhkan.

2. Penelitian Pustaka (*Lybrary Research*)

Riset ini dilakukan dengan cara membaca, membahas, meringkas dan membuat kesimpulan dari buku - buku, teori pada perpustakaan, dan jurnal - jurnal untuk mendapatkan bahan - bahan yang secara ilmiah sehingga dapat dijadikan sebagai landasan dalam penyusunan tugas akhir ini.

3. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Reasearch*)

Suatu metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan alat bantu personal computer (PC). Dalam hal ini penelitian dilakukan dengan merancang program atau perangkat lunak yang sesuai dengan topik dan permasalahan yang di hadapi dan dalam hal penyusunan laporan secara keseluruhan. Dengan adanya Teknik - teknik pengumpulan data, maka penulis mempraktekkannya dan berusaha mengumpulkan data - data yang diperlukan sebanyak mungkin demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Penelitian yang dilakukan dalam aplikasi ini menggunakan Komputer dengan spesifikasi hardware dan software sebagai berikut:

a. Kebutuhan *Hardware* (perangkat keras)

Adapun *Hardware* yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Laptop ASUS TUF A15*
- 2) *Processor RYZEN 5 4000 Series*
- 3) *Memory 520 GB*
- 4) *Flashdisk Sandisk 32 GB*
- 5) *Printer Canon TS200series*

b. Sedangkan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- 1) *Sistem Operasi Windows 11*
- 2) *Microsoft Office 2019*
- 3) *Sublime Text 3*
- 4) *XAMPP*
- 5) *Google Chrome*
- 6) *PHP MySQL*

7) Serta software pendukung lainnya.

3.3.3 Analisa

Tahap analisa merupakan salah satu tahapan yang penting dalam penelitian ini, karena pada tahap inilah nantinya dilakukan identifikasi terhadap masalah yang ada dalam Boutique RH COLLECTION, serta melakukan penganalisaan terhadap data yang diperoleh. Pada tahap analisa, penulis melakukan beberapa tahapan yang akan dilakukan. Adapun tahapan tersebut, yaitu :

3.3.3.1 Analisa Pendahuluan

Dalam analisa pendahuluan ini dilakukan pengumpulan informasi yang memperoleh gambaran secara menyeluruh mengenai tempat yang akan kita analisa. Pelaksanaan analisa sistem dirancang dalam suatu dokumen tertulis yang disebut usulan pelaksanaan sistem. Maksud dihasilkannya dokumen tertulis tersebut adalah untuk mempertemukan pikiran pemakai informasi dengan analisis sistem untuk memenuhi kebutuhan pemakai informasi.

3.3.3.2 Analisa Masalah

Analisa masalah dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara lengkap mengenai permasalahan dalam promosi dan penjualan produk Boutique RH COLLECTION. Dalam tahapan ini dapat dilakukan dengan tiga tahap analisa sebagai berikut:

1. Analisa Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara didapatkan data-data tentang penjualan dan pembelian adapun data yang diperoleh berupa daftar produk yang di jual pada Boutique RH COLLECTION, data daftar barang, serta data penjualan Boutique RH COLLECTION tahun 2023.

2. Analisa Proses

Pada tahap analisa prose ini, penulis meggunakan bahasa pemograman PHP (*Personal Home Page*) sebagai pendukung dalam pembuatan perancangan sistem informasi

3. Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan suatu penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan masud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Analisa sistem dilakukan agar penulis dapat mendeskripsikan dan mengimplementasikan dalam bahasa pemograman PHP dan MySQL.

3.3.3.3 Analisa usaha RH COLLECTION

Tahap analisa merupakan salah satu tahapan yang penting dalam penelitian ini, karena pada tahap inilah nantinya dilakukan identifikasi terhadap pakaian dan aksesoris yang didapatkan, serta melakukan penganalisaan terhadap data yang diperoleh, dimana data tersebut berupa harga, jenis produk, kualitas dan lain semacamnya.

3.4 Analisa dan Perancangan Sistem

Analisa dan perancangan sistem dibutuhkan untuk membangun sistem yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Terdapat pada sub bab ini, analisa dan perancangan akan dijelaskan sebagai berikut :

3.4.1 Perancangan Sistem

Pada tahap ini peneliti menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai *tools* dalam menjelaskan alur analisa program. UML adalah salah satu alat bantu pemrograman yang berbentuk diagram untuk menggambarkan hubungan-hubungan keterkaitan antara objek yang satu dengan yang lainnya dan digunakan pada pengembangan sistem berorientasi objek.

Adapun *unified modeling language* (UML) yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan sesuatu atau proses merepresentasikan hal – hal yang dapat dilakukan oleh aktor dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi tersebut.

2. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas – kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan sequence

diagram maka harus diketahui objek – objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode – metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat sequence diagram juga dibutuhkan untuk melihat scenario yang ada pada use case.

4. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Penekanan pada diagram aktivitas ini adalah menggambarkan aktivitas sistem atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem, bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

3.4.2 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pengembangan sistem. Pada tahap ini perancangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

3.4.3 Pengujian Sistem

Pengujian ini difokuskan pada fungsionalitas yang meliputi kesalahan fungsi, interface, dan Database. Perancangan sistem informasi yang dibangun ditujukan untuk menyelesaikan permasalahan sehingga mampu menghasilkan informasi berupa keputusan yang dapat membantu pimpinan dalam menyusun laporan bulanan, Pengujian dilakukan secara langsung dengan menggunakan program *Web Browser Google Chrome* sehingga dapat mengetahui apakah hasil sesuai atau tidak dengan hasil yang diharapkan.

Adapun metode yang digunakan dalam melakukan pengujian terhadap program yang dirancang, yaitu dengan menggunakan Metode *Black Box Testing*.

Metode *Black Box Testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan. Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya *field* data *entry* yang akan diuji, aturan *entry* yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi. Dan dengan metode ini dapat diketahui jika fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang *valid* (Febriyanti dkk., 2021).

Hasil pengujian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa proses-proses pada sistem sudah berjalan dengan baik dan benar. Fungsi-fungsi pada sistem sudah berjalan cukup maksimal. Secara keseluruhan fungsional sistem sudah dapat menghasilkan output yang diharapkan.

Uji coba dibuat oleh penulis dengan mengimplementasikan sistem yang telah dibuat di Jl. Lintas Lama, Kec. Koto Salak, Kabupaten Dharmasraya.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1. Identifikasi Masalah

Promosi dan Penjualan dilakukan oleh sebuah organisasi atau perusahaan untuk menghasilkan keuntungan atau laba yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan. Dalam mencapai keberhasilan dalam penjualan Boutique RH Collection perlu melakukan inovasi dalam menghadapi persaingan pasar. Sehingga Boutique RH Collection menghadapi masalah sebagai berikut :

1. Boutique RH Collection mengalami masalah promosi dan penjualan terutama dalam menjangkau konsumen tanpa terhalang waktu dan lokasi.
2. Proses bisnis dilakukan dengan cara konvensional sehingga kesulitan dalam meningkatkan penjualan.
3. Kurang optimal dalam kegiatan promosi, pencatatan barang masuk, pencatatan data pemesanan dan pembuatan laporan penjualan,

4.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari dan menelaah buku-buku, artikel, dan tulisan yang berhubungan dengan penelitian ini. Dalam Pengumpulan data yang dilakukan dengan menerapkan wawancara dengan pimpinan Boutique RH Collection.

Adapun data yang diperoleh berupa daftar produk yang di jual pada Boutique RH Collection, serta data penjualan tahun 2023. Berikut disajikan contoh data yang diperoleh pada Tabel 4.1 dan 4.2 :

Tabel 4. 1 Produk Boutique RH Collection

No.	Jenis	Nama	Harga
1	Aksesoris	Parfum Fragrance	Rp 75.000
2	Sweater	Crewneck unisex oversize	Rp 65.000
3	Hijab	Hijab Voal Motif Premium	Rp 35.000
4	Gamis	Nadira Dress RH	Rp 340.000
5	Gamis	Dress Akar	Rp 340.000
6	Gamis	Borkat Dess	Rp 410.000
7	Gamis	Luna Dress	Rp 450.000
8	Hijab	Voal Premium Polos	Rp 35.000
9	Hijab	Voal Motif Pin	Rp 35.000
10	Gamis	Shila Dress Magenta	Rp 360.000
11	Gamis	Shila Dress Mauve	Rp 360.000
12	Gamis	Shila Dress Cream	Rp 360.000
13	Gamis	Hana Dress All colour	Rp 330.000
14	Gamis	Dina Dress	Rp 340.000
15	Gamis	Safira Dress All variant	Rp 350.000
16	Gamis	Serut Dress All variant	Rp 340.000
17	Gamis	Liya Dress All variant	Rp 360.000
18	Pashmina	Phasmina Plisket All Variant	Rp 35.000
19	Hijab	Voal Polos Pin	Rp 35.000
20	Dress	Maudy Dress	Rp 330.000
21	Gamis	Cry Dress	Rp 340.000
22	Gamis	Kayla Dress All variant	Rp 350.000

Sumber: Boutique RH Collection

Tabel 4. 2 Data Boutique RH Collection Tahun 2023

Bulan	Nilai Penjualan (omset)	Target Penjualan (omset)	Persentase Target Penjualan	Nilai Penjualan Online
Januari	Rp. 27.274.000	Rp. 30.000.000	90,91 %	Rp. 1.000.000
Februari	Rp. 26.628.000	Rp. 30.000.000	88,76 %	Rp. 1.242.000
Maret	Rp. 80.098.000	Rp. 100.000.000	80,1 %	Rp. 2.020.000
April	Rp. 90.306.500	Rp. 100.000.000	90,31 %	Rp. 2.472.000
Mei	Rp. 22.830.000	Rp. 30.000.000	76,1 %	Rp. 1.320.000

Sumber: Boutique RH Collection

4.3. Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan tahap awal dalam perancangan sebuah sistem yang akan dirancang. Langkah awal dalam menganalisa sistem dengan melakukan identifikasi terhadap masalah-masalah yang yang di dukung dengan data-data yang telah diperoleh.

4.3.1. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Informasi sistem yang sedang berjalan diketahui dengan cara berkunjung ke Boutique RH Collection. Sehingga diketahui proses transaksi sampai laporan pada Boutique RH Collection dilakukan dengan cara pencatatan manual. Dimana proses sistem belum terkomputerisasi secara optimal, seperti pencatatan barang masuk, persediaan barang, trnasaksi penjualan hingga laporan dilakukan secara manual. Sehingga hal tersebut dapat mempersulit dalam proses bisnis pada Boutique RH Collection. Adapun penyebab terjadinya hal tersebut dikarenakan belum ada sistem yang terkomputerisasi secara optimal yang dapat mengelola semua data dan transaksi pada Boutique RH Collection.

4.3.2. Alternatif Pemecah Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan, maka penulis mencoba untuk membangun suatu aplikasi yang dapat meningkatkan optimalisasi dan mempermudah proses bisnis. Adapun alternatif pemecahan masalah yang diusulkan dimana secara keseluruhan proses bisnis yang sebelumnya sudah di uraikan dilakukan melalui sistem berbasis *website*. Sehingga proses promosi dan penjualan dapat menjangkau konsumen secara global, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan angka penjualan pada produk pada Boutique RH Collection.

4.4. Perancangan Sistem

Perancangan perancangan sistem informasi promosi dan penjualan produk Boutique RH Collection ini dirancang menggunakan alat bantu berupa UML (*Unified Modelling Language*). UML digunakan agar dapat mempermudah dalam menggambarkan secara visual sistem yang dirancang ke dalam bentuk program.

4.4.1. Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem (aktor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. *Use case diagram* dapat digunakan selama proses analisa untuk menangkap *requirements* atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem tersebut harus bekerja.

1. Definisi Aktor

Definisi aktor pada Sistem Informasi Promosi Penjualan yang diterapkan pada Boutique RH Collection dijelaskan pada Tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4. 3 Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Admin adalah <i>user</i> yang dapat mengelola data produk, data pemesanan dan data pelanggan seperti menambah, mengupdate, dan menghapus, pada <i>website</i> Boutique RH Collection
2	Pelanggan	Pelanggan adalah <i>user</i> yang dapat melihat produk, melakukan pemesanan dan memantau pesanan terkait produk yang ada di <i>website</i> Boutique RH Collection

2. Definisi *Use Case*

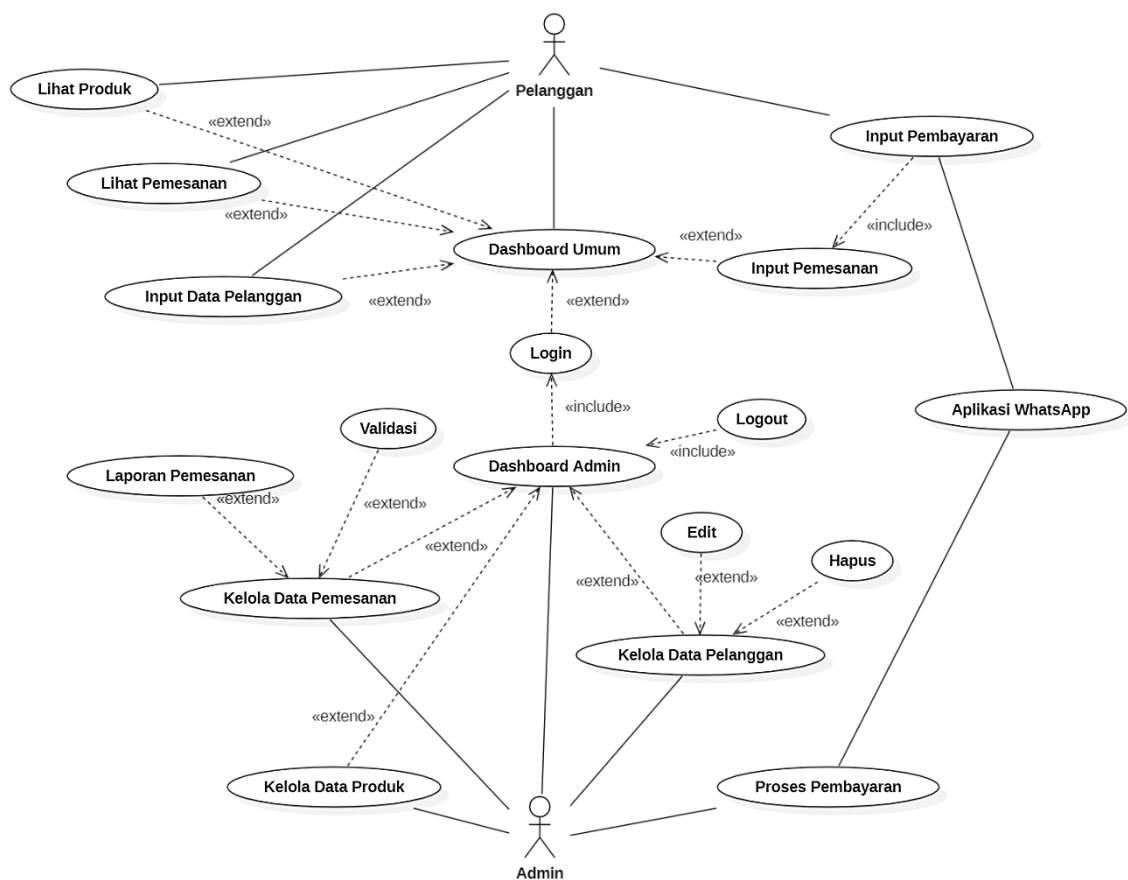
Use case adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan aktor. Untuk lebih jelasnya definisi *use case* Sistem Informasi Promosi Penjualan yang diterapkan pada Boutique RH Collection dijelaskan pada Tabel 4.4 berikut ini.:

Tabel 4. 4 Definisi *Use Case*

No	Use Case	Deskripsi	Aktor
1	<i>Dashboard Admin</i>	Admin Unit dapat melihat <i>Dashboard Admin</i>	Admin
2	<i>Dashboard Umum</i>	Admin dan Pelanggan dapat melihat <i>Dashboard umum</i>	Admin dan Pelanggan
3	Kelola Data Produk	Admin dapat mengelola data produk	Admin
4	Kelola Pemesanan	Admin dapat mengelola data pemesanan	Admin
5	Kelola Data Pelanggan	Admin dapat mengelola data pelanggan	Admin
6	Lihat Data Produk	Admin dan <i>Pelanggan</i> dapat melihat data produk yang berlangsung	Admin dan Pelanggan
7	Lihat Data Pemesanan	Admin dan <i>Pelanggan</i> dapat melihat data pemesanan	Admin dan Pelanggan
8	Cetak Laporan Pemesanan	Admin dapat mencetak laporan data pemesanan	Admin
9	<i>Input Pemesanan</i>	Pelanggan dapat melakukan pemesanan produk	Pelanggan
10	<i>Input Data Pelanggan</i>	<i>Pelanggan</i> dapat melakukan input <i>data</i> pelanggan	Pelanggan
11	<i>Input Data Produk</i>	Admin dapat menginput <i>data</i> produk	Admin
12	<i>Input Data Promo</i>	Admin dapat menginput <i>data</i> promo	Admin
13	<i>Input Data Kategori</i>	Admin dapat menginput <i>data</i> kategori	Admin
14	<i>Input Data Variasi Produk</i>	Admin dapat menginput <i>data</i> variasi produk	Admin

15	<i>Input Data Gambar Produk</i>	Admin dapat menginput data gambar produk	Admin
16	<i>Login</i>	Admin dapat mengakses <i>login</i> ke dalam sistem	Admin
17	<i>Logout</i>	Admin dapat <i>logout</i> dari sistem	Admin

Untuk lebih jelasnya *use case diagram* Sistem Informasi Promosi Penjualan dapat digambarkan seperti pada Gambar 4.1 berikut ini.



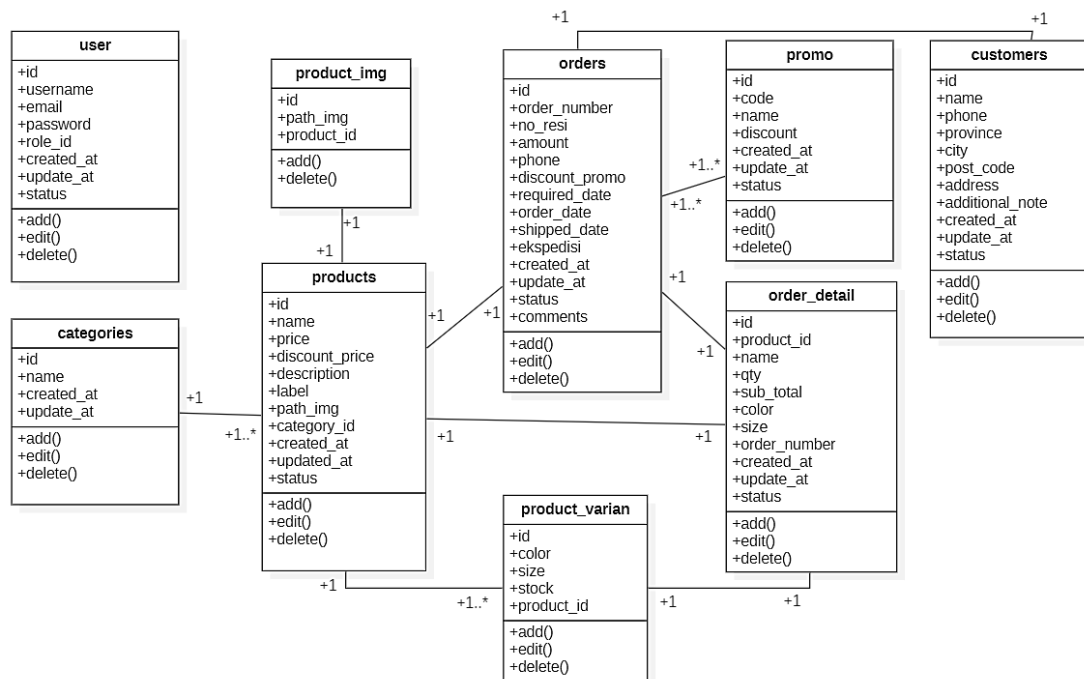
Gambar 4. 1 Use Case Diagram

4.4.2. Class Diagram

Class diagram merupakan himpunan dari objek-objek yang memiliki struktur sama, serta memiliki perilaku dan relasi yang sama pula. Kelas

mempresentasikan suatu konsep diskret di dalam aplikasi yang dimodelkan. Pada setiap *class* terdapat *attribute* dan *operation*. *Class diagram* dirancang berdasarkan pada perancangan *database*. Perancangan *class* seperti ini disebut dengan *class entry*.

Adapun gambaran *class diagram* pada Sistem Informasi Promosi Penjualan yang dirancang pada Boutique RH Collection, dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut ini.



Gambar 4. 2 Class Diagram

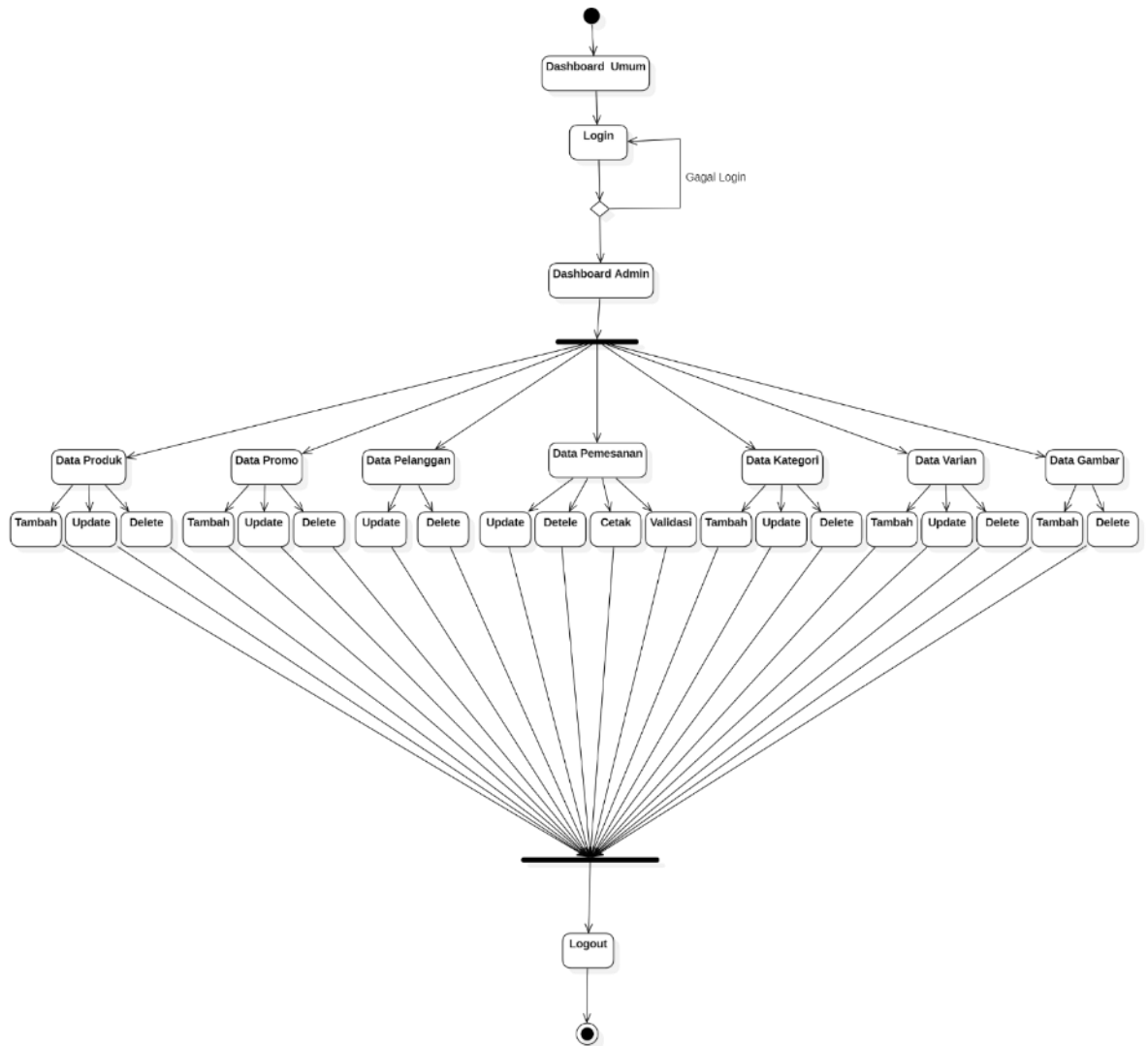
4.4.3. Activity Diagram

Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

Activity diagram pada Sistem Informasi Promosi Penjualan dijelaskan sebagai berikut.

1. Activity diagram Admin

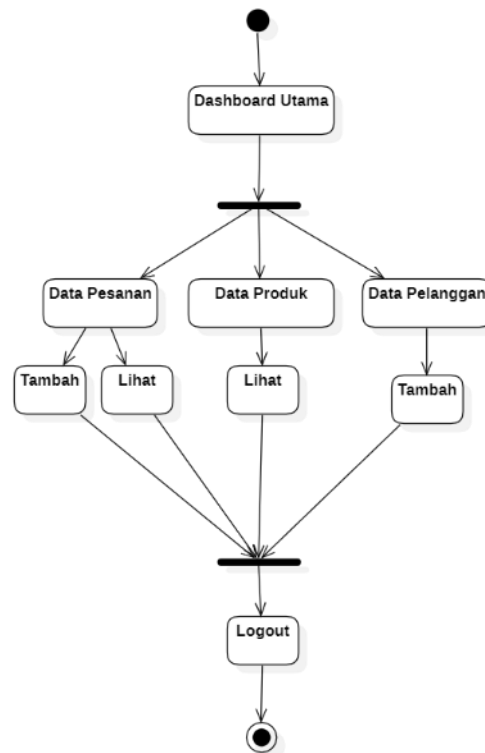
Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan oleh Admin dengan memilih *menu-menu* yang tersedia, Admin dapat mengelola data *user*, data produk, data pemesanan, data promosi dan data pelanggan. Seperti menambahkan, mengedit, dan menghapus data, yang digambarkan seperti Gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3 Activity Diagram Admin

2. Activity Diagram Pelanggan

Diagram ini menjelaskan segala aktivitas yang bisa dilakukan *user* dengan memilih *menu-menu* yang tersedia. Pelanggan memiliki hak akses untuk melihat produk, membuat pesanan dan memantau progress pesannya, yang digambarkan seperti pada Gambar 4.4 berikut ini.



Gambar 4. 4 Activity Diagram Pelanggan

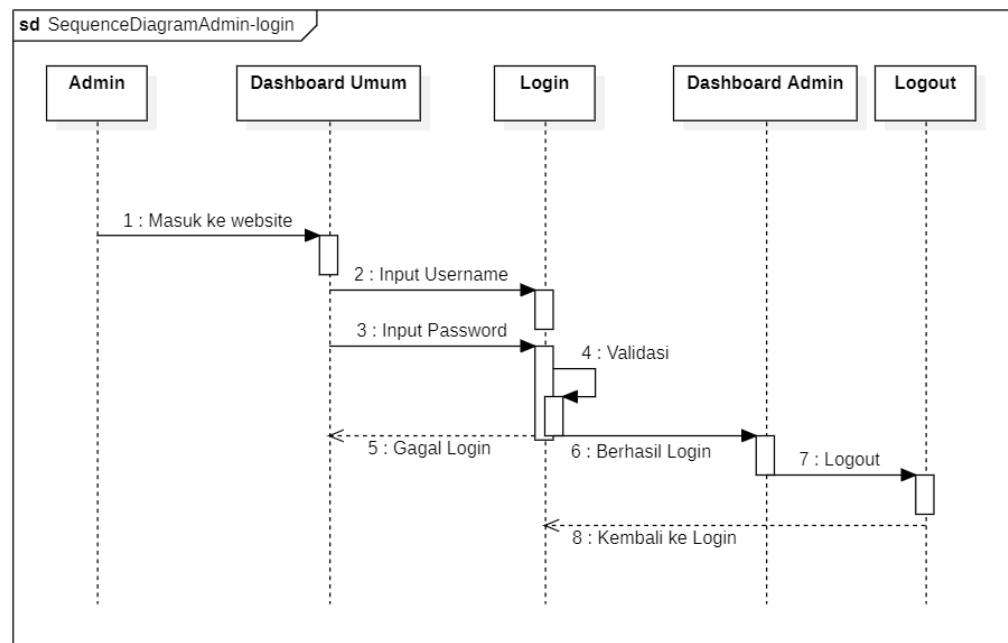
4.4.4. Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan.

Adapun *sequence diagram* pada Sistem Informasi Promosi Penjualan yaitu sebagai berikut.

1. *Sequence Diagram Login Admin*

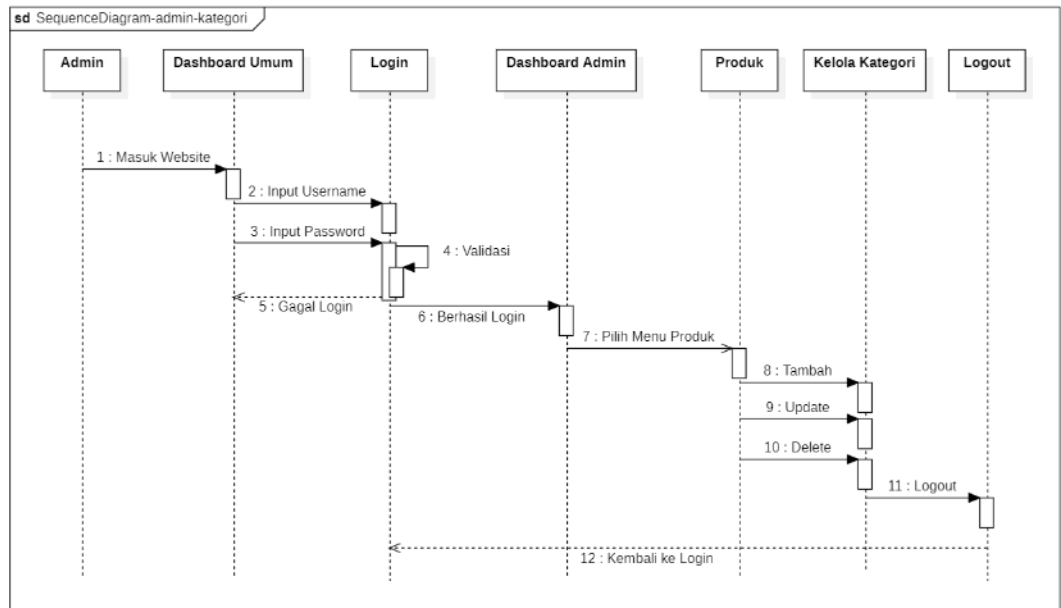
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Admin Unit untuk masuk ke dalam sistem yang digambarkan seperti Gambar 4.5 berikut ini.



Gambar 4.5 *Sequence Diagram Login Admin*

2. *Sequence Diagram Kelola Data Kategori Produk*

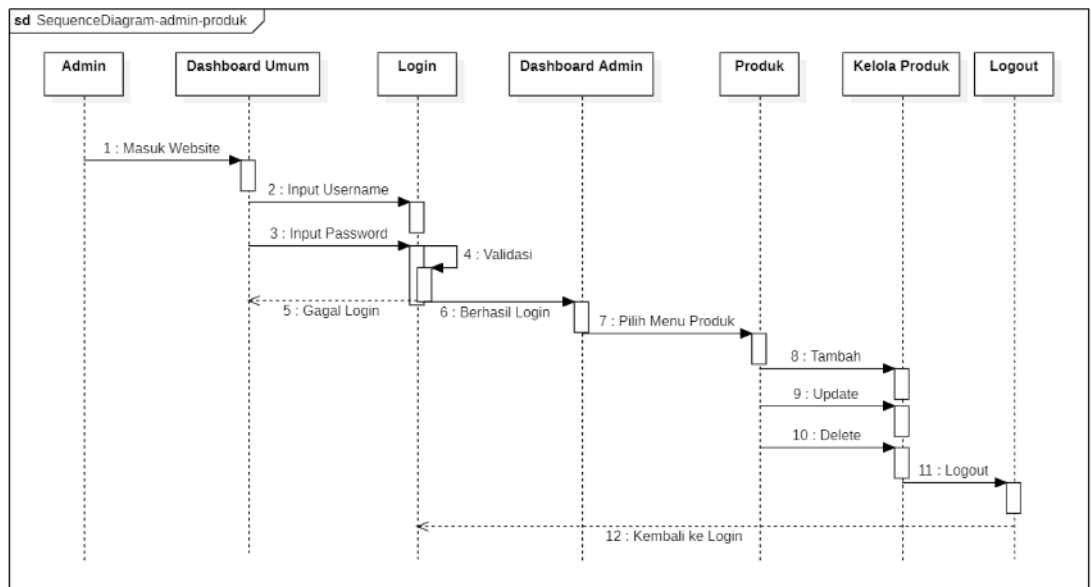
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Admin untuk mengelola data kategori produk seperti yang digambar pada Gambar 4.6 berikut ini.



Gambar 4. 6 Sequence Diagram Kelola Data Kategori

3. Sequence Diagram Kelola Data Produk

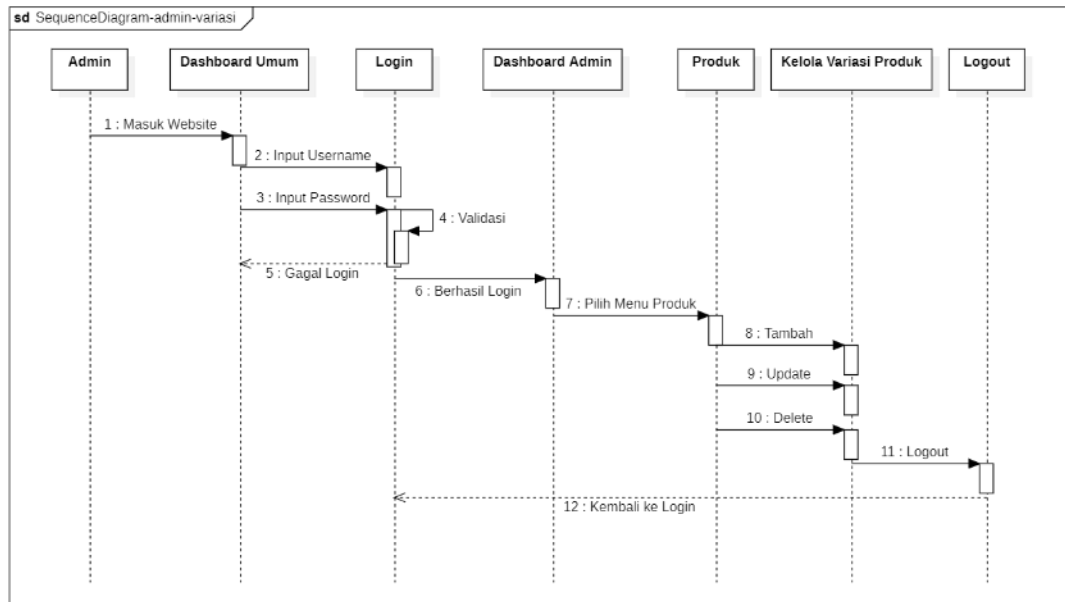
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Admin untuk mengelola data produk seperti yang digambarkan pada Gambar 4.7 berikut ini.



Gambar 4. 7 Sequence Diagram Kelola Data Produk

4. *Sequence Diagram* Kelola Data Variasi Produk

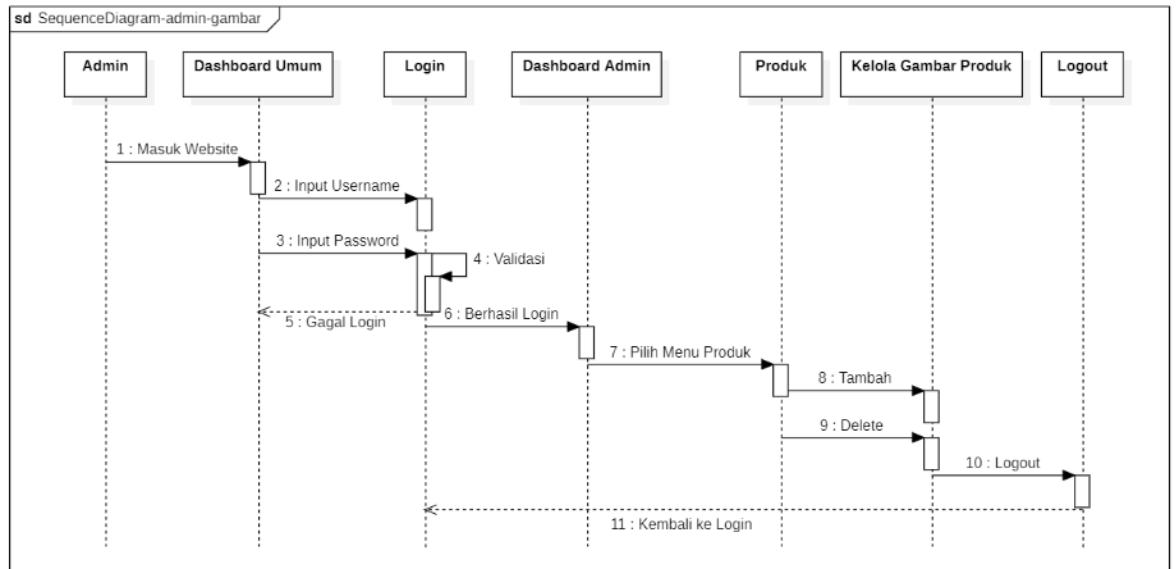
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Admin untuk mengelola data variasi produk seperti yang digambarkan pada Gambar 4.8 berikut ini.



Gambar 4. 8 *Sequence Diagram* Kelola Data Variasi Produk

5. *Sequence Diagram* Kelola Data Gambar Produk

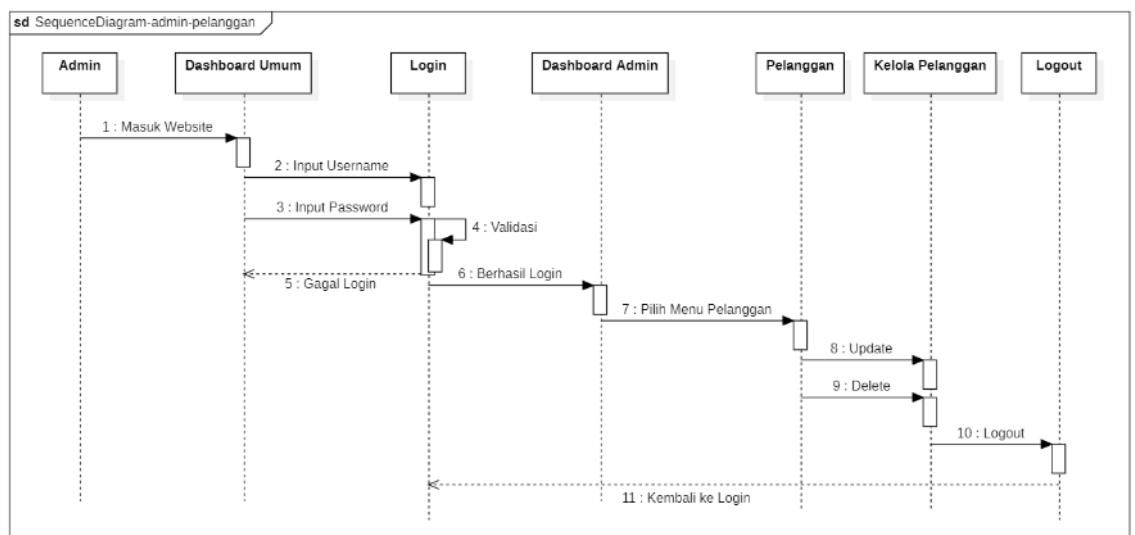
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Admin untuk mengelola data gambar produk seperti yang digambarkan pada Gambar 4.9 berikut ini.



Gambar 4. 9 Sequence Diagram Kelola Data Variasi Produk

6. Sequence Diagram Kelola Data Pelanggan

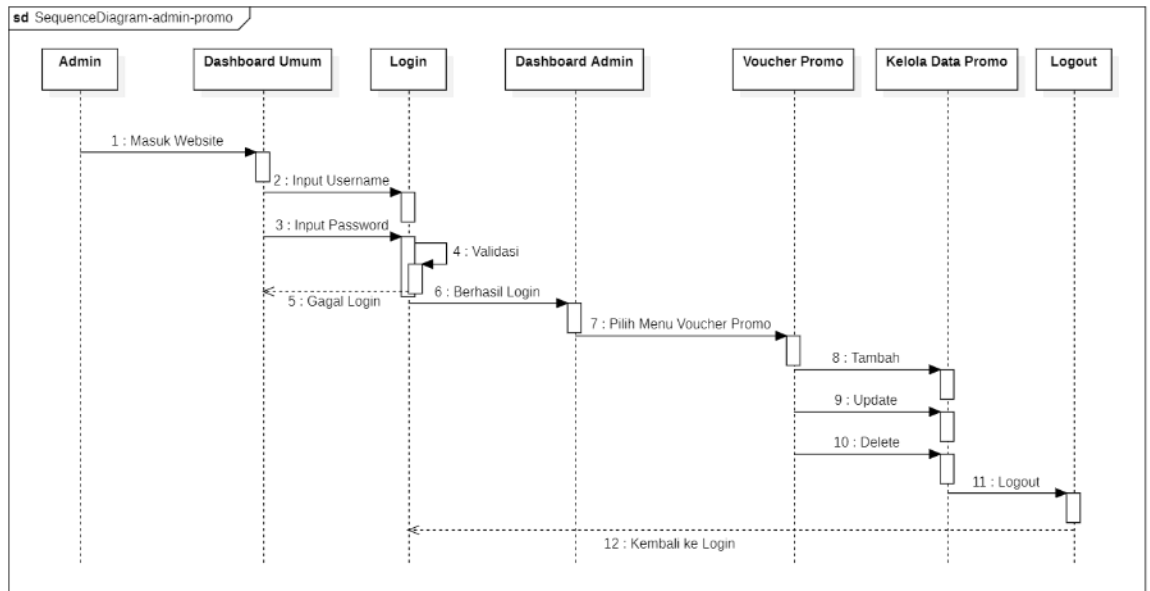
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Admin untuk mengelola data variasi produk seperti yang digambarkan pada Gambar 4.10 berikut ini.



Gambar 4. 10 Sequence Diagram Kelola Data Pelanggan

7. Sequence Diagram Kelola Data Promo

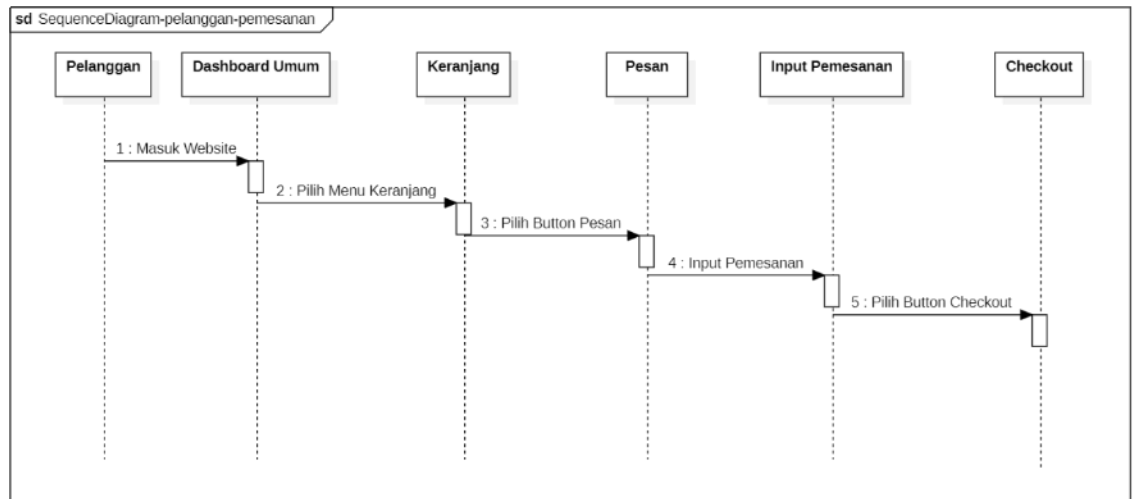
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Admin untuk mengelola data promo seperti yang digambarkan seperti Gambar 4.11 berikut ini.



Gambar 4. 11 Sequence Diagram Input Data Promo

8. Sequence Diagram Input Data Pemesanan

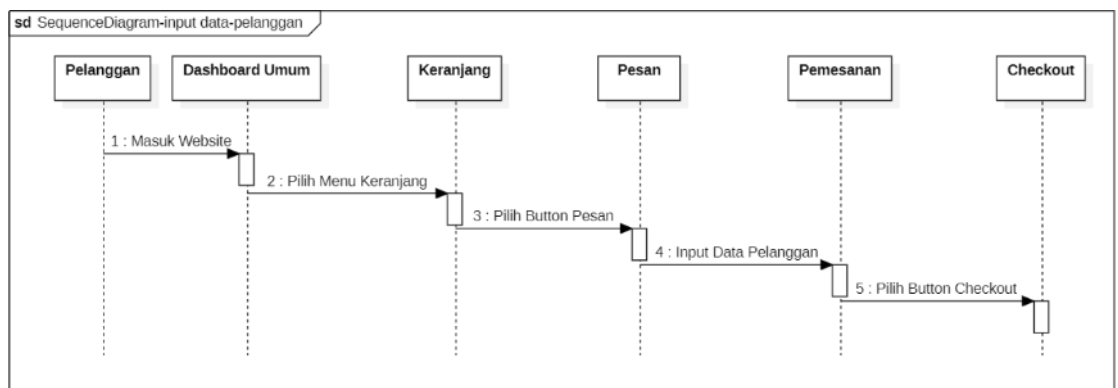
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Pelanggan untuk input data pemesanan seperti yang digambarkan seperti Gambar 4.12 berikut ini.



Gambar 4. 12 Sequence Diagram Input Data Pemesanan

9. Sequence Diagram Input Data Pelanggan

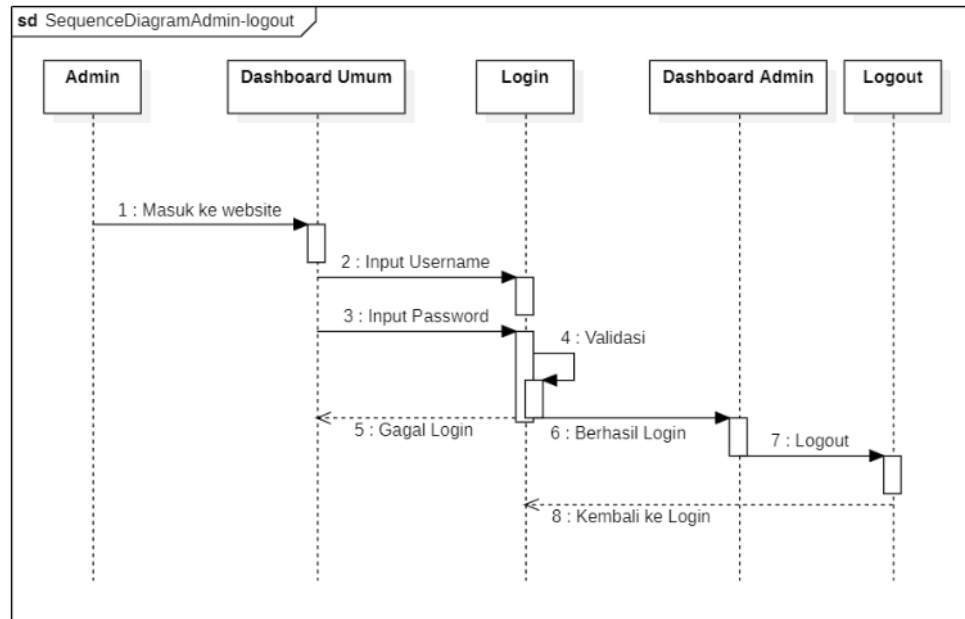
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Admin untuk *input* data pelanggan seperti yang digambarkan seperti Gambar 4.13 berikut ini.



Gambar 4. 13 Sequence Diagram Input Data Pelanggan

10. Sequence Diagram Logout Admin

Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Admin untuk keluar dari sistem yang digambarkan seperti Gambar 4.14 berikut ini.



Gambar 4. 14 Sequence Diagram Logout Admin

4.5. Desain Terinci


Desain terinci merupakan pengembangan lebih lanjut dari desain sistem secara global, dimana pada desain terinci ini dapat dibagi atas tiga rancangan yaitu desain *output*, desain *input*, dan desain *file*.

4.5.1. Desain Output

Desain *output* merupakan hasil dari sistem yang diinginkan oleh *user* atau pemakai. Desain *output* juga merupakan bentuk laporan dari sistem yang dirancang sedemikian rupa. Bentuk dari desain *output* tersebut adalah sebagai berikut.

1. Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan merupakan bentuk laporan yang menampilkan data pemesanan yang ada dan terdapat pada Boutique RH Collection dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 4.15 berikut ini.



BOUTIQUE RH COLLECTION

Jl. Lintas Lama, Kec. Koto Salak, Kabupaten Dharmasraya

Telp : 0822 – 8830 - 9905

LAPORAN PEMESANAN

NO	NOMOR RESI	NAMA PELANGGAN	NOMOR TELP	SUB TOTAL	TANGGAL PESAN	EKSPEDISI	STATUS
Int(11)	varchar(150)	varchar(255)	varchar(20)	double	date	varchar(50)	tinyint
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Int(11)	varchar(150)	varchar(255)	varchar(20)	double	date	varchar(50)	tinyint

Padang, dd mm yyyy
Diketahui Oleh:
 Boutique RH Collection

Rohwati
 Manajer Marketing

Gambar 4. 15 Laporan Pemesanan

4.5.2. Desain *Input*

Dalam setiap pemrosesan perlu ada masukan, dimana data yang akan diproses harus dimasukkan terlebih dahulu melalui media penghubung antara pengguna dengan *software* dan *hardware*. Untuk memudahkan dalam membuat program input, maka dirancang bentuk tampilan yang digunakan untuk menginputkan data sebagai berikut.

1. *Input Login*

Input login merupakan tampilan yang digunakan untuk memasukkan *username* dan *password* agar dapat mengakses sistem informasi Informasi Promosi Penjualan ini dengan bentuk rancangan seperti Gambar 4.16 berikut ini.

LOGO

Selamat Datang
Masuk untuk melanjutkan

NIP

Password

SIGN IN

Gambar 4. 16 Desain *Input Login*

2. *Input Data Kategori Produk*

Input data kategori produk merupakan tampilan *input* yang digunakan untuk menambahkan kategori untuk dapat mengakses sistem yang dirancang seperti Gambar 4.17 berikut ini.

LOGO

Admin
Admin Toko

- Dashboard
- Produk
 - + Kategori Produk
 - + Kelola Produk
 - + Kelola Variasi Produk
 - + Kelola Gambar
- Pelanggan
- History Resi
- Voucher Promo
- Laporan

☰

Admin

Add Data Kategori

Nama Kategori

Submit
Cancel

Gambar 4. 17 Desain *Input Data Kategori Produk*

3. *Input Data Produk*

Input data produk merupakan tampilan *input* yang digunakan untuk memasukkan data produk, yang mana rancangannya seperti Gambar 4.18 berikut ini.

The image shows a web interface for adding product data. On the left is a sidebar with a 'LOGO' placeholder, a user profile for 'Admin Admin Toko', and a menu with items: Dashboard, Produk, + Kategori Produk, + **Kelola Produk**, + Kelola Variasi Produk, + Kelola Gambar, Pelanggan, History Resi, Voucher Promo, and Laporan. The main content area is titled 'Add Data Produk' and contains the following form elements:

- Nama Produk:** A text input field with a placeholder 'varchar(150)'.
- Harga:** A numeric input field with a placeholder 'double'.
- Diskon Harga:** A numeric input field with a placeholder 'double'.
- Label:** A dropdown menu with a placeholder 'varchar(30)' and a downward arrow.
- Kategori:** A dropdown menu with a placeholder 'int(11)' and a downward arrow.
- Upload Gambar:** A pink button labeled 'Choose file' next to the text 'No file chosen'.
- Deskripsi:** A text area with a placeholder 'text'.
- Buttons:** A pink 'Submit' button and a grey 'Cancel' button at the bottom.

Gambar 4. 18 Desain *Input Data Produk*

4. *Input Data Variasi Produk*

Input data permintaan merupakan tampilan yang digunakan untuk memasukkan data variasi yang diminta yang dirancang seperti pada Gambar 4.19 berikut ini.

The image shows a web application interface for an admin user. On the left is a sidebar menu with a 'LOGO' placeholder and a user profile for 'Admin Admin Toko'. The main content area is titled 'Add Data Variasi Produk' and contains four input fields: 'Pilih Produk' (a dropdown menu showing 'int(11)'), 'Warna Produk' (a text input field showing 'varchar(50)'), 'Ukuran Produk' (a text input field showing 'varchar(10)'), and 'Stok Produk' (a text input field showing 'int(11)'). At the bottom of the form are two buttons: a pink 'Submit' button and a grey 'Cancel' button.

Gambar 4. 19 Desain *Input* Data Variasi Produk

5. *Input* Data Gambar Produk

Input data produk merupakan tampilan *input* yang digunakan untuk memasukkan data produk, yang mana rancangannya seperti Gambar 4.20 berikut ini.

The image shows a web application interface for an administrator. On the left is a sidebar menu with a 'LOGO' placeholder and a user profile for 'Admin Admin Toko'. The main content area is titled 'Add Image Produk' and features a 'Pilih Produk' dropdown menu currently showing 'int(11)'. Below this is an 'Upload Gambar' section with a pink button labeled 'Choose file' and the text 'No file chosen'. At the bottom of the upload section are two buttons: 'Submit' (pink) and 'Cancel' (grey).

Gambar 4. 20 Desain *Input* Data Gambar

6. *Input* Data Pesanan

Input data produk merupakan tampilan *input* yang digunakan oleh *Pelanggan* untuk melakukan input pemesanan yang mana rancangannya seperti Gambar 4.21 berikut ini.

LOGO
Home Shop Cek Pesanan
🛒 📄

Home > Shop > Order

No	Product Image	Name - Size - Varian	Price	Qty	Total
1	varchar(200)	N - varchar(150) S - varchar(10) V - varchar(50)	double	int(11)	double

Isi Alamat Anda

Nama

Provinsi

Kode Pos

Alamat Lengkap –

Pilih Pengiriman ▼

Catatan Tambahan (Optional)

Phone

Kota

Total	Price
Subtotal	double
Ongkir + Admin	double
Total	double

Order Now

Gambar 4. 21 Desain *Input Data Pemesanan*

4.5.3. Desain *File*

Database merupakan kumpulan dari beberapa *file* yang saling berhubungan. Pada *Class Diagram* (Gambar 4.3) terdapat 9 *file* yang saling berhubungan diantaranya *categories*, *customers*, *orders*, *orders_detail*, *products*, *products_img*, *product_varian*, *promo* dan *user*. File-file tersebut saling berhubungan berdasarkan *file* kunci yang ada. Agar lebih jelas mengenai *file-file*, yaitu sebagai berikut :

1. File User Categories

File Categories merupakan struktur *file* tempat merekam data-data kategori dengan bentuk rancangan seperti pada Tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4. 5 Desain File Categories

Nama Database : rhcollection_db

Nama Tabel : categories

Primary Key : id

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	int	11	Id Kategori
2	name	varchar	150	Nama Kategori
3	created_at	timestamp	-	Waktu Input
4	update_at	timestamp	-	Waktu Update

2. File Customers

File Customers merupakan struktur *file* tempat merekam data-data *customers* dalam bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4. 6 Desain File Customers

Nama Database : rh_collection

Nama Tabel : customers

Primary Key : id

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	int	11	Id Pelanggan
2	name	varchar	255	Nama Pelanggan
3	phone	varchar	20	Telp Pelanggan
4	province	varchar	100	Provinsi
5	city	varchar	100	Kota

6	post_code	varchar	50	Kode Post
7	address	varchar	255	Alamat
8	additional_note	varchar	255	Catatan
9	created_at	timestamp	-	Waktu Buat
10	update_at	timestamp	-	Waktu Update
11	status	tinyint	1	Status

3. *File Orders*

File Orders merupakan struktur *file* tempat merekam data-pemesanan yang masuk dalam bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4. 7 Desain *File Orders*

Nama Database : rhcollection_db

Nama Tabel : orders

Primary Key : id

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	int	11	Id Pesanan
2	order_number	varchar	150	Nomor Pesanan
3	amount	double	-	Jumlah
4	phone	varchar	20	Telp Pelanggan
5	discount_promo	double	-	Diskon Promo
5	order_date	date	-	Tanggal Pesan
6	required_date	date	-	Tanggal Dibutuhkan
7	shipped_date	date	-	Tanggal Dikeranjang
8	ekspedisi	vacrhar	200	Jenis Pengiriman
8	created_at	timestamp	-	Waktu Input
9	update_at	timestamp	-	Waktu Update

10	status	tinyint	1	Status Pesanan
11	comments	varchar	255	Komentar

4. *File Order Details*

File Order Details merupakan struktur *file* tempat menyimpan detail pesanan dalam bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4. 8 Desain *Order Details*

Nama Database : rhcollection_db

Nama Tabel : order_details

Primary Key : id

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	int	11	Id Detail Pesanan
2	product_id	int	11	Id Produk
3	name	varchar	150	Nama Produk
4	qty	int	11	Jumlah
4	sub_total	double	-	Total Harga
5	color	int	11	Id Produk
6	size	varchar	10	Ukuran
7	order_number	varchar	150	Nomor Pesanan
8	created_at	timestamp	-	Waktu Input
9	update_at	timestamp	-	Waktu Update
10	status	tinyint	1	Status Pesanan

5. *File Products*

File Products merupakan struktur *file* tempat menyimpan data produk dalam bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4. 9 Desain *Products*

Nama Database : rhcollection_db
 Nama Tabel : products
 Primary Key : id

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	int	11	Id Produk
2	name	varchar	150	Nama Produk
4	price	double	-	Harga
5	discount_price	double	-	Diskon Harga
6	description	text	-	Deskripsi
7	label	varchar	30	Label
8	path_img	varchar	200	Gambar Produk
9	category_id	int	11	Id Category
10	created_at	timestamp	-	Waktu Input
11	update_at	timestamp	-	Waktu Update
12	status	tinyint	1	Status

6. *File Product Img*

File Product Img merupakan struktur *file* tempat menyimpan data gambar dari produk dalam bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4. 10 Desain *Product Img*

Nama Database : rhcollection_db
 Nama Tabel : product_img

Primary Key : id

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	int	11	Id Gambar
2	path_img	varchar	200	File Gambar
3	product_id	int	11	Id Product

7. File Product Varians

File Product Varians merupakan struktur *file* tempat menyimpan data varian dari produk dalam bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4. 11 Desain Product Varian

Nama Database : rhcollection_db

Nama Tabel : product_varians

Primary Key : id

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	int	11	Id Varian
2	color	varchar	50	Warna
3	size	varchar	10	Ukuran
4	stock	int	11	Stok
5	product_id	int	11	Id Product

8. File Promo

File Promo merupakan struktur *file* tempat menyimpan data promo dalam bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4. 12 Desain Promo

Nama Database : rhcollection_db
 Nama Tabel : promo
 Primary Key : id

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	int	11	Id Promo
2	code	varchar	20	Kode Promo
3	name	varchar	100	Nama
4	discount	double	-	Diskon
5	expired_on	timestamp	-	Waktu Kadarluarsa
6	created_at	timestamp	-	Waktu Input
7	update_at	timestamp	-	Waktu Update
8	status	tinyint	1	Status

9. *File User*

File User merupakan struktur *file* tempat menyimpan data *user* dalam bentuk rancangan struktur seperti Tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4. 13 Desain User

Nama Database : rhcollection_db
 Nama Tabel : user
 Primary Key : id

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	int	11	Id User
2	username	varchar	150	Nama Pemakai

3	email	varchar	254	Email
4	password	varchar	128	Password
5	created_at	timestamp	-	Waktu Input
6	update_at	timestamp	-	Waktu Update
7	status	tinyint	1	Status

4.6. Pengujian Sistem

Pengujian sistem bermaksud untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi sistem yang dibangun dapat berfungsi dengan baik. Implementasi dan pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box*.

4.6.1. Pengujian *Form Login*

Pada bagian *Form Login* terdapat *username* dan *password*. Berikut merupakan skenario pengujian yang dilakukan pada *Form Login*, yang dapat dilihat pada Tabel 4.14 berikut ini.

Tabel 4. 14 Pengujian *Form Login*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu klik tombol Login	<i>Username</i> : - <i>Password</i> : -	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Memasukkan <i>username</i> tapi <i>password</i> kosong, lalu klik Login	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : -	Muncul pesan “ <i>please select an item in the list</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
3	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> tidak sesuai, lalu klik Login	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : testing123	Muncul pesan “Login Gagal! <i>username</i> dan <i>password</i> yang anda masukkan salah”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4	Mengisi <i>login</i> dan <i>password</i> dengan benar, lalu klik Login	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : admin123	Berhasil <i>login</i> sistem menuju <i>dashboard</i> admin	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

4.6.2. Pengujian Dashboard Admin

Pada bagian *Dashboard* Admin terdapat *menu* Data Produk, Data Pelanggan, *History* Resi dan *Voucher* Promo. Berikut merupakan skenario pengujian pada *Dashboard* Admin yang dapat dilihat pada Tabel 4.15 berikut ini.

Tabel 4. 15 Pengujian Dachsboard Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Buka halaman kelola data Kategori Produk dari <i>Dashboard</i> Admin	Klik menu Produk kemudian pilih sub menu Kategori Produk	Sistem akan menuju pada halaman kelola data Kategori Produk	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Buka halaman kelola data Produk dari	Klik menu Produk kemudian	Sistem akan menuju pada halaman	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
	<i>Dashboard</i> Admin	pilih sub menu Kelola Produk	kelola data Produk		
3	Buka halaman kelola data Variasi Produk dari <i>Dashboard</i> Admin	Klik menu Produk kemudian pilih sub menu Kelola Variasi Produk	Sistem akan menuju pada halaman kelola data Variasi Produk	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4	Buka halaman kelola data Gambar dari <i>Dashboard</i> Admin	Klik menu Produk kemudian pilih sub menu Kelola Gambar	Sistem akan menuju pada halaman kelola data Gambar	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
5	Buka halaman kelola data Pelanggan dari <i>Dashboard</i> Admin	Klik menu Pelanggan	Sistem akan menuju pada halaman kelola data Pelanggan	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
6	Buka halaman kelola data Histori Resi dari <i>Dashboard</i> Admin	Klik menu History Resi	Sistem akan menuju pada halaman kelola data History Resi	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
7	Buka halaman kelola data Voucher Promo dari	Klik menu Voucher Promo	Sistem akan menuju pada halaman kelola data	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
	Dashboard Admin		Voucher Promo		

4.6.3. Pengujian Kelola Data Kategori Produk

Pada bagian Kelola Data Kategori Produk terdapat tombol tambah, edit, dan hapus. Berikut merupakan skenario pengujian pada Kelola Data Kategori Produk yang dapat dilihat pada Tabel 4.16 berikut ini.

Tabel 4. 16 Pengujian Kelola Data Kategori Produk

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memasukkan data kategori kosong, lalu klik <i>Submit</i>	Nama Kategori : -	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan kategori yang <i>diedit</i> , lalu klik <i>Submit</i>	Sebelum : Nama Kategori : Baju Sesudah : Nama Kategori : -	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3	Mengedit data kategori, lalu klik <i>Submit</i>	Sebelum : Nama Kategori : Baju Sesudah :	Sistem akan menyimpan data kategori yang telah <i>diedit</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Nama Kategori : Baju			
5	Memasukkan data kategori dengan benar, lalu klik <i>Submit</i>	Nama Kategori : Celana	Sistem berhasil menyimpan data kategori	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
6	Hapus salah satu data kategori dengan klik <i>Delete</i>	Nama Kategori : Celana	Sistem berhasil menghapus data kategori	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

4.6.4. Pengujian Kelola Data Produk

Pada bagian Kelola Data Kategori Produk terdapat tombol tambah, edit, dan hapus. Berikut merupakan skenario pengujian pada Kelola Data Produk yang dapat dilihat pada Tabel 4.17 berikut ini.

Tabel 4. 17 Pengujian Kelola Data Produk

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memasukkan data produk kosong, lalu klik <i>Submit</i>	Nama Produk : - Harga : - Diskon Harga : -	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan salah satu data produk yang	Sebelum :	Muncul pesan “ <i>please</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
	diedit, lalu klik <i>Submit</i>	<p>Nama</p> <p>Produk : Dina Dress</p> <p>Harga : Rp 250.000</p> <p>Diskon</p> <p>Harga : Rp 5000</p> <p>Sesudah :</p> <p>Nama</p> <p>Produk : Dina Dress</p> <p>Harga : -</p> <p>Diskon</p> <p>Harga : Rp 5000</p>	<i>fill out this field</i>		
3	Mengedit data produk, lalu klik <i>Submit</i>	<p>Sebelum :</p> <p>Nama</p> <p>Produk : Gaun Anims</p> <p>Harga : Rp 250.000</p> <p>Diskon</p> <p>Harga : Rp 5000</p> <p>Sesudah :</p>	Sistem akan menyimpan data produk yang telah <i>diedit</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Nama Produk : Gaun Denims Harga : Rp 250.000 Diskon Harga : Rp 5000			
4	Memasukkan data produk dengan benar, lalu klik Submit	Nama Produk : Gaun Lavender Harga : Rp 250.000 Diskon Harga : Rp 5000	Sistem berhasil menyimpan data produk	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
5	Hapus salah satu data produk dengan klik Delete	Nama Produk : Gaun Lavender Harga : Rp 250.000 Diskon Harga : Rp 5000	Sistem berhasil menghapus data produk	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

4.6.5. Pengujian Kelola Data Varian Produk

Pada bagian Kelola Data Kategori Produk terdapat tombol tambah, edit, dan hapus. Berikut merupakan skenario pengujian pada Kelola Data Kategori Produk yang dapat dilihat pada Tabel 4.18 berikut ini.

Tabel 4. 18 Pengujian Kelola Data Varian Produk

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memasukkan data varian kosong, lalu klik <i>Submit</i>	Pilih Produk :- Warna Produk : - Ukuran Produk : - Stok Produk :-	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan varian produk yang <i>di edit</i> , lalu klik <i>Submit</i>	Sebelum : Pilih Produk : Hijab Mazio Warna Produk Hitam Ukuran Produk : M Stok Produk : 15 Sesudah : Pilih Produk : Hijab Mazio Warna Produk Hitam	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Ukuran Produk : - Stok Produk : 15			
3	Mengedit data varian, lalu klik Submit	Sebelum : Pilih Produk : Hijab Mazio Warna Produk : Hitam Ukuran Produk : M Stok Produk : 15 Sesudah : Pilih Produk : Hijab Mazio Warna Produk : Hitam Ukuran Produk : M Stok Produk : 10	Sistem akan menyimpan data varian yang telah <i>diedit</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4	Memasukkan data varian dengan benar, lalu klik Submit	Pilih Produk : Gamis Luna Warna Produk : Krem	Sistem berhasil menyimpan data varian	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Ukuran Produk : L Stok Produk : 12			
5	Hapus salah satu data varian dengan klik <i>Delete</i>	Pilih Produk : Hijab Mazio Warna Produk : Hitam Ukuran Produk : M Stok Produk : 15	Sistem berhasil menghapus data varian	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

4.6.6. Pengujian Kelola Gambar

Pada bagian Kelola Gambar terdapat tombol tambah dan hapus. Berikut merupakan skenario pengujian pada Kelola Gambar yang dapat dilihat pada Tabel 4.19 berikut ini.

Tabel 4. 19 Pengujian Kelola Gambar

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memasukkan data Gambar kosong, lalu klik <i>Submit</i>	Pilih Produk : - Gambar : -	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan data Gambar yang diedit,	Sebelum : Pilih Produk : Dina Hijab	Muncul pesan “ <i>please fill out this file</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
	lalu klik <i>Submit</i>	Gambar : hijab.jpg Sesudah : Pilih Produk : Dina Dress Gambar : -			
3	Mengedit data Gambar, lalu klik <i>Submit</i>	Sebelum : Pilih Produk : Dina Hijab Gambar : hijab.jpg Sesudah : Pilih Produk : Hijab Gambar : hijabnew.jpg	Sistem akan menyimpan gambar yang telah <i>di edit</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4	Memasukkan data Gambar dengan benar, lalu klik <i>Submit</i>	Pilih Produk : Gaun RH Gambar : gaun.jpg	Sistem berhasil menyimpan data varian	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
5	Hapus salah satu data Gambar dengan klik <i>Delete</i>	Pilih Produk : Gaun RH Gambar : gaun.jpg	Sistem berhasil menghapus data gambar	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

4.6.7. Pengujian Kelola Data Pelanggan

Pada bagian Kelola Data Pelanggan terdapat tombol *edit* dan *hapus*. Berikut merupakan skenario pengujian pada Kelola Data pelanggan yang dapat dilihat pada Tabel 4.20 berikut ini.

Tabel 4. 20 Pengujian Kelola Pelanggan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengedit <i>History Resi</i> , lalu klik <i>Submit</i>	Sebelum : Nama Customer : Tobi Herman Label : <i>Active</i> Sesudah : Nama Customer : Tobi Herman Label : <i>Deactive</i>	Sistem akan menyimpan data pelanggan yang telah <i>diedit</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Hapus salah satu data Pelanggan dengan klik <i>Delete</i>	Nama Customer : Tobi Herman Label : <i>Active</i>	Sistem berhasil menghapus data pelanggan	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

4.6.8. Pengujian Kelola *History Resi*

Pada bagian Kelola *History Resi* terdapat tombol *edit* dan *hapus*. Berikut merupakan skenario pengujian pada Kelola *History Resi* yang dapat dilihat pada Tabel 4.21 berikut ini.

Tabel 4. 21 Pengujian Kelola *History* Resi

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan <i>History</i> Resi yang diedit, lalu klik <i>Submit</i>	<p>Sebelum :</p> <p>Tanggal Pemesanan : 20-07-2023</p> <p>Tanggal Pengiriman : 21-07-2023</p> <p>Status Pengiriman : Dikemas</p> <p>Status Pembayaran : Sudah Bayar</p> <p>Sesudah :</p> <p>Tanggal Pemesanan : 20-07-2023</p> <p>Tanggal Pengiriman : -</p> <p>Status Pengiriman : Dikemas</p> <p>Status Pembayaran : Sudah Bayar</p>	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
2	Mengedit data <i>History Resi</i> , lalu klik <i>Submit</i>	<p>Sebelum :</p> <p>Tanggal Pemesanan : 20-07-2023</p> <p>Tanggal Pengiriman : 21-07-2023</p> <p>Status Pengiriman : Dikemas</p> <p>Status Pembayaran : Belum Bayar</p> <p>Sesudah :</p> <p>Tanggal Pemesanan : 20-07-2023</p> <p>Tanggal Pengiriman : 21-07-2023</p> <p>Status Pengiriman : Dikirim</p> <p>Status Pembayaran : Sudah Bayar</p>	Sistem akan menyimpan <i>History Resi</i> yang telah <i>di edit</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3	Lihat Detail <i>History Resi</i>	Klik pada data Nomor	Halaman akan mena	Sistem akan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Resi yang ada ditabel		masuk menuju halaman detail terkait datanya	

4.6.9. Pengujian Kelola Data Promo

Pada bagian Kelola Data Promo terdapat tombol tambah, edit, dan hapus. Berikut merupakan skenario pengujian pada Kelola Data Promo yang dapat dilihat pada Tabel 4.22 berikut ini.

Tabel 4. 22 Pengujian Kelola Data Promo

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memasukkan data promo kosong, lalu klik <i>Submit</i>	Kode Voucher : - Keterangan : - Diskon Harga : - Status Voucher : -	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Mengosongkan data promo yang diedit, lalu klik <i>Submit</i>	Sebelum : Kode Voucher : ZP123 Keterangan : Zuper Diskon	Muncul pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		<p>Diskon Harga : Rp 20.000 Status Voucher : <i>Active</i></p> <p>Sesudah :</p> <p>Kode Voucher : ZP123 Keterangan : - Diskon Harga : Rp 20.000 Status Voucher : <i>Active</i></p>			
3	Mengedit data promo, lalu klik <i>Submit</i>	<p>Sebelum :</p> <p>Kode Voucher : ZP123 Keterangan : Zuper Diskon Diskon Harga : Rp 20.000 Status Voucher : <i>Active</i></p>	Sistem akan menyimpan data promo yang telah <i>diedit</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Sesudah : Kode <i>Voucher</i> : ZP123 Keterangan : Zuper Diskon Diskon Harga : Rp 20.000 Status <i>Voucher</i> : <i>Deactive</i>			
4	Memasukkan data promo dengan benar, lalu klik <i>Submit</i>	Kode <i>Voucher</i> : JP123 Keterangan : Jackpot Diskon Diskon Harga : Rp 30.000 Status <i>Voucher</i> : <i>Active</i>	Sistem berhasil menyimpan data promo	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
5	Hapus salah satu data promo dengan klik <i>Delete</i>	Kode <i>Voucher</i> : JP123	Sistem berhasil menghapus data promo	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Keterangan : Jackpot Diskon Diskon Harga : Rp 30.000 Status Voucher : <i>Active: 15</i>			

4.6.10. Pengujian Tombol *Logout*

Pada bagian tombol *Logout*, Admin dapat keluar dari sistem. Berikut merupakan skenario pengujian pada tombol *Logout* yang dapat dilihat pada Tabel 5.23 berikut ini.

Tabel 4. 23 Pengujian Tombol *Logout*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	<i>User Admin</i> ingin keluar dari system	Klik tombol <i>Logout</i> yang ada pada <i>system</i> yang muncul di bagian <i>profile</i> admin setelah diklik	Sistem akan keluar dari <i>dashboard</i> menuju halaman <i>form login</i> kembali	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

4.6.11. Pengujian *Dashboard* Umum

Pada bagian *Dashboard* Umum terdapat *menu Shop*, *Keranjang*, dan *Cek Resi*. Berikut merupakan skenario pengujian pada *Dashboard* Umum yang dapat dilihat pada Tabel 4.24 berikut ini.

Tabel 4. 24 Pengujian *Dahsboard* Umum

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Buka halaman Kategori Produk dari <i>Dashboard</i> Umum	Klik menu Shop kemudian pilih sub menu Kategori Produk	Sistem akan menuju pada halaman Kategori Produk	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Buka halaman <i>Cek Resi</i> dari <i>Dashboard</i> Umum	Klik menu Cek Resi	Sistem akan menuju pada halaman <i>Cek Resi</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3	Buka halaman <i>Cek Resi</i> dari <i>Dashboard</i> Umum	Klik menu Cek Resi	Sistem akan menuju pada halaman <i>Cek Resi</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4	Buka halaman <i>Keranjang</i> dari <i>Dashboard</i> Umum	Klik <i>icon</i> berbentuk Keranjang	Sistem akan menuju pada halaman <i>Keranjang</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
5	Melakukan <i>login</i> sebagai Admin dari <i>Dashboard</i> Umum	Klik <i>icon</i> berbentuk Pintu	Sistem akan menuju pada halaman <i>login admin</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

4.6.12. Pengujian *Penginputan Pemesanan*

Pada bagian *Penginputan Pemesanan* terdapat *Button Pesan* dan *Checkout* yang muncul Berikut merupakan skenario pengujian pada *Penginputan Pemesanan* yang dapat dilihat pada Tabel 4.25 berikut ini.

Tabel 4. 25 *Penginputan Pemesanan*

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Buka halaman Shop <i>Dashboard</i> Umum dan tambahkan produk ke dalam keranjang	Klik menu Shop kemudian pilih <i>Icon Add</i>	Sistem akan menambahkan produk kedalam keranjang	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Buka halaman Keranjang dari <i>Dashboard</i> Umum lalu klik Button Pesan	Klik menu Keranjang kemudian klik Button Pesan	Sistem akan menuju pada halaman <i>checkout</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3	Memasukkan data pemesanan dan data pelanggan dengan benar, lalu klik <i>Checkout</i>	Nama : Zaenab Phone : xxxxxxx789 Provinsi : Sumatera Barat Kota : Padang Kode Pos : 53411	Sistem akan mengirimkan format pesanan secara otomatis ke dalam aplikasi <i>WhatsApp</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
		Alamat : Jl. Pattimura 2 Pilih Pengiriman : JNE Catatan Tambahan : Atap Biru Nomor 12			

4.6.13. Hasil Pengujian Sistem

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa proses-proses pada sistem sudah berjalan dengan baik dan benar. Fungsi-fungsi pada sistem sudah berjalan cukup maksimal. Secara keseluruhan fungsional sistem sudah dapat menghasilkan output yang diharapkan.

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan salah satu tahap dalam daur hidup pengembangan sistem, dimana tahap ini merupakan tahap agar sistem informasi siap untuk dipakai. Dalam tahap ini berlangsung beberapa aktifitas secara berurutan yakni mulai dari menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, dan tindak lanjut implementasi.

Supaya implementasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan, maka suatu rencana implementasi perlu dibuat terlebih dahulu. Rencana implementasi ini dimaksudkan untuk mengatur biaya serta waktu yang dibutuhkan selama tahap implementasi.

Untuk mengimplementasikan program yang telah dirancang, maka diperlukan sebuah alat bantu berupa komputer atau laptop, yang mana untuk mengoperasikan komputer atau laptop itu sendiri yang memerlukan tiga buah komponen pendukung seperti *hardware*, *software*, dan *brainware*. Untuk itu dapat dijelaskan masing-masing komponen tersebut sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan program aplikasi yang dirancang harus menggunakan beberapa *hardware* pendukung, yaitu sebagai berikut :

- 1) *Laptop ASUS TUF A15*
- 2) *Processor RYZEN 5 4000 Series*
- 3) *Memory 520 GB*

4) *Flashdisk Sandisk 32 GB*

5) *Printer Canon TS200series*

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan program aplikasi yang dirancang harus menggunakan beberapa *software* pendukung, yaitu sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Mac OS Monterey
2. Microsoft Office 2021
3. Sublime Text 3
4. XAMPP
5. Firefox
6. PHP MySQL
7. Serta software pendukung lainnya.

3. Manusia (*Brainware*)

Brainware merupakan operator yang berfungsi mengoperasikan atau menjalankan program aplikasi.

Jadi, ketiga komponen di atas memiliki hubungan yang terikat karena *software* merupakan komponen abstrak dari susunan sistem komputer dan *hardware* akan hidup dan memiliki fungsi jika digunakan bersama-sama dengan *software* sedangkan *brainware* adalah orang yang akan mengoperasikan program aplikasi.

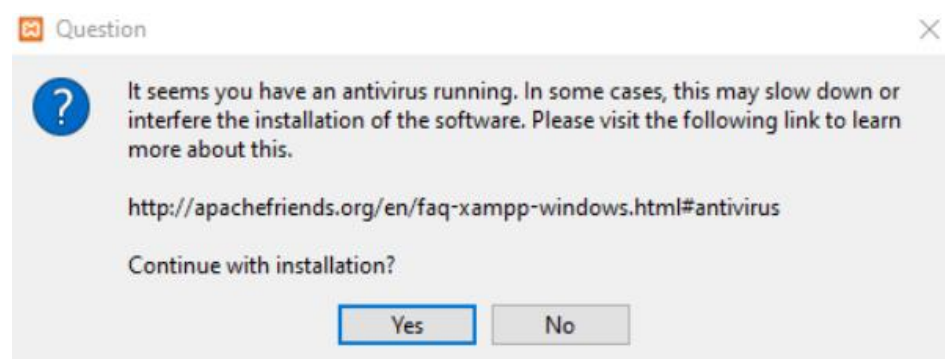
5.1.1. Instalasi Sistem (*Localhost*)

Untuk menjalankan sebuah Sistem Informasi Media Promosi dan Penjualan RH Boutique Collection , ada beberapa tahapan instalasi yang perlu dilaksanakan agar tidak terjadi gangguan sewaktu program dijalankan dan pengaturan (*setting*) sistem. Sistem Informasi Media Promosi dan Penjualan RH Boutique Collection bekerja pada sistem operasi Microsoft Windows 10 Home Single Language.

5.1.2. Instalasi XAMPP *Control*

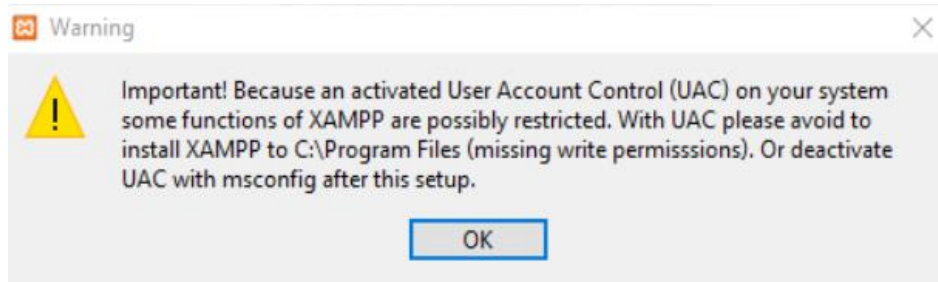
XAMPP merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* yang bebas (*open source*) yang dapat digunakan diberbagai sistem operasi. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri, yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL *database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Cara menginstal XAMPP versi 3.3.0 pada komputer adalah sebagai berikut :

1. Klik 2x pada Setup XAMPP yang sudah diunduh, lalu akan muncul kotak dialog Question seperti Gambar 5.1 berikut ini. Lalu klik *Yes*.



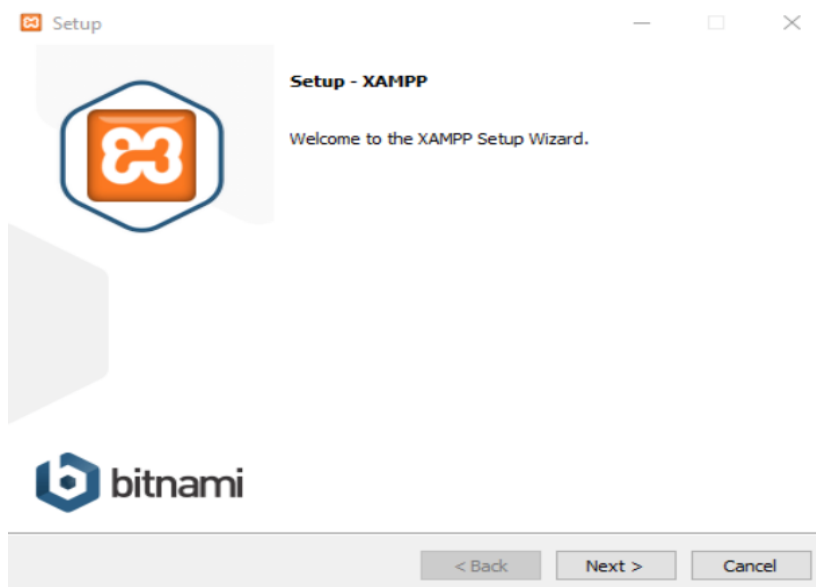
Gambar 5. 1 *Question*

2. Lalu klik **OK** pada kotak dialog *Warning* pada Gambar 5.2 berikut ini.



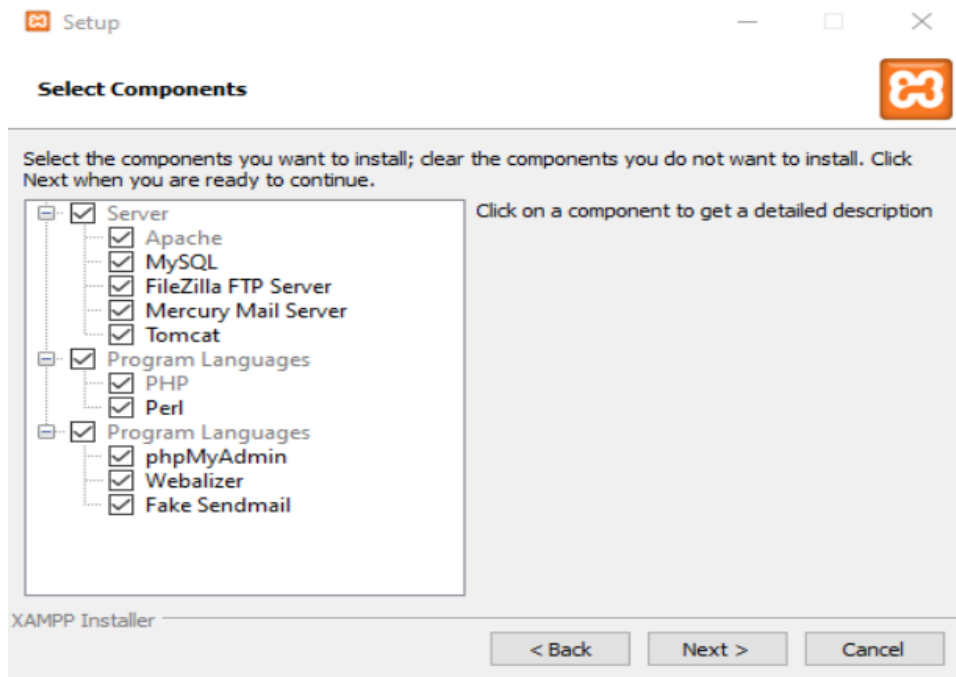
Gambar 5. 2 *Warning*

3. Klik *Next* pada instalasi *Setup*, seperti Gambar 5.3 berikut ini.



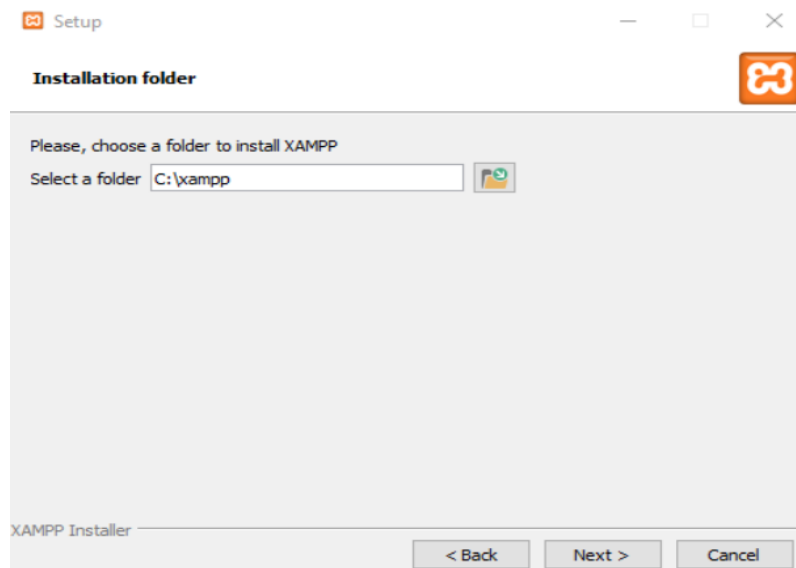
Gambar 5. 3 *Setup Installer*

4. Selanjutnya centang komponen yang akan diinstal, seperti Gambar 5.4 berikut ini. Setelah itu klik *Next*.



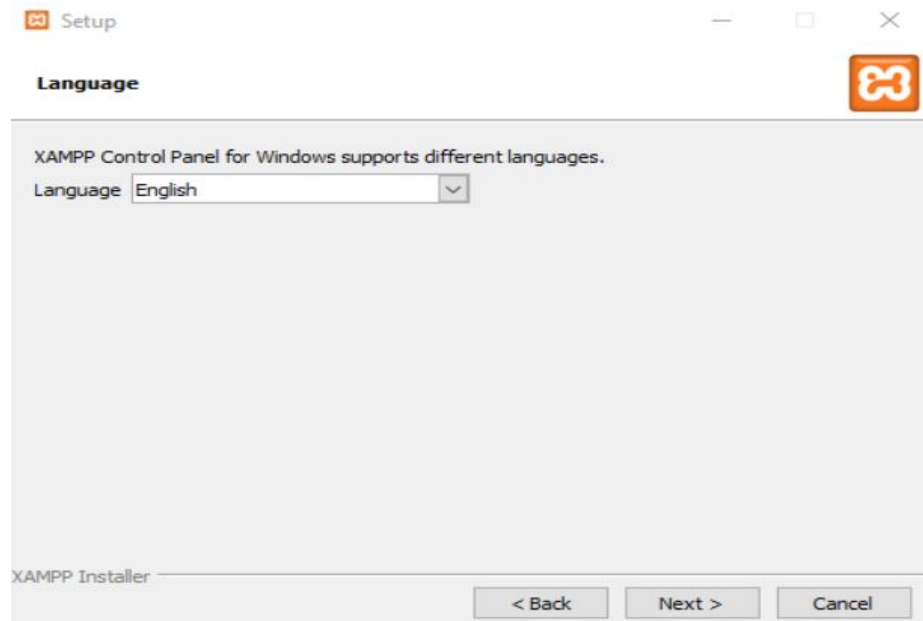
Gambar 5. 4 Select Components

5. Selanjutnya tentukan dimana letak *file* XAMPP akan diinstal, seperti Gambar 5.5 berikut ini. Setelah itu klik *Next*.



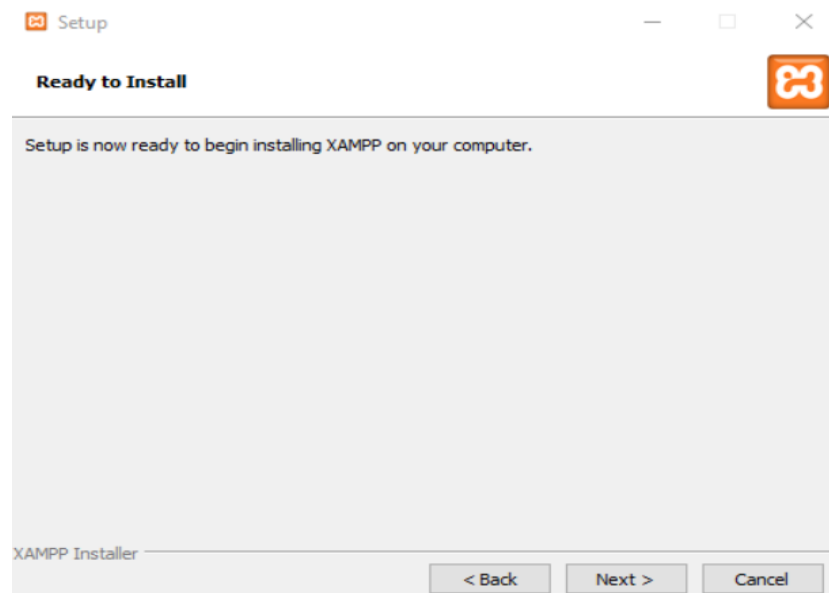
Gambar 5. 5 Installation Folder

6. Kemudian pilih bahasa yang ingin digunakan, seperti pada Gambar 5.6 berikut ini. Lalu klik *Next*.



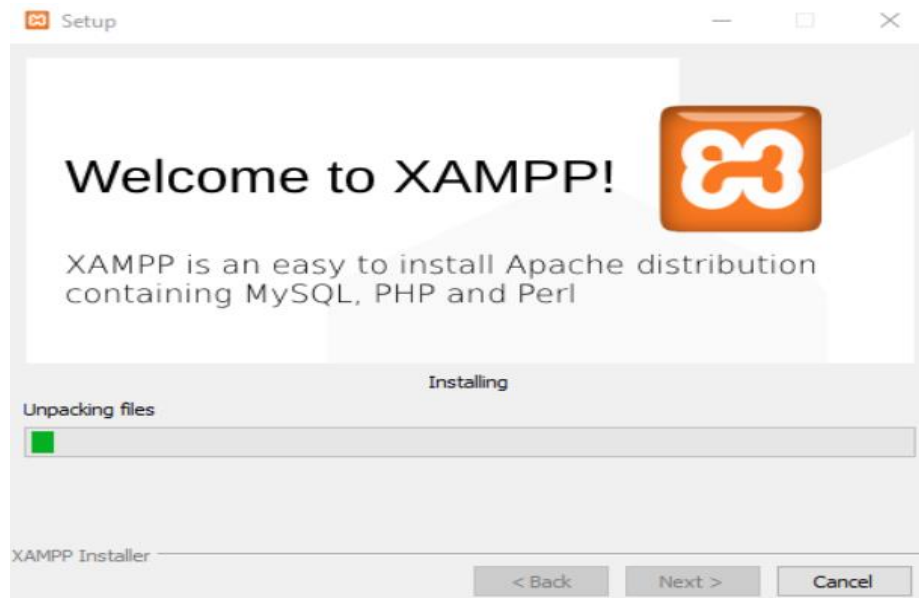
Gambar 5. 6 Language

7. Klik *Next* jika XAMPP sudah siap untuk diinstal, seperti pada Gambar 5.7 berikut ini.



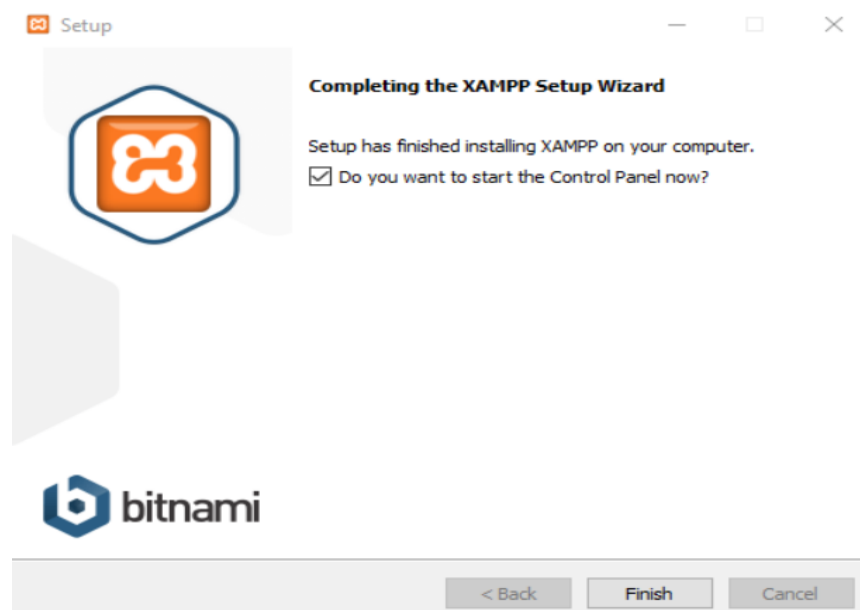
Gambar 5. 7 Ready To Install

8. Lalu proses instalasi XAMPP akan berjalan, seperti Gambar 5.8 berikut ini.



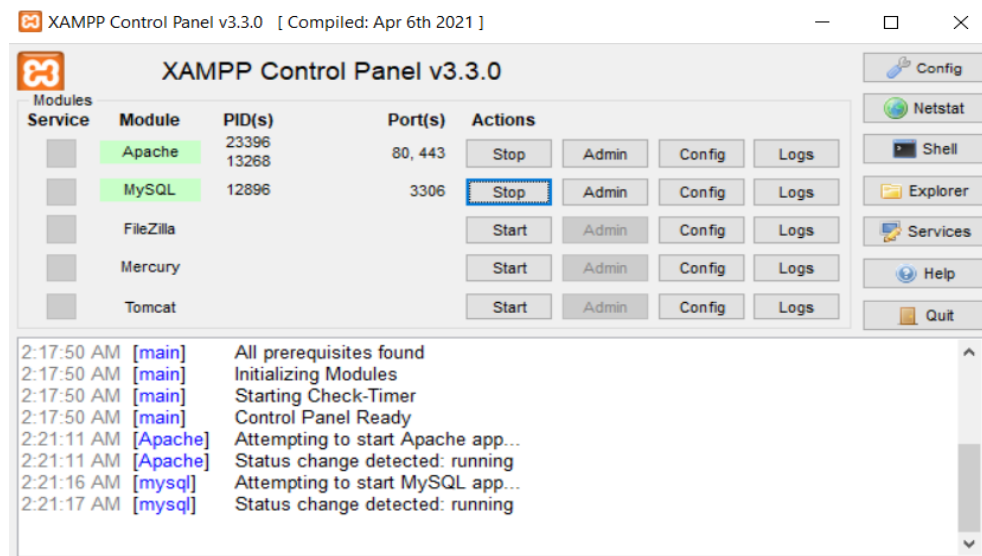
Gambar 5. 8 Proses Instalasi

9. Jika instalasi selesai, maka akan muncul panel seperti Gambar 5.9 berikut ini. Centang opsi tersebut jika ingin langsung menjalankan XAMPP, Lalu klik *Finish*.



Gambar 5. 9 Instalasi Selesai

10. Berikut ini merupakan tampilan XAMPP saat dijalankan dan siap digunakan, yang dapat dilihat pada Gambar 5.10 berikut ini.

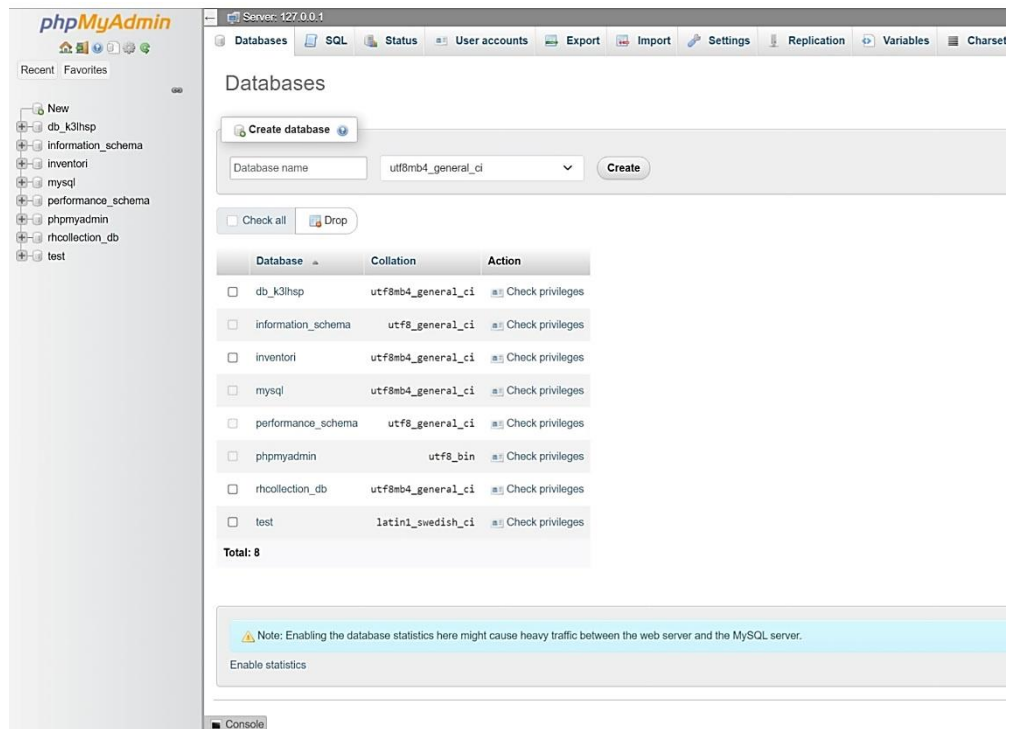


Gambar 5. 10 XAMPP Control Panel

5.1.2.1.Import Database MySQL ke phpMyAdmin

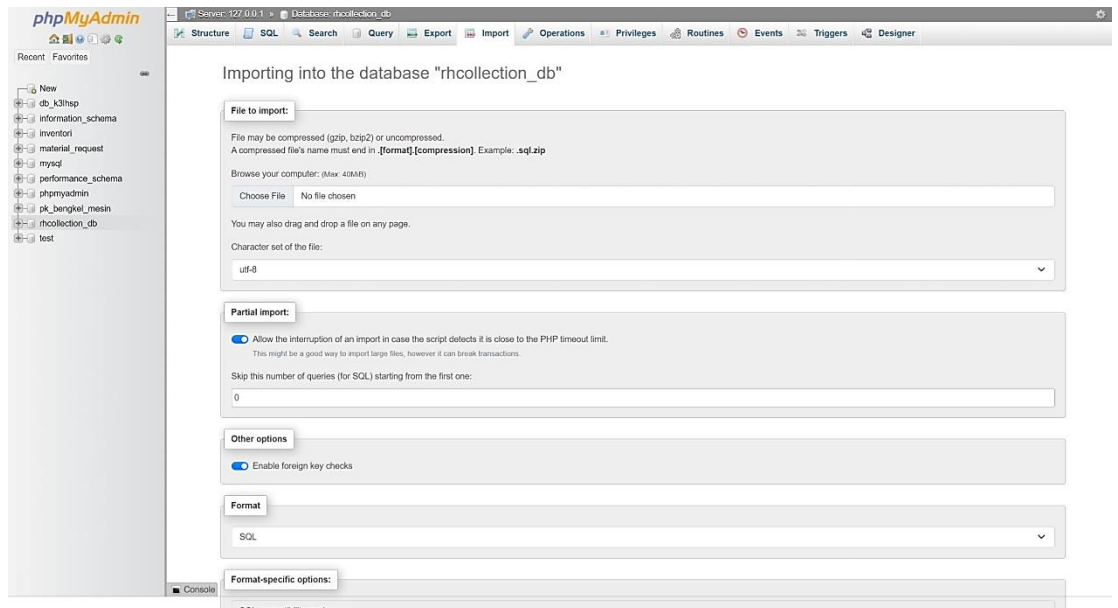
Sebelum menggunakan aplikasi Sistem Informasi Media Promosi dan Penjualan RH Boutiqe Collection , terlebih dahulu *database* sudah tersedia dan terpasang pada komputer *client* dengan benar. Adapun cara *import database* MySQL ke phpMyAdmin dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Buka localhost/phpmyadmin pada *browser*. Lalu pada halaman phpmyadmin, klik *New*, lalu buat nama *database* rhcollection_db, kemudian klik *Create*, seperti Gambar 5.11 berikut ini.



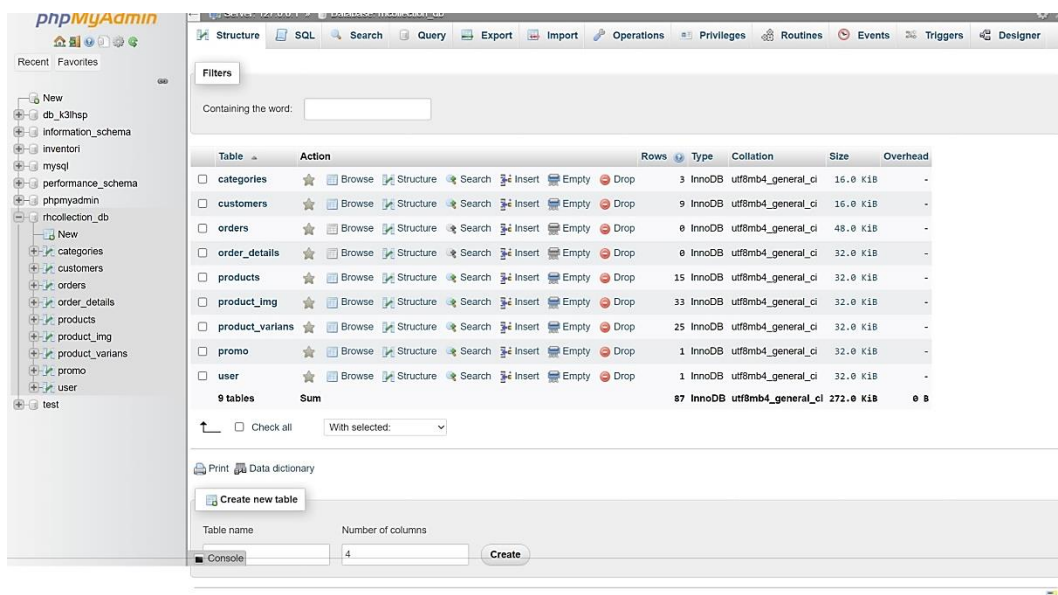
Gambar 5. 11 Halaman *phpMyAdmin*

- Setelah nama *database* berhasil dibuat, selanjutnya klik *menu Import*, lalu pilih *Choose File*, setelah itu cari *file database rhcollection_db.sql* pada komputer, lalu klik OK. Kemudian klik GO untuk mengimpor *database*, seperti pada Gambar 5.12 berikut ini.



Gambar 5. 13 Import Database

3. Database berhasil diimport, maka isi tabel dari *database rhcollection_db* dapat dilihat seperti Gambar 5.13 berikut ini.



Gambar 5. 12 Tampilan Database

4. Pada Gambar 5.14 menjelaskan apa saja yang terdapat pada tabel *categories*. Untuk dapat melihat struktur tabel *categories*, maka pilih tabel *categories* pada database *rhcollection_db* dan klik *structure*.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	name	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	created_at	timestamp			No	current_timestamp()			Change Drop More
4	updated_at	timestamp			No	current_timestamp()	ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP()		Change Drop More

Gambar 5. 14 Tabel *Categories*

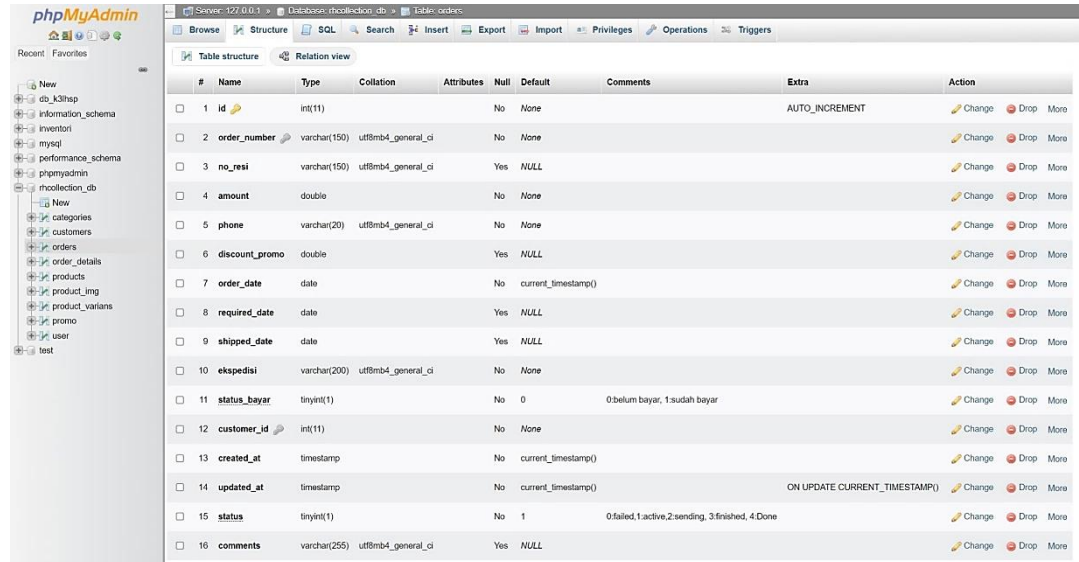
5. Pada Gambar 5.15 menjelaskan apa saja yang terdapat pada tabel *customers*. Untuk dapat melihat struktur tabel *customers* maka pilih tabel *customers* pada database *rhcollection_db* dan klik *structure*.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	name	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	phone	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	province	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	city	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
6	post_code	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	address	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
8	additional_note	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
9	created_at	timestamp			No	current_timestamp()			Change Drop More
10	updated_at	timestamp			No	current_timestamp()	ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP()		Change Drop More
11	status	tinyint(1)			No	1	1:active,0:nonactive		Change Drop More

Gambar 5. 15 Tabel *Customers*

6. Pada Gambar 5.16 menjelaskan apa saja yang terdapat pada tabel *orders*.

Untuk dapat melihat struktur tabel *orders* maka pilih tabel *orders* pada database *rhcollection_db* dan klik *structure*.



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	order_number	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	no_resi	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
4	amount	double			No	None			Change Drop More
5	phone	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
6	discount_promo	double			Yes	NULL			Change Drop More
7	order_date	date			No	current_timestamp()			Change Drop More
8	required_date	date			Yes	NULL			Change Drop More
9	shipped_date	date			Yes	NULL			Change Drop More
10	ekspedisi	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
11	status_bayar	tinyint(1)			No	0	0:belum bayar, 1:sudah bayar		Change Drop More
12	customer_id	int(11)			No	None			Change Drop More
13	created_at	timestamp			No	current_timestamp()			Change Drop More
14	updated_at	timestamp			No	current_timestamp()		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP()	Change Drop More
15	status	tinyint(1)			No	1	0:failed,1:active,2:sending,3:finished,4:Done		Change Drop More
16	comments	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More

Gambar 5. 16 Tabel *Orders*

7. Pada Gambar 5.17 menjelaskan apa saja yang terdapat pada tabel

orders_details. Untuk dapat melihat struktur tabel *orders_details* maka pilih tabel *orders_details* pada database *rhcollection_db* dan klik *structure*.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	product_id	int(11)			No	None		
3	name	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		No	None		
4	qty	int(11)			No	None		
5	sub_total	double			No	None		
6	color	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None		
7	size	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		No	None		
8	order_number	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		No	None		
9	created_at	timestamp			No	current_timestamp()		
10	updated_at	timestamp			No	current_timestamp()		ON UPDATE
11	status	tinyint(1)			No	1	0:failed,1:active,2:sending,3:finished	

Gambar 5. 17 Tabel Order Detail

8. Pada Gambar 5.18 menjelaskan apa saja yang terdapat pada tabel *products*.

Untuk dapat melihat struktur tabel *products*, maka pilih tabel *products*. pada database *rhcollection_db* dan klik *structure*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
1	id	int(11)			No	None
2	name	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		No	None
3	price	double			No	None
4	discount_price	double			Yes	NULL
5	description	text	utf8mb4_general_ci		No	None
6	label	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
7	path_img	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None
8	category_id	int(11)			No	None
9	created_at	timestamp			No	current_timestamp()
10	updated_at	timestamp			No	current_timestamp()
11	status	tinyint(1)			No	1

Gambar 5. 18 Tabel Products

9. Pada Gambar 5.19 menjelaskan apa saja yang terdapat pada tabel *products_img*. Untuk dapat melihat struktur tabel *products_img*, maka pilih tabel *products_img* pada database *rhcollection_db* dan klik *structure*

The screenshot shows the phpMyAdmin interface for the 'rhcollection_db' database. The 'Table structure' view for 'product_img' is displayed. The table structure is as follows:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	path_img	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	product_id	int(11)			No	None			Change Drop More

Below the table structure, the 'Indexes' section shows the following index:

Action	Keyname	Type	Unique	Packed	Column	Cardinality	Collation	Null	Comment
Edit Rename Drop	PRIMARY	BTREE	Yes	No	id	33	A	No	
Edit Rename Drop	product_id	BTREE	No	No	product_id	16	A	No	

Gambar 5.19 Tabel *Products Img*

10. Pada Gambar 5.20 menjelaskan apa saja yang terdapat pada tabel *products_varians*. Untuk dapat melihat struktur tabel *products_varians*, maka pilih tabel *products_varians* pada database *rhcollection_db* dan klik *structure*

The screenshot shows the phpMyAdmin interface for the 'rhcollection_db' database. The 'Table structure' view for 'product_varians' is displayed. The table structure is as follows:

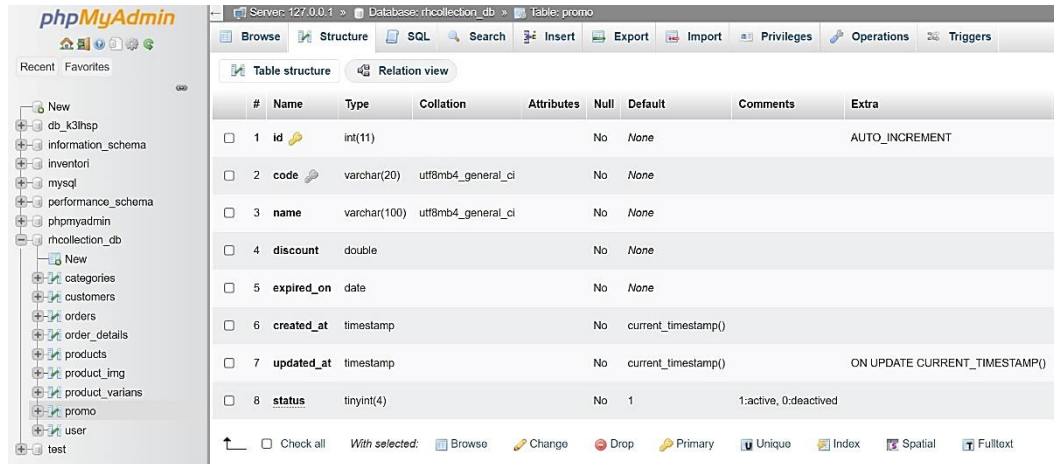
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	color	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	size	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
4	stock	int(11)			No	None			Change Drop More
5	product_id	int(11)			No	None			Change Drop More

Below the table structure, the 'Indexes' section is visible but empty.

Gambar 5.20 Tabel *Products Varians*

11. Pada Gambar 5.21 menjelaskan apa saja yang terdapat pada tabel **promo**.

Untuk dapat melihat struktur tabel **promo**, maka pilih tabel **promo**. Pada *database rhcollection_db* dan klik *structure*

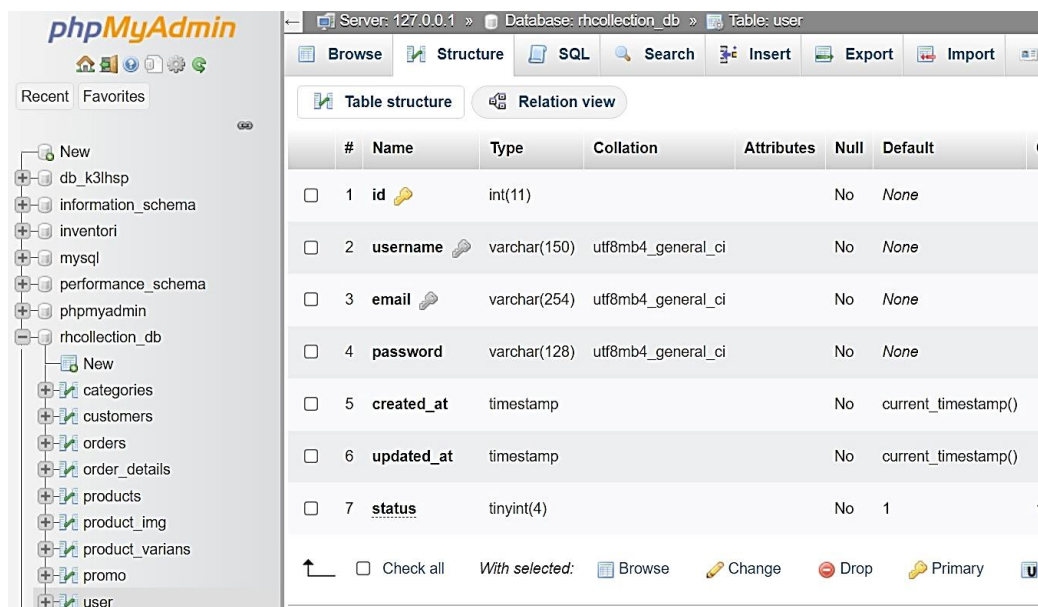


#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	code	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None		
3	name	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
4	discount	double			No	None		
5	expired_on	date			No	None		
6	created_at	timestamp			No	current_timestamp()		
7	updated_at	timestamp			No	current_timestamp()		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP()
8	status	tinyint(4)			No	1	1:active, 0:deactivated	

Gambar 5. 21 Tabel Promo

12. Pada Gambar 5.22 menjelaskan apa saja yang terdapat pada tabel **user**.

Untuk dapat melihat struktur tabel **user**, maka pilih tabel **user**. pada *database rhcollection_db* dan klik *structure*



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id	int(11)			No	None		
2	username	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		No	None		
3	email	varchar(254)	utf8mb4_general_ci		No	None		
4	password	varchar(128)	utf8mb4_general_ci		No	None		
5	created_at	timestamp			No	current_timestamp()		
6	updated_at	timestamp			No	current_timestamp()		
7	status	tinyint(4)			No	1		

Gambar 5. 22 Tabel User

5.1.3. Instalasi Sistem (*Web Hosting*)

Pada tahap instalasi sistem akan diuraikan langkah-langkah dalam melakukan *Web Hosting*. *Web Hosting* merupakan tempat untuk menyimpan semua *file* dan data *website* sehingga dapat diakses oleh banyak orang melalui internet. *File* dan data *website* tersebut bisa berupa video, gambar, *email*, *script*, aplikasi, dan *database*. Adapun langkah-langkah dalam melakukan *web hosting* Sistem Informasi Media Promosi dan Penjualan RH Boutiqe Collection yaitu sebagai berikut.

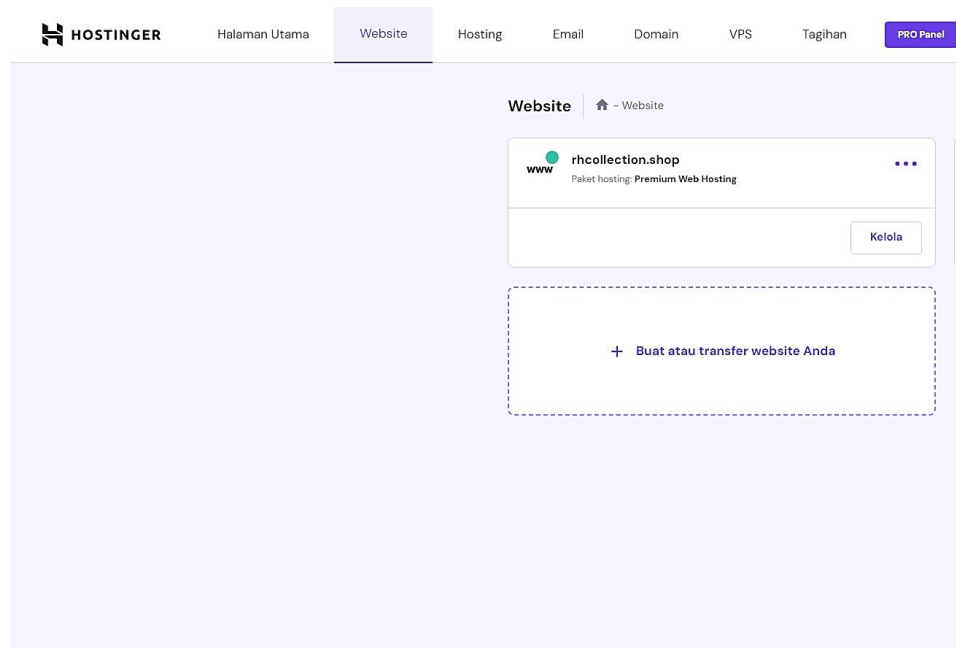
1. Langkah pertama dalam melakukan *hosting* yaitu dengan cara membuat akun terlebih dahulu pada *website*: www.hostinger.co.id seperti yang terlihat pada Gambar 5.23 berikut ini.

The screenshot shows the Hostinger checkout process. At the top, there's a 'Promo spesial' banner. Below it, the main heading is 'Selesaikan pembayaran' (Complete payment). The page is divided into three main sections:

- 1. Pilih durasi paket** (Choose package duration): Four options are shown:
 - 1 BULAN: Rp129.900
 - 12 BULAN: Rp44.900
 - 24 BULAN: Rp36.900
 - 48 BULAN: Rp25.900
- 2. Buat akun** (Create account): Fields for 'Email' and 'Nama pengguna' (Username) are visible. There are also buttons for 'Facebook' and 'Google' login.
- 3. Pilih pembayaran** (Choose payment method): Several options are listed, including 'Kartu Kredit' (Credit Card), 'Transfer Bank', 'OVO', 'Alfamart', and 'PayPal'. A summary box on the right shows the total amount: 'Total: Rp1.319.952'.

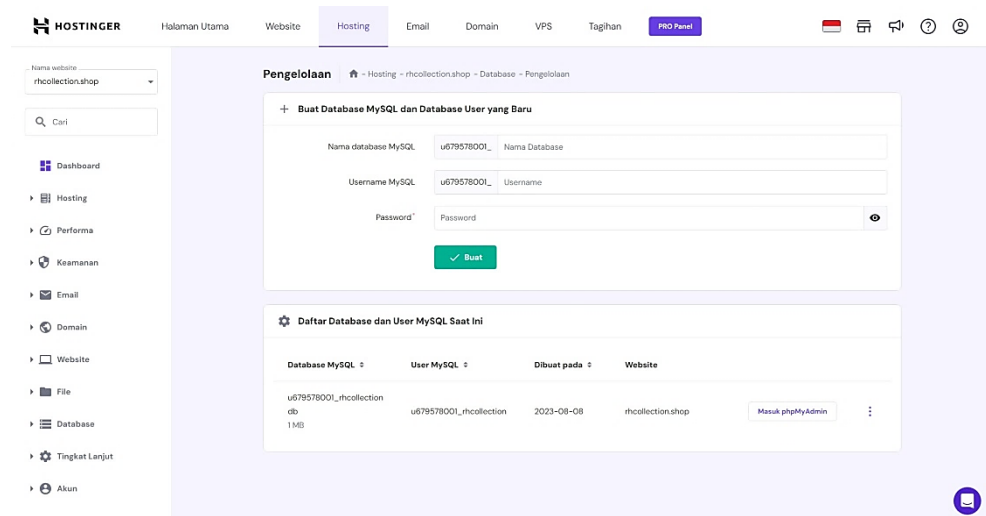
Gambar 5. 23 Daftar Akun

2. Selanjutnya buat nama *website* yang akan *dihosting* sesuai dengan nama *file* program yang ada pada *folder xampp/htdocs*, maka **Hostinger** akan otomatis memberikan link untuk *website* yang dibuat, seperti pada Gambar 5.24 berikut ini.



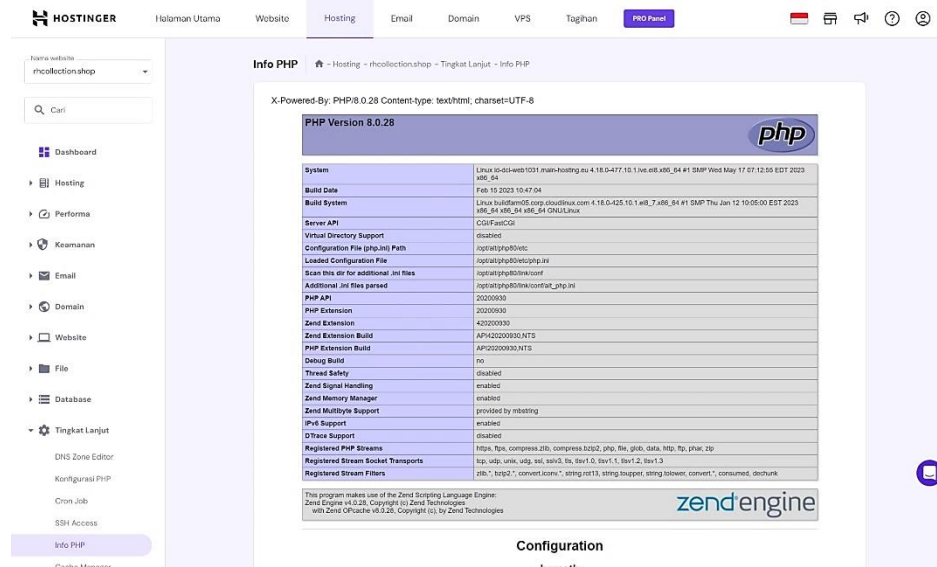
Gambar 5. 24 Buat Nama Website

3. Setelah nama *website* dibuat, selanjutnya buat nama *database* sesuai dengan *database* program, seperti pada Gambar 5.25 berikut ini



Gambar 5. 25 Buat Nama Database

4. Sebelum melakukan *import database*, pastikan terlebih dahulu versi php *web hosting* sama dengan versi php yang ada pada laptop, seperti pada Gambar 5.26 berikut ini.



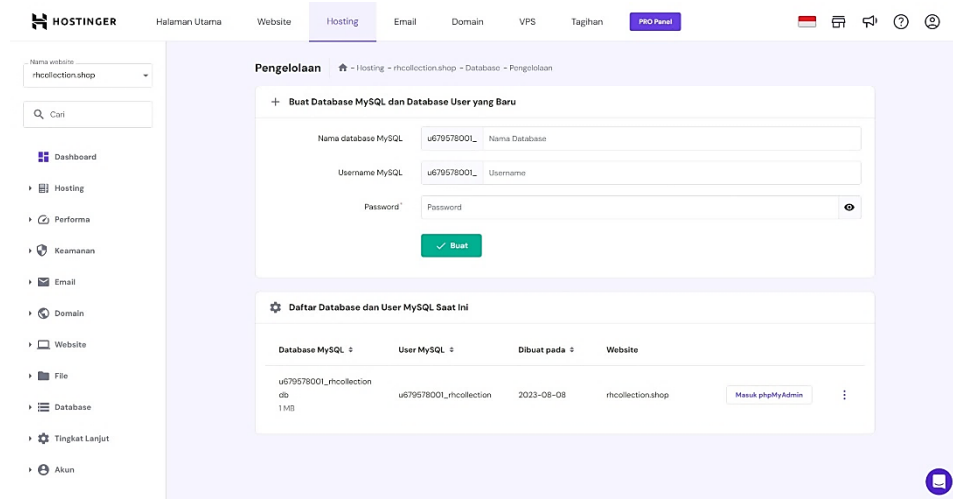
The screenshot shows the Hostinger control panel interface. The main content area is titled 'Info PHP' and displays the following configuration details:

System	Linux 0-01-4eb1031-main-hosting-04.18.0-47.10.1.lve.e8.x86_64 #1 SMP Wed May 17 07:12:50 EDT 2023 x86_64
Build Date	Feb 15 2023 10:47:04
Build System	Linux buildfarm05.cdn.cloudflare.com 4.18.0-425.10.1.el8_7.aarch64 #1 SMP Thu Jan 12 10:05:00 EST 2023 x86_64 x86_64 GNU/Linux
Server API	CGI/FastCGI
Virtual Directory Support	disabled
Configuration File (php.ini) Path	/opt/php80/etc/php.ini
Loaded Configuration File	/opt/php80/etc/php.ini
Scan this dir for additional .ini files	/opt/php80/etc/
Additional .ini files parsed	/opt/php80/etc/php.ini
PHP API	20200930
PHP Extension	20200930
Zend Extension	420200300
Zend Extension Build	API20200930.NTS
PHP Extension Build	API20200930.NTS
Debug Build	no
Thread Safety	disabled
Zend Signal Handling	enabled
Zend Memory Manager	enabled
Zend Multibyte Support	provided by mbstring
IP# Support	enabled
DTrace Support	disabled
Registered PHP Streams	https, ftps, compress.zlib, compress.bzip2, php, file, glob, data, nntp, tcp, udp, ssh, zip
Registered Stream Socket Transports	tcp, udp, unix, udg, ssl, sslv3, tls, svnl, http, http2, http3, https, ftps, ftps3, ftps3.0, ftps3.1, ftps3.2, ftps3.3
Registered Stream Filters	zlib.*, bzip2.*, convertion.*, string.rot13, string.toupper, string.tolower, convert.*, consumed, dechunk

At the bottom of the page, it says 'Configuration' and 'zendengine'.

Gambar 5. 26 Versi PHP

5. Setelah itu, masuk ke bagian kelola *database* PhpMyAdmin untuk melakukan *import database* pada *web hosting*, seperti pada Gambar 5.27 berikut ini.



The screenshot shows the Hostinger control panel interface for database management. The main content area is titled 'Pengelolaan' and displays the following information:

Buat Database MySQL dan Database User yang Baru

Form fields for creating a new database and user:

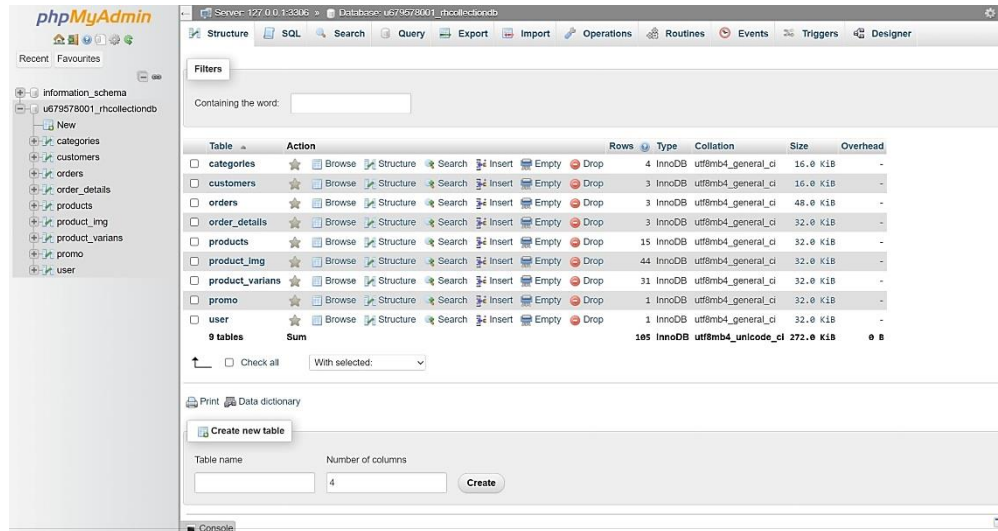
- Nama database MySQL: u67957800L
- Nama Database: (empty)
- Username MySQL: u67957800L
- Username: (empty)
- Password: (empty)
- Password: (empty)

Daftar Database dan User MySQL Saat Ini

Database MySQL	User MySQL	Dibuat pada	Website
u67957800L_rhcollection db 1 MB	u67957800L_rhcollection	2023-08-08	rhcollection.shop Masuk phpMyAdmin

Gambar 5. 27 Kelola Database

6. Setelah masuk ke PhpMyAdmin, lakukan *import database* program ke dalam PhpMyAdmin *web hosting*, seperti pada Gambar 5.28 berikut ini.



Gambar 5. 28 Import Database Web Hosting

7. Kemudian sesuaikan koneksi *database* dengan rancangan *database* yang dibuat pada *web hosting*, seperti *username*, *password*, dan nama *database*. Sesuai Gambar 5.29 berikut ini.

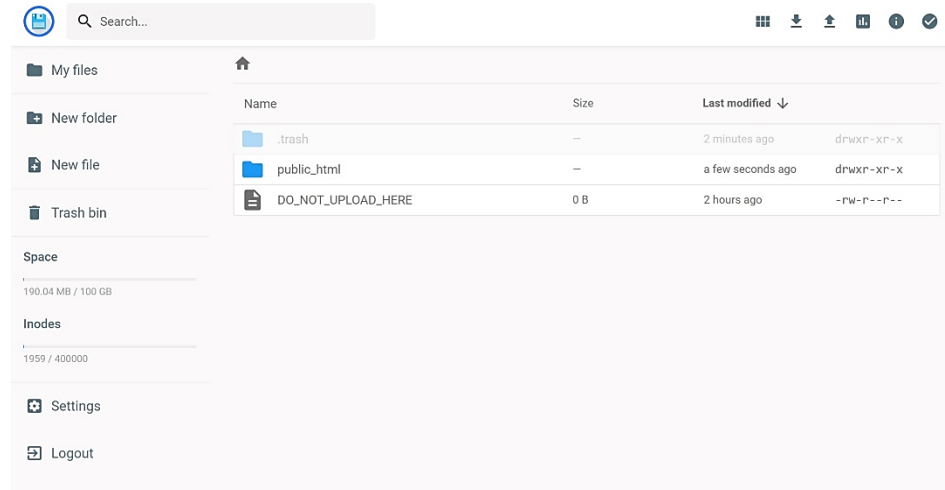
✕ database.php

```

  > public_html > config > database.php
  1 <?php
  2 // Konfigurasi koneksi ke database
  3 $host = 'localhost'; // Ganti dengan nama host database Anda
  4 $db_user = 'u679578001_rhcollection'; // Ganti dengan nama pengguna database Anda
  5 $db_pass = 'Jambi080901'; // Ganti dengan kata sandi database Anda
  6 $db_name = 'u679578001_rhcollectiondb'; // Ganti dengan nama database Anda
  7
  8 // Membuat koneksi ke database
  9 $conn = new mysqli($host, $db_user, $db_pass, $db_name);
 10
 11 // Periksa koneksi
 12 if ($conn->connect_error) {
 13     die("Koneksi gagal: " . $conn->connect_error);
 14 }
  
```

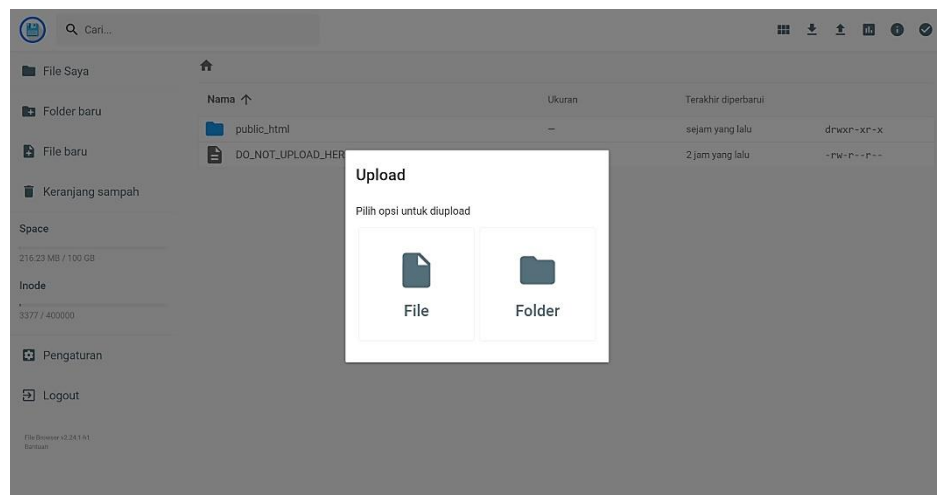
Gambar 5. 29 Koneksi Database

8. Tahap selanjutnya mengupload file program yang akan dihosting ke dalam web hosting. Dengan cara membuka **File Manager** pada **000webhost**, seperti pada Gambar 5.30 berikut ini.



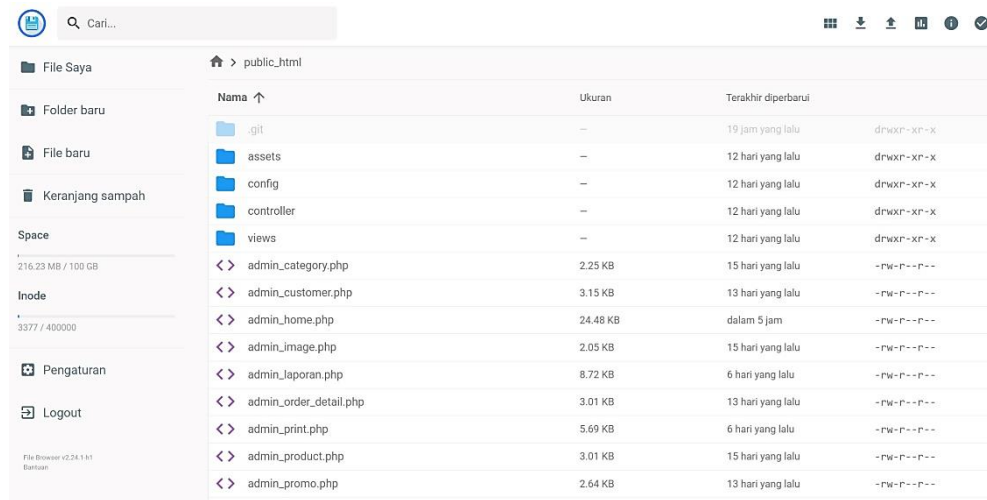
Gambar 5. 30 File Manager

9. Sebelum mengupload file program, kompres terlebih dahulu semua file program tersebut menjadi zip. Kemudian pilih **Upload Files**, lalu pilih file zip tersebut, seperti Gambar 5.31 berikut ini.



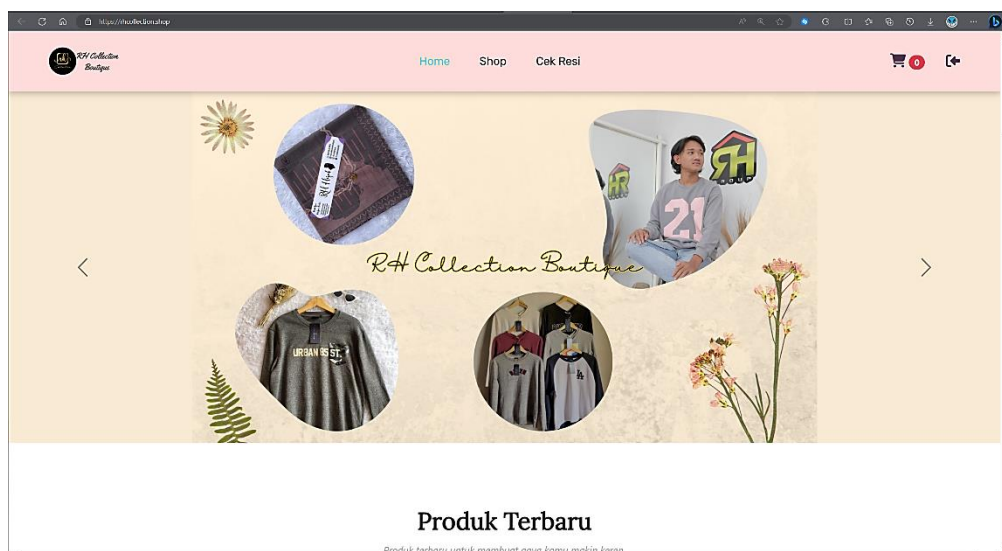
Gambar 5. 31 Upload File Program

10. Setelah *file* program berhasil diupload, kemudian ekstrak *file zip* tadi agar programnya dapat diakses, seperti pada Gambar 5.32 berikut ini.



Gambar 5. 32 Ekstrak File Zip

11. Setelah semuanya selesai dilakukan, langkah terakhir melakukan uji coba *hosting* programnya. Dengan membuka *link web hosting* yang dibuat sebelumnya yaitu: rhcollection.shop seperti pada Gambar 5.33 berikut ini.



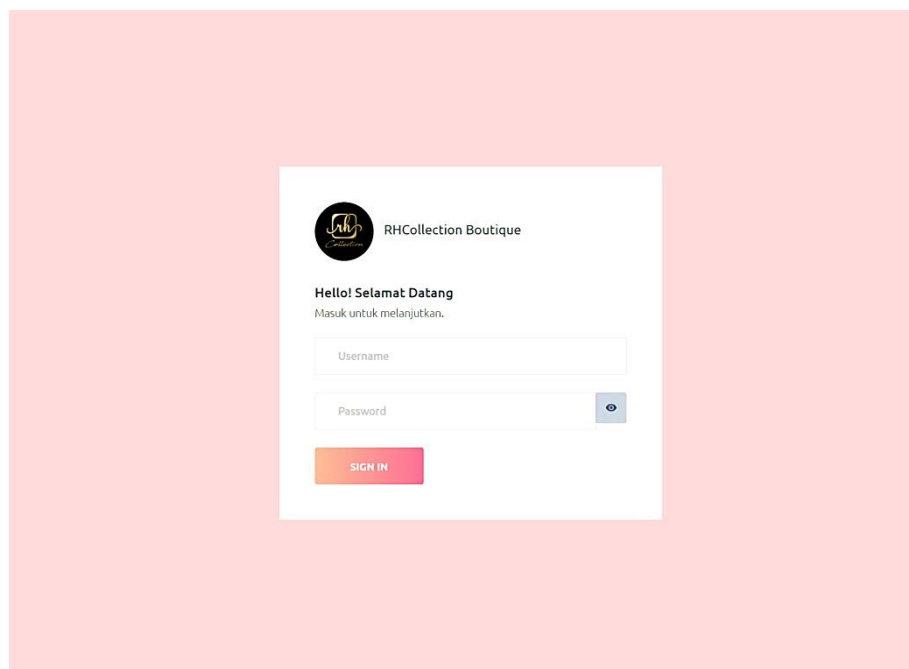
Gambar 5. 33 Halaman Web Hosting Program

5.2. Pengujian Sistem

Pada bagian pengujian sistem ini akan dijelaskan mengenai penggunaan dari aplikasi yang dibuat. Penjelasan aplikasi yang dibuat meliputi tampilan aplikasi, fungsi kontrol dalam aplikasi, serta cara penggunaannya. Pada sub bab akan dijelaskan tentang penggunaan aplikasi per sistem menu, mulai dari tampilan menu utama, fungsi dan cara penggunaannya sampai selesai.

5.2.1. Halaman *Login*

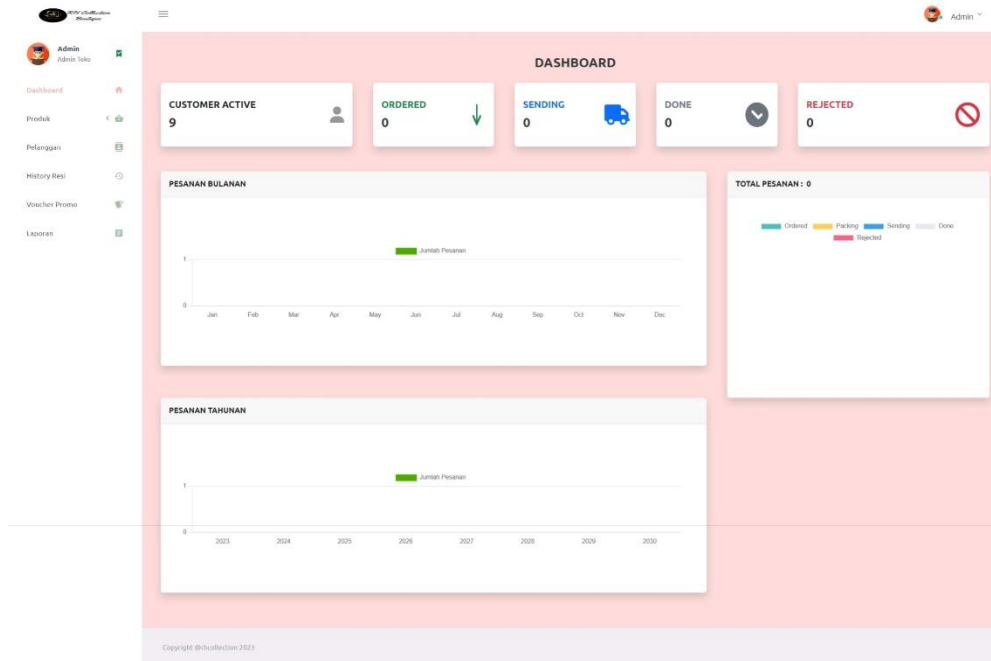
Halaman *login* merupakan halaman yang terlihat pada saat website Sistem Informasi *Media Promosi dan Penjualan RH Boutique Collection* diakses dengan mengetik **localhost/rhcollection_db** pada browser, sehingga tampil seperti pada Gambar 5.34 berikut ini.



Gambar 5. 34 Halaman *Login*

5.2.2. Halaman *Dashboard Admin*

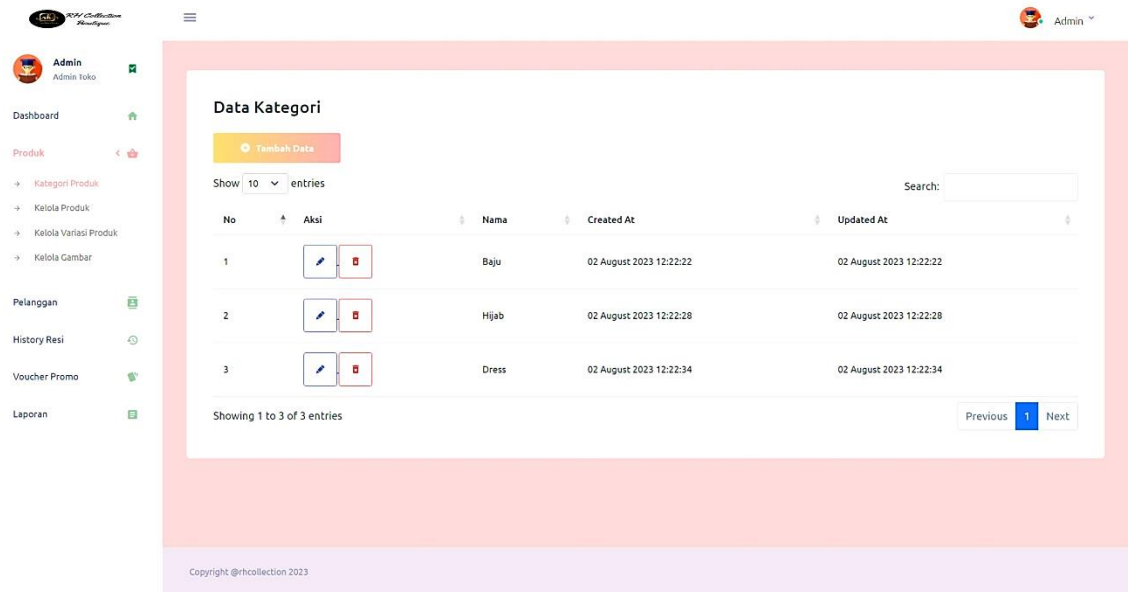
Halaman *dashboard* Admin merupakan halaman yang menampilkan menu-menu apa saja yang dapat diakses oleh Admin setelah berhasil melakukan *login* seperti Gambar 5.35 berikut ini.



Gambar 5. 35 *Dashboard Admin*

5.2.3. Halaman *Kelola Data Kategori Produk*

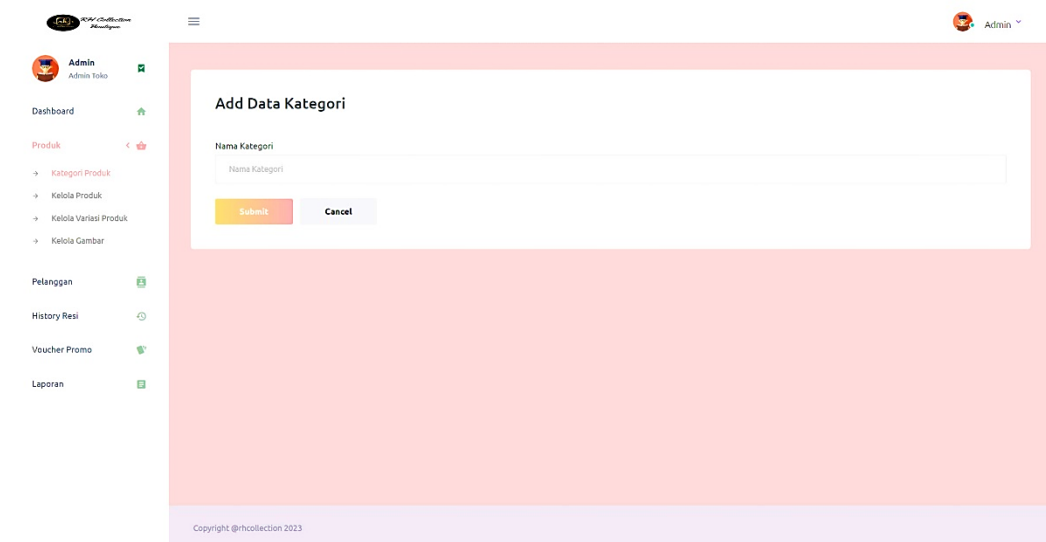
Halaman *kelola data kategori data* merupakan halaman yang memuat informasi tentang *user*, yang mana Admin dapat menambah, mengedit, bahkan menghapus kategori untuk mengakses *website* Sistem Informasi Media Promosi dan Penjualan RH Boutique Collection ini. Halaman ini dapat diakses dengan klik menu **Produk** kemudian pilih submenu **Kategori Produk** maka akan tampil tampilan halaman seperti Gambar 5.36 berikut ini.



Gambar 5. 36 Kelola Data Kategori Produk

5.2.4. Halaman Tambah Data Kategori

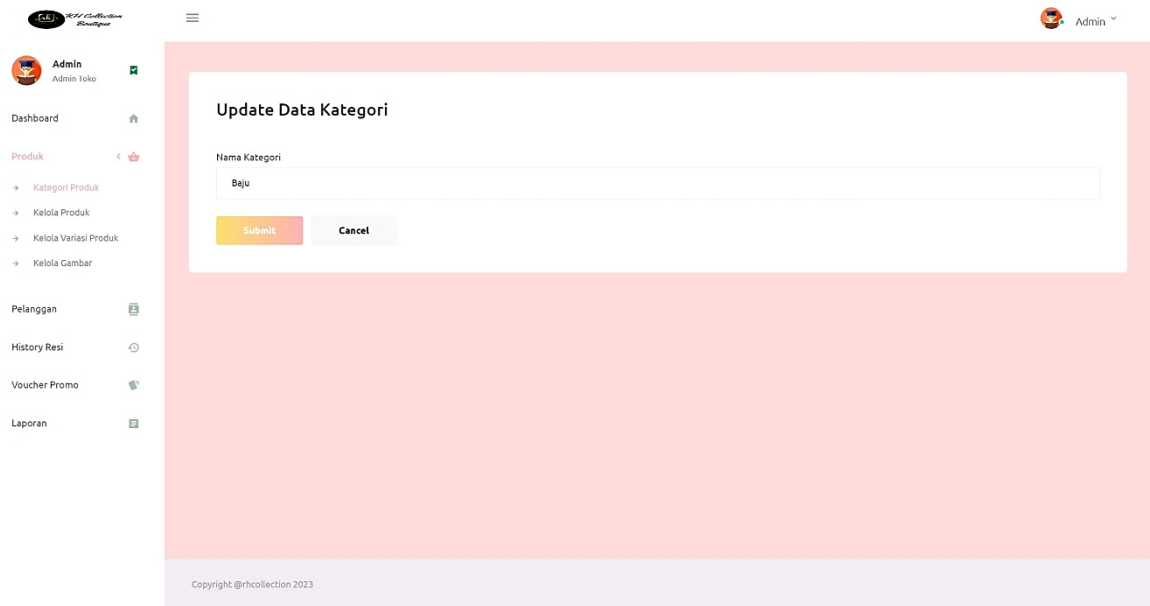
Halaman tambah data kategori merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan data kategori baru. Halaman ini diakses dengan klik tombol **Tambah Data** yang ada pada halaman Kelola Data Kategori. Halaman ini memiliki tampilan seperti pada Gambar 5.37 berikut ini.



Gambar 5. 37 Tambah Data Kategori

5.2.5. Halaman *Edit* Data Kategori

Halaman *edit* data kategori merupakan halaman yang digunakan untuk mengubah data kategori yang sudah ada. Halaman ini diakses dengan cara klik tombol **Update** yang berada di samping data kategori yang ingin kita ubah, maka akan tampil halaman seperti Gambar 5.38 berikut ini.



Gambar 5. 38 Edit Data Kategori

5.2.6. Halaman Kelola Produk

Halaman Kelola Produk merupakan halaman yang memuat data-data permintaan yang telah masuk ke dalam unit. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan tambah data, *update* data, dan hapus data. Halaman ini dapat diakses dengan cara klik menu **Kelola**, kemudian pilih sub menu **Kelola Produk** yang ingin ditampilkan, seperti yang terlihat pada Gambar 5.39 berikut ini.

Data Produk

Tambah Data

Show 10 entries Search:

No	Aksi	Nama	Gambar	Harga	Diskon	Deskripsi	Label	Kategori	Created At	Updated At
1		Hutya Dress		360000	0	bahan: Givenci Premium LD:...	new	Baju	02 August 2023 13:43:29	03 August 2023 15:16:36
2		Liya Dress		360000	0	[Liya Dress] bahan: Maxamr...	best	Dress	02 August 2023 13:41:52	02 August 2023 13:41:52
3		Keyla Dress		350000	0	bahan: Maxmara Premium LD:...	best	Dress	02 August 2023 13:40:56	02 August 2023 13:40:56
4		Serut Dress		340000	0	*Serut Dress* bahan: Silk P:...	best	Dress	02 August 2023 13:40:19	02 August 2023 13:40:19
5		Safira Dress		350000	0	*Safira Dress* bahan: Diamon...	best	Dress	02 August 2023 13:38:56	02 August 2023 13:38:56
6		Hijab Voal Black Hlotif		35000	0	Hijab Voal Hlotif Bahan: V:...	new	Hijab	02 August 2023 13:37:59	02 August 2023 13:36:01
7		Hijab Voal Grey Hlotif		35000	0	Hijab Voal Hlotif Bahan: V:...	best	Hijab	02 August 2023 13:36:57	02 August 2023 13:36:16

Gambar 5. 39 Kelola Data Produk

5.2.7. Halaman Tambah Data Produk

Halaman tambah data Produk merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan data produk yang baru. Untuk mengaksesnya dengan cara klik **Tambah Data** dan akan muncul tampilan seperti Gambar 5.40 berikut ini.

Add Data Produk

Nama Produk

Harga

Diskon Harga

Label

Kategori

Upload Gambar

Choose File No file chosen

Deskripsi

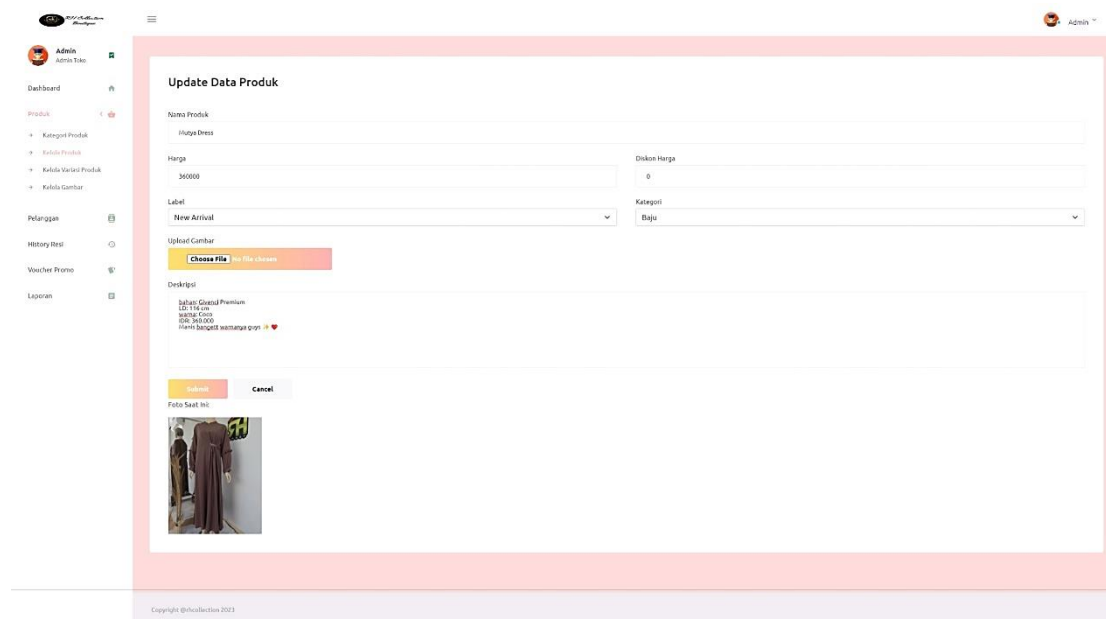
Submit Cancel

Copyright © iCollection 2023

Gambar 5. 40 Tambah Data Produk

5.2.8. Halaman *Update Data Produk*

Halaman *update* data Produk merupakan halaman untuk mengedit data Produk yang ada. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik tombol **Update** yang berada di sebelah kanan data Produk yang tersedia. Kemudian Admin dapat mengubah data Produk yang dipilih, seperti yang ditampilkan pada Gambar 5.41 berikut ini.

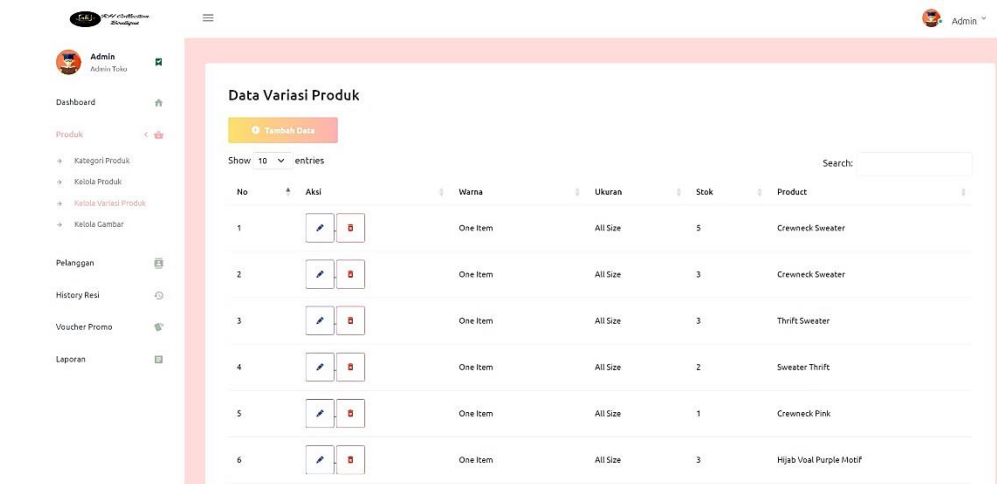














The screenshot shows a web application interface for updating product data. On the left is a sidebar menu with options like Dashboard, Produk, and Pelanggan. The main content area is titled 'Update Data Produk' and contains several input fields: 'Nama Produk' (Hijab Dress), 'Harga' (360000), 'Diskon Harga' (0), 'Label' (New Arrival), and 'Kategori' (Baju). There is an 'Upload Gambar' section with a 'Choose File' button and a 'Ditampilkan' section with a 'Foto Saat Ini' image of a hijab dress. The form is framed by a light red border.

Gambar 5. 41 *Update Data Produk*

5.2.9. Halaman *Kelola Data Variasi Produk*

Halaman *Kelola Data Variasi Produk* merupakan halaman yang memuat data-data variasi dari produk. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan tambah data, *edit* data, dan hapus data. Halaman ini dapat diakses dengan cara klik menu **Produk**, kemudian pilih sub menu **Variasi Produk** yang ditampilkan, seperti yang terlihat pada Gambar 5.42 berikut ini.

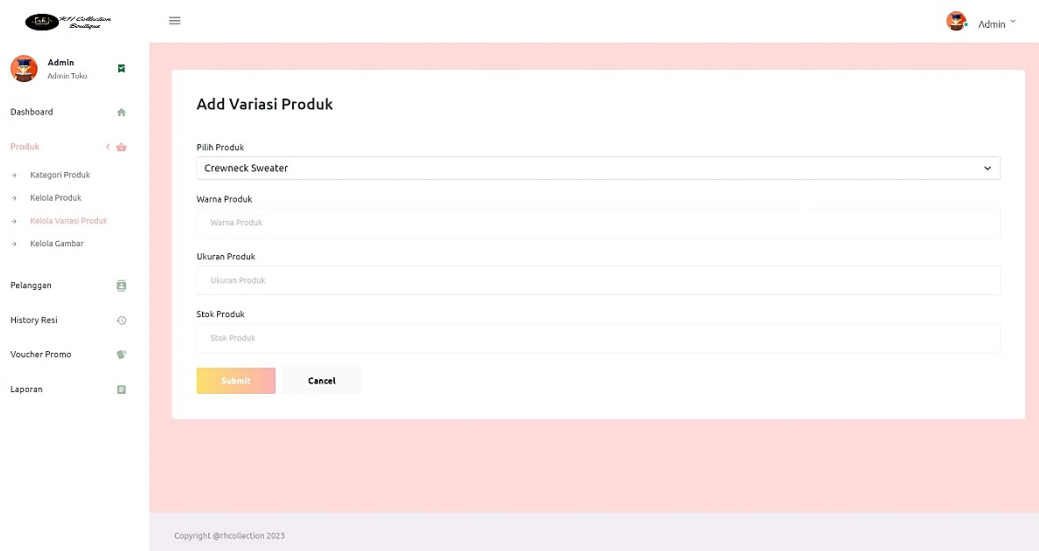


No	Aksi	Warna	Ukuran	Stok	Product
1	 	One Item	All Size	5	Crewneck Sweater
2	 	One Item	All Size	3	Crewneck Sweater
3	 	One Item	All Size	3	Thrift Sweater
4	 	One Item	All Size	2	Sweater Thrift
5	 	One Item	All Size	1	Crewneck Pink
6	 	One Item	All Size	3	Hijab Voal Purple Motif

Gambar 5. 42 Kelola Data Variasi Produk

5.2.10. Halaman Tambah Data Variasi Produk

Halaman tambah data Variasi Produk merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan data variasi produk. Untuk mengaksesnya dengan cara klik **Tambah Data** dan akan muncul tampilan seperti Gambar 5.43 berikut ini.



Add Variasi Produk

Pilih Produk: Crewneck Sweater

Warna Produk:

Ukuran Produk:

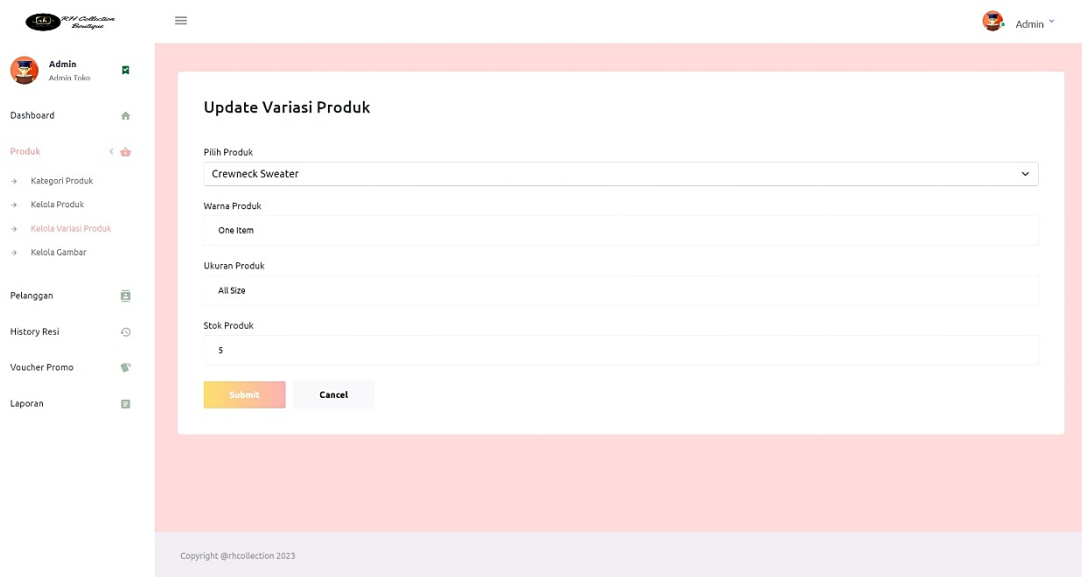
Stok Produk:

Copyright © @hcollection 2023

Gambar 5. 43 Tambah Data Variasi Produk

5.2.11. Halaman *Update* Data Variasi Produk

Halaman *Update* data Variasi Produk merupakan halaman untuk mengedit data variasi produk yang ada. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik tombol *Update* yang berada di sebelah kanan data variasi produk yang tersedia. Kemudian Admin dapat mengubah data variasi yang dipilih, seperti yang ditampilkan pada Gambar 5.44 berikut ini.

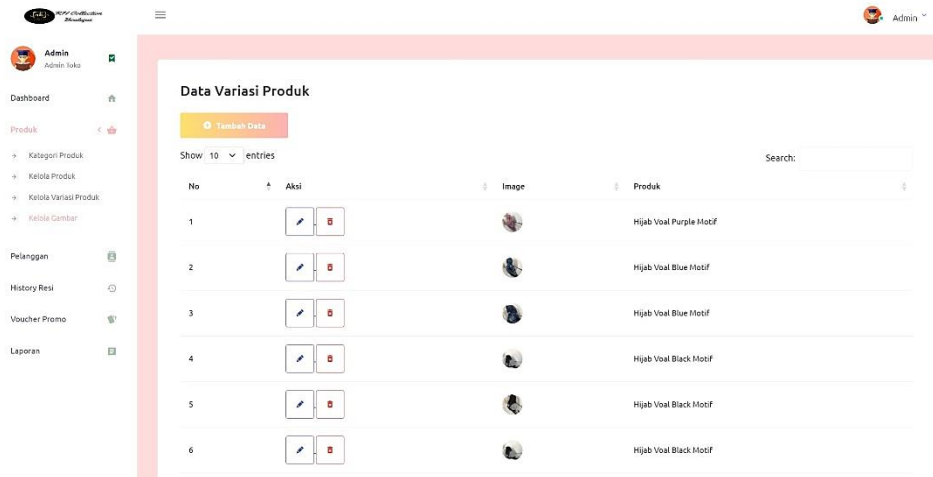


The screenshot shows a web application interface for updating product variations. On the left is a sidebar menu with categories like 'Admin', 'Dashboard', 'Produk', 'Pelanggan', 'History Resi', 'Voucher Promo', and 'Laporan'. The 'Produk' menu is expanded, showing sub-items: 'Kategori Produk', 'Kelola Produk', 'Kelola Variasi Produk', and 'Kelola Gambar'. The main content area is titled 'Update Variasi Produk' and contains a form with the following fields: 'Pilih Produk' (a dropdown menu currently showing 'Crewneck Sweater'), 'Warna Produk' (a text input field with 'One Item'), 'Ukuran Produk' (a text input field with 'All Size'), and 'Stok Produk' (a text input field with '5'). At the bottom of the form are two buttons: 'Submit' (orange) and 'Cancel' (grey). The footer of the page reads 'Copyright @rhcollection 2023'.

Gambar 5. 44 *Update* Data Variasi Produk

5.2.12. Halaman Kelola Data Gambar Produk

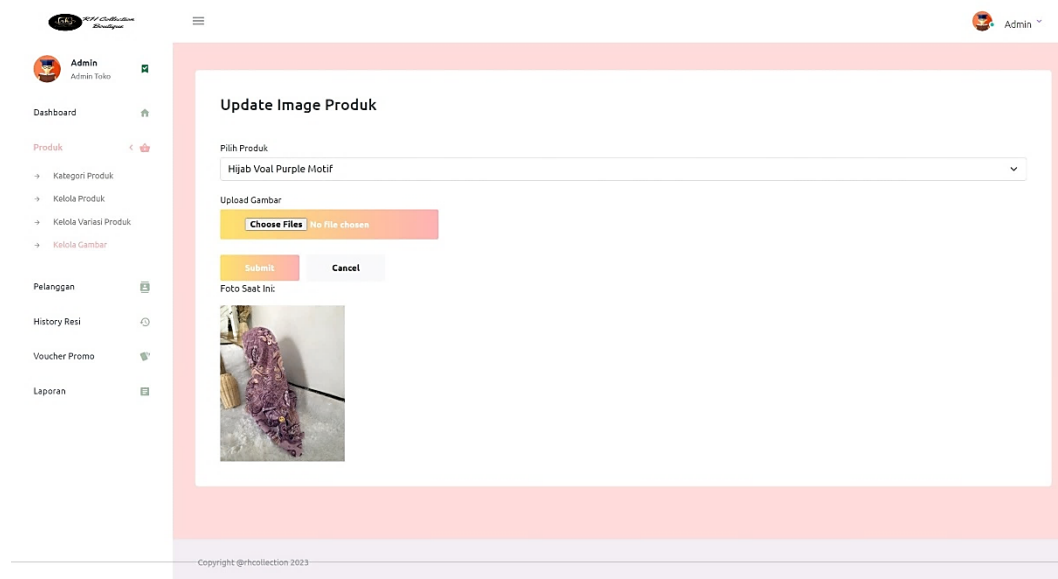
Halaman Kelola Data Gambar Produk merupakan halaman yang memuat data-data gambar dari produk. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan tambah data, *edit* data, dan hapus data. Halaman ini dapat diakses dengan cara klik menu **Produk**, kemudian pilih sub menu **Gambar Produk** yang ditampilkan, seperti yang terlihat pada Gambar 5.45 berikut ini.



Gambar 5. 45 Kelola Data Gambar Produk

5.2.13. Halaman *Update* Data Gambar Produk

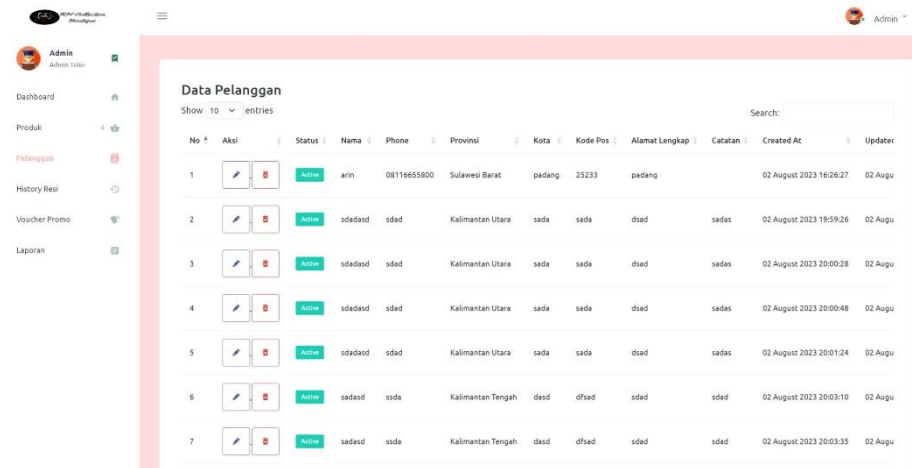
Halaman *Update* data Gambar Produk merupakan halaman untuk mengedit data gambar produk yang ada. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik tombol *Update* yang berada di sebelah kanan data variasi produk yang tersedia. Kemudian Admin dapat mengubah data gambar yang dipilih, seperti yang ditampilkan pada Gambar 5.46 berikut ini.

















Gambar 5. 46 Update Data Gambar Produk

5.2.14. Halaman Kelola Data Pelanggan

Halaman Kelola Data Pelanggan merupakan halaman yang memuat data-data pelanggan. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan *edit* data dan hapus data. Halaman ini dapat diakses dengan cara klik menu **Pelanggan**, yang ditampilkan, seperti yang terlihat pada Gambar 5.47 berikut ini.

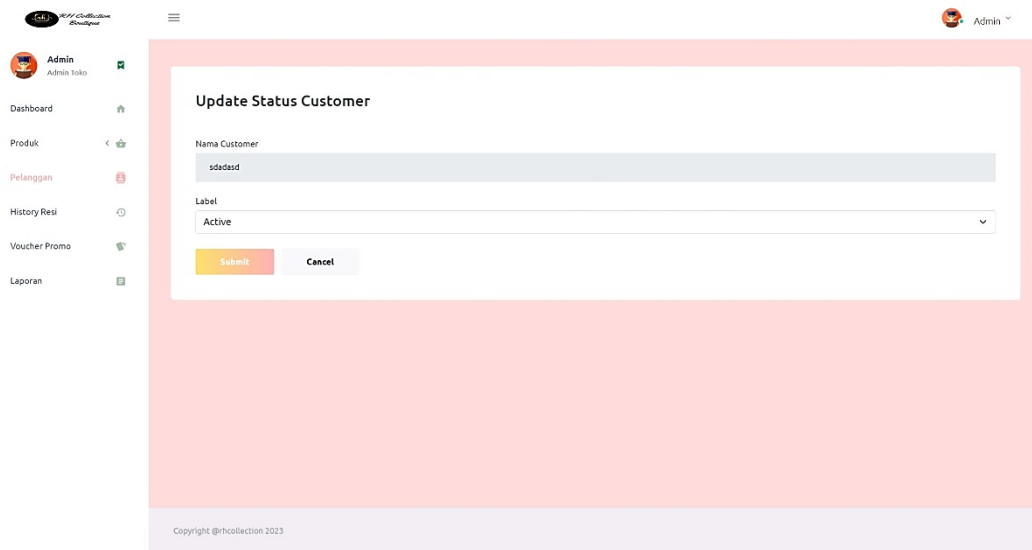


No	Aksi	Status	Nama	Phone	Provinsi	Kota	Kode Pos	Alamat Lengkap	Catatan	Created At	Update
1	 	Active	arin	08116655800	Sulawesi Barat	padang	25233	padang		02 August 2023 16:26:27	02 Augu
2	 	Active	sdasdsd	sdad	Kalimantan Utara	sada	sada	dsad	sadas	02 August 2023 19:59:26	02 Augu
3	 	Active	sdasdsd	sdad	Kalimantan Utara	sada	sada	dsad	sadas	02 August 2023 20:00:28	02 Augu
4	 	Active	sdasdsd	sdad	Kalimantan Utara	sada	sada	dsad	sadas	02 August 2023 20:00:48	02 Augu
5	 	Active	sdasdsd	sdad	Kalimantan Utara	sada	sada	dsad	sadas	02 August 2023 20:01:24	02 Augu
6	 	Active	sadasd	ssda	Kalimantan Tengah	dsad	dfsad	sdad	sded	02 August 2023 20:03:10	02 Augu
7	 	Active	sadasd	ssda	Kalimantan Tengah	dsad	dfsad	sdad	sded	02 August 2023 20:03:35	02 Augu

Gambar 5. 47 Kelola Data Pelanggan

5.2.15. Halaman *Update* Data Pelanggan

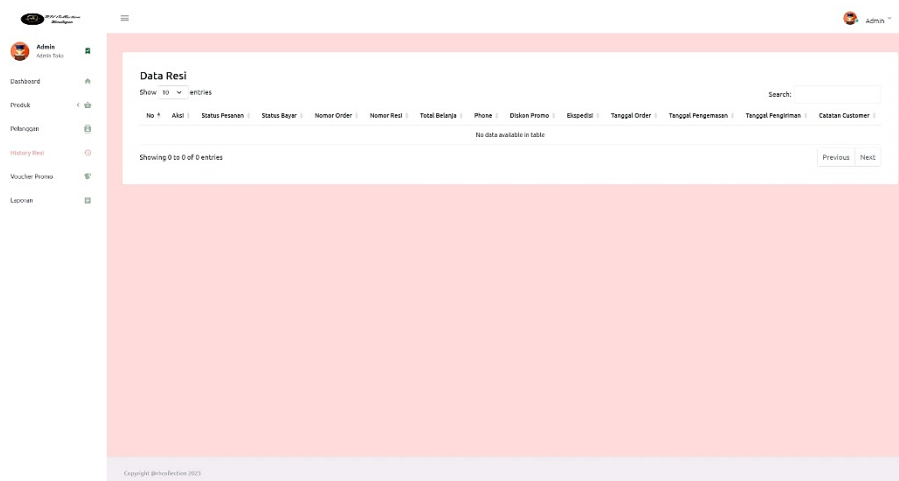
Halaman *Update* data Pelanggan merupakan halaman untuk mengedit data gambar produk yang ada. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik tombol *Update* yang berada di sebelah kanan data Pelanggan yang tersedia. Kemudian Admin dapat mengubah data pelanggan yang dipilih, seperti yang ditampilkan pada Gambar 5.48 berikut ini.



Gambar 5. 48 Update Data Pelanggan

5.2.16. Halaman Kelola Data Pesanan

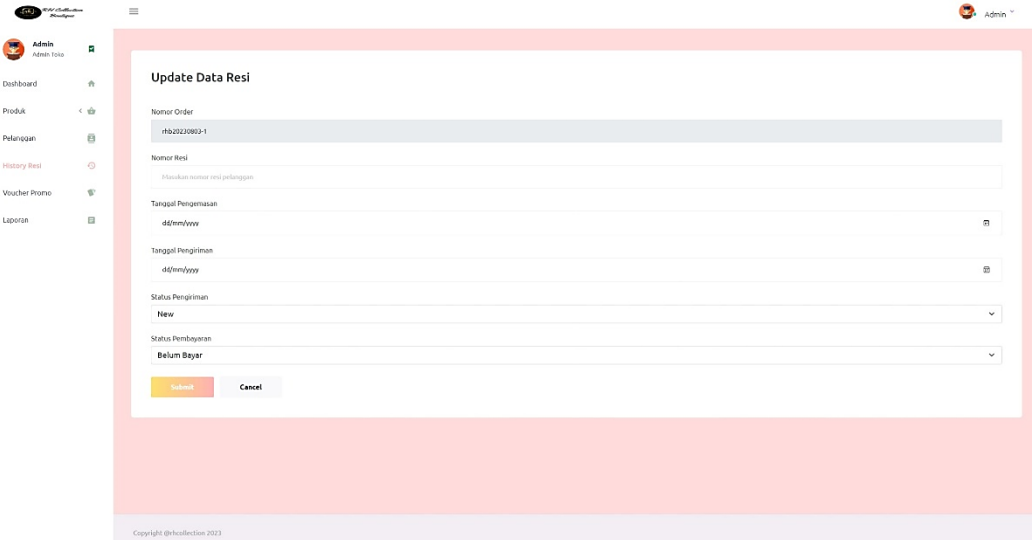
Halaman Kelola Data Pesanan merupakan halaman yang memuat data-data pesanan dari pelanggan. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan validasi, *edit* data dan hapus data. Halaman ini dapat diakses dengan cara klik menu **History Resi**, yang ditampilkan, seperti yang terlihat pada Gambar 5.49 berikut ini.



Gambar 5. 49 Kelola Data Pesanan

5.2.17. Halaman *Update Data Pesanan*

Halaman *Update* data Pesanan merupakan halaman untuk mengedit data pesanan yang ada. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik tombol *Update* yang berada di sebelah kanan data pesanan yang tersedia. Kemudian Admin dapat mengubah data pesanan yang dipilih, seperti yang ditampilkan pada Gambar 5.50 berikut ini.



The screenshot shows a web application interface for updating a receipt (resi) for an order. On the left is a sidebar menu with options: Admin, Dashboard, Produk, Pelarajan, History Resi, Voucher Promo, and Laporan. The main content area is titled 'Update Data Resi' and contains the following fields:

- Nomor Order: rfb20220803-1
- Nomor Resi: (empty field with a note: 'Masukkan nomor resi pengiriman')
- Tanggal Pengemasan: dd/mm/yyyy
- Tanggal Pengiriman: dd/mm/yyyy
- Status Pengiriman: New
- Status Pembayaran: Belum Bayar

At the bottom of the form are two buttons: 'Submit' (orange) and 'Cancel' (grey). The footer of the page reads 'Copyright © healfaction 2023'.

Gambar 5. 50 *Update Data Pesanan*

5.2.18. Halaman *Detail Data Pesanan*

Halaman *Detail* data Pesanan merupakan halaman untuk menampilkan data pesanan yang ada secara rinci. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik link yang berada di nomor pesanan di data pesanan yang tersedia. Kemudian Admin dapat melihat data pesanan yang dipilih, seperti yang ditampilkan pada Gambar 5.51 berikut ini.

Detail rhb20230803-1

Data Customer

Nama	No Hp	Provinsi	Kota	Kode Pos	Alamat	Catatan
Enggar	08118179080	Salawati Barat	Palang	41421	Jl. Pulau Aia	Bolakang Depot Air

Produk Yang Dipesan:

No	Nama Produk	Jumlah	Harga per Item	Nama	Ukuran
1	Thrift Sweater	1	50000	One Item	All Size

Copyright © @holicection 2023

Gambar 5. 51 Detail Data Pesanan

5.2.19. Halaman Kelola Data *Voucher* Promo

Halaman Kelola Data *Voucher* Promo merupakan halaman yang memuat data-data *voucher* promo dari produk. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan tambah data, *edit* data dan hapus data. Halaman ini dapat diakses dengan cara klik menu **Voucher Promo**, yang ditampilkan, seperti yang terlihat pada Gambar 5.52 berikut ini.

Voucher Promo Produk

[Tambah Data](#)

Show 10 entries Search:

No	Aksi	Status	Kode Voucher	Nama	Diskon Harga	Expired
1	Edit Delete	Active	XP9GGR	DISKON SPESIAL	12000	31 August 2023

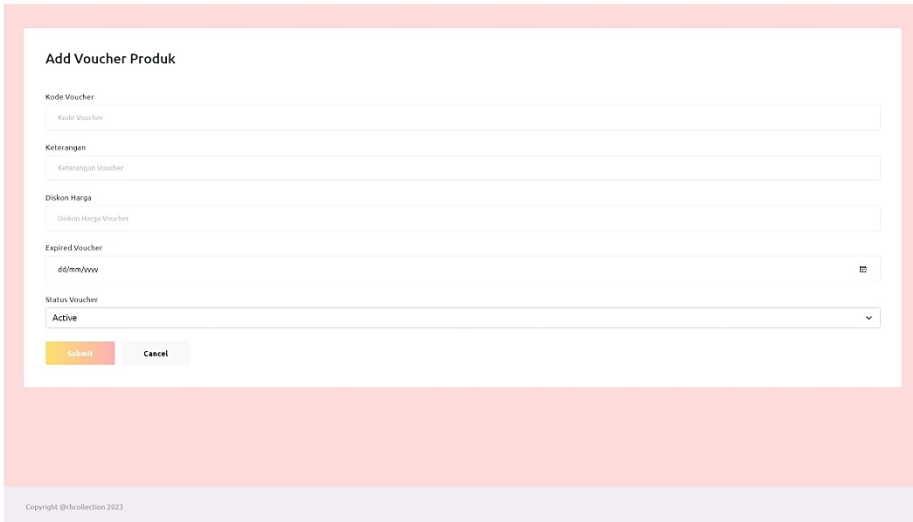
Showing 1 to 1 of 1 entries [Previous](#) [Next](#)

Copyright © @holicection 2023

Gambar 5. 52 Kelola Data *Voucher* Promo

5.2.20. Halaman Tambah Data *Voucher* Promo

Halaman tambah data *Voucher* Promo merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan data *voucher* promo. Untuk mengaksesnya dengan cara klik **Tambah Data** dan akan muncul tampilan seperti Gambar 5.53 berikut ini.



The screenshot shows a web application interface for adding a product voucher. On the left is a sidebar menu with items: Admin, Dashboard, Produk, Pedagang, History Beli, Voucher Promo (highlighted), and Laporan. The main content area is titled 'Add Voucher Produk' and contains the following form fields:

- Kode Voucher**: A text input field with the placeholder 'Kode Voucher'.
- Keterangan**: A text input field with the placeholder 'Keterangan Voucher'.
- Diskon Harga**: A text input field with the placeholder 'Diskon Harga Voucher'.
- Expired Voucher**: A date input field with the placeholder 'dd/mm/yyyy' and a calendar icon.
- Status Voucher**: A dropdown menu with 'Active' selected.

At the bottom of the form are two buttons: 'Submit' (orange) and 'Cancel' (grey). The footer of the page reads 'Copyright @hcollection 2023'.

Gambar 5. 53 Tambah Data *Voucher* Promo

5.2.21. Halaman *Update* Data *Voucher* Promo

Halaman *Update* data *Voucher* Promo merupakan halaman untuk mengedit data pesanan yang ada. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik tombol **Update** yang berada di sebelah kanan data *voucher* yang tersedia. Kemudian Admin dapat mengubah data pesanan yang dipilih, seperti yang ditampilkan pada Gambar 5.54 berikut ini.

The screenshot shows an admin dashboard with a sidebar menu on the left containing 'Admin', 'Dashboard', 'Produk', 'Pelanggan', 'History Resi', 'Voucher Promo', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Update Voucher' and contains the following form fields:

- Kode Voucher: XP99GCR
- Keterangan: DISKON SPESIAL
- Diskon Harga: 12000
- Expired Voucher: 31/08/2023
- Status Voucher: Active

Buttons for 'Submit' and 'Cancel' are located at the bottom of the form.

Gambar 5. 54 Update Data Voucher Promo

5.2.22. Halaman Tabel Laporan

Halaman Tabel Laporan merupakan halaman yang dapat diakses oleh semua *user*-nya dengan cara klik menu **Laporan**. Halaman ini berisi laporan pemesanan yang ada saat ini. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 5.55 berikut ini.

The screenshot shows an admin dashboard with a sidebar menu on the left containing 'Admin', 'Dashboard', 'Produk', 'Pelanggan', 'History Resi', 'Voucher Promo', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Laporan' and contains the following elements:

- A 'Cetak Laporan' button.
- A search bar.
- A table with the following columns: No, Nomor Resi, Nama Pelanggan, Nomor Telp, Sub Total, Tanggal Pesan, Ekspedisi, and Status.
- A single entry in the table with the following data:

No	Nomor Resi	Nama Pelanggan	Nomor Telp	Sub Total	Tanggal Pesan	Ekspedisi	Status
1	rhb20230803-1	sdedasd	08979999999	65000	2023-08-03	jne	Baru Masuk
- A 'Showing 1 to 1 of 1 entries' message.
- 'Previous' and 'Next' navigation buttons.

Gambar 5. 55 Tabel Laporan

5.2.23. Halaman Cetak Data Laporan

Halaman Cetak Data Laporan merupakan halaman yang dapat diakses oleh Admin yang ditampilkan ketika mengklik tombol **Cetak Data** pada halaman Tabel Laporan. Halaman ini berisi laporan data pemesanan yang ada saat ini. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 5.56 berikut ini.



TOKO RH Collection
 Jl. Prof. Moh. Yamin, Bungo Barat, Pasar Muara Bungo, Kabupaten Muara Bungo
 Telp: 0877 - 8469 - 2718

Laporan Pemesanan

No	Nomor Resi	Nama Pelanggan	Nomor Telp	Sub Total	Tanggal Pesan	Ekspedisi	Status
1	rhb20230803-1	sdadasd	08979999999	65000	2023-08-03	jne	Baru Masuk

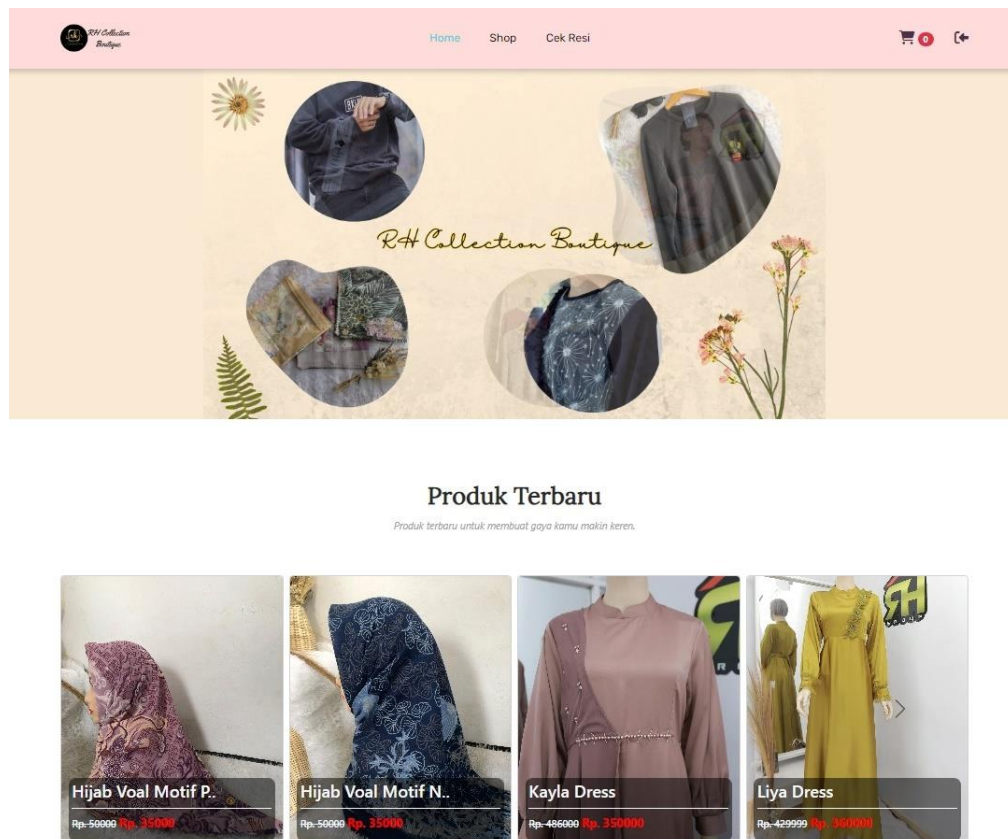
Padang, 03 Agustus 2023
 Diketahui Oleh:
 Toko RH Collection Boutiquer

Yulia Rahma Yola
 Manajer

Gambar 5. 56 Cetak Data Laporan

5.2.24. Halaman *Dashboard* Umum

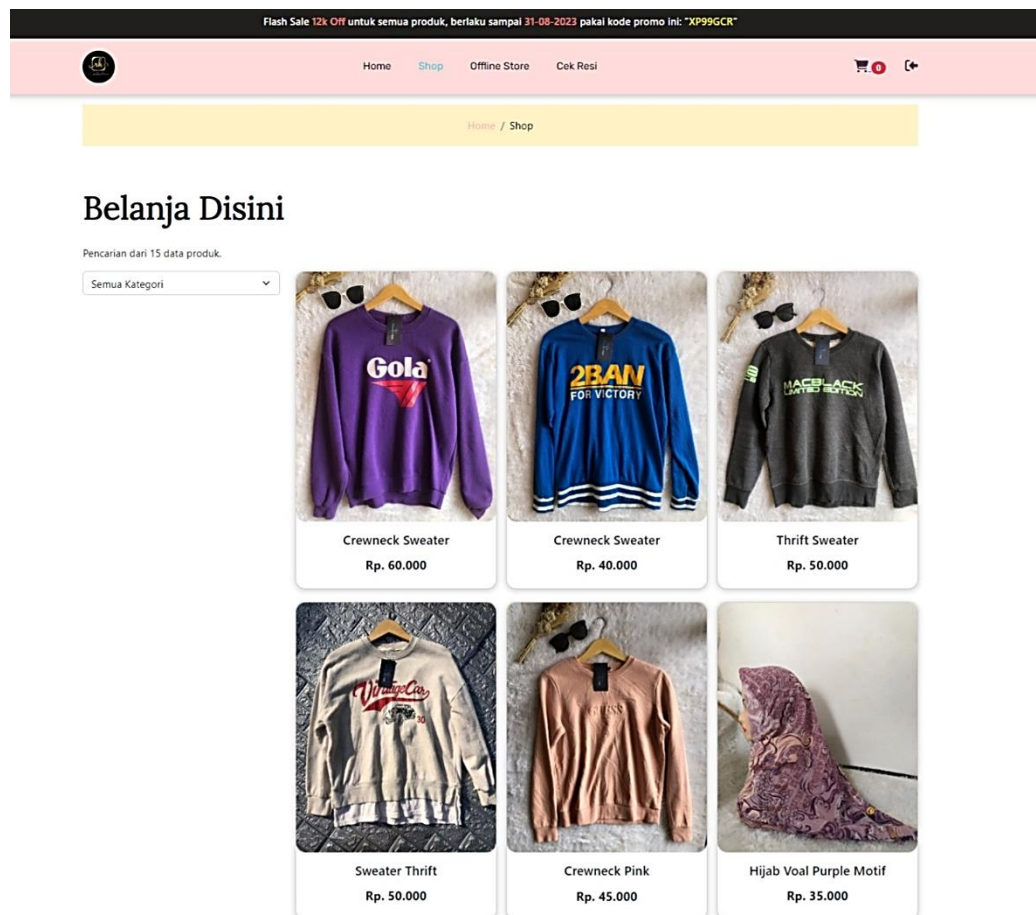
Halaman *Dashboard* Umum merupakan halaman yang menampilkan menu-menu apa saja yang dapat diakses oleh pelanggan dan admin ketika memasuki *website* seperti Gambar 5.57 berikut ini.



Gambar 5. 57 Dashboard Umum

5.2.25. Halaman *Shop*

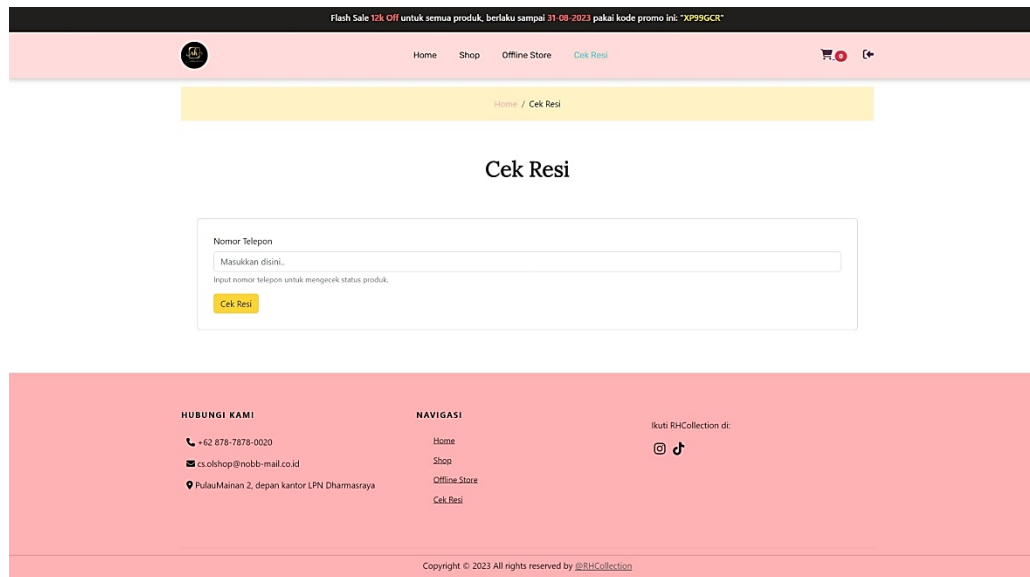
Halaman *Shop* merupakan bentuk tampilan yang digunakan untuk melihat data produk yang tersedia di toko. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik menu *Shop* untuk melihat produk yang ada, seperti pada Gambar 5.58 berikut ini.



Gambar 5. 58 Halaman Shop

5.2.26. Halaman Cek Resi

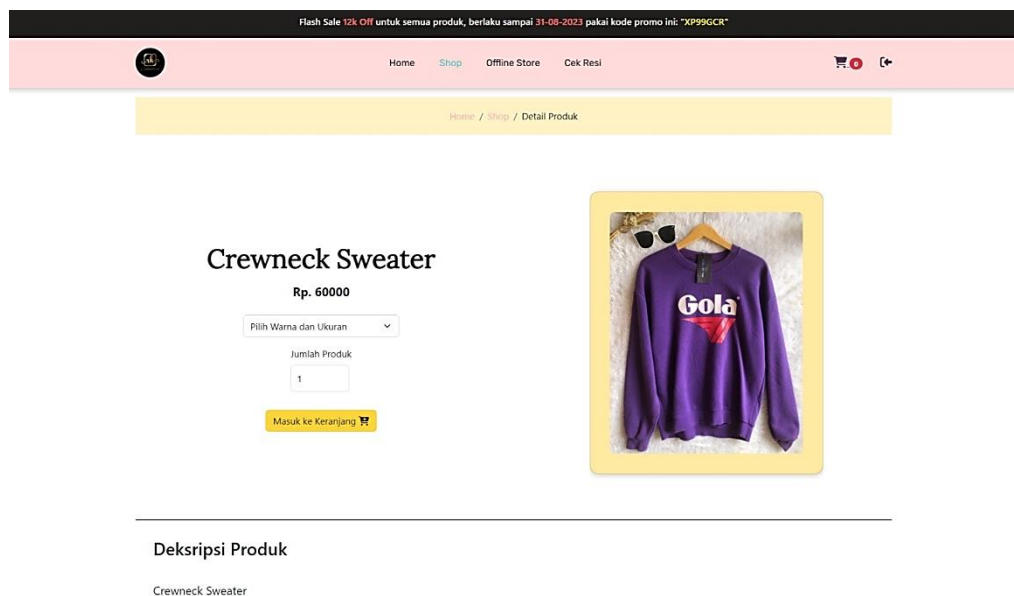
Halaman Cek Resi merupakan halaman yang digunakan pelanggan untuk melihat informasi terkait pemesanan yang sedang berlangsung dan, seperti pada Gambar 5.59 berikut ini.



Gambar 5. 59 Halaman Cek Resi

5.2.27. Halaman *Detail Produk*

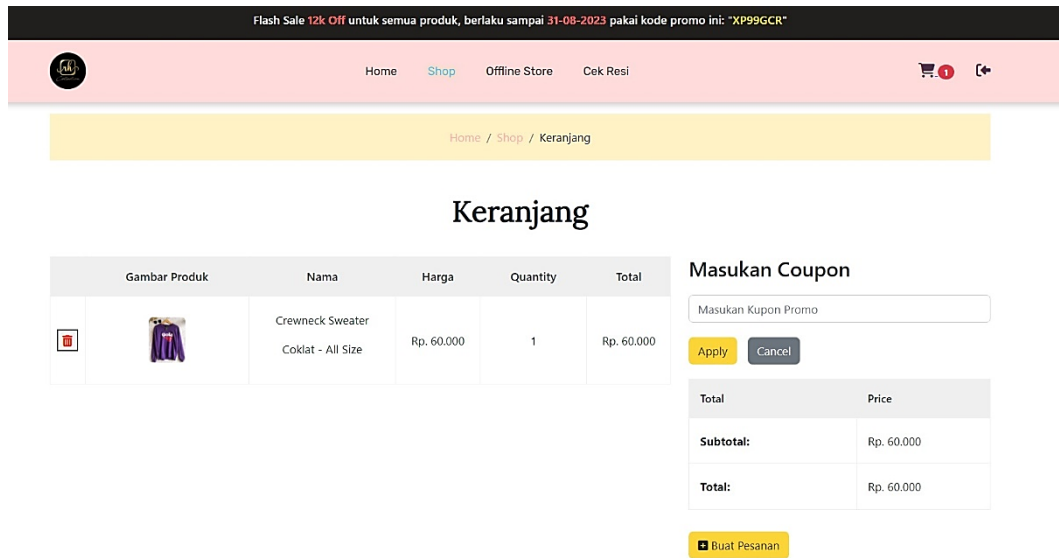
Halaman *Detail Produk* merupakan bentuk tampilan yang digunakan untuk melihat data produk yang tersedia di toko. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik pada salah satu gambar produk untuk melihat detail produknya, seperti pada Gambar 5.60 berikut ini.



Gambar 5. 60 Halaman Detail Produk

5.2.28. Halaman Keranjang

Halaman Keranjang merupakan bentuk tampilan yang digunakan untuk melihat data produk yang ingin dipesan. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik pada icon keranjang yang berada di kanan atas untuk melihat daftar produknya, seperti pada Gambar 5.61 berikut ini.



Gambar 5. 61 Halaman Keranjang

5.2.29. Halaman *Input* Pemesanan


Halaman *Input* Pemesanan merupakan bentuk tampilan yang digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan produk yang ingin dipesan. Untuk mengakses halaman ini dengan cara melakukan klik *button* buat pesanan yang ada di halaman keranjang sebelumnya, seperti pada Gambar 5.63 berikut ini.

Flash Sale 12k Off untuk semua produk, berlaku sampai 31-08-2023 pakai kode promo ini: *XP99GCR*

Home Shop Offline Store Cek Resi

Home / Shop / Pemesanan

Form Pemesanan

Gambar Produk	Nama	Harga	Quantity	Total
	Crewneck Sweater Coklat - All Size	Rp. 60.000	1	Rp. 60.000

Isi Alamat Anda

Nama Phone
Format: 081234567890

Provinsi Kota

Kode Pos Pilih Ekspedisi

Alamat Lengkap

Catatan Tambahan *optional

Total	Price
Subtotal:	Rp. 60.000
Ongkir + Admin :	Rp. 15.000
Total:	Rp. 75.000

[Order Sekarang](#) [Kembali ke Cart](#)

Gambar 5. 62 Halaman Input Pemesanan

5.2.30. Halaman Format Pemesanan


Halaman Format Pemesanan merupakan bentuk tampilan yang muncul setelah melakukan pemesanan. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik pada *button order* pada halaman *input* pemesanan, seperti pada Gambar 5.63 berikut ini.

Nomor Resi : rhb20230809-18

Berikut adalah informasi pembayaran anda :

Atas Nama : Ade Herman				
No	Nama Produk	Detail	Jumlah	Sub Total
1	Crewneck Sweater	Ungu/All Size	1	60000
			Ongkir+Admin	20000
			Diskon Promo	- 50000
Total yang dibayarkan : 30000				

Pembayaran dapat dilakukan ke nomor rekening berikut :

Bank BCA, Koto Salak
 8565201707

*Note: Biaya ongkir untuk di luar kota bersifat variatif. Segera lakukan pembayaran dan mengirim konfirmasi melalui whatsapp dengan **Batas Waktu 24 Jam** setelah melakukan pemesanan. Untuk pengecekan status barang, silakan cek melalui menu 'cek resi' dengan nomor resi anda

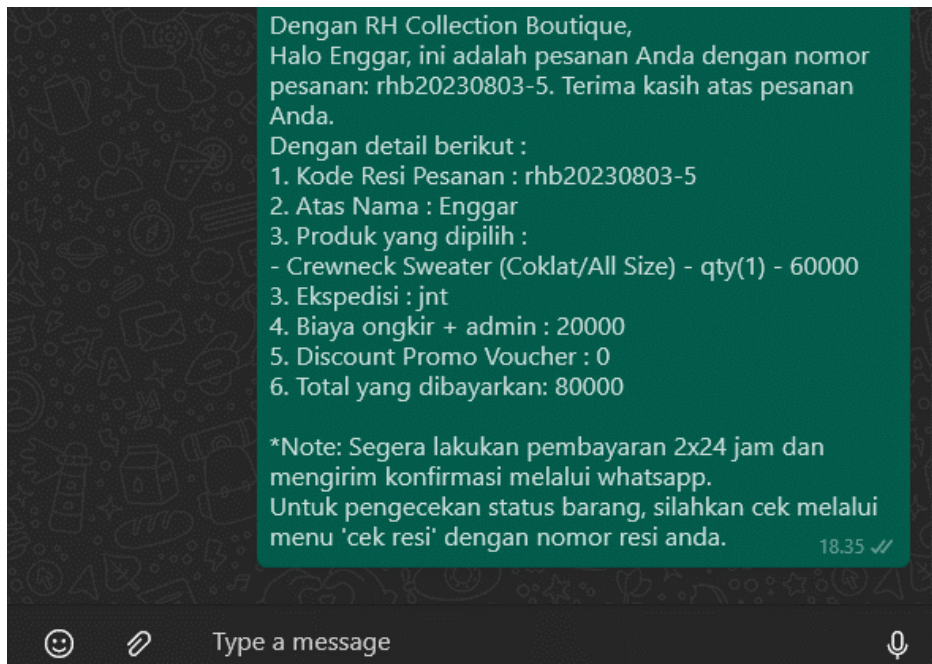
[Buka Whatsapp](#)

Kembali ke home ? [Klik Disini!](#)

Gambar 5. 63 Halaman Format Pemesanan

5.2.31. Format Pemesanan *WhatsApp*

Halaman Format Pemesanan *WhatsApp* merupakan bentuk tampilan yang muncul setelah melakukan klik Button di halaman *format* pemesanan. Untuk mengakses halaman ini dengan cara klik pada *button order* pada halaman *input* pemesanan, seperti pada Gambar 5.64 berikut ini.



Gambar 5. 64 Format Pesanan *WhatsApp*

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari observasi dan penelitian yang telah dilakukan pada RH Boutiqe Collection dalam membangun suatu perancangan sistem informasi promosi dan penjualan produk, maka penulis membuat suatu kesimpulan berdasarkan uraian serta penjelasan yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya diantaranya sebagai berikut :

1. Dengan merancang sistem informasi promosi dan penjualan ini dapat mempermudah RH Boutiqe Collection dalam mengelola transaksi penjualan. Sistem ini juga dapat membantu pemilik dalam melihat apakah penjualannya berjalan dengan baik.
2. Dengan adanya perancangan sistem informasi promosi dan penjualan ini dapat membantu RH Boutiqe Collection dalam perekapan data laporan dengan cepat dan akurat dimana pemilik dapat melihat data laporannya baik itu dalam jangka perhari , perbulan dan pertahunnya.
3. Dengan adanya sistem informasi promosi dan penjualan ini dapat membantu dan meningkatkan penjualan pada RH Boutiqe Collection karena dapat membantu kasir dalam perhitungan pembelian dengan cepat pada barang yang dibeli oleh konsumen dan juga dapat melihat sisa jumlah stok pada barang, kegiatan promosi dan penjualan dapat dilakukan dengan efektifitas dan efisiensi.
4. Dengan adanya perancangan sistem informasi promosi dan penjualan ini dapat membantu pihak RH Boutiqe Collection dalam memperoleh informasi

data pengolahan penjualannya secara terinci dan juga cepat serta akurat dalam laporan setiap penjualannya. Dan sistem ini dapat mempermudah pimpinan dalam melihat setiap laporan pembelian dan penjualannya setiap perhari ,perbulan dan pertahunnya.

6.2. Saran

Agar penerapan sistem yang baru ini dapat berjalan dengan baik maka berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut mengenai perancangan dan penerapan sistem informasi Media Promosi dan Penjualan RH Boutiqe Collection. Berikut beberapa saran dalam penggunaan sistem Media Promosi dan Penjualan RH Boutiqe Collection ini kedepannya yaitu :

1. Mengembangkan sistem yang lebih maju kedepannya, karena seiringnya waktu perkembangan teknologi semakin *modern* dan juga dapat mempermudah pengguna.
2. Menjaga dan memelihara keakuratan data maka diperlukannya proses pengupdatetan basis pengetahuan secara berkala.
3. Berikan penambahan fitur yang lain untuk mempermudah dalam melakukan proses transaksi agar dapat menjadi lebih cepat dan mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamidi. (2020). *Perancangan sistem informasi keuangan boutique*. 2(1).
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS: ORBIT STATION). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(2), 64–70.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). MODEL DESA CERDAS DALAM PELAYANAN ADMINISTRASI (STUDI KASUS: DESA KOTABARU BARAT KECAMATAN MARTAPURA KABUPATEN OKU TIMUR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 40–51.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Ayu, F., & Sholeha, W. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada Smart Center Pekanbaru. *Intra-Tech*, 3(1), 38–48.
- Daniel, M. (2021). RANCANG BANGUN E-COMMERCE MENGGUNAKAN CMS OPENCART. *JURNAL COMASIE*.
- Febriyanti, N. M. D., Sudana, A. A. K. O., & Piarsa, I. N. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3), 1–10.
- Hasan, S., Muhammad, N., & Studi Komputerisasi Akuntansi Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara, P. (2020). SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BIAYA STUDI BERBASIS WEB PADA POLITEKNIK

SAINS DAN TEKNOLOGI WIRATAMA MALUKU UTARA
INFORMATION SYSTEM FOR PAYMENT OF WEB BASED STUDIES
ON POLITEKNIK SAINS AND TEKNOLOGI WIRATAMA MALUKU
UTARA. In *IJIS Indonesian Journal on Information System* (Vol. 5).

Kasus, S., Bank, P., Syariah, B., Cabang, K., Cikarang, P., Sakum, B.), & Iftia, H.
(2020). *PENGARUH PERSEPSI NASABAH TENTANG PROMOSI DAN
KUALITAS PELAYANAN TERHADAP MINAT MENABUNG NASABAH.*

Pasaribu, B., & Susanti, W. (2021). Sistem Informasi Pengajuan Rancangan Usulan
Penelitian Menggunakan PHP Native dan Bot Telegram. *Jurnal Mahasiswa
Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 3(1). <http://www.php.net>.

Putri, T. N., Rifnaldi, & Surmayanti. (2019). Penggunaan Bahasa Pemrograman
PHP Dan MySQL Sebagai Penunjang Sistem Informasi Persediaan Dan
Penjualan Secara Online. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 64–73.

Rasid Ridho, M. (2021a). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT
OF SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV
POWERSHOP. In *JURNAL COMASIE*.

Rasid Ridho, M. (2021b). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT
OF SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV
POWERSHOP. In *JURNAL COMASIE*.

Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter
Menggunakan Framework Codeigniter. In *Jurnal Media Infotama*.

Sangga Rasefta, R., & Esabella, S. (2020). SISTEM INFORMASI AKADEMIK SMK NEGERI 3 SUMBAWA BESAR BERBASIS WEB. In *Jurnal JINTEKS* (Vol. 2, Issue 1).

STMIK Nurdin Hamzah Jambi, D. (2021). *SISTEM INFORMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PEMASARAN PADA CV. ANUGRAH SINAR ABADI* Ezrifal Sany.

Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). *Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta*.

Sutrisno, R. I., & Darmawan, D. (2022). Pengaruh Promosi Penjualan, Diversifikasi Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan. *Manajemen, Bisnis, Dan Kewirausahaan*, 2(1), 1–12.

Syah Putra, A., & Novembrianto, Y. (2021). *Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus pada Toko Surya)* (Vol. 22, Issue 1).

LAMPIRAN