

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media teknologi dalam penyampaian informasi semakin lama semakin cepat dan akurat. Persaingan usaha yang semakin ketat dan perkembangan dunia bisnis yang pesat mendorong suatu perusahaan untuk selalu meningkatkan kualitas dan produk atau jasa pun dihasilkan untuk menunjang produktivitas kerja perusahaan dengan perbaikan sistem yang ada sehingga mampu memberikan pelayanan terbaiknya untuk memuaskan para konsumennya. Hal tersebut menuntun usaha untuk berinovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi (Hasnan Afif 2022).

Perlunya para pelaku usaha untuk terus mengembangkan dan mempromosikan usahanya, salah satunya dengan menggunakan media internet, dengan penggunaan internet perusahaan dapat mempromosikan usahanya dengan biaya yang terjangkau dan dapat di akses secara global. (Atang Saepudin 2021).

Di Indonesia, salah satu yang menjadi perekonomian kerakyatan dan dapat menopang perekonomian bangsa adalah UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah). UMKM adalah usaha produksi yang dimiliki oleh perseorangan dalam pengelolaannya dan dalam operasionalnya menggunakan modal yang relatif tidak besar. Berbagai macam UMKM yang ada, salah satunya adalah usaha pembuatan sepatu.

UMKM pengrajin sandal dan sepatu kulit Ladika Padang Panjang merupakan salah satu usaha pembuat sandal dan sepatu kulit yang menyediakan dan membuat berbagai macam sepatu dengan inovasi dan model yang berbeda-beda. Permasalahan saat ini, keterbatasan informasi dan pemasaran dikarenakan penjualan produk yang masih manual yaitu konsumen datang langsung ke lokasi untuk membeli sepatu yang diinginkan serta tidak adanya media promosi berbasis teknologi dalam mempromosikan produk dan penjualan dengan baik. Untuk mengembangkan usaha ini, perlu dibutuhkan adanya peran dari teknologi internet sebagai media informasi dan pemasaran suatu untuk membantu usaha ini dalam hal pemasaran. Peran teknologi internet saat ini terbukti menjadi salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja sehingga dapat memudahkan usaha pembuat sepatu untuk mengembangkan bisnisnya.

Diperlukan suatu sistem yang dapat membantu usaha untuk meningkatkan penjualan dan mempromosikan produk ke konsumen yang tidak hanya dari penduduk sekitar tetapi menjangkau konsumen lebih luas. Maka dari itu saya akan merancang dan membangun sistem informasi berbasis web dan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL yang dapat membantu dalam menjalankan bisnis dengan lebih baik. Sistem ini juga bertujuan untuk memudahkan pemilik untuk mengelola data produk dan stok serta pencatatan hasil transaksi penjualan setiap saatnya. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu merancang dan membangun sebuah sistem informasi pada UMKM Ladika Padang Panjang berbasis *web* untuk

memudahkan pemilik dalam mengelolah data transaksi, mengolah data-data produk dan stok barang serta media promosi untuk meningkatkan penjualan.

Berdasarkan hal tersebut dapat melatar belakangi penulis untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi berbasis *Website*. Sehingga melakukan penelitian dengan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SENDAL DAN SEPATU KULIT BERBASIS WEB PADA UMKM LADIKA PADANG PANJANG MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL"**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, secara spesifik di paparkan batasan dari *sistem* yang dibuat sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan sendal dan sepatu kulit dapat membantu konsumen dalam proses pembelian sendal dan sepatu kulit?
2. Bagaimana sistem informasi yang dibangun dapat memudahkan pengelolaan data transaksi dan persediaan stok sendal dan sepatu kulit?
3. Bagaimana implementasi sistem yang dibuat dengan menggunakan tampilan yang mudah dimengerti?

1.3 Hipotesa

Berdasarkan perumusan masalah yang ada maka hipotesa sebagai berikut:

1. Diharapkan meningkatkan penjualan dengan membuat media promosi yang menjadi daya tarik bagi berbagai konsumen.
2. Diharapkan dapat membantu pemilik usaha dalam pengelolaan data transaksi dan persediaan sendal dan sepatu kulit karena adanya sistem ini.
3. Diharapkan pelanggan tidak mengalami kesulitan untuk mengetahui informasi terbaru dan promosi yang disediakan sistem.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini digunakan untuk proses pemesanan dan transaksi di UMKM pengrajin sendal dan sepatu kulit Ladika Padang Panjang.
2. Sistem yang dirancang yaitu menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *dababase* MySQL.
3. Pada sistem ini dibagi menjadi dua hak akses yaitu admin mengelola sistem seperti memeriksa dan memproses transaksi, mengelola data sendal dan sepatu kulit, mengelola data stok sendal dan sepatu kulit serta wilayah ongkir. User melakukan pemesanan sendal dan sepatu kulit dan *review* hasil pemesanan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai didalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Sistem ini meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pembuatan laporan kegiatan penjualan dan pemesanan serta pengendalian data persediaan sandal dan sepatu kulit.
2. Merancang dan membuat aplikasi penjualan sandal dan sepatu kulit yang digunakan untuk mempermudah pelanggan dalam pembelian sandal dan sepatu kulit.
3. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan program aplikasi dengan menggunakan PHP sebagai *server side programming* dan MySQL sebagai *database* khususnya mengenai penjualan dan pembelian sandal dan sepatu kulit.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi operasional karena semua proses pemesanan dan pengelolaan data diproses oleh sistem.
2. Kemudahan akses dan pemesanan melalui *web* memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan melakukan pemesanan sandal dan sepatu kulit.
3. Peningkatan jangkauan promosi melalui strategi promosi digital yang lebih efektif. Pihak toko dapat menjangkau lebih banyak calon konsumen yang berpeluang untuk meningkatkan jumlah pendapatan.

1.7 Gambaran Umum Objek Penelitian

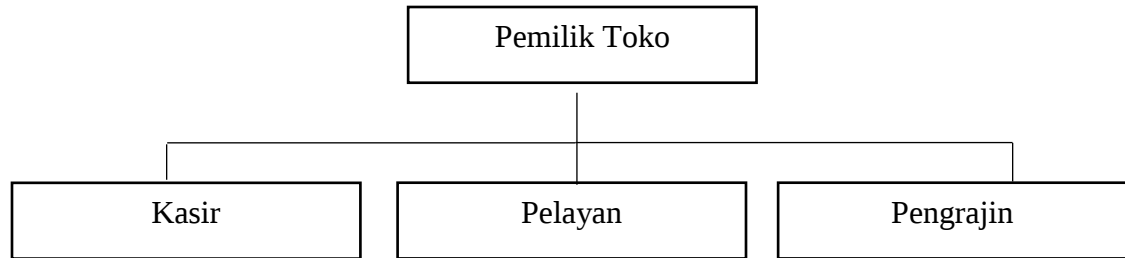
1.7.1 Sejarah Umum UMKM Ladika

UMKM Ladika berdiri pada tahun 2016 yang didirikan oleh Bapak Dasrimal. Usaha ini merupakan usaha pengrajin dan pembuat sendal dan sepatu kulit. UMKM Ladika terletak di Silaiang Padang Panjang Barat, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat. Dibukanya usaha ini dikarenakan awalnya di area tersebut masih belum adanya pengrajin sendal dan sepatu kulit di area tersebut, sehingga pemilik usaha berkeputusan untuk membuka usahanya disana. Pada awalnya UMKM Ladika masih belum ada karyawan yang bekerja. UMKM Ladika merupakan bisnis keluarga dimana sekarang sudah ada beberapa karyawan yang bekerja. Sendal dan sepatu kulit yang dijual di usaha ini pun memiliki beragam jenis produk dan model. Oleh karena itu, pemilik usaha merasa perlunya ada suatu pencatatan yang berfungsi untuk mencatat dan menyimpan beragam data yang ada di toko serta mempromosikan usahanya ke jangkauan yang lebih luas lagi.

1.7.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan sebuah faktor penting dalam menentukan dan melihat cara kerja organisasi serta dapat dianalisa melalui strukturnya untuk mengetahui wewenang masing-masing role serta hubungan koordinasi antar role dalam pelaksanaan tugasnya. UMKM Ladika dipimpin oleh Bapak Dasrimal sebagai pemilik usaha dan sekarang dibantu oleh 3 karyawan lainnya. Karyawan memiliki tugas untuk melayani pelanggan dan juga sebagai kasir. Sedangkan pemilik toko memiliki tugas melakukan *purchasing*, *pricing*, pembuatan laporan keuangan, dan memiliki tugas

yang sama dengan karyawan. Pembagian struktur organisasi dari perusahaan tempat pelaksanaan kerja praktek.



Gambar 1.1 Struktur Organisasi UMKM Ladika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem adalah sekumpulan dari komponen komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuandalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan, Sistem dapat diartikan sebagai jaringan kerja yang memiliki prosedurprosedur yang saling berhubungan, berkumpul dan bekerjasama untuk melakukan kegiatan agar terselesaikannya suatu tujuan tertentu. (Melisa & Agung, 2020).

Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Andilala & Rifqo, 2019).

2.2 Informasi

Secara umum informasi dapat di defenisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi yang menerimanya. Dalam sebuah perusahaan, informasi adalah sesuatu yang memiliki arti yang sangat penting di dalam mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen. Informasi merupakan hasil olahan data, dimana data tersebut sudah diproses dan diinterpretasikan menjadi sesuatu yang bermakna untuk pengambilan keputusan. Informasi juga diartikan sebagai

himpunan dari data yang relevan dengan satu atau beberapa orang dalam suatu waktu pengertian (Bimrew Sendekie Belay, 2022).

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah transaksi informasi harian yang terbentuk dari sekumpulan komponen saling berhubungan (hardware, software dan barainware), dengan tujuan mengubah sumber daya menjadi sebuah informasi yang utuh untuk menunjang pengambilan keputusan yang dibutuhkan dalam suatu organisasi (Hasan & Muhammad, 2020).

Sistemi nformasi merupakan hasil pengolahan dari informasi yang saling terkait antara yang satu dengan yang lainnya”. Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporanlaporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu (Fauzi & wulandari, 2020).

Sistem informasi terdiri dari elemen-elemen yang terdiri dari orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan komputer dan komunikasi data. Semua elemen ini merupakan komponen fisik.

2.4 Website

Website adalah suatu dokumen berupa kumpulan halaman web yang saling terhubung dan isinya terdiri dari berbagai informasi berbentuk teks, suara, gambar, video, dan lainnya, dimana semua data tersebut disimpan pada server hosting. Untuk

membuka sebuah *website* maka pengguna harus memiliki perangkat (komputer, *smartphone*) yang terkoneksi dengan internet atau intranet.

Halaman *website* atau *web* umumnya berbentuk dokumen dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yang dapat diakses melalui *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) atau *Hypertext Transfer Protocol Secure* (HTTPS), suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para *user* atau pemakai melalui *web browser*. Sebuah *website* memiliki alamat *Uniform Resource Locator* (URL) yang unik dan spesifik yang disebut dengan domain. Misalnya domain *maxmanroe.com*, *google.com*, *facebook.com*, dan lain-lain. *Website* dapat diakses dengan menggunakan *browser* dan koneksi internet. Namun, ada beberapa *website* yang hanya bisa diakses menggunakan jaringan lokal (LAN) (Prawiro, 2018).

2.5 Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi terjadi dari blok bangunan (*building block*), yang tersusun atas blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok bekerja sama membentuk satu kesatuan guna menggapai tujuan (Wibawanto, 2018).

Berikut ini merupakan komponen sistem informasi sebagai berikut:

A. Blok Masukan

Input merupakan data yang dimasukkan pada sistem informasi, input berupa metode dan media untuk menghasilkan data yang dimasukkan berbentuk dokumen.

B. Blok Model

Blok yang tersusun atas penggabungan prosedur, logis, dan model matematis yang mengolah data masukan dan data yang disimpan dalam basis data menggunakan teknik yang telah ditetapkan untuk mewujudkan keluaran (*output*) yang ditentukan.

C. Blok Keluaran

Hasilnya adalah sistem informasi berkualitas yang menyediakan pengarsipan yang bermanfaat untuk segala tingkat manajemen dan semua pengguna sistem.

D. Blok Teknologi

Teknologi adalah *toolbox* pada sistem informasi yang dipakai untuk menangkap input, menjalankan model, menyimpan serta mengakses data, menghasilkan serta mengirimkan output, dan menolong untuk mengontrol seluruh sistem. Tiga elemen utama pada teknologi, yaitu manusia (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

E. Blok Basis Data

Basis data merupakan gabungan data yang terhubung dan terkait, didokumentasikan pada komputer dan dimanipulasi oleh perangkat lunak. Data ini wajib disimpan pada *database* untuk memberikan informasi lebih dalam. Data dalam *database* perlu diatur sehingga informasi yang diperoleh bermutu tinggi.

F. Blok Kendali

Sistem informasi bisa dirusak oleh banyak faktor, seperti bencana alam, api, air, debu, kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, sabotase. Kontrol wajib direncanakan dan diimplementasikan guna memastikan bahwa faktor-faktor yang bisa mengganggu sistem dapat dihambat atau jika terjadi kesalahan, dapat segera diperbaiki.

2.6 *E-Commerce*

E-commerce merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital. Dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* yaitu berarti membeli atau menjual baik barang atau jasa secara elektronik yang dilakukan pada jaringan internet. *E-commerce* terlihat lebih nyata, dengan adanya kebutuhan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi (Saepudin dkk, 2021).

E-commerce merupakan bagian dari *e-bussiness*, di mana cakupan *e-bussiness* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasian mitra bisnis, pelayan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan *www*, *e-commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (*database*), e-surat atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non transaksi jual maupun beli motor bekas dengan lebih mudah, cepat, dan murah. Perkembangan *E-commerce* menuntut pengusaha bersaing untuk meningkatkan serta memajukan bisnis dan penjualan maupun pembelian barang karena dengan penggunaan *E-commerce*,

kegiatan jual beli jadi lebih efisien, serta memudahkan dalam bertransaksi, pengurangan biaya dan meminimalisir terjadinya *human error* (Robani dkk, 2021).

2.7 *Unified Modeling Language (UML)*

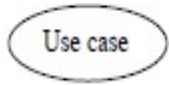
UML (*Unified Modelling Language*) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standard dalam industri visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML juga dapat diartikan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Beberapa UML diagram diantaranya sebagai berikut:

A. *Use case Diagram*

Use case diagram adalah representasi visual dari interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem yang sedang dianalisis. Diagram ini digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk menggambarkan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *use case diagram*:

Tabel 2.1 Simbol *Use case Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1	Aktor  Nama Aktor	Aktor atau peran adalah seseorang pengguna yang mempunyai peran dari sebuah sistem yang akan di jalankan.

2	Use Case 	Use Case adalah perintah atau pekerjaan yang harus dilakukan oleh aktor. Penamaan nya berdasarkan dari kata kerja.
3	Asosiasi 	Asosiasi adalah hubungan atau kaitan dari beberapa use case ke aktor jadi asosiasi adalah penghubung.
4	Include  <<Include>>	Include adalah hubungan antara use case satu dengan yang lain. Include menyatakan bahwa sebelum pekerjaan dilakukan mengerjakan pekerjaan lain terlebih dahulu.
5	Ekstends <<Extends>> 	Ekstends adalah hubungan antara use case satu dengan yang lain. Menyampaikan bahwa jika harus memprioritaskan pekerjaan kondisi khusus.

B. Class Diagram

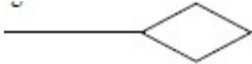
Pada *Class* diagram, model desain dibagi menjadi 2 bagian. Diagram kelas pertama adalah deskripsi dari model domain yang merupakan abstraksi dari *database*. Diagram kelas kedua merupakan bagian dari modul program pola MVC (*Model View Controller*), dimana terdapat batas kelas sebagai antarmuka kelas,

kelas kontrol tempat ditemukannya algoritma, dan kelas entitas sebagai tabel dalam *database* dan program *query* (Rosa, 2018).

Class diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut (Nurwulan & Choldun, 2020). Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *class diagram*:

Tabel 2.2 Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1.	Kelas Nama Kelas + atribut +operasi	Merupakan simbol yang menggambarkan bagian dari struktur sistem yang berisi atribut serta operasi perintahnya.
2.	Antarmuka / Interface 	Antarmuka, merupakan penggambaran tampilan dalam pemrograman yang berorientasi objek.

3.	Asosiasi 	Asosiasi, merupakan garis penghubung yang menjadi relasi diantara kelas dengan makna umum.
4.	Asosiasi berarah 	Asosiasi berarah, meruoakan garis oenghubung terarah yang memiliki makna antara kelas satu dan kelas yang lain.
5.	Generalisasi 	Generalisasi, meupakan hubungan atau kaitan antar kelas yang meiliki makna umum secara khusus.
6.	Kebergantungan 	Kebergantungan, merupakan hubungan anta Kelas yang memiliki ketergantungan antar kelas.
7.	Agresiasi 	Agresiasi, merupakan hubungan antar kelas dengan memiliki makna semua bagian.

C. Activity Diagram

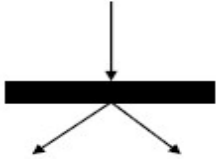
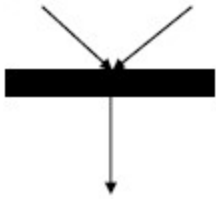
Activity diagram menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013) yaitu “Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada di perangkat

lunak”. Diagram ini menggambarkan aktivitas-aktivitas yang terjadi dalam sistem, bagaimana aktivitas-aktivitas tersebut berhubungan satu sama lain, serta kondisi atau kejadian yang mempengaruhi aliran kerja (Rusdi, 2020).

Activity diagram atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem (Nurwulan & Choldun, 2020). Berikut ini adalah simbol-simbol dalam diagram aktivitas:

Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram

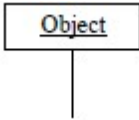
	Simbol	Keterangan
1.	Start 	Start Point merupakan titik awal dari mulainya aktivitas pada sistem.
2.	End 	End Point merupakan titik akhir dari aktivitas yang telah di lakukan oleh sistem.
3.	Aktivitas 	Aktivitas, merupakan simbol yang mengvisualisasikan suatu kegiatan / proses yang terjadi pada sistem.

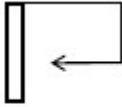
4.	Fork	 Fork / percabangan, merupakan simbol yang menjadi arah untuk menunjukan kegiatan yang ingin dilakukan secara paralel berguna untuk menggabungkan 2 kegiatan paralel menjadi satu.
5.	Join	 Join (Penggabungan) merupakan simbol yang berguna untuk menunjukan adanya dekomposisi.

D. *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 menggambarannya, harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki.

Tabel 2.4 Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1.	Objek / Aktor 	Merupakan komponen yang berasal dari kelas atau bisa juga disebut sebagai aktor.

2.	Aktifasi 	Aktivasi, merupakan masa hidup dari Objek.
3.	Pesan Message 1	Pesan, merupakan hubungan timbal balik antara satu objek dengan objek lainnya dengan cara mengirimkan perintah ke objek lain. Interaksi antar objek dilihat pada bagian operasi pada diagram kelas.
4	Return 	Merupakan proses pengembalian dari pesan yang diterima oleh objek. Hal ini sama dengan adanya komunikasi antar objek.

2.8 Database

Database merupakan kumpulan data dari berbagai entitas yang saling berhubungan. Basis data merupakan komponen yang penting dalam sebuah sistem informasi modern. Sebagian besar sistem informasi dewasa ini hampir semuanya menggunakan *Relational Database Management System* (Sumantri, 2020).

2.9 PHP

Menurut Swastika PHP adalah sebuah bahasa pemrograman seperti halnya *Java*, *Pascal*, *Basic* atau *C* yang bersama-sama dengan data base server membuat situs yang kita buat menjadi lebih dinamis, PHP kepanjangan dari *Personal Home* tapi akhirnya

mengalami perubahan tapi akhirnya mengalami perubahan menjadi PHP *Hypertext Preprocessor*. Diperkenalkan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf. Karena sifatnya yang *open source* maka orang diseluruh dunia dapat mengembangkan, menggunakan, dan mendistribusikan secara gratis (Pratiwi, 2020).

PHP menyediakan sejumlah fungsi yang dapat digunakan untuk melakukan interaksi dengan file. Ada fungsi pembuatan, pembukaan, penulisan dan penghapusan file. Urutan pengaksesan file adalah membuka, memanipulasi dan menutup file (Kustiyangingsih, 2020).

2.10 MySQL

MySQL adalah sebuah database relasional gratis dan open source yang mula mula tersedia di Unix/Linux namun kini tersedia juga di sistem operasi Windows. MySQL mulai populer sejak pertengahan 1990-an saat Web dan aplikasi web mulai populer. Saat itu, selain MySQL, tidak ada alternatif database lain yang cepat, stabil, dan memiliki fitur-fitur yang cukup untuk bisa dijadikan database pendukung aplikasi. Hingga kini MySQL terus bertahan sebagai database open source yang paling populer mengalahkan PostgreSQL, interbase/firebird, dan lain sebagainya. MySQL mudah diinstal, mudah dipakai dan dapat dikoneksikan dari berbagai bahasa pemrograman (Ernawat, 2021).

2.11 XAMPP

XAMPP merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak pemrograman dan basis data yang didalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman seperti;

Apache HTTP Server, database MySQL, bahasa pemrograman PHP. XAMPP adalah paket perangkat lunak (*software*) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata *Apache*, MySQL (dulu)/ MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah *cross platform* sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti *OS Linux*, *OS Windows*, *Mac OS*, dan juga *Solaris*. XAMPP juga diartikan sebagai perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data *website* yang sedang dalam proses pengembangan. XAMPP dapat bekerja secara *offline* layaknya *web hosting* namun tidak dapat diakses oleh orang banyak (Desriyani & Ratih, 2022).

2.12 HTML

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML memungkinkan seorang user untuk membuat dan menyusun bagian paragraf, *heading*, *link* atau tautan, dan *blockquote* untuk halaman *web* dan aplikasi. HTML adalah sebuah bahasa *mark up*, HTML menggunakan struktur kode yang sederhana (*tag* dan *attribute*) untuk mark up halaman *website* (Budiarso, 2021).

2.13 Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah salah satu aplikasi yang terdapat dalam keluarga besar aplikasi Microsoft office yang dipergunakan untuk membuat gambar desain diagram. Dalam aplikasi Microsoft visio, terdapat beragam jenis diagram yang terbagi dalam berbagai kategori template yang bisa dibuat oleh pengguna aplikasi ini. Kategori

template tersebut adalah *business, engineering, flowchart, general, network, schedule, software* dan *database*.

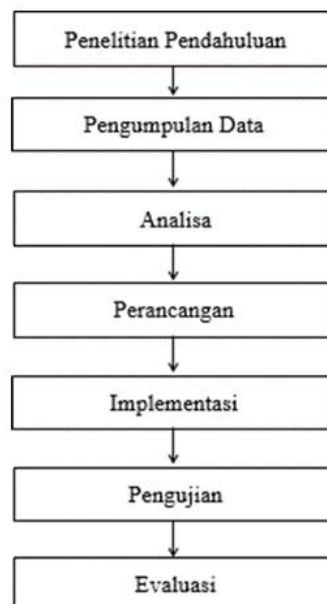
Tidak hanya itu Microsoft visio ini ternyata juga bisa menjadi alat persentasi. Menggambar bagan di Microsoft visio lebih mudah, karna banyak fitur-fitur yang ditawarkan dalam aplikasi ini. Dimana saat kita merancang tampilan Microsoft visio ini layaknya tampilan Microsoft *word* dan Microsoft excel, jika di Microsoft lainnya ada tool bar di Microsoft visio juga ada tool barnya, lembaran kertas yang disediakan dipenuhi oleh garis-garis yang akan memudahkan kita dalam menentukan letak dari simbol *flowchart* yang akan digunakan (Aulia & herawati,2020).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara teratur atau bertujuan untuk menyelesaikan suatu masalah guna memperoleh informasi baru yang dapat membantu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Tujuan dari metodologi ini adalah untuk memudahkan penjabaran dan pelaksanaan prosedur kerja sehingga penelitian lebih terarah. Dalam melakukan penelitian agar mendapat hasil seperti yang diharapkan, maka diperlukan kerangka kerja penelitian yang digambarkan seperti Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Kerangka Kerja

3.2 Uraian Kerangka Kerja Penelitian

Pada tahapan penelitian ini, menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam melakukan kerangka kerja penelitian agar memudahkan dalam pembuatan penelitian ini. Adapun tahap-tahap dalam kerangka kerja penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.2.1 Penelitian Pendahuluan

Dari sebuah penelitian terlebih dahulu adalah penganalisaan dari objek yang diolah. Mempelajari bagaimana objek tersebut bias melakukan pemecahan permasalahan, faktor sekeliling lingkungan dan dampak dari objek tersebut.

Dengan penelitian pendahuluan dapat memberikan bukti awal bahwa masalah yang kita teliti di lapangan benar-benar ada. Penelitian ini dilakukan dengan cara survei ke lapangan dan survei data sebelum melakukan penelitian lebih lanjut terhadap objek penelitian. Oleh sebab itu dibutuhkan waktu untuk melakukan pengumpulan data dengan wawancara dan observasi ke lapangan, serta dilakukannya studi pustaka.

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan melakukan pendekatan terhadap objek penelitian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi secara cepat, sehingga diharapkan penelitian dapat memberikan solusi yang perancangan implementasi pengujian paling optimal terhadap pemecahan permasalahan tersebut.

Permasalahan yang telah berhasil diidentifikasi adalah pengelolaan transaksi yang masih secara manual, dan juga sistem penjualan yang masih mengharuskan pelanggan untuk datang ke toko secara langsung dalam melakukan pemesanan serta

kurangnya informasi persediaan barang. Sistem yang diusulkan ini bukanlah sekedar mempercepat atau mengoptimalkan suatu kegiatan operasional, dalam penghematan waktu dan biaya.

Diharapkan dengan adanya sistem informasi penjualan ini dapat meningkatkan pelayanan dan penjualan toko serta juga meningkatkan kinerja dari toko sehingga tidak ada kesalahan dalam mengelola data transaksi yang ada pada UMKM Ladika Padang Panjang.

3.2.2 Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer didapat dari hasil wawancara, dan observasi lapangan yang sesuai dengan isu penelitian ini. Adapun hal-hal yang berkaitan dalam melakukan pengumpulan data dan informasi pada metodologi penelitian ini adalah sebagai berikut.

A. Waktu Penelitian

Penelitian dimulai dari bulan Maret 2024 sampai dengan selesai. Adapun tempat penelitian yang peneliti lakukan adalah di UMKM Ladika Padang Panjang. Untuk lebih rincinya dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

[illegible]

Pengumpulan Data																	
Analisa																	
Perancangan																	
Pengujian																	
Evaluasi																	
Implementasi																	
Pembuatan Laporan																	

B. Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian yang peneliti lakukan adalah di UMKM Ladika Padang Panjang.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis untuk pengumpulan data dengan beberapa metode sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Dalam melakukan penelitian ini penulis langsung ke objek penelitian untuk mendapatkan data primer dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Pengamatan Langsung

Melakukan pengamatan secara langsung kegiatan mengumpulkan data, pengolahan data, dan pembuatan laporan di UMKM Ladika Padang Panjang.

b. Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemilik UMKM Ladika dan juga staf karyawan sehubungan dengan permasalahan yang dibahas.

2. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Pada metode ini dilakukan kajian literatur untuk melakukan pendekatan terhadap konsep-konsep yang digunakan dan meningkatkan pemahaman terhadap aspek-aspek teori yang mendukung pembuatan sistem ini baik secara global maupun detail.

3. Penelitian Labor (*Laboratory Research*)

Penelitian yang dilakukan menggunakan perangkat komputer untuk mengolah data-data yang diperoleh, diproses dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ada untuk menghasilkan informasi sesuai dengan permasalahan yang ada. Adapun spesifikasi dari perangkat keras (*hardware*) yang digunakan, antara lain:

a. Laptop Lenovo

b. *Processor Intel® Core™ i5*

c. *Memory 4 GB DDR3*

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

- a. Windows 10
- b. Microsoft Word 2019
- c. Visual Studio Code
- d. XAMPP
- e. Google Chrome

3.2.3 Analisa

Berdasarkan penelitian pendahuluan diatas, maka dilakukan analisa data bertujuan agar pemecahan masalah dapat menemukan solusi yang tepat dan menghindari munculnya masalah baru.

A. Analisa Data

Setelah data berhasil dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data tersebut. Analisa data merupakan suatu usaha untuk mengkaji dan mengolah data yang telah terkumpul sehingga diperoleh suatu simpulan yang bermanfaat sesuai dengan dengan tujuan penelitian.

B. Analisa Sistem

Analisa sistem yang dilakukan dapat mengetahui perancangan yang dibutuhkan untuk membangun sistem informasi penjualan. Sehingga sistem

dapat diimplementasikan secara efektif dan efisien. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

3.2.4 Perancangan

Pada tahap ini untuk mengetahui bagaimana sebuah perancangan sistem penjualan dijalankan. Mulai dari menganalisa sistem yang sedang berjalan, merancang UML, dan merancang program. Perancangan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai tools dalam menjalankan alur analisa model program. Adapun UML yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. *Use Case* Diagram

Use Case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang dibuat. Pada diagram use case yang dirancang sebuah interaksi antara aktor dengan sistem yang dibuat. Aktor disini terdiri dari admin dan pelanggan. Perancangan ini juga bertujuan untuk mengetahui yang bisa diakses oleh user.

B. *Class* Diagram

Diagram ini menjelaskan bagaimana hubungan antara *class* pada sistem tersebut terjadi, yang terdiri dari nama *class*, *atribute* dan operator. *Class* diagram pada sistem yang dibuat menjelaskan hubungan antara masing-masing kelas didalam sistem.

C. *Sequence* Diagram

Sequence diagram menjelaskan urutan-urutan kejadian yang terjadi seiring dengan waktu pada saat admin mulai dari login sampai logout dan juga urutan

dari bagaimana admin login melakukan pengisian data sampai logout, serta menggambarkan menu lihat, tambah, hapus, edit, update pada *sequence*.

D. Activity Diagram

Activity diagram merupakan perancangan yang menggambarkan alur aktivitas yang dilakukan oleh aktor dalam sebuah sistem yang dibangun.

3.2.5 Implementasi

Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi ini bertujuan untuk mengkonfirmasi modul- modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pengembangan sistem. Pada tahap ini, perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *database* MySQL.

3.2.6 Pengujian

Pengujian sistem informasi yang dibangun ditujukan untuk menyelesaikan permasalahan sehingga mampu menghasilkan informasi berupa pemesanan pelanggan yang dapat membantu UMKM Ladika dalam meningkatkan penjualan sendal dan sepatu pada toko. Proses pengujian dan evaluasi dilakukan terhadap sistem yang dihasilkan untuk mengetahui apakah sistem penjualan yang telah dirancang sudah dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

A. Pengujian Lokal

Pengujian *local* dilakukan untuk menguji *server local* yaitu dengan menyambungkan dan mengambil data dari *database* MySQL.

B. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan agar sistem informasi yang dibuat sesuai dengan perintah yang dijalankan dan bagaimana proses dari aplikasi ini berjalan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *web browser* Google Chrome sehingga dapat mengetahui apakah aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian aplikasi menggunakan metode *black box* yang merupakan pengujian untuk menemukan kesalahan seperti fungsi-fungsi yang kurang tepat atau hilang, kesalahan dalam *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*, kesalahan dalam kinerja dan inisialisasi serta kesalahan terminasi.

C. Pengujian Interface

Pengujian *interface* dilakukan dengan membuat tampilan *website* agar dapat memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Pengujian ini disesuaikan dengan perancangan *interface* yang diharapkan. Jika ada *interface* yang belum sesuai dengan perancangan maka dilakukan perbaikan pada *interface website*.

3.2.7 Evaluasi

Proses evaluasi dilakukan terhadap sistem yang dihasilkan untuk mengetahui apakah sistem penjualan yang telah dirancang sudah dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan. Serta untuk mengetahui apakah masih ada

bug dan *crash* pada sistem yang dibangun apabila ada, program dilakukan proses penyempurnaan.

3.2.8 Pembuatan Laporan Tugas Akhir

Langkah terakhir dari penelitian ini adalah membuat laporan tugas akhir. Laporan ini berisi hal-hal yang dikerjakan selama penelitian dan hasil yang didapatkan pada saat melakukan penelitian. Dalam penulisannya, format yang digunakan adalah berdasarkan format yang telah diterapkan oleh prodi sistem informasi Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses transaksi jual beli serta pencatatan transaksi serta cara pemasaran dan promosi produk pada UMKM Ladika dan mengetahui masalah-masalah yang timbul serta kelemahan-kelemahan pada sistem yang sedang berjalan saat ini.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan baik dengan melakukan survey langsung ke UMKM Ladika maupun tidak langsung, maka dapat diuraikan kerja sistem yang sedang berjalan. Dimana dalam proses penjualan dan pembelian sepatu dan sandal serta pencatatan transaksi di UMKM Ladika membutuhkan waktu yang lama dan kurang efisien karena masih belum optimalnya penggunaan komputerisasi dan masih menggunakan buku dalam pencatatan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat memudahkan pihak UMKM dalam transaksi jual beli dan sebagai media promosi agar menjangkau konsumen lebih luas lagi dari sebelumnya.

4.1.1 Analisa Input

Analisa *input* pada sistem lama pada UMKM Ladika masih menggunakan buku dalam pencatatannya setiap transaksi jual beli. Seperti Gambar 4.1 berikut

DAFTAR PESANAN SEPATU / SENDAL LADJKA

N0	Jenis Pesanan / Nama Pemesan	Tgl pemesanan	Tgl siap	No urut / n° size	Model	Warna	Ukuran sol/hak	DP	Pembayaran Sisa	Keterangan
	NI AD anak mami ayu kucap			42	Boti lobang 3	Hitam	3			
	Riko			42	pak dinas pendak	Hitam				
	Lisa			40	Ros lating	coklat				
	Lina Lani Si Don			40	Sandal HI	coklat mudu				
	Wan Jowanis			40	fali 3 sol biasa					
	anak wan wira			39/40	Ros lating	Hitam				
	vap			38						
	Putra miut			41	pak dinas pendak	Hitam				0825 9290 0759
	anak pak andi RT			40	garis 3	Hitam				
	Ronal			41	stafis sandal	Hitam		50 000		
	Poli M			42	model garis 3	ze				
	Nela Simulih			40	stafis lobang	Hitam				
	Nela buk kanti			42	bot Simpel fali 3	coklat				
	Epi			44	Sandal Samping kasper	Hitam coklat				
	Epi			40	fali 3	Hitam				
	Nel			40	Sandal Samping kasper	Hitam coklat				
				41	Jepit	Hitam coklat				

Gambar 4.1 Laporan Transaksi Pada UMKM Ladika

4.1.2 Analisa Proses

Analisa proses pada sistem lama UMKM Ladika mulai dari proses barang masuk dan barang keluar, kemudian proses barang masih menggunakan buku dalam pencatatannya.

4.1.3 Analisa Output

Pada analisa *output* pada sistem lama di UMKM Ladika masih menggunakan buku dalam pembuatan pelaporan data transaksinya. Masih berdasarkan pencatatan transaksi jual beli setiap harinya.

4.2 Usulan Sistem Baru

Setelah melakukan tahap analisa terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini dapat ditemukan kelemahan-kelemahan pada sistem yang lama, terutama mengenai pencatatan transaksi dan informasi persediaan barang pada UMKM Ladika. Dimana pada sistem yang lama masih menggunakan buku dalam pencatatan tiap transaksi dan kurangnya informasi persediaan barang. Ini jelas tidak efektif, maka dengan dirancangnya sistem informasi penjualan sendal dan sepatu kulit pada UMKM Ladika berbasis *web* yang dapat mempermudah pihak toko dalam pembukuan transaksi dan informasi persediaan barang yang jelas dan efektif.

Maka dari itu, pada UMKM Ladika diperlukan usulan sistem baru untuk mengatasi masalah- masalah yang dihadapi agar bisa meningkatkan penjualan produk-produk sendal dan sepatu kulit serta pemasaran toko yang luas dan menjangkau seluruh kalangan.

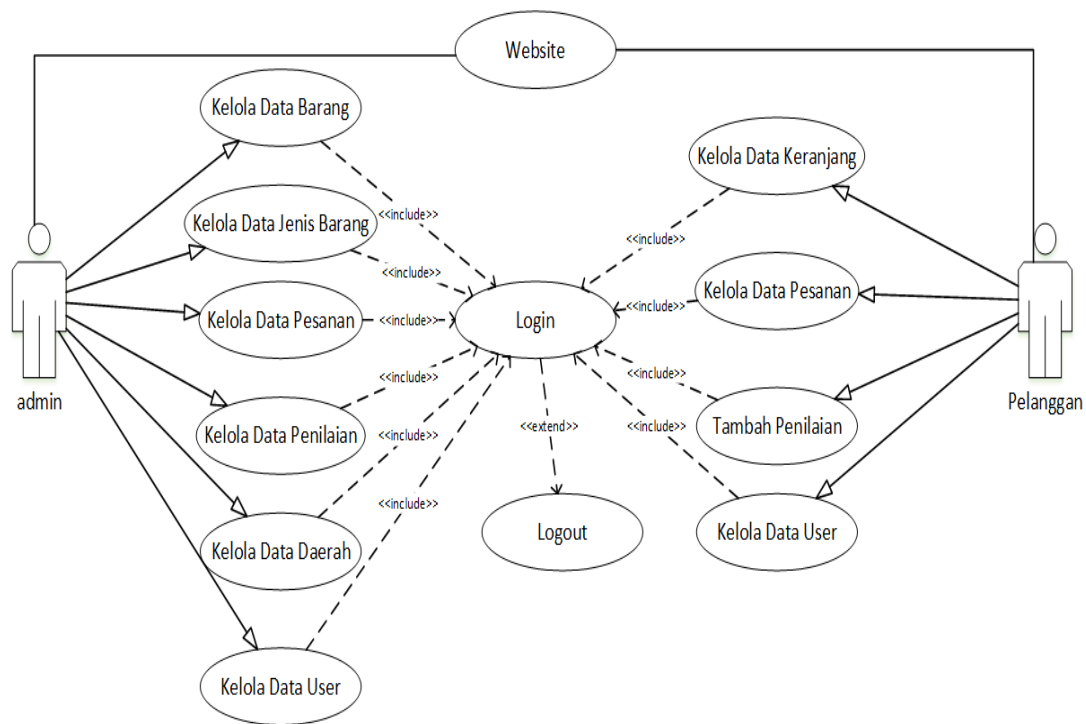
4.3 Aliran Sistem Informasi

Perancangan sistem informasi UMKM Ladika ini, dirancang menggunakan alat bantu berupa *UML (Unified Modelling Language)* dengan tujuan mempermudah memindahkan konsep sistem yang telah dirancang kedalam bentuk program, dimana perancangan ini menggunakan diagram-diagram berikut.

4.3.1 Use case Diagram

Use case diagram menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas

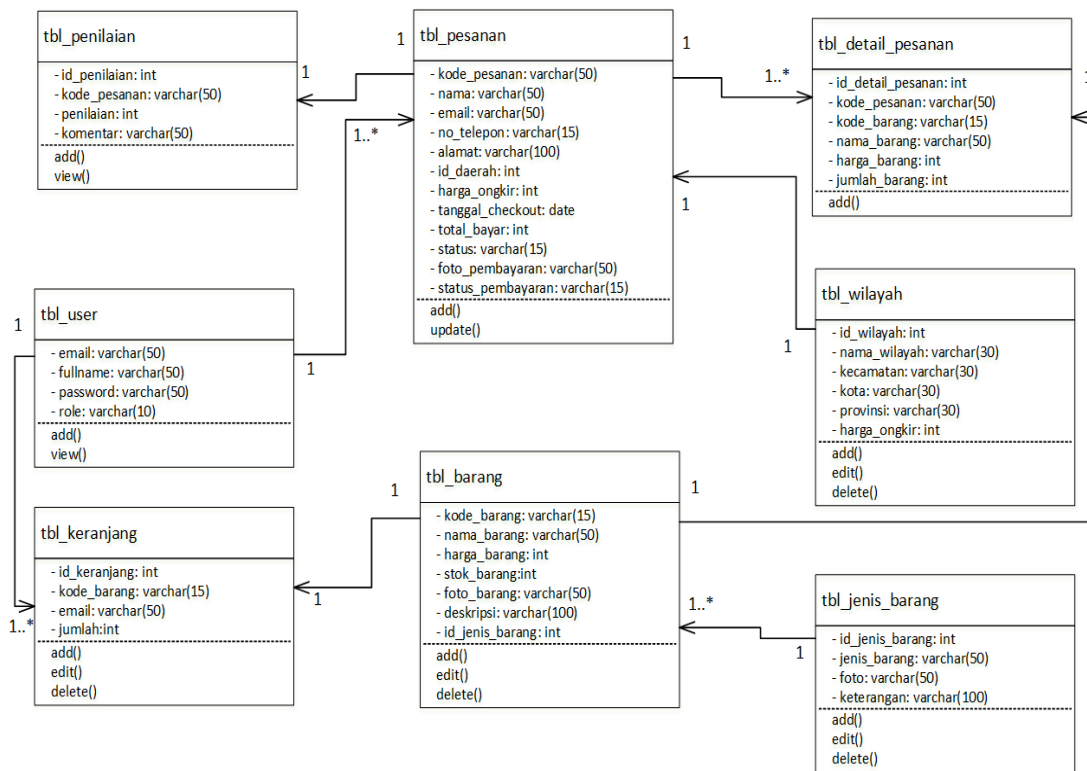
suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Use case diagram dapat digunakan selama proses analisa untuk mengolah data barang dan proses transaksi jual beli barang serta untuk memahami bagaimana sistem tersebut harus bekerja. Adapun use case diagram sistem informasi penjualan sendal dan sepatu kulit pada UMKM Ladika Padang Panjang dapat digambarkan seperti gambar 4.2



Gambar 4.2 Use Case Diagram

4.3.2 Class Diagram

Class diagram berfungsi untuk menggambarkan struktur sistem informasi dari pendefinisian kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sebuah sistem serta menggambarkan hubungan antara tabel-tabel yang ada pada *database*. Rancangan *class* diagram dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut:



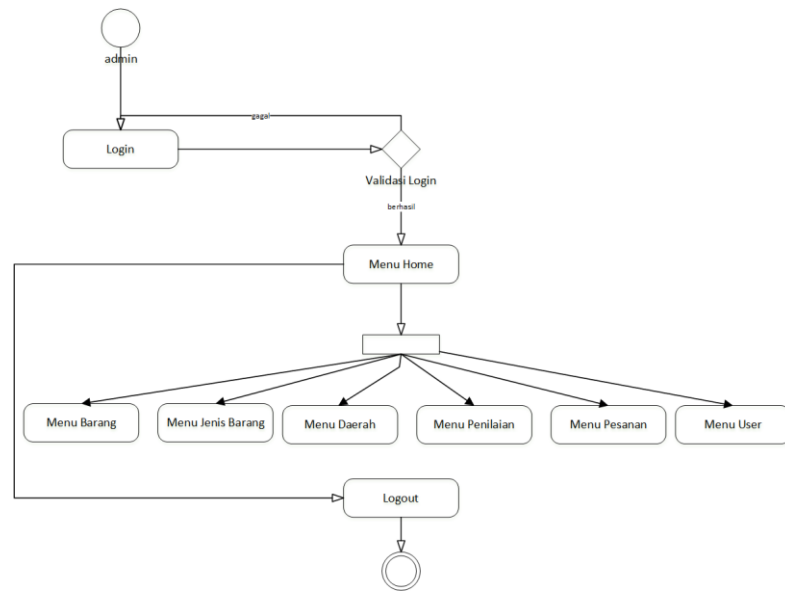
Gambar 4.3 Class Diagram

4.3.3 Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang dapat memodelkan proses - proses yang terjadi pada sebuah sistem. Activity diagram merupakan pengembangan dari use case yang memiliki alur aktivitas. Adapun activity diagram sistem informasi penjualan sendan dan sepatu kulit pada UMKM Ladika Padang Panjang sebagai berikut:

1. Activity Diagram Admin

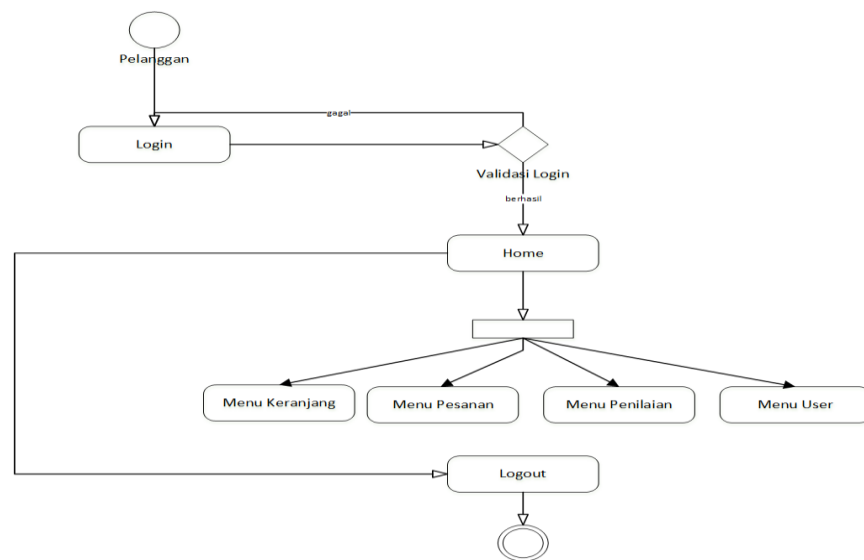
Activity diagram ini menjelaskan aktivitas yang dilakukan oleh admin saat menjalankan aplikasi ini. Dimana untuk mengakses menu diperlukan login terlebih dahulu.



Gambar 4.4 Activity Diagram Admin

2. Activity Diagram Pelanggan

Activity diagram ini menjelaskan aktivitas yang dilakukan oleh pelanggan saat menjalankan aplikasi ini.



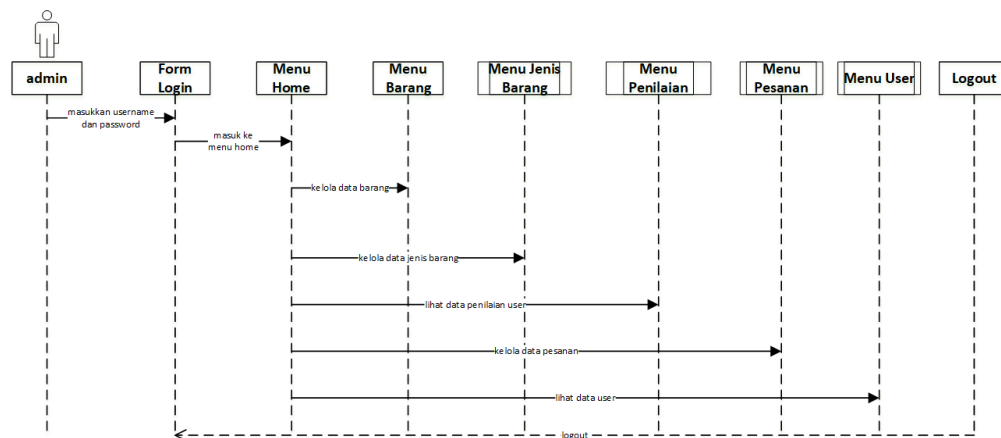
Gambar 4.5 Activity Diagram Pelanggan

4.3.4 Sequence Diagram

Masing-masing *sequence* diagram menggambarkan aliran-aliran pada suatu *use case*. *Sequence* diagram terdiri atas dimensi *vertical* (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek) yang terkait. Adapun *sequence* diagram sistem informasi penjualan sendal dan sepatu kulit pada UMKM Ladika Padang Panjang sebagai berikut:

1. Sequence Diagram Admin

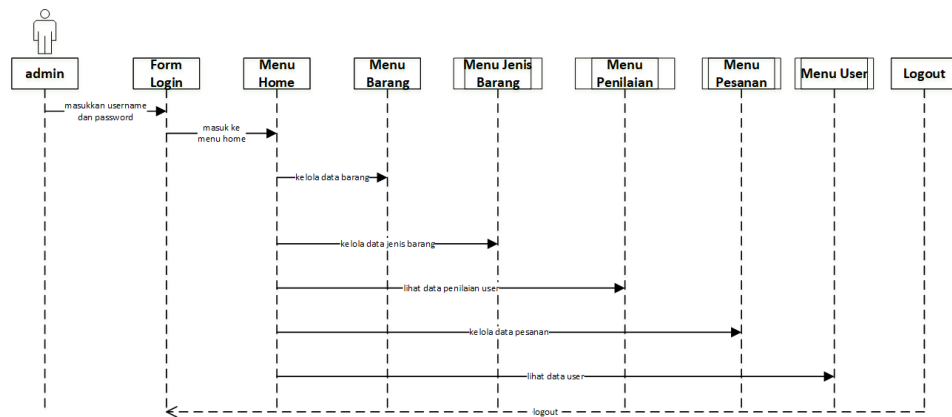
Menggambarkan urutan admin dalam menjalankan sistem. Pada diagram ini alur diawali dari menu login terlebih dahulu. Rancangan *sequence* diagram admin dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6 Sequence Diagram Admin

2. Sequence Diagram Pelanggan

Menggambarkan urutan pelanggan dalam menjalankan sistem. Pada diagram ini alur diawali dari menu login terlebih dahulu. Rancangan *sequence* diagram pelanggan dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut:



Gambar 4.7 Sequence Diagram Pelanggan

4.4 Desain Sistem

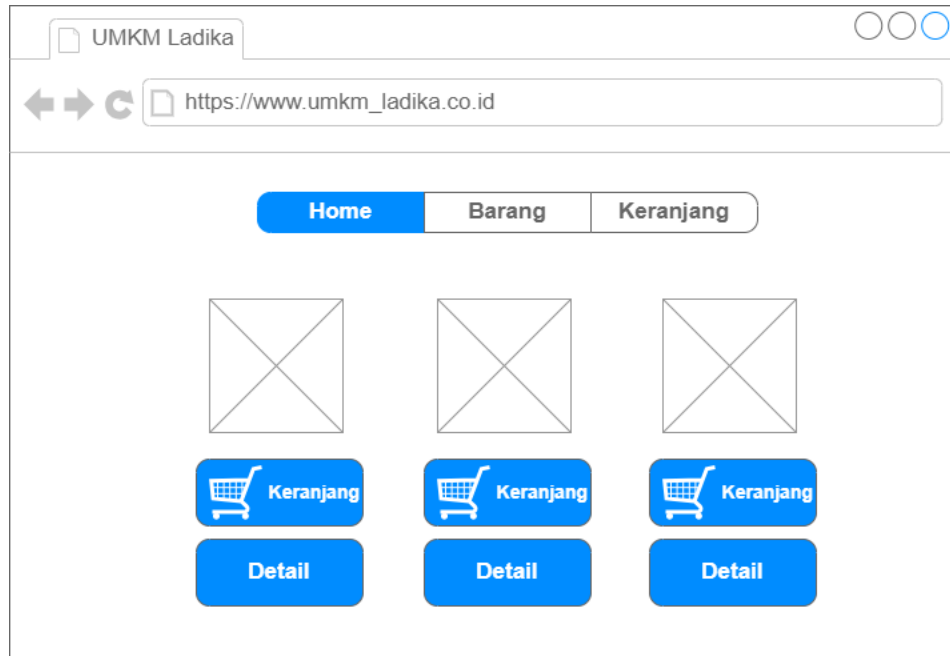
Desain sistem merupakan kelanjutan dari desain sistem secara umum. Pada tahapan ini menggambarkan bagaimana dan seperti apa secara terinci komponen-komponen utama dari sistem informasi UMKM Ladika. Desain terinci ini dapat didefinisikan sebagai tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem. Dalam desain terinci digambarkan desain-desain tentang *output*, *input*, dan desain file. Berikut ini dibahas satu persatu desain terinci tersebut.

4.4.1 Desain Output

Dalam perancangan *output* ini digambarkan mengenai format *output* yang digunakan pada sistem ini. Rancangan *output* merupakan pembuatan antarmuka untuk keluaran suatu program. Tujuan utama dari desain *output* adalah menghasilkan suatu bentuk keluaran yang efektif, mudah dipahami, cepat dan tepat waktu.

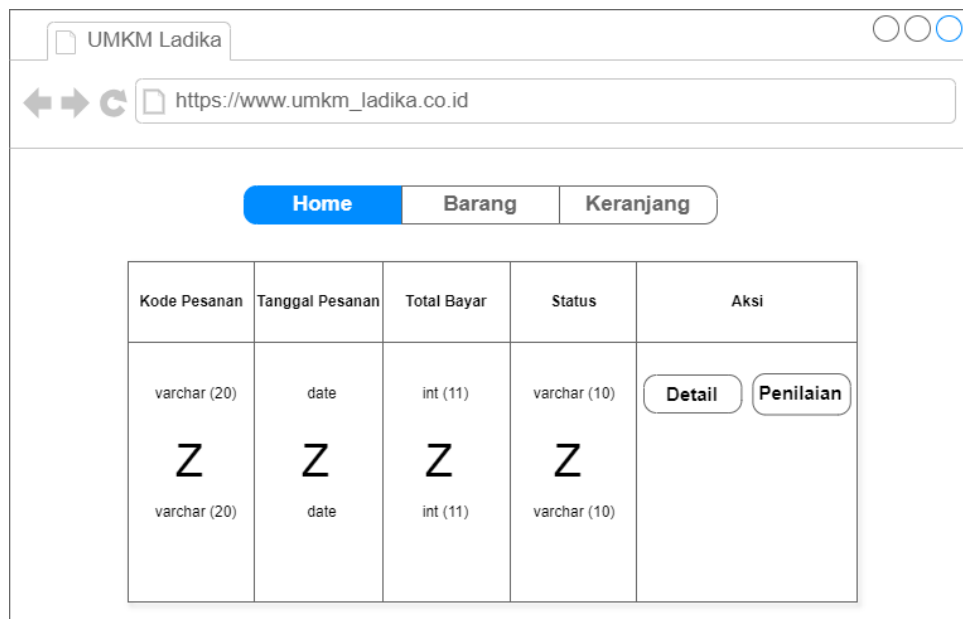
Output pada umumnya merupakan hasil dari proses yang dapat disajikan dalam bentuk *home page*. Berikut desain *output* dalam perancangan dapat dilihat dibawah ini.

1. Desain *Output Home*



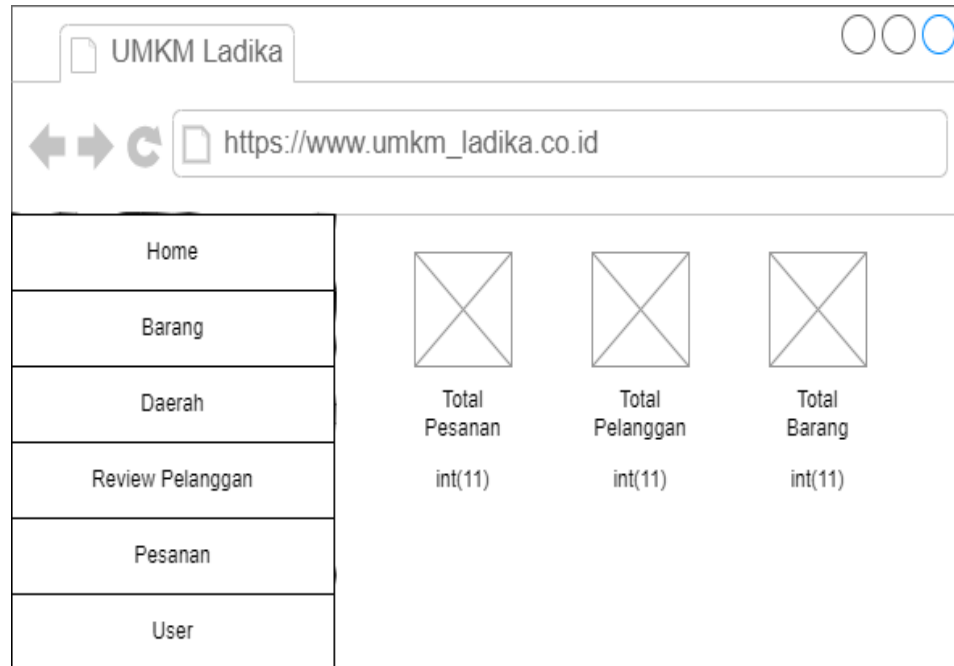
Gambar 4.8 Desain *Output Home*

2. Desain *Output Pesanan Pelanggan*



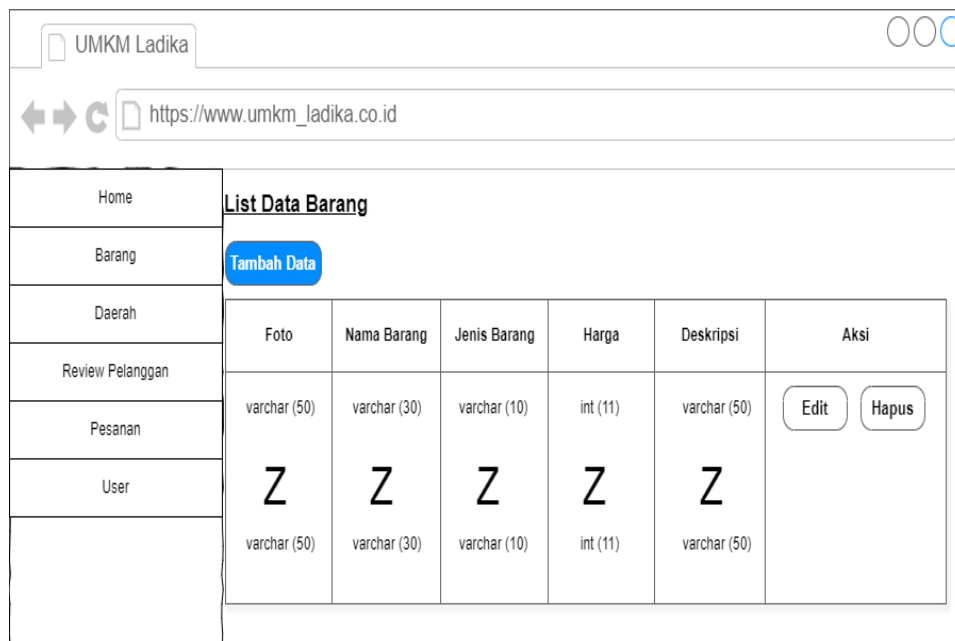
Gambar 4.9 Desain *Output Pesanan Pelanggan*

3. Desain *Output Home Admin*



Gambar 4.10 Desain *Output Home Admin*

4. Desain *Output Data Barang*



Gambar 4.11 Desain *Output Data Barang*

5. Desain *Output* Data Ongkir

UMKM Ladika

https://www.umkm_ladika.co.id

Home

Barang

Daerah

Review Pelanggan

Pesanan

User

List Data Daerah

Tambah Data

Nama Daerah	Harga Ongkir	Kecamatan	Kota	Aksi
varchar (30)	int (11)	varchar (25)	varchar (25)	Edit Hapus
Z	Z	Z	Z	
varchar (30)	int (11)	varchar (10)	varchar (25)	

Gambar 4.12 Desain *Output* Data Ongkir

6. Desain *Output* Pesanan Admin

UMKM Ladika

https://www.umkm_ladika.co.id

Home

Barang

Daerah

Review Pelanggan

Pesanan

User

List Data Pesanan

Tambah Data

Kode Pesanan	Tanggal	Nama	Alamat	Total Bayar	Detail Pesanan	Status	Status Bayar
varchar (20)	date	varchar (30)	varchar (50)	int (11)	varchar (50)	varchar (15)	varchar (15)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
varchar (20)	date	varchar (30)	varchar (50)	int (11)	varchar (50)	varchar (15)	varchar (15)

Gambar 4.13 Desain *Output* Pesanan Admin

7. Desain Output Data Review

UMKM Ladika

https://www.umkm_ladika.co.id

Home

Barang

Daerah

Review Pelanggan

Pesanan

User

List Data Review

Tambah Data

Kode Pesanan	Tanggal	Nama	Detail Pesanan	Penilaian	Komentar
varchar (20)	date	varchar (30)	varchar (50)	int (11)	varchar (20)
Z	Z	Z	Z	Z	Z
varchar (20)	date	varchar (30)	varchar (50)	int (11)	varchar (20)

Gambar 4.14 Desain Output Data Review

8. Desain Output Data User

UMKM Ladika

https://www.umkm_ladika.co.id

Home

Barang

Daerah

Review Pelanggan

Pesanan

User

List Data User

Tambah Data

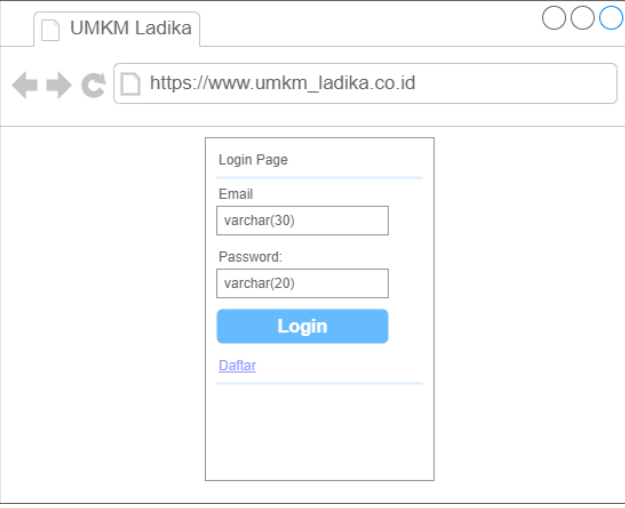
Nama	Email	Role
varchar (20)	date	varchar (30)
Z	Z	Z
varchar (20)	date	varchar (30)

Gambar 4.15 Desain Output Data User

4.4.2 Desain Input

Perancangan input sangat penting dalam pembuatan suatu sistem, karena merupakan dasar untuk membuat antar muka yang dapat memberikan kemudahan dan tidak membingungkan bagi user dalam melakukan aktivitasnya.

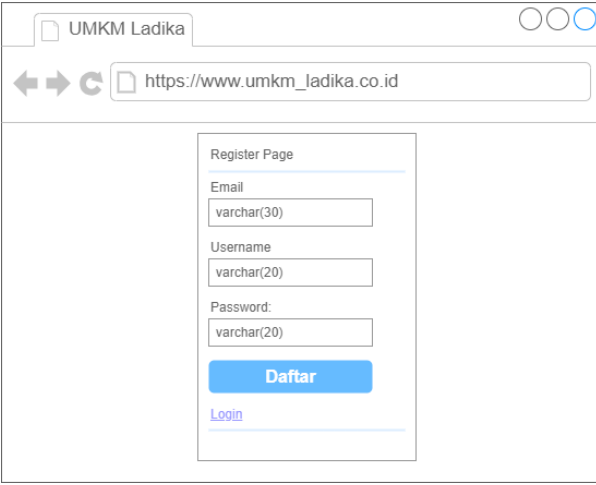
1. Desain Input Login



The image shows a web browser window with the title 'UMKM Ladika'. The address bar displays 'https://www.umkm_ladika.co.id'. The main content area features a 'Login Page' form. The form includes an 'Email' input field with a placeholder 'varchar(30)', a 'Password:' label followed by a password input field with a placeholder 'varchar(20)', a blue 'Login' button, and a blue 'Daftar' link below it.

Gambar 4.16 Desain Input Login

2. Desain Input Daftar



The image shows a web browser window with the title 'UMKM Ladika'. The address bar displays 'https://www.umkm_ladika.co.id'. The main content area features a 'Register Page' form. The form includes an 'Email' input field with a placeholder 'varchar(30)', a 'Username' input field with a placeholder 'varchar(20)', a 'Password:' label followed by a password input field with a placeholder 'varchar(20)', a blue 'Daftar' button, and a blue 'Login' link below it.

Gambar 4.17 Desain Input Daftar

3. Desain *Input* Barang

UMKM Ladika

https://www.umkm_ladika.co.id

Home

Barang

Daerah

Review Pelanggan

Pesanan

User

Form Barang

Kode Barang

varchar(20)

Harga Barang

int(11)

Nama Barang

varchar(20)

Stok

int(11)

Jenis Barang

varchar(20)

Deskripsi

varchar(50)

Foto Barang

varchar(50)

Simpan Data

Gambar 4.18 Desain *Input* Barang

4. Desain *Input* Ongkir

UMKM Ladika

https://www.umkm_ladika.co.id

Home

Barang

Daerah

Review Pelanggan

Pesanan

User

Form Daerah

Nama Daerah

varchar(30)

Kecamatan

varchar(30)

Harga Ongkir

int(11)

Kota

varchar(30)

Simpan Data

Gambar 4.19 Desain *Input* Ongkir

5. Desain *Input Pesanan*

UMKM Ladika

https://www.umkm_ladika.co.id

Home Barang Keranjang

Detail Pelanggan

Nama
varchar(30)

Email
varchar(30)

Daerah
varchar(30)

No Telepon
varchar(15)

Alamat
varchar(50)

Barang	Harga	Jumlah	Total
varchar (20)	date	int (11)	varchar (10)
Z	Z	Z	Z
varchar (20)	date	int (11)	varchar (10)

Sub Total int(11)

Harga Ongkir int(11)

Total Bayar int(11)

Upload Pembayaran varchar(50)

Proses Pesanan

Gambar 4.20 Desain *Input Pesanan*

6. Desain *Input Review*

UMKM Ladika

https://www.umkm_ladika.co.id

Home Barang Keranjang

Review Pelanggan

Penilaian
int(11)

Komentar
varchar(50)

Barang	Harga	Jumlah
varchar (20)	date	int (11)
Z	Z	Z
varchar (20)	date	int (11)

Beri Penilaian

Gambar 4.21 Desain *Input Review*

4.4.3 Desain File

Desain *file* merupakan suatu desain yang nantinya digunakan untuk menyimpan data-data yang telah dimasukkan oleh *user* ke dalam *database* sehingga nantinya dapat menghasilkan suatu informasi atau laporan.

Disamping itu fungsi dari desain *file* adalah untuk proses pengolahan data, proses pengentrian data maupun pembuatan laporan. Berikut ini adalah rancangan desain tabel-tabel pada sistem informasi UMKM Ladika sebagai berikut.

1. Tabel Barang

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_barang

Primary Key : id_barang

Tabel 4.1 Tabel Barang

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_barang	int	11	Primary Key
2	nama_barang	varchar	50	Nama Barang
3	foto_barang	varchar	50	Foto Barang
4	harga_barang	int	11	Harga Barang
5	deskripsi	varchar	50	Deskripsi
6	id_jenis_barang	int	11	Foreign Key

2. Tabel Jenis Barang

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_jenis_barang

Primary Key : id_jenis_barang

Tabel 4.2 Tabel Jenis Barang

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_jenis_barang	int	11	Primary Key
2	jenis_barang	varchar	15	Jenis Barang
3	keterangan	varchar	50	Keterangan

3. Tabel Pesanan

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_pesanan

Primary Key : kode_pesanan

Tabel 4.3 Tabel Pesanan

No	Field Name	Type	Width	Description
1	kode_pesanan	varchar	50	Primary Key
2	nama	varchar	50	Nama Pelanggan
3	email	varchar	50	Email Pelanggan
4	id_user	int	11	Foreign Key
4	no_telepon	varchar	15	Nomor Telepon

5	tanggal_pesanan	date		Tanggal Pesanan
6	alamat	varchar	100	Alamat
7	id_ongkir	int	11	Foreign Key
8	total_bayar	int	11	Total Bayar
11	status_pesanan	varchar	15	Status
12	bukti_pembayaran	varchar	50	Foto Pembayaran

4. Tabel Detail Pesanan

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_detail_pesanan

Primary Key : id_detail_pesanan

Tabel 4.4 Tabel Detail Pesanan

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_detail_pesanan	int	11	Primary Key
2	kode_pesanan	varchar	50	Foreign Key
3	id_barang	int	11	Foreign Key
4	ukuran	int	11	Ukuran Sepatu
5	jumlah	int	11	Jumlah Sepatu

5. Tabel Keranjang

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_keranjang

Primary Key : id_keranjang

Tabel 4.5 Tabel Keranjang

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id_keranjang	int	11	Primary Key
2	kode_barang	int	11	Foreign Key
3	id_user	int	11	Foreign Key
4	jumlah	int	11	Jumlah Barang
5	ukuran	int	11	Ukuran Sepatu

6. Tabel Penilaian

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_penilaian

Primary Key : id_penilaian

Tabel 4.6 Tabel Penilaian

No	Field Name	Type	Width	Description
1.	id_penilaian	int	11	Primary Key
2.	kode_pesanan	varchar	50	Foreign Key
3.	id_barang	int	11	Foreign Key
4.	nama_barang	varchar	50	Nama Barang
5.	harga_barang	int	11	Harga Barang

6.	jumlah_barang	int	11	Jumlah Barang
----	---------------	-----	----	---------------

7. Tabel Ongkir

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_ongkir

Primary Key : id_ongkir

Tabel 4.7 Tabel Ongkir

No	Field Name	Type	Width	Description
1.	id_ongkir	int	11	Primary Key
2.	daerah	varchar	30	Nama Daerah
3.	kecamatan	varchar	30	Kecamatan
4.	harga_ongkir	int	11	Harga Ongkir

8. Tabel User

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_user

Primary Key : id_user

Tabel 4.8 Tabel User

No	Field Name	Type	Width	Description
1.	id_user	Int	11	Primary Key
2.	username	varchar	20	Username

3.	email	varchar	30	Email
4.	fullname	varchar	50	Fullname
5.	password	varchar	30	Password
6.	role	varchar	10	Role
7.	status	varchar	15	Status Akun

9. Tabel Persediaan Barang

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_persediaan_barang

Primary Key : id_persediaan

Tabel 4.9 Tabel Persediaan Barang

No	Field Name	Type	Width	Description
1.	id_persediaan	int	11	Primary Key
2.	id_barang	int	11	Foreign Key
3.	ukuran	int	11	Ukuran
4.	stok	int	11	Stok

10. Tabel Ukuran

Nama Database : db_ladika

Nama Tabel : tbl_ukuran

Primary Key : id_ukuran

Tabel 4.10 Tabel Ukuran

No	Field Name	Type	Width	Description
1.	id_ukuran	int	11	Primarky Key
2.	ukuran	int	11	Ukuran Sepatu