

SIMULASI *WEBSITE E-COMMERCE* TOKO SUJARWO ALUMINIUM

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Diploma**

Oleh:

BAYU ADITYA SAPUTRA

NIM 21.31.0002



**PROGRAM STUDI DIII – SISTEM INFORMASI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

SIMULASI *WEBSITE E-COMMERCE* TOKO SUJARWO ALUMINIUM

Oleh:
Bayu Aditya Saputra
21.31.0002

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 6 Mei 2024

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Liduina Asih Primandari, S.Si., M.Si
NIK 14.02.25.004

Dr. Indah Dwi Mumpuni, S.Kom., MM
NIK. 01.10.01.037

Mengetahui,
Ketua Program Studi D-III Sistem Informasi

Linda Suvi Rahmawati, S.Kom, MMSI
NIK. 11.05.25.003

LEMBAR PENGESAHAN

SIMULASI *WEBSITE E-COMMERCE* TOKO SUJARWO ALUMINIUM

**Tugas Akhir oleh Bayu Aditya Saputra ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 27 Mei 2024**

Dewan Penguji,
Ketua

Andri Prasetyo, S.E., MMSI
NIK 08.03.10.003

Anggota I

Dinny Wahyu Widarti, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.001

Anggota II

Dr. Liduina Asih Primandari, S.Si, M.Si
NIK 14.02.25.004

Mengetahui,
Ketua Program Studi
D-III Sistem Informasi

Mengesahkan,
Ketua STMIK PPKIA
Pradnya Paramita

Linda Suvi Rahmawati, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.003

Dr. Tubagus M. Akhriza. S.Si., MMSI., Ph.D
NIK 00.12.01.002

PERNYATAAN
ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah TUGAS AKHIR ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah TUGAS AKHIR ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia TUGAS AKHIR ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (AHLI MADYA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 27 Mei 2024

Mahasiswa,

NAMA : Bayu Aditya Saputra

NIM :21.31.0002

MOTTO HIDUP

“Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang.”

ABSTRAK

Saputra, Bayu Aditya. 2024. *Simulasi Website E-Commerce Toko Sujarwo Alumunium*. Tugas Akhir, Program Studi Sistem Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita. Pembimbing: (I) Dr. Liduina Asih Primandari, S.Si, M.Si, (II) Dr. Indah Dwi Mumpuni, S.Kom., MM

Kata Kunci: *Website, E-Commerce, Toko sujarwo alumunium, Website E-commerce aluminium*

Sujarwo Aluminium didirikan oleh Bapak Eko Sujarwo. Toko ini berfokus pada produksi produk berbahan aluminium di Kabupaten Nganjuk. Produk yang ditawarkan meliputi jendela, pintu, kusen, etalase, *kitchen set*, rak, almari, dan meja TV, dengan kapasitas produksi 2 hingga 10 proyek per bulan. Saat ini, proses pemesanan produk masih dilakukan secara konvensional melalui telepon atau kunjungan langsung ke toko, namun cara ini dianggap kurang efisien oleh bapak Eko Sujarwo. Proses konvensional dapat menimbulkan beberapa kendala seperti ketidakhadiran Bapak Eko Sujarwo saat dihubungi dan kebutuhan pelanggan untuk datang langsung menyebabkan perlunya metode pemesanan yang lebih efisien. Solusi yang diusulkan untuk mengatasi kendala tersebut adalah pengembangan simulasi *website E-commerce* menggunakan metode kuantitatif untuk memfasilitasi pemesanan produk secara *online*. *Platform* ini akan meningkatkan efisiensi penjualan, memberikan informasi produk yang mudah diakses, dan mengurangi ketergantungan pada *platform* pihak ketiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya website E-commerce, pelanggan dapat melakukan pemesanan hanya memerlukan waktu kurang dari 1 jam dari waktu sebelumnya yaitu 2-4 jam. Berdasarkan penelitian ini diperoleh peningkatan efisiensi sebanyak 50%-75%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Saya menyadari tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan tugas akhir ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk dan hidayah dalam pembuatan skripsi dan penyusunan laporan sehingga dapat berjalan dengan baik dari awal hingga akhir.
2. Bapak Eko Sujarwo dan Ibu Sumirah selaku kedua orang tua saya yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam pembuatan tugas akhir dan laporannya.
3. Ibu Linda Suvi Rahmawati, S.Kom., MMSI selaku Ketua Program Studi D-3 Sistem Informasi.
4. Dr. Liduina Asih Primandari, S.Si, M.Si dan Dr. Indah Dwi Mumpuni, S.Kom., MM selaku dosen pembimbing tugas akhir.
5. Teman-teman dari Program Studi D3-Sistem Informasi yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama penyelesaian tugas akhir ini.
6. Irfan Adi Prastyo & Arsy Cahya Ikhsanti teman yang selalu membantu dan mendukung saya dalam membuat penelitian ini.
7. Marcelina Agatha & Sasmita teman yang selalu memberikan motivasi serta semangat ketika saya *down* mengerjakan penelitian.

Diharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini berguna bagi pembaca secara umum dan secara khusus. Akhir kata, terima kasih.

Malang, 08 Januari 2023

NAMA : Bayu Aditya Saputra

NIM :21.31.0002

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO HIDUP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Kontribusi Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Definisi.....	6
2.2.1 Website	6
2.2.2 E-commerce.....	7
2.2.3 Model View Controller (MVC).....	7
2.2.4 Use Case	8
2.2.5 Activity Diagram	9

2.2.6	<i>Class Diagram</i>	10
2.2.7	<i>Desain Interface</i>	11
2.2.8	Skema Atau Abstraksi Basis Data	11
2.2.9	<i>Laravel</i>	12
2.2.10	<i>Xampp</i>	13
2.2.11	<i>Vs Code</i>	14
2.2.12	SDLC	14
2.2.13	Angket	15
2.2.14	Uji Validitas	15
2.2.15	Uji Reliabilitas	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		17
3.1	Analisis Permasalahan	17
3.2	Solusi yang Diusulkan	17
3.2.1	Kerangka Kerja (<i>Framework</i>)	17
3.2.2	Definisi	19
3.2.3	Rancangan Sistem Aplikasi Perangkat Lunak	19
3.3	Skema Basis Data	29
3.4	Rancangan Eksperimen	30
3.5	Rancangan Uji Validitas dan Reliabilitas	39
3.6	Alat Pengujian	41
3.7	Bahan Pengujian	41
3.8	Lingkungan Pengujian	42
3.9	Benang Merah Penelitian	42
BAB IV PENGUJIAN DAN HASIL		43
4.1.	Tampilan <i>Website E-Commerce</i> Toko Sujarwo Aluminium	43
4.2.	Hasil Pengujian sistem	74

4.3.	Hasil Pengujian data	84
4.3.1	Hasil Pengujian <i>Kuesioner</i> Terhadap Pelanggan	84
4.3.2	Perbandingan Metode Lama dan Metode baru	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		87
5.1.	Kesimpulan	87
5.2.	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

Nama Daftar Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Kajian Empiris	5
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use Case</i>	9
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity</i> Diagram	10
Tabel 2. 4 Simbol <i>Class</i> Diagram	10
Tabel 3. 1 Kelola Keranjang	21
Tabel 3. 2 Halaman <i>Login</i> Pelanggan	21
Tabel 3. 3 Halaman <i>Register</i> Pelanggan	22
Tabel 3. 4 <i>Checkout</i>	22
Tabel 3. 5 <i>Activity</i> Kirim Pesan	23
Tabel 3. 6 Halaman <i>Login Admin</i>	24
Tabel 3. 7 <i>Activity</i> Pesan <i>Admin</i>	24
Tabel 3. 8 Kelola Kategori	25
Tabel 3. 9 Kelola <i>Tags Admin</i>	25
Tabel 3. 10 Kelola Produk	26
Tabel 3. 11 Kelola Ongkir	26
Tabel 3. 12 Kelola Pesanan	27
Tabel 3. 13 Kelola Laporan	27
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Form Login</i>	75
Tabel 4. 2 Pengujian <i>Form Register</i>	76
Tabel 4. 3 Pengujian <i>Form Reset Password</i>	77
Tabel 4. 4 Pengujian <i>Form Reset Password</i>	78
Tabel 4. 5 Pengujian <i>Form Checkout</i>	79
Tabel 4. 6 Pengujian <i>Form Contact</i>	80
Tabel 4. 7 Pengujian <i>Form Kategori</i>	81
Tabel 4. 8 Pengujian Halaman <i>Tag</i>	82
Tabel 4. 9 Pengujian <i>Form Produk</i>	83

Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas	84
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas	85
Tabel 4. 12 Perbandingan Metode Lama Dan Baru	86

DAFTAR GAMBAR

Nama Daftar Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Simulasi <i>Website E-commerce</i> Toko Sujarwo Aluminium.....	18
Gambar 3. 2 <i>Use Case</i> Simulasi <i>Website E-Commerce</i> Toko Sujarwo Aluminium.....	20
Gambar 3. 3 <i>Class Diagram</i> Simulasi <i>Website E-Commerce</i> Toko Sujarwo Aluminium	28
Gambar 3. 4 <i>Schema Database</i> Simulasi <i>Website E-Commerce</i> Toko Sujarwo Alumunium	29
Gambar 3. 5 Halaman <i>Register</i>	30
Gambar 3. 6 Halaman <i>Login</i>	31
Gambar 3. 7 Halaman <i>Home</i>	31
Gambar 3. 8 Halaman <i>Shop</i>	32
Gambar 3. 9 Halaman Detail Produk	33
Gambar 3. 10 Halaman Keranjang.....	34
Gambar 3. 11 Halaman <i>Checkout</i>	35
Gambar 3. 12 Halaman <i>Login</i>	35
Gambar 3. 13 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	36
Gambar 3. 14 Halaman <i>Category</i>	37
Gambar 3. 15 Halaman <i>Tags</i>	37
Gambar 3. 16 Halaman <i>Product</i>	38
Gambar 3. 17 Halaman Pesanan	39
Gambar 4. 1 Halaman <i>Home</i>	43
Gambar 4. 2 Halaman <i>Shop</i>	45
Gambar 4. 3 Halaman <i>Login</i>	46
Gambar 4. 4 Halaman <i>Register</i>	47
Gambar 4. 5 Halaman <i>Reset Password</i>	48
Gambar 4. 6 Email <i>Reset Password</i>	49
Gambar 4. 7 Halaman <i>Reset Password</i>	50
Gambar 4. 8 Halaman Detail Produk	51

Gambar 4. 9 Halaman Keranjang.....	53
Gambar 4. 10 Halaman <i>Checkout</i>	54
Gambar 4. 11 Halaman Pesanan Saya.....	56
Gambar 4. 12 Halaman Struk Pembayaran.....	57
Gambar 4. 13 Halaman <i>Contact</i>	58
Gambar 4. 14 Halaman <i>Login Admin</i>	59
Gambar 4. 15 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	60
Gambar 4. 16 Halaman Kontak Masuk.....	60
Gambar 4. 17 Halaman Detail Pesan	61
Gambar 4. 18 Halaman <i>API Whatsapp</i>	62
Gambar 4. 19 Halaman Balas <i>Email</i>	62
Gambar 4. 20 Halaman Kategori	63
Gambar 4. 21 Halaman Tambah Kategori.....	64
Gambar 4. 22 Halaman <i>Edit Kategori</i>	64
Gambar 4. 23 Halaman <i>Delete Kategori</i>	65
Gambar 4. 24 Halaman <i>Tag</i>	65
Gambar 4. 25 Halaman Tambah <i>Tag</i>	66
Gambar 4. 26 Halaman <i>Edit Tag</i>	67
Gambar 4. 27 Halaman <i>Delete Tag</i>	67
Gambar 4. 28 Halaman Produk.....	68
Gambar 4. 29 Halaman Tambah Produk	69
Gambar 4. 30 Halaman <i>Edit Produk</i>	69
Gambar 4. 31 Halaman <i>Delete Produk</i>	70
Gambar 4. 32 Halaman Ongkir	71
Gambar 4. 33 Halaman <i>Edit Ongkir</i>	71
Gambar 4. 34 Halaman Pesanan	72
Gambar 4. 35 Halaman <i>Struk Admin</i>	73
Gambar 4. 36 Halaman Laporan	74

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sujarwo Aluminium, yang didirikan oleh Bapak Eko Sujarwo, adalah sebuah toko yang secara khusus fokus pada produksi pesanan produk berbahan aluminium. Toko ini beralamat di Kabupaten Nganjuk, Kecamatan Berbek, Desa Balongrejo. Toko Sujarwo Aluminium menyajikan beragam produk aluminium yang dapat dipesan oleh pelanggan, antara lain jendela, pintu, kusen, *etalase*, *kitchen set*, rak, almari, dan meja TV. Dengan tingkat produktivitas yang tinggi, dalam satu bulan, Sujarwo Aluminium mampu memenuhi pesanan sebanyak 2 hingga 10 proyek pembuatan produk aluminium.

Keunggulan toko ini tidak hanya terletak pada variasi produk yang ditawarkan, tetapi juga pada komitmen tinggi terhadap kualitas setiap produk aluminium yang dihasilkan. Bapak Eko Sujarwo, sebagai pendiri dan pemilik, turut mengawasi proses produksi secara langsung untuk memastikan setiap pesanan memenuhi standar kualitas yang tinggi. Dengan pendekatan ini, Sujarwo Aluminium mengutamakan kepuasan pelanggan dan membangun reputasi yang kokoh dalam industri aluminium.

Proses pemesanan produk di toko Sujarwo Aluminium masih dilakukan secara konvensional. Pembeli dapat melakukan pemesanan produk aluminium dengan cara telepon dengan Bapak Eko Sujarwo atau datang langsung ke toko dan bertemu secara tatap muka. Untuk pembayaran, pembeli biasanya memberikan uang muka terlebih dahulu, lalu setelah barang selesai dikirim, akan dilakukan pelunasan. Namun, cara ini dianggap tidak efisien oleh Bapak Eko Sujarwo sendiri,

karena proses konvensional dapat menimbulkan beberapa kendala. Pertama, terkadang Bapak Eko Sujarwo tidak selalu ada atau dapat dihubungi melalui telepon, yang dapat menghambat proses pemesanan. Kedua, kehadiran pelanggan di toko secara langsung membutuhkan waktu ekstra karena bisa saja lokasi pelanggan berbeda kota, dan pada beberapa kesempatan, pemilik toko mungkin sibuk sehingga tidak dapat memberikan perhatian penuh kepada setiap pelanggan.

Oleh karena itu, diperlukan metode pemesanan yang lebih baik, seperti melalui *E-commerce* sebagai sarana *platform* penjualan yang lebih baik. Keunggulan penjualan *digital* melalui *website E-commerce* adalah pelanggan tidak perlu datang langsung ke toko atau telepon untuk melakukan pemesanan produk kusen aluminium. Selain itu, harga dan bahan baku untuk setiap produk kusen aluminium sudah dicantumkan di dalam *website* sehingga mempermudah pelanggan dalam mengetahui detail produk yang dijual tanpa harus menanyakannya pada pemilik toko.

Solusi yang dapat diterapkan adalah memfasilitasi metode pemesanan pada Toko Suwarjo Aluminium melalui *platform website E-commerce*. Dengan pendekatan ini, pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan produk secara *online*. Terdapat tiga poin penting mengapa *platform website E-commerce* tersebut perlu dibangun. Pertama, dengan memiliki *platform* penjualan *online* sendiri, Toko Suwarjo Aluminium tidak perlu membayar biaya administrasi atas setiap transaksi seperti yang terjadi jika bergabung dengan pihak ketiga *platform E-commerce* lain. Kedua, Toko Suwarjo Aluminium dapat memperkuat reputasi merek mereka. Ketiga, Toko Suwarjo Aluminium mendapatkan kendali penuh atas

bisnis yang dibangun tanpa tergantung pada aturan-aturan yang mungkin diterapkan jika bergabung dengan pihak ketiga *platform E-commerce* lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara menjual produk aluminium dengan cara lebih efisien?
2. Bagaimana cara memudahkan pelanggan dalam mengetahui produk apa saja yang dijual Toko Sujarwo Aluminium?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menemukan cara menjual produk kusen aluminium dengan cara yang lebih efisien
2. Menemukan cara memudahkan pelanggan dalam mengetahui produk apa saja yang dijual di Toko Sujarwo Aluminium

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan tugas akhir ini tidak terlalu luas dan mudah dipahami, maka dibuatnya batasan ruang lingkup permasalahan pada:

1. Sistem informasi yang dibangun adalah *website* penjualan *online*.
2. Pengelolaan data terdiri dari data barang, data ongkir, data kategori, data *tagging*, data transaksi, dan data pesan.
3. Laporan terdiri dari laporan pendapatan.

1.5 Kontribusi Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang terlampir diatas, Adapun kontribusi dari tugas akhir ini adalah:

1. Membantu proses pelayanan terhadap pelanggan khususnya pada proses pemesanan produk kusen aluminim.
2. Membantu proses *admin* dalam menambahkan produk yang akan dijual.
3. Membantu *admin* dalam menyebarluaskan produk apa saja yang dijual beserta harga dan juga bahannya

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Penelitian sebelumnya yang bersangkutan dengan pembuatan *website* penjualan untuk produk tertentu antara lain.

Tabel 2. 1 Kajian Empiris

No.	Penulis	Judul	Data/Variabel	Hasil Penelitian
1.	Vira Kristianingrum, Muhammad Fizkry Yusuf Al-Fadillah (2022)	Perancangan <i>Website E-Commerce</i> penjualan ikan cupang	Sistem informasi penjualan	<i>Website</i> jual beli ikan cupang memberikan manfaat kemudahan pengelolaan bisnis bagi <i>admin</i> dan aksesibilitas yang mudah bagi pelanggan selama 24 jam
2.	Iqbal, Tullah & Michael (2022)	Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis <i>Web</i> pada Usaha Kecil Menengah (UKM)	Sistem informasi penjualan	Aplikasi penjualan <i>online</i> UKM berhasil meningkatkan efisiensi operasional dan pengambilan keputusan dengan perhitungan harga otomatis, laporan terinci, dan pemantauan progres pesanan.
3.	Ratih Marsela Ayu Wardani, Anastasia Meyliana (2018)	Perancangan <i>Website</i> Sebagai Media Penjualan <i>Online</i> Kain Shibori	Sistem informasi penjualan	Sistem penjualan <i>online</i> kain Shibori efisien dalam memantau stok dan meningkatkan penjualan dengan pemasaran luas. Memberikan kemudahan akses bagi konsumen dan informasi tentang motif unik kain Shibori.

2.2 Definisi

2.2.1 Website

Website disebut juga *site*, *situs*, *situs web* atau *portal*. Merupakan kumpulan halaman *web* yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah *website* adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia. *Website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet. Pengguna internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal ini adalah potensi pasar yang berkembang terus (Abbas, 2013).

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data *teks*, data gambar diam atau gerak, data *animasi*, suara, *video* dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat *statis* maupun *dinamis* yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Riyadi, 2012).

Website merupakan suatu perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi melalui internet. *Website* ini terdiri dari kumpulan halaman yang menampilkan berbagai jenis data, seperti *teks*, gambar, animasi, suara, dan *video*. Jenis data ini dapat bersifat *statis* atau *dinamis*, dan keseluruhan halaman saling terhubung membentuk suatu rangkaian bangunan yang terkait melalui jaringan.

2.2.2 *E-commerce*

Internet Commerce atau *Ecom* atau *ECommerce* atau *Immerce* yang pada dasarnya semua sebutan diatas mempunyai makna yang sama. Istilah-istilah tersebut berarti membeli atau menjual secara elektronik dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet. *E-commerce* atau dapat disebut perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, radio dan jaringan komputer lainnya (Wong, 2010).

E-commerce didefinisikan sebagai proses pembelian, penjualan, mentransfer atau bertukar produk, jasa atau informasi melalui jaringan komputer melalui Internet (Kozinets, 2010).

E-commerce adalah seperangkat teknologi, aplikasi, dan proses bisnis dinamis yang menyatukan komunitas tertentu di mana pertukaran barang terjadi dalam skala besar secara elektronik, antara bisnis dan konsumen, dan antara pengecer dan konsumen berbagai barang.

Dapat disimpulkan bahwa itu adalah *kolektif*, dalam penyerahan barang dari suatu pengecer terjadi pengangkutan dari suatu daerah ke daerah lain sampai ke konsumen dan hubungan yang terjalin saling menguntungkan kedua belah pihak.

2.2.3 *Model View Controller (MVC)*

Model-View-Controller atau MVC adalah “sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*).”

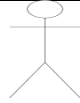
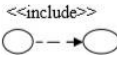
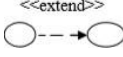
- a. *Model* mewakili struktur data. Biasanya *model* berisi fungsi-fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data, seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data, dan lain-lain.
- b. *View* adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. Bisa dikatakan berupa halaman *web*.
- c. *Controller* merupakan bagian yang menjembatani *model* dan *view*. *Controller* berisi perintah-perintah yang berfungsi untuk memproses suatu data dan mengirimkannya ke halaman *web* (Yudhanto, 2018).

MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, antar muka pengguna, dan bagaimana cara menjadi *control* dalam sebuah aplikasi *web*. Keuntungan dari penggunaan MVC adalah kemudahan *maintenance* dan pengembangan aplikasi yang cukup besar (Susilo, 2012).

2.2.4 Use Case

Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* (Rosa, 2014).

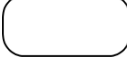
Tabel 2. 2 Simbol *Use Case*

No	Notasi	Keterangan	Simbol
1.	<i>Actor</i>	Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem	
2.	<i>Use Case</i>	Lingkaran <i>elips</i> dengan nama <i>use case</i> nya tertulis ditengah lingkaran	
3.	<i>Association</i>	Garis yang berfungsi menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .	
4.	Relasi	Sebagai penghubung antara <i>actor usecase</i> , <i>use case-usecase</i> dll	
5.	<i>Include Relationship</i>	Memungkinkan suatu <i>usecase</i> untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>usecase</i> yang lainnya.	
6.	<i>Extend Relationship</i>	Memungkinkan <i>usecase</i> memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas yang disediakan oleh <i>usecase</i> yang lainnya.	

2.2.5 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut adalah simbol- simbol yang ada pada diagram aktivitas (Rosa, 2014).

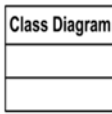
Tabel 2. 3 Simbol *Activity* Diagram

No	Notasi	Keterangan	Simbol
1.	Status Awal	Sebuah <i>Activity</i> Diagram memiliki sebuah status awal	
2.	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja	
3.	Percabangan / <i>Decision</i>	Percabangan Dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu	
4.	Penggabungan / <i>Join</i>	Penggabungan yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu	
5.	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah <i>Activity</i> Diagram memiliki sebuah status akhir	

2.2.6 Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *class* diagram (Rosa, 2018).

Tabel 2. 4 Simbol *Class* Diagram

No	Notasi	Keterangan	Simbol
1.	<i>Object</i>	Blok-blok pembangun program. Bagian atas <i>class</i> menunjukkan namadari <i>class</i> , bagian tengah mengindikasikan atribut dari <i>class</i> , dan bagian bawah mendefinisikan <i>method</i> dari sebuah <i>class</i>	
2.	<i>Activation</i>	Menunjukkan <i>relationship</i> atau hubungan antar <i>class</i>	
3.	<i>Lifeline</i>	Menunjukkan ketergantungan antara satu <i>class</i> dengan <i>class</i> yang lain	

2.2.7 Desain *Interface*

User Interface adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah *website* atau aplikasi. UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah *website* atau aplikasi. Seorang desainer UI bertugas untuk menyusun elemen *teks*, warna, garis, tombol, gambar, dan semua elemen di dalam tampilan *website* atau aplikasi (Muhyidin, 2020).

User Interface adalah cara yang digunakan untuk melakukan interaksi antara manusia dan sistem. Terkadang, UI disebut sebagai pengganti *Human Computer Interaction* (HCI) yang mencakup semua interaksi yang dilakukan oleh manusia kepada komputer (Rahmawati, 2020).

2.2.8 Skema Atau Abstraksi Basis Data

Skema Atau Abstraksi Basis Data Abstraksi data adalah merupakan tingkatan atau *level* bagaimana melihat data dalam sistem basis data. Abstraksi data diwujudkan dalam pemodelan data yang merupakan sejumlah konsep yang digunakan untuk membuat diskripsi struktur basis data. Melalui diskripsi struktur basis data, dapat ditentukan jenis data dan hubungannya dengan data lain Skema basis data merupakan diskripsi dari basis data yang spesifikasinya ditentukan dalam tahap perancangan. Skema ini digunakan untuk memisahkan antara fisik basis data dan program aplikasi pemakai. Penggambaran skema basis data biasanya ditampilkan dalam diagram yang berisi sebagian detail data dari diskripsi basis data. Secara umum arsitektur basis data menggunakan arsitektur tiga skema yang meliputi tiga *level* yaitu :

1. *Level Internal* (skema *internal*). *Level* ini mendefinisikan secara detail penyimpanan basis data dan pengaksesan data. Pada *level* ini memuat diskripsi struktur penyimpanan basis data, menggunakan model data fisikal,

2. *Level Konseptual* (skema *konseptual*), memuat diskripsi struktur basis data secara keseluruhan untuk semua pemakai. *Level* ini memuat diskripsi tentang *entity*, atribut, relasi dan konstrain tanpa memuat diskripsi data secara detail.

3. *Level eksternal* (skema *eksternal* atau *view*), mendefinisikan pandangan data terhadap sekelompok pemakai (*lokal view*) dengan menyembunyikan data lain yang tidak diperlukan oleh kelompok pemakai tersebut (Munif, 2013).

2.2.9 *Laravel*

Laravel adalah *framework* PHP dengan kode terbuka (*open source*) dengan desain MVC (*Model-View-Controller*) yang digunakan untuk membangun aplikasi *website*. *Framework* ini pertama kali dibangun oleh Taylor Otwell pada tanggal 22 Februari 2012 (Abdulloh, 2018).

Framework laravel memiliki keunggulan tersendiri yang menjadikannya lebih baik dari pada *framework* lainnya, berikut ini merupakan kelebihan dari *laravel* yaitu, *performance* lebih cepat, *reload* data lebih stabil, memiliki keamanan data, menggunakan fitur canggih seperti *blade* menggunakan konsep HMVC (*Hierarchical Model View Controller*), tersedianya *library-library* yang sudah siap untuk digunakan dan adanya fitur pengelolaan *migrations* untuk pembuatan skema *table* pada basis data (Handika, 2018).

Laravel juga memiliki beberapa fitur unggulan, seperti *template engine*, *routing*, dan *modularity*. *Framework laravel* memiliki kelebihan dalam struktur file

dan koding dari pada *php native* biasa. *Framework laravel* memiliki fungsi *migrate* sehingga lebih mudah untuk pengelolaan databasenya. *Framwork laravel* memiliki *templating engine* yang dapat membantu membangun tampilan *front end* lebih efisien dengan fungsi *blade* yang telah disediakan oleh *laravel*. *Framwork bootstrap* dengan *css* nya membuat tampilan aplikasi menjadi lebih bagus dan rapi (Alpina, 2022).

2.2.10 Xampp

XAMPP adalah sebuah *soft ware* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis *PHP* dan menggunakan pengolah data *MYSQL* di komputer lokal. *XAMPP* berperan sebagai *server web* pada komputer lokal. *XAMPP* juga dapat disebut sebuah *Cpanel server virtual* yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat dimodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*. *Xampp* merupakan pengembangan dari *lamp*(*linuk, apache, MYSQL, PHP, dan PERL*). *XAMPP* adalah proyek *non profit* yang di kembangkan oleh *apache friend* yang didirikan oleh kai oswalad seilder dank ayvogelgesang pada tahun 2002 proyek ini bertujuan mempromosikan penggunaan *apache web server* Paket *amp* (*apache, mysql, php*), salah satunya adalah *XAMPP* yang sudah terintegasi *amp* di dalamnya dan menghemat *resource computer* dari pada menginstal *amp* satu persatu. Untuk mempermudah proses *instalasi* ketiga produk tersebut secara *instant* dapat menggunakan *XAMPP* dalam satu proses *instal* (Trimarsiah, 2017).

2.2.11 Vs Code

Visual Studio Code adalah sebuah *teks editor* ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk versi *Linux*, *Mac*, dan *Windows*. *Teks editor* ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman *Javascript*, *Typescript*, dan *Node. Js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang *via marketplace Visual Studio Code* seperti : *C++*, *C#*, *Python*, *Go*, *Java*, *PHP*, dst (Salamah, 2021).

2.2.12 SDLC

SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi. Ada 6 tahapan secara umum didalam SDLC yaitu:

1. Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.
2. Desain Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.
3. Kontruksi sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.
4. Implementasi sistem, yaitu tahap menjalankan sistem yang sesuai dengan fungsi masing-masing.
5. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

6. Pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat (Dwanoko, 2016).

2.2.13 Angket

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, angket (kuesioner) juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas (Sugiyono, 2014).

2.2.14 Uji Validitas

Validitas adalah suatu proses yang dilakukan oleh penyusun atau pengguna instrumen untuk mengumpulkan data secara empiris guna mendukung kesimpulan yang dihasilkan oleh skor instrumen, uji validitas dimaksudkan guna mengukur seberapa cermat suatu uji melakukan fungsinya.

Kriteria pengujian uji validitas sebagai berikut :

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan *valid*.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan *invalid*

(Darma, 2021).

2.2.15 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran yang digunakan bersifat tetap terpercaya serta terbebas dari galat pengukuran (*measurement error*). Sedangkan uji reabilitas instrumen untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh.

Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* tingkat atau taraf signifikan yang digunakan. Tingkat atau taraf yang digunakan bisa 0.5, 0.6, hingga 0.7 tergantung kebutuhan dalam penelitian. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut :

1. Jika nilai *cronbach's alpha* $>$ tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan *reliabel*.
2. Jika nilai *cronbach's alpha* $<$ tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan tidak *reliabel* (Darma, 2021).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Analisis Permasalahan

Sistem penjualan produk kusen aluminium pada usaha yang dimiliki oleh Bapak Eko Sujarwo masih bersifat konvensional. Penjualan kusen aluminium dilakukan secara manual atau melalui telepon. Pendekatan ini dianggap kurang efisien karena mengharuskan pembeli untuk berkomunikasi secara langsung dengan Bapak Eko Sujarwo. Dampaknya adalah proses pemesanan memerlukan waktu yang cukup lama, dan ini dapat menimbulkan keterbatasan aksesibilitas bagi pelanggan yang tidak dapat datang langsung ke tempat atau melakukan panggilan telepon.

3.2 Solusi yang Diusulkan

Berdasarkan yang sudah dijelaskan, maka solusi yang diusulkan adalah membuat sebuah *Website E-commerce* sebagai *platform* penjualan *online* yang dapat mengatasi keterbatasan ini dengan memberikan aksesibilitas yang lebih baik, memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara efisien.

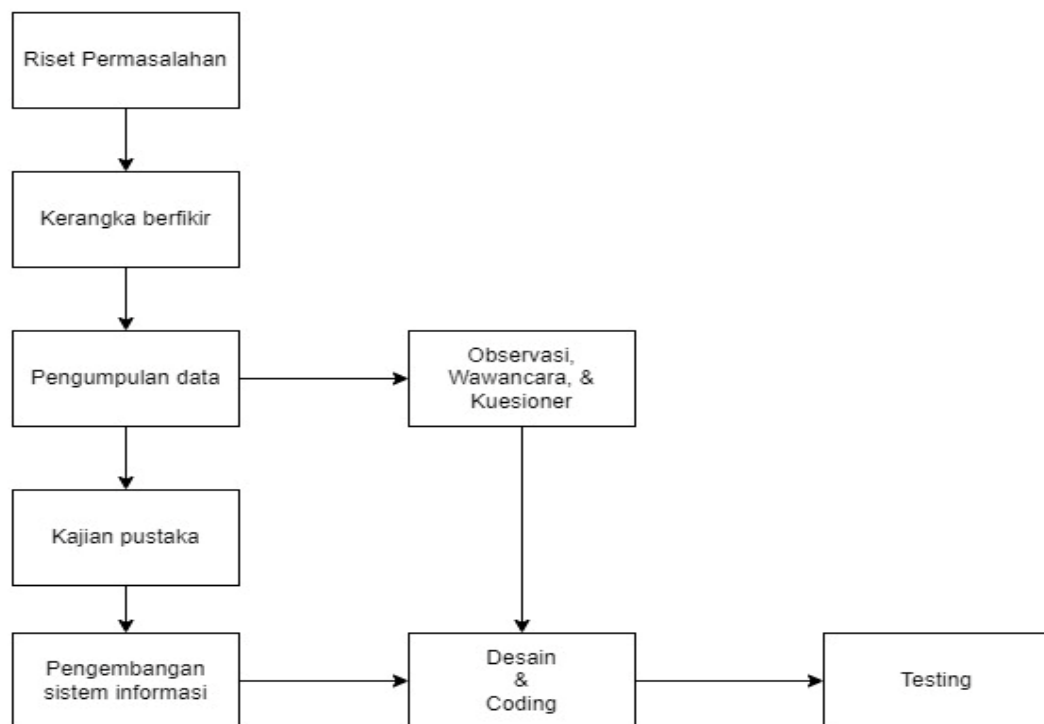
3.2.1 Kerangka Kerja (*Framework*)

Dalam mendukung penelitian ini, perlu disusun kerangka kerja yang sistematis. Pembentukan kerangka kerja dilakukan dengan menggunakan metode SDLC, yang digunakan untuk mengarahkan pembuatan sistem informasi. Gambar 3.1 merupakan kerangka kerja penelitian dengan judul *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium.

Dalam pembuatan *website e-commerce*, terdapat alur pengerjaan yang bertujuan untuk mempermudah setiap proses yang dilakukan. Pertama-tama,

dilakukan riset permasalahan guna mengetahui masalah yang dihadapi oleh pelanggan.

Langkah berikutnya adalah mengumpulkan data yang dibutuhkan dari setiap *user* dan juga program yang akan dibuat melalui metode observasi, wawancara, dan juga menyebar *kuesioner*. Setelah proses syarat perencanaan terpenuhi, proses selanjutnya adalah kajian Pustaka, di kumpulkannya penelitian-penelitian terdahulu yang serupa guna mengetahui celah dan juga permasalahan yang lain.



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Simulasi *Website E-commerce* Toko Sujarwo Aluminium

Setelah semua tahap perancangan terpenuhi, dapat dilanjutkan ke proses desain dan juga *coding* untuk menyelesaikan pembuatan program dan juga *testing*. Dengan demikian, keseluruhan proses pembuatan program tugas akhir berupa *Website E-Commerce* sehingga dapat dijalankan secara sistematis dan efisien.

3.2.2 Definisi

Website e-commerce merupakan suatu *platform* yang digunakan oleh para penjual untuk menjual beragam produk yang mereka buat kepada *audiens* yang lebih luas daripada jangkauan pasar lokal yang biasa mereka layani secara konvensional. Dengan menggunakan fasilitas *online* ini, penjual dapat mencapai pelanggan potensial di berbagai lokasi, memungkinkan pertumbuhan bisnis mereka secara signifikan.

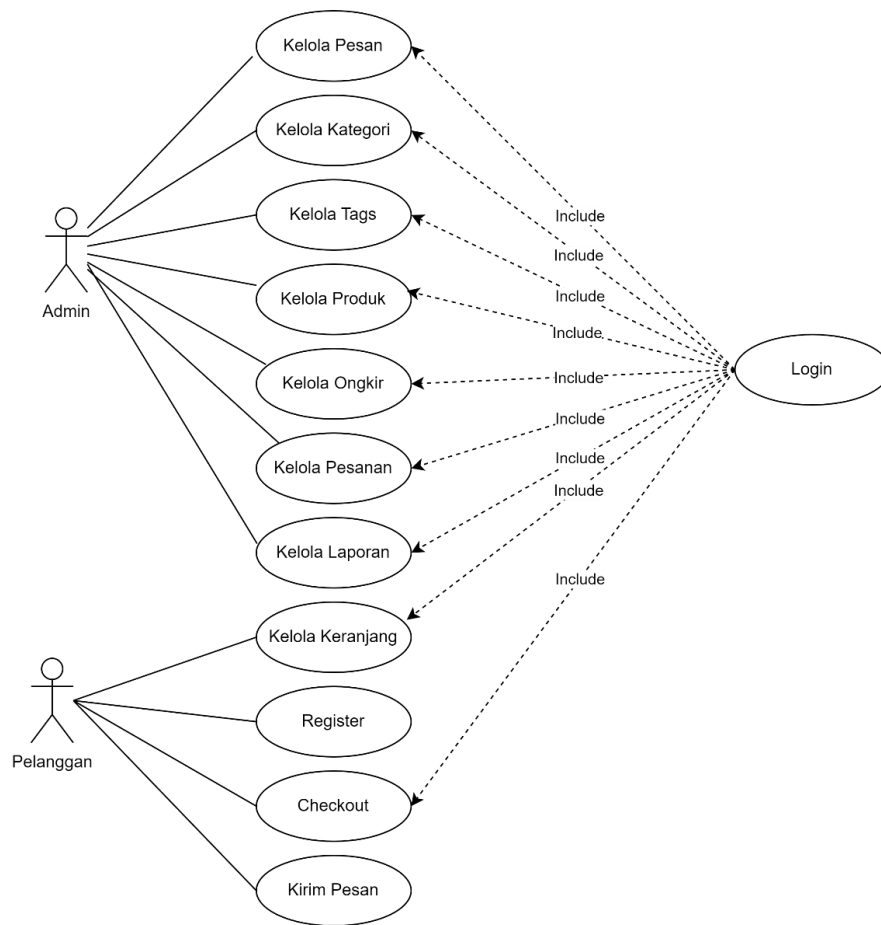
3.2.3 Rancangan Sistem Aplikasi Perangkat Lunak

Pada perancangan sistem yang dibangun akan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*, yang meliputi *use case diagram* sebagai gambaran interaksi pengguna dengan sistem. *Activity Diagram* yang digunakan menjelaskan aktivitas apa saja yang bisa digunakan oleh pengguna pada sistem. *Sequence Diagram* untuk mengetahui Langkah-langkah apa saja yang dapat dilakukan pengguna ketika mengakses sistem. *Class Diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur sistem dan juga *Flowchart*.

Pada aplikasi yang akan dibuat ini terdapat suatu metode pemodelan secara visual yaitu UML yang menggunakan *Use Case*, *Activity*, dan *Class Diagram*.

3.2.3.1 Use Case

Pemodelan *Use Case* pada *Website E-Commerce* yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Use Case Simulasi Website E-Commerce Toko Sujarwo Aluminium

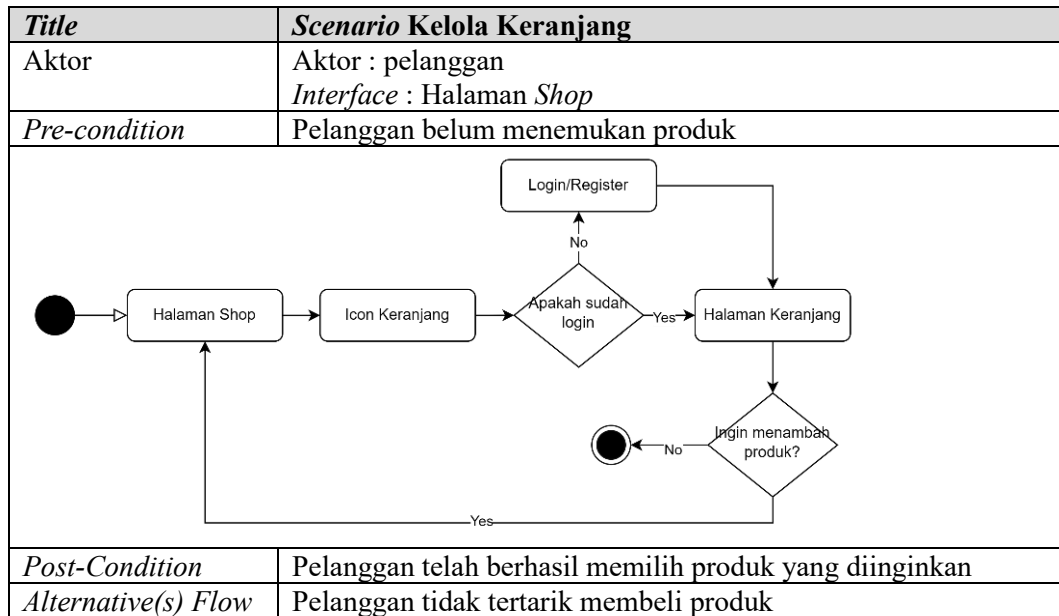
Dalam *website e-commerce* terdapat 2 pengguna yaitu, *admin* dan pelanggan, Ketika *admin* ingin mengelola pada bagian produk, kategori, pesanan dan mengelola laporan, maka *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu, sedangkan pelanggan jika ingin melihat produk dan memasukkan produk kedalam keranjang tidak diharuskan *login*, tetapi jika pelanggan ingin melihat kedalam keranjang maka harus melakukan *login* terlebih dahulu.

3.2.3.2 Activity Diagram

Pemodelan menggunakan *Activity Diagram* pada *Website E-commerce* penjualan produk kusen aluminium yang dibuat dapat dilihat pada Tabel 3. 1 sampai 3. 11.

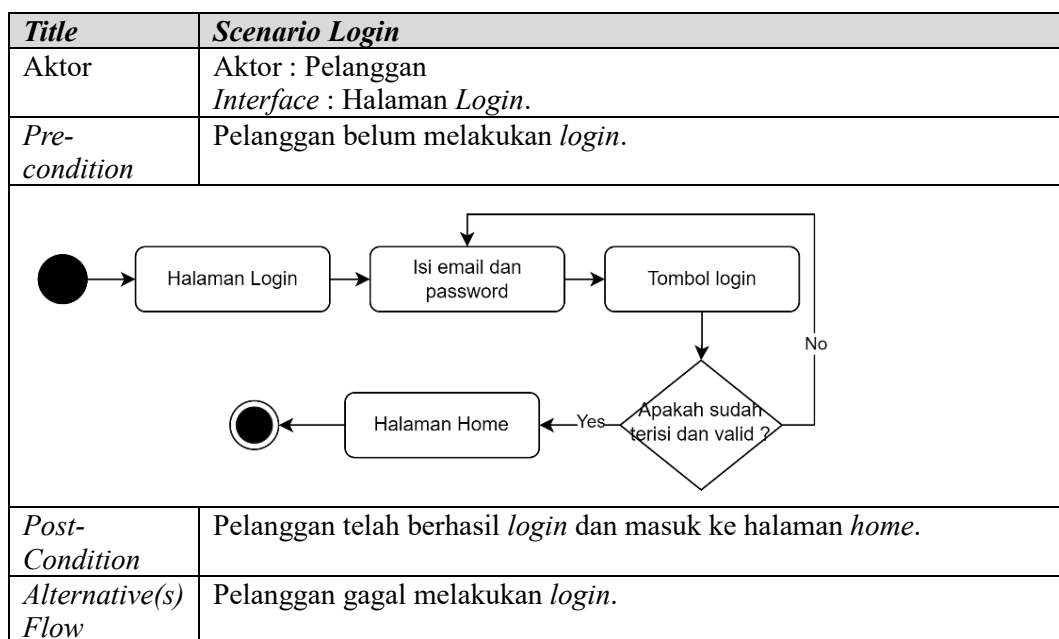
Pada Tabel 3.1 merupakan halaman *shop*, pelanggan dapat mencari produk, melihat detail produk, detail harga, dan memasukkannya kedalam keranjang.

Tabel 3. 1 Kelola Keranjang



Pada Tabel 3.2 merupakan halaman *login*, pelanggan sudah memiliki akun tapi tidak sengaja *logout* pelanggan bisa login Kembali dengan memasukan *email* dan juga *password*.

Tabel 3. 2 Halaman Login Pelanggan



Pada Tabel 3.3 merupakan halaman *register*, ketika pelanggan belum memiliki akun dan ingin melihat kedalam keranjang, pelanggan harus melakukan *register* dengan mendaftarkan *email* dan *password* untuk membuat akun.

Tabel 3. 3 Halaman *Register* Pelanggan

Title	Scenario Register
Aktor	Aktor : Pelanggan <i>Interface</i> : Halaman <i>Register</i> .
<i>Pre-condition</i>	pelanggan belum memiliki akun.
Basic Flow <pre> graph LR Start(()) --> Register[Halaman Register] Register --> Input[Isi username, email, password dan konfirmasi password] Input --> RegisterBtn[Tombol register] RegisterBtn --> Valid{Apakah sudah terisi dan valid?} Valid -- Yes --> Home[Halaman Home] Home --> End((())) Valid -- No --> Input </pre>	
<i>Post-Condition</i>	pelanggan berhasil melakukan <i>registrasi</i> dan akan masuk kedalam halaman <i>dashboard user</i> .
<i>Alternative(s) Flow</i>	pelanggan gagal melakukan <i>registrasi</i> .

Pada Tabel 3.4 merupakan halaman *checkout*, pelanggan bisa melakukan *check out* pada barang yang sudah disimpan dalam keranjang.

Tabel 3. 4 *Checkout*

Title	Scenario Check out
Aktor	Aktor : pelanggan <i>Interface</i> : Halaman keranjang
<i>Pre-condition</i>	Pelanggan belum berminat membeli
<pre> graph LR Start(()) --> Cart[Halaman Keranjang] Cart --> Pay[Lanjut ke pembayaran] Pay --> Detail[Isi detail checkout] Detail --> CheckoutBtn[Tombol Checkout] CheckoutBtn --> Valid{Apakah sudah terisi dan valid?} Valid -- Yes --> Order[Halaman Pesanan Saya] Order --> End((())) Valid -- No --> Detail </pre>	
<i>Post-Condition</i>	Pelanggan telah berhasil <i>Check-out</i> produk yang ada di keranjang
<i>Alternative(s) Flow</i>	Pelanggan tidak tertarik membeli produk

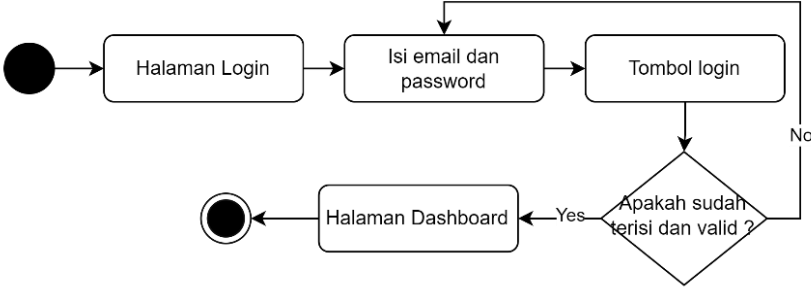
Pada Tabel 3.5 merupakan *scenario* kirim pesan, ketika pelanggan bisa mengirimkan pesan atau pertanyaan kepada *admin* tanpa harus melakukan *login* terlebih dahulu

Tabel 3. 5 *Activity* Kirim Pesan

<i>Title</i>	<i>Scenario Kirim Pesan</i>
Aktor	Aktor : pelanggan <i>Interface</i> : Halaman <i>Contact</i> .
<i>Pre-condition</i>	Pelanggan ingin menanyakan sesuatu
	<pre> graph LR Start(()) --> HalamanContact[Halaman Contact] HalamanContact --> IsiForm[Isi Nama, Email, No.wa dan Pesan] IsiForm --> SendMessage[Send Message] SendMessage --> Decision{Apakah sudah terisi dan valid?} Decision -- Yes --> HalamanContactUs[Halaman Contact Us] HalamanContactUs --> End((())) Decision -- No --> IsiForm </pre>
<i>Post-Condition</i>	Pelanggan berhasil mengirim pesan
<i>Alternative(s) Flow</i>	Pelanggan gagal mengirim pesan

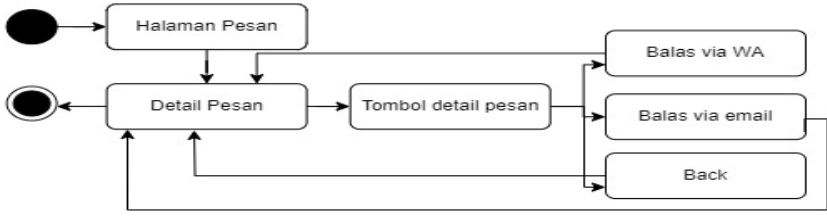
Pada Tabel 3.6 merupakan halaman *login*, ketika *admin* sudah memiliki akun dan ingin masuk *dashboard*, *admin* harus melakukan *login* dengan memasukkan *email* dan *password*.

Tabel 3. 6 Halaman *Login Admin*

Title	Scenario Melakukan Login
Aktor	Aktor : <i>Admin</i> Interface : Halaman <i>Login</i> .
Pre-condition	<i>Admin</i> belum login
 <pre> graph LR Start(()) --> HalamanLogin[Halaman Login] HalamanLogin --> IsiEmail[Isi email dan password] IsiEmail --> TombolLogin[Tombol login] TombolLogin --> ApakahSudahTerisi{Apakah sudah terisi dan valid ?} ApakahSudahTerisi -- No --> IsiEmail ApakahSudahTerisi -- Yes --> HalamanDashboard[Halaman Dashboard] HalamanDashboard --> End((())) </pre>	
Post-Condition	<i>Admin</i> telah berhasil login dan masuk ke dalam halaman <i>dashboard admin</i>
Alternative(s) Flow	<i>Admin</i> gagal login

Pada Tabel 3.7, terdapat *scenario* pesan, pesan yang dikirim oleh pelanggan melalui *Contact Us* akan masuk ke halaman ini. *Admin* dapat memberikan balasan melalui *WhatsApp* atau *Email*.

Tabel 3. 7 Activity Pesan *Admin*

Title	Scenario Pesan
Aktor	Aktor : <i>Admin</i> Interface : Halaman <i>Pesan</i> .
Pre-condition	<i>Admin</i> sudah melakukan login.
 <pre> graph TD Start(()) --> HalamanPesan[Halaman Pesan] HalamanPesan --> DetailPesan[Detail Pesan] DetailPesan --> TombolDetailPesan[Tombol detail pesan] TombolDetailPesan --> BalasViaWA[Balas via WA] TombolDetailPesan --> BalasViaEmail[Balas via email] TombolDetailPesan --> Back[Back] BalasViaWA --> DetailPesan BalasViaEmail --> DetailPesan Back --> HalamanPesan DetailPesan --> End((())) </pre>	
Post-Condition	<i>Admin</i> berhasil melihat pesan.
Alternative(s) Flow	<i>Admin</i> gagal melihat pesan.

Pada Tabel 3.8 merupakan halaman kategori, *admin* dapat melakukan *input* kategori, *edit* kategori dan menghapus kategori produk yang dijual.

Tabel 3. 8 Kelola Kategori

<i>Title</i>	<i>Scenario Kelola Kategori</i>
Aktor	Aktor : <i>Admin</i> Interface : Halaman Kategori
Pre-condition	<i>Admin</i> belum memiliki kategori produk.
<pre> graph TD Start(()) --> HK[Halaman Kategori] HK --> TK[Tambah Kategori] HK --> EK[Edit Kategori] TK --> INKG1[Isi Nama dan Gambar Kategori] EK --> INKG2[Isi Nama dan Gambar Kategori] INKG1 --> TS1[Tombol Simpan] INKG2 --> TS2[Tombol Simpan] TS1 --> D1{Apakah Sudah Terisi Dan Valid?} TS2 --> D2{Apakah Sudah Terisi Dan Valid?} D1 -- No --> B1[Back] D1 -- Yes --> TK D2 -- No --> B2[Back] D2 -- Yes --> EK B1 --> INKG1 B2 --> INKG2 </pre>	
Post-Condition	<i>Admin</i> telah berhasil menambahkan kategori produk
Alternative(s) Flow	<i>Admin</i> Gagal menambahkan kategori

Pada Table 3.9 merupakan halaman *tags*, *admin* dapat melakukan *input tags*, *edit tags* dan menghapus *tags* untuk setiap produk yang akan dijual.

Tabel 3. 9 Kelola Tags Admin

<i>Title</i>	<i>Scenario Menambahkan Tags</i>
Aktor	Aktor : <i>Admin</i> Interface : Halaman Tags
Pre-condition	<i>Admin</i> belum memiliki <i>tags</i>
<pre> graph TD Start(()) --> HT[Halaman Tag] HT --> TT[Tambah Tag] HT --> ET[Edit Tag] TT --> INTP1[Isi Nama Tag Produk] ET --> INTP2[Isi Nama Tag Produk] INTP1 --> TS1[Tombol Simpan] INTP2 --> TS2[Tombol Simpan] TS1 --> D1{Apakah Sudah Terisi Dan Valid?} TS2 --> D2{Apakah Sudah Terisi Dan Valid?} D1 -- No --> B1[Back] D1 -- Yes --> TT D2 -- No --> B2[Back] D2 -- Yes --> ET B1 --> INTP1 B2 --> INTP2 </pre>	
Post-Condition	<i>Admin</i> telah berhasil menambahkan <i>tags</i>
Alternative(s) Flow	Gagal menambahkan <i>tags</i>

Pada Table 3.10 merupakan halaman produk, *admin* dapat melakukan *input* produk, edit produk dan menghapus produk yang akan dijual

Tabel 3. 10 Kelola Produk

Title	Scenario Kelola Produk
Aktor	Aktor : <i>Admin</i> Interface : Halaman Produk
Pre-condition	<i>Admin</i> belum memiliki produk
	<pre> graph TD Start(()) --> HP[Halaman Produk] HP --> TP[Tabel Produk] TP --> TP TP --> TP_Tambah[Tambah Produk] TP --> TP_Edit[Edit Produk] TP_Tambah --> IDP1[Isi detail Produk] TP_Edit --> IDP2[Isi detail Produk] IDP1 --> TS1[Tombol Simpan] IDP2 --> TS2[Tombol Simpan] TS1 --> D1{Apakah Sudah Terisi Dan Valid?} TS2 --> D2{Apakah Sudah Terisi Dan Valid?} D1 -- No --> B1[Back] D1 -- Yes --> TP D2 -- No --> B2[Back] D2 -- Yes --> TP B1 --> IDP1 B2 --> IDP2 </pre>
Post-Condition	<i>Admin</i> telah berhasil menambahkan produk yang akan dijual
Alternative(s) Flow	Gagal menambahkan produk

Pada Tabel 3.11 merupakan halaman ongkir, *admin* dapat mengelola ongkos kirim produk dari setiap daerah berdasarkan provinsi yang.

Tabel 3. 11 Kelola Ongkir

Title	Scenario Kelola Ongkir
Aktor	Aktor : <i>Admin</i> Interface : Halaman Ongkir
Pre-condition	<i>Admin</i> sudah melakukan <i>login</i>
	<pre> graph LR Start(()) --> HO[Halaman Ongkir] HO --> TO[Tabel Ongkir] TO --> TO TO --> EO[Edit Ongkir] EO --> IHO[Isi Harga Ongkir] IHO --> TS[Tombol Simpan] TS --> D{Apakah Sudah Terisi Dan Valid?} D -- No --> B[Back] D -- Yes --> TO B --> IHO </pre>
Post-Condition	<i>Admin</i> telah berhasil menambahkan ongkir
Alternative(s) Flow	Tidak ada pesanan

Pada Tabel 3.12 merupakan halaman pesanan, *admin* dapat melihat dan melakukan konvirmasi pesanan yang sudah masuk.

Tabel 3. 12 Kelola Pesanan

Title	Scenario Kelola Pesanan
Aktor	Aktor : <i>Admin</i> Interface : Halaman Pesanan
Pre-condition	<i>Admin</i> belum melihat pesanan
<pre> graph LR Start(()) --> HP[Halaman Pesanan] HP --> TP[Tabel Pesanan] TP --> TPD[Tombol Pesanan Dibatalkan] TP --> TPI[Tombol Pesanan Diterima] TPD --> End(()) TPI --> TPK[Tombol Pesanan Dikirim] TPK --> TPS[Tombol Pesanan Selesai] TPS --> End </pre>	
Post-Condition	<i>Admin</i> telah berhasil melihat pesanan yang masuk
Alternative(s) Flow	Tidak ada pesanan

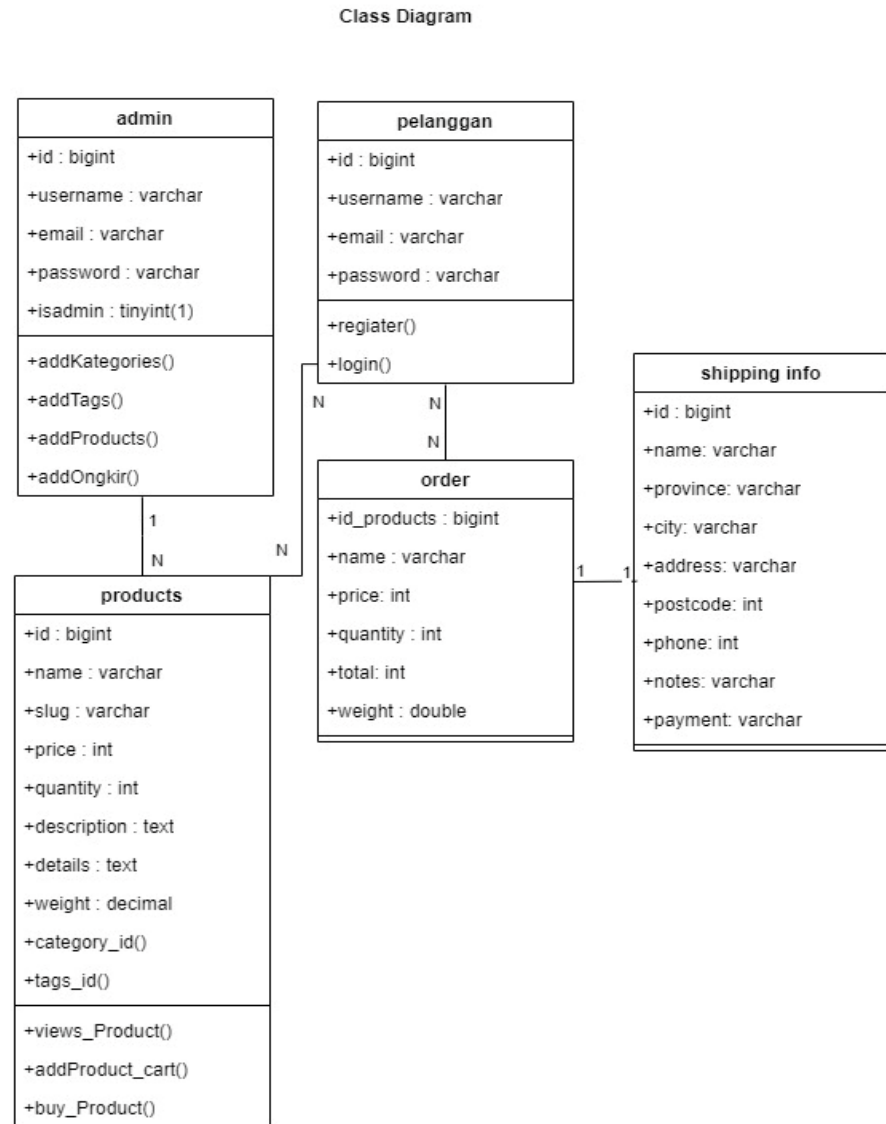
Pada Tabel 3.13 merupakan halaman laporan, *admin* dapat menampilkan laporan berdasarkan tanggal yang dapat di *custom*, dan terdapat tombol cetak laporan.

Tabel 3. 13 Kelola Laporan

Title	Scenario Kelola Laporan
Aktor	Aktor : <i>Admin</i> Interface : Halaman Laporan
Pre-condition	<i>Admin</i> belum melihat laporan
<pre> graph LR Start(()) --> HL[Halaman Laporan] HL --> TL[Tabel Laporan] TL --> FTL[Filter Tanggal Laporan] TL --> CL[Cetak Laporan] FTL --> TT[Tombol Tampilkan] TT --> CL CL --> End(()) </pre>	
Post-Condition	<i>Admin</i> telah berhasil melihat dan mencetak laporan
Alternative(s) Flow	<i>Admin</i> telah gagal melihat dan mencetak laporan

3.2.3.1 Class Diagram

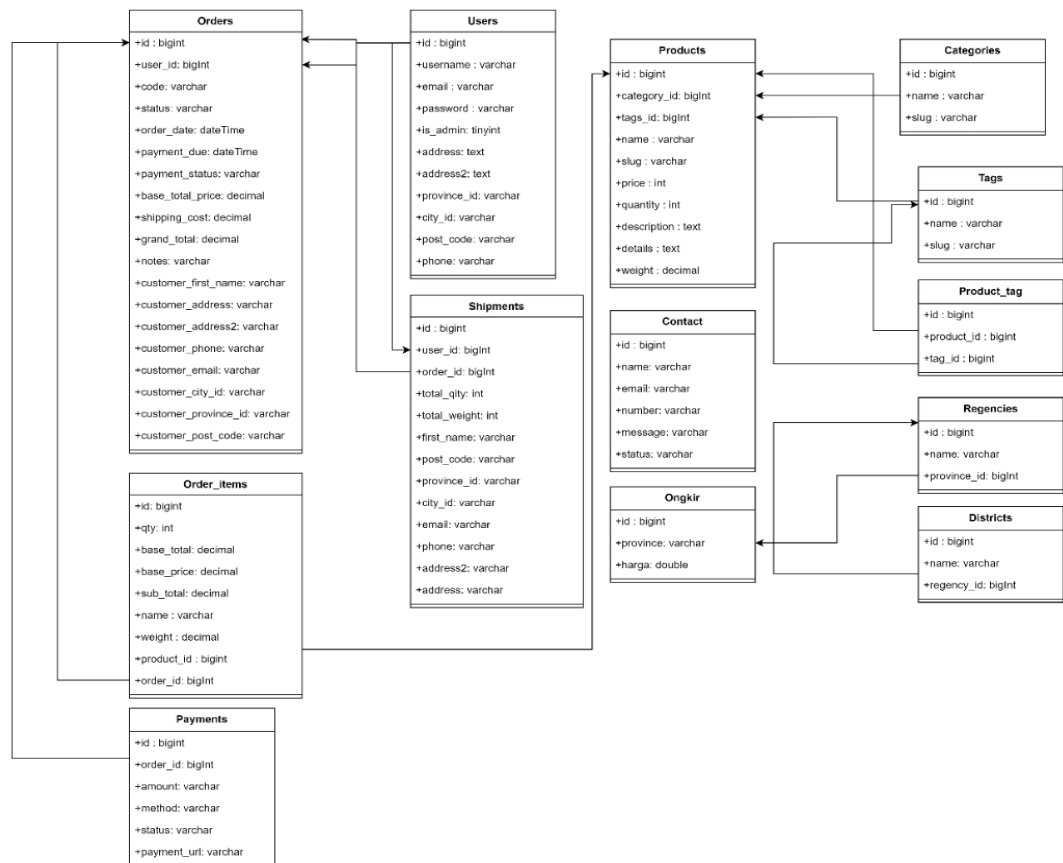
Class Diagram Simulasi Website E-Commerce mempunyai 2 buah *Class* yaitu : *Admin* dan pelanggan. Masing-masing *class* memiliki atribut masing-masing seperti pada Gambar 3.3 :



Gambar 3. 3 *Class Diagram Simulasi Website E-Commerce Toko Sujarwo Aluminium*

3.3 Skema Basis Data

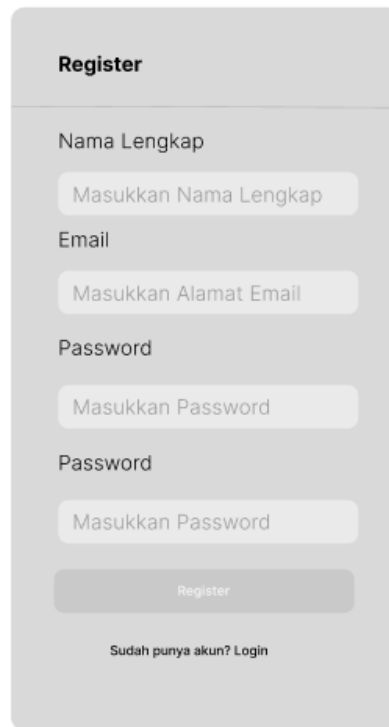
Dalam perancangan basis data *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium, akan digunakan skema basis data seperti yang terlihat pada Gambar 3.4. Gambar ini menggambarkan tahapan atau rancangan untuk membangun basis data, serta struktur yang melengkapi sistem yang akan dibuat.



Gambar 3. 4 *Schema Database Simulasi Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium

3.4 Rancangan Eksperimen

Interface atau antar muka yang digunakan sebagai sarana komunikasi antar pengguna dengan sistem informasi yang dibuat berupa *Website E-Commerce*, dapat dilihat pada Gambar 3.5 sampai 3.17:



Register

Nama Lengkap

Masukkan Nama Lengkap

Email

Masukkan Alamat Email

Password

Masukkan Password

Password

Masukkan Password

Register

Sudah punya akun? Login

Gambar 3. 5 Halaman *Register*

Gambar 3.5 adalah *design* halaman *register*. Halaman ini digunakan untuk memungkinkan pelanggan membuat akun sebelum melanjutkan ke proses *check-out*. Untuk membuat akun, pelanggan hanya perlu mengisi kolom nama lengkap, *email*, *password*, dan konfirmasi *password*.

Gambar 3. 6 Halaman *Login*

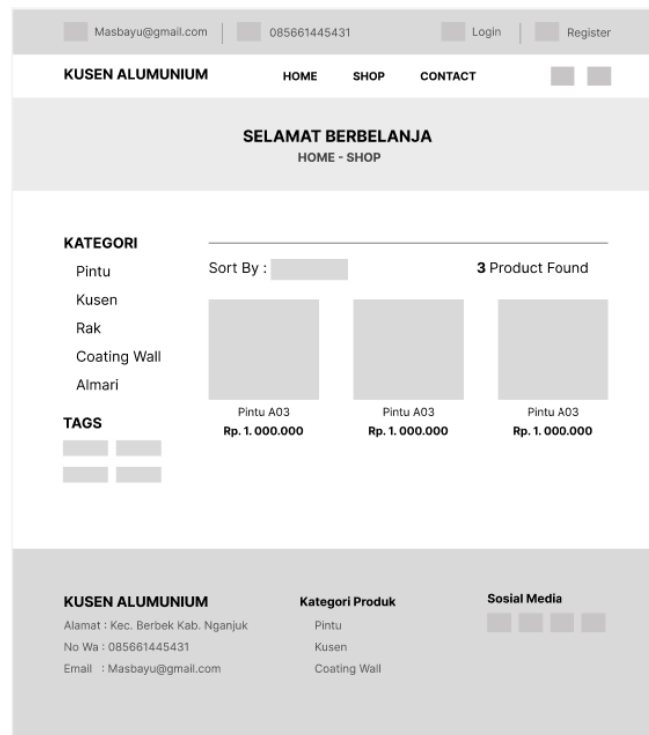
Gambar 3.6 merupakan *design* rancangan halaman *login* dari *website E-commerce* yang akan dibuat. Di halaman ini pelanggan bisa *login* ke dalam *website* hanya dengan memasukkan *email* dan juga *password*.



Gambar 3. 7 Halaman *Home*

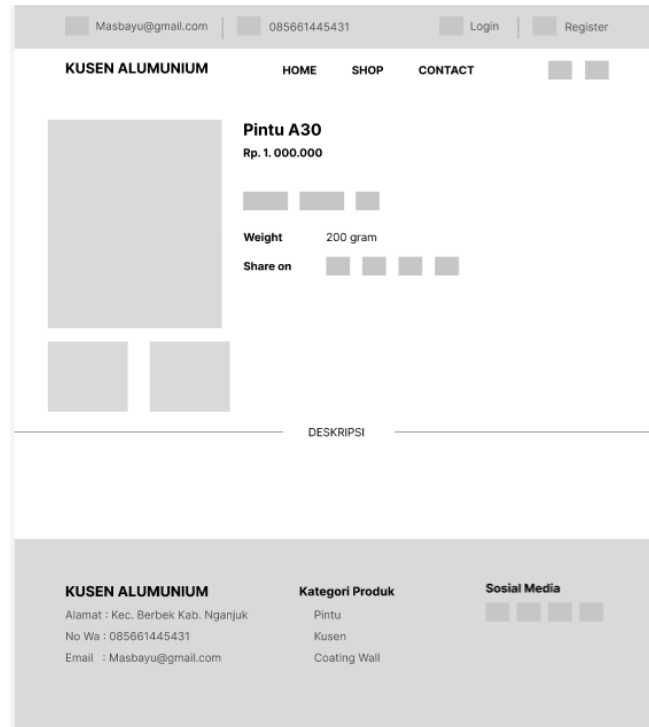
Gambar 3.7 merupakan *design* rancangan *homepage* dari *website E-commerce* yang akan dibuat. Di halaman ini terdapat *navbar* yang berisikan menu

Home, Shop, dan juga Contact. Selain itu di menu home ini terdapat list dari product yang baru saja dibuat.



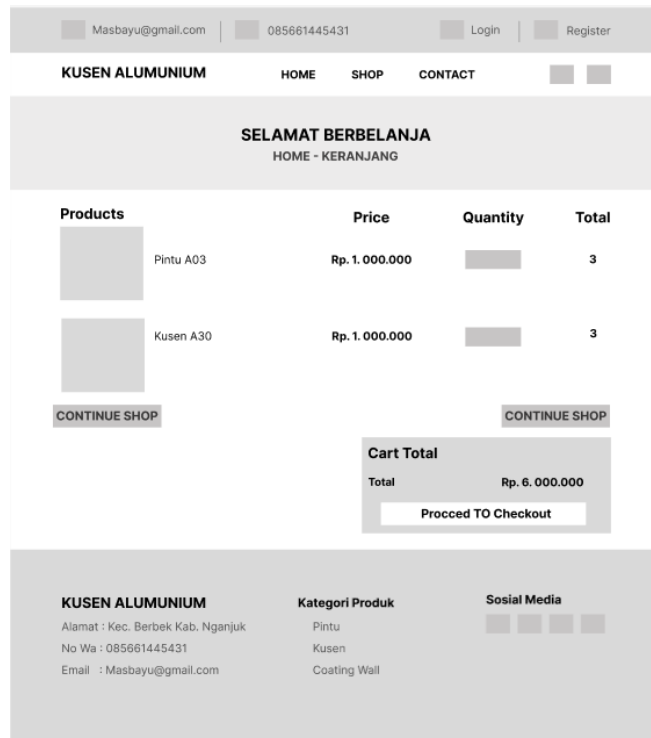
Gambar 3. 8 Halaman *Shop*

Gambar 3.8 merupakan *design* rancangan *shop* dari *website E-commerce* yang akan dibuat. Di *menu* ini pelanggan bisa melihat-lihat produk yang sedang dijual selain itu di *menu* ini juga terdapat fitur *filterisasi* berupa kategori, *tags*, dan juga *short by*.



Gambar 3. 9 Halaman Detail Produk

Gambar 3.9 merupakan *design* rancangan detail produk dari *website E-commerce* yang akan dibuat. Halaman ini akan muncul Ketika pelanggan mengklik menu produk, di halaman ini terdapat foto, deskripsi, dan juga harga produk. Lalu dihalaman ini juga terdapat *button* untuk memasukan produk kedalam keranjang.



Gambar 3. 10 Halaman Keranjang

Gambar 3.10 merupakan *design* rancangan keranjang dari *website E-commerce* yang akan dibuat. Halaman ini merupakan halaman keranjang di halaman ini semua pesanan pelanggan akan ditampung, di halaman ini juga terdapat *button procced to check out* untuk melakukan *check-out* pada semua barang yang ada di dalam keranjang.

KUSEN ALUMINIUM | Masbayu@gmail.com | 085661445431 | Login | Register

KUSEN ALUMINIUM | HOME | SHOP | CONTACT

SELAMAT BERBELANJA
HOME - KERANJANG

Billing Details

Full Name
Province
City
Address
Postcode
Phone
Email
Order Notes
Payment

Your Order

Product	Total
Pintu A03 (3 x 1.000.000)	Rp. 6.000.000
Kusen A30 (3 x 1.000.000)	Rp. 6.000.000
Total	Rp. 6.000.000

PLACE ORDER

KUSEN ALUMINIUM
Alamat : Kec. Berbek Kab. Nganjuk
No Wa : 085661445431
Email : Masbayu@gmail.com

Kategori Produk
Pintu
Kusen
Coating Wall

Sosial Media

Gambar 3. 11 Halaman *Checkout*

Gambar 3.11 merupakan *design* rancangan *checkout* dari *website E-commerce* yang akan dibuat. Di halaman ini pelanggan perlu mengisi data diri dan juga pembayaran sebelum akhirnya harus melakukan *order* barang.

Login

Email
Masukkan Alamat Email

Password
Masukkan Password

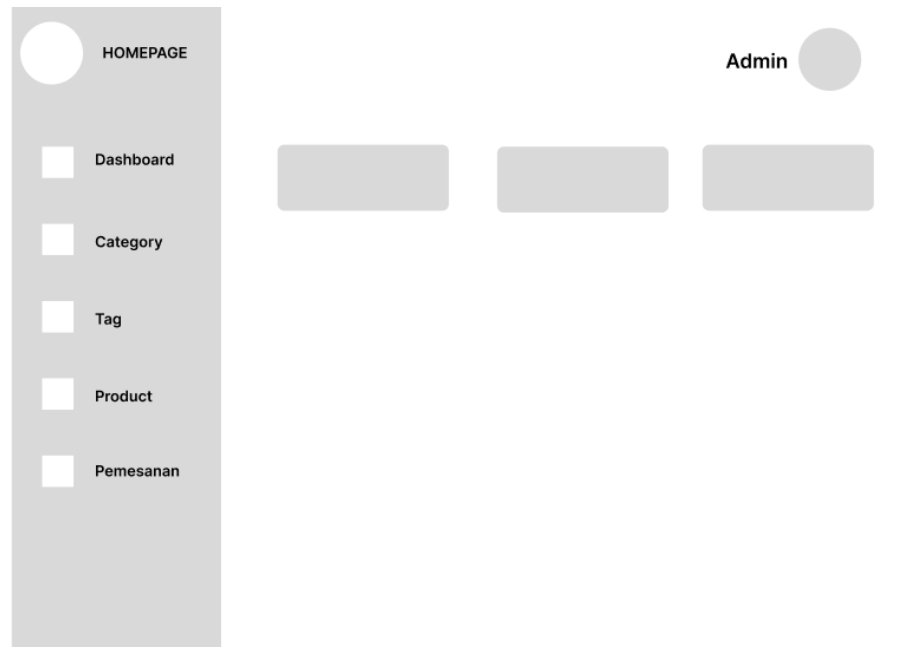
☐ Remember Me

Login

Belum punya akun? Register
Lupa password? Reset Password

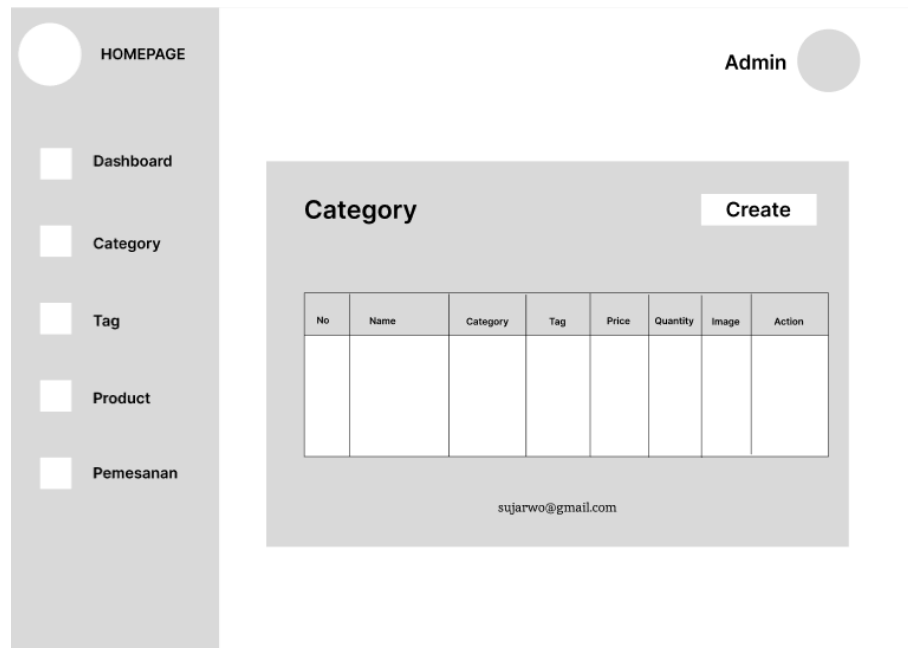
Gambar 3. 12 Halaman *Login*

Gambar 3.12 merupakan *design* rancangan halaman *login admin*. Di halaman ini *admin* perlu memasukan *email* dan juga *password* yang sudah disediakan untuk masuk ke halaman berikutnya, yaitu halaman *dashboard*.

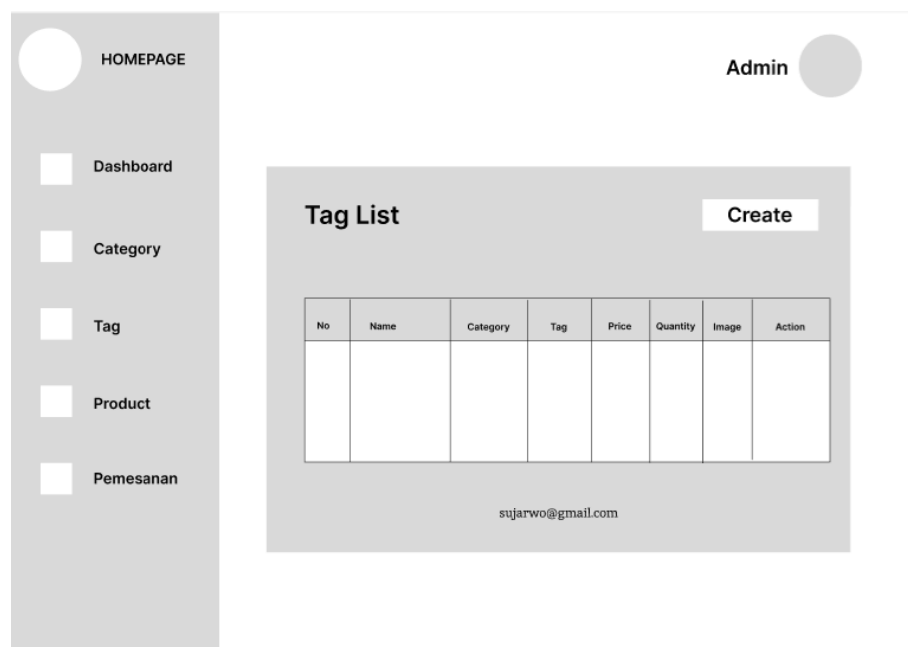


Gambar 3. 13 Halaman *Dashboard Admin*

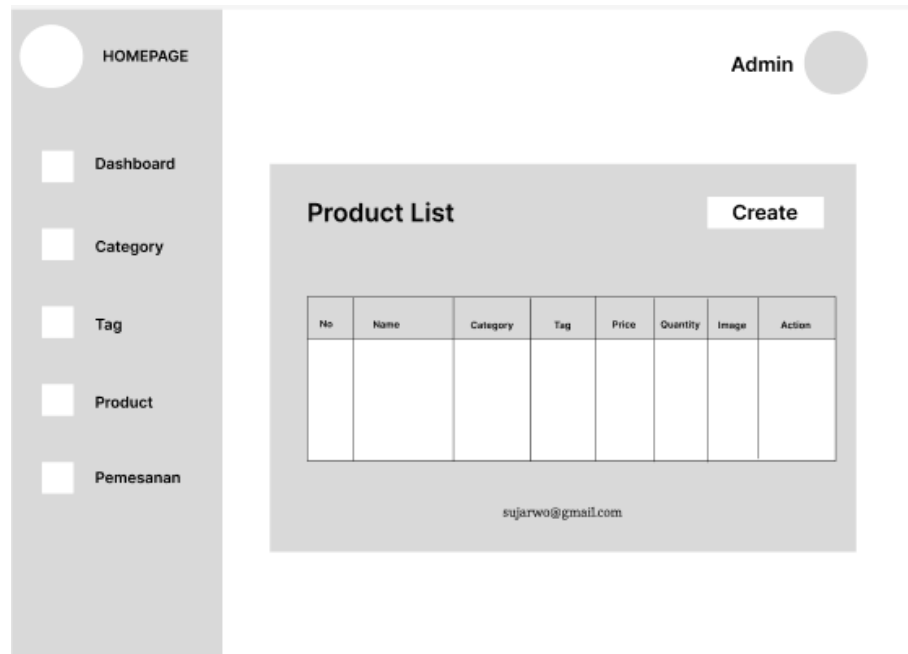
Gambar 3.13 merupakan *design* rancangan *dashboard admin*, pada *dashboard* ini terdapat informasi jumlah produk, *category*, pesanan dan *tags* yang sudah diinputkan oleh *admin*.

Gambar 3. 14 Halaman *Category*

Gambar 3.14 merupakan *design* rancangan *dashboard category* dari *website E-commerce* yang akan dibuat. Di halaman ini *admin* bisa menambahkan kategori untuk setiap produk.

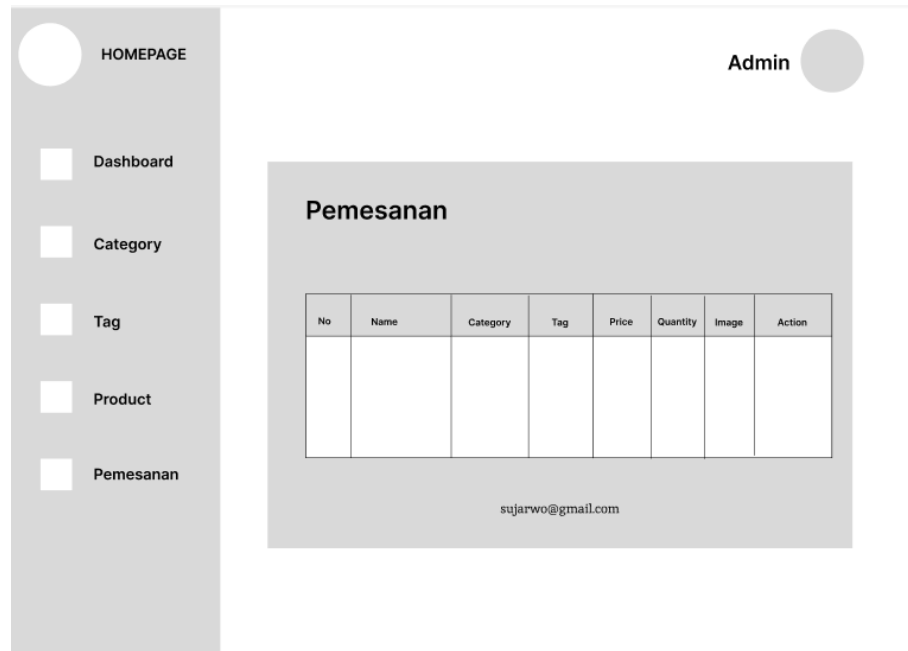
Gambar 3. 15 Halaman *Tags*

Gambar 3.15 merupakan *design* rancangan *dashboard tags* dari *website E-commerce* yang akan dibuat. Di halaman ini *admin* bisa menambahkan *tags* untuk setiap produk.



Gambar 3. 16 Halaman *Product*

Gambar 3.16 merupakan *design* rancangan *dashboard product* dari *website E-commerce* yang akan dibuat. Di halaman ini *admin* bisa menambahkan, menghapus, dan juga mengedit produk yang akan dijual.



Gambar 3. 17 Halaman Pesanan

Gambar 3.17 merupakan *design* rancangan *dashboard* pesanan dari *website E-commerce* yang akan dibuat dan pada halaman ini *admin* dapat mencetak detail pesanan.

3.5 Rancangan Uji Validitas dan Reliabilitas

Pertanyaan uji validitas dan reliabilitas disimpulkan sebagai berikut:

1. X1 = Apakah anda setuju bahwa dengan adanya *website e-commerce* ini mempermudah menemukan produk kusen aluminium di toko sujarwo aluminium?
2. X2 = Apakah anda setuju bahwa gambar produk yang ditampilkan di *website* memberikan representasi yang akurat tentang produk dijual?
3. X3 = Apakah anda setuju bahwa *website* ini memberikan informasi yang memadai mengenai spesifikasi produk kusen aluminium?
4. X4 = Apakah anda setuju bahwa harga dan keterangan dan ketersediaan stok yang ditampilkan di halaman produk sangat jelas?

5. X5 = Apakah anda setuju bahwa sistem pencarian di *website* sangat responsive dalam membantu anda menemukan produk yang sesuai?
6. X6 = Apakah anda setuju bahwa sistem pencarian di *website* ini memberikan hasil yang relevan dan akurat berdasarkan kata kunci atau filter yang anda gunakan?
7. X7 = Apakah anda setuju bahwa kategori produk yang tersedia di *website* ini mengorganisir produk dengan baik sehingga memudahkan anda untuk menemukan apa yang anda cari?
8. X8 = Apakah anda setuju bahwa *website* ini memberikan informasi yang memadai tentang produk kusen aluminium dari berbagai segi, seperti dimensi, material, dan tampilan visual?
9. X9 = Apakah anda setuju bahwa *tagging* produk membantu anda untuk menemukan produk kusen aluminium dengan fitur atau karakteristik tertentu yang anda butuhkan?

Hasil pengujian *kuesioner* dilakukan dengan data uji yang didapat sebanyak 33 sampel dan 9 pertanyaan. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan *kuesioner* kepada Pengguna yang sudah mengetahui konsep dan gambaran *Website E-Commerce* pada Toko sujarwo Aluminium.

Skala *Likert* digunakan sebagai penilaian *kuesioner* dengan bobot jawaban diberi nilai 1-5(Sugiyono, 2013).

1. Responden yang menjawab sangat setuju (5)
2. Responden yang menjawab setuju (4)
3. Responden yang menjawab cukup setuju (3)
4. Responden yang menjawab kurang setuju (2)
5. Responden yang menjawab tidak setuju (1)

3.6 Alat Pengujian

Alat yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

1. Laptop dengan *RAM 4 GB* dan *64 bit*.
2. *Processor* yang digunakan *Ryzen 3 5000 series*
3. Jaringan internet
4. *Xampp 8.0.1*

3.7 Bahan Pengujian

Bahan yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

1. Data ongkir
2. Data transaksi
3. Data Barang
4. Data kategori
5. Data *Tagging*
6. Data Pesan

3.8 Lingkungan Pengujian

Lingkungan pengujian dalam penelitian ini dilaksanakan di Toko Sujarwo Aluminium yang berlokasi di Kabupaten Nganjuk, Kecamatan Berbek, Desa Balongrejo. Pengujian sendiri dilakukan pada tanggal 15 Maret 2024 sampai dengan 20 Maret 2024. Pengujian ini dilakukan oleh Bapak Eko Sujarwo selaku pemilik toko Sujarwo Aluminium beserta 32 pelanggan yang datang ke toko.

3.9 Benang Merah Penelitian

Proses penjualan di Toko Sujarwo Aluminium masih mengadopsi metode konvensional, di mana pelanggan harus datang langsung ke toko atau menghubungi melalui telepon untuk melakukan pemesanan. Metode ini dianggap tidak efisien. Tidak semua orang mengetahui nomor telepon Bapak Eko Sujarwo, dan pelanggan tidak selalu berada dalam satu kota dengan Toko Sujarwo Aluminium. Dampaknya, proses penjualan memerlukan waktu yang cukup lama, menyebabkan terhambatnya kelancaran proses tersebut.

Untuk mengatasi kendala tersebut, didirikan sebuah *website e-commerce* khusus untuk produk kusen aluminium Toko Sujarwo Aluminium. *Website* ini memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan secara *online* dengan mudah, kapan saja, dan di mana saja selama terhubung dengan internet. Ini memberikan kemudahan bagi pelanggan dan *admin* dalam proses transaksi, serta memberikan fleksibilitas bagi *admin* untuk mengelola produk dengan cepat dan efisien. *Admin* juga dapat dengan mudah mengkonfirmasi pesanan, meningkatkan efisiensi keseluruhan dalam penjualan.

BAB IV

PENGUJIAN DAN HASIL

4.1. Tampilan *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium

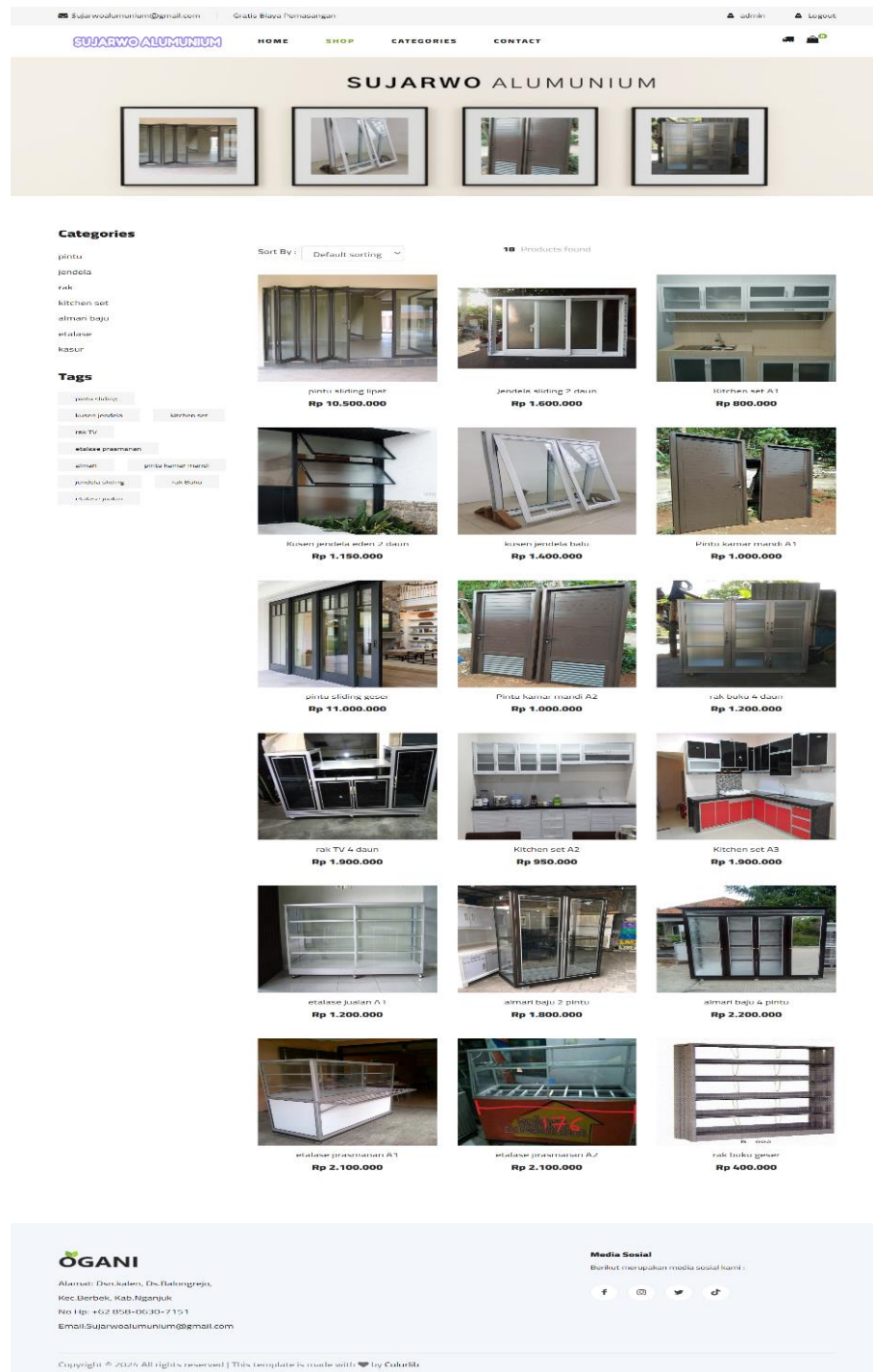
Berikut adalah tampilan antarmuka pengguna dari Simulasi *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium.



Gambar 4. 1 Halaman *Home*

Pada Gambar 4.1, terlihat halaman utama dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Di halaman ini, dapat ditemukan informasi mengenai nama toko. Terdapat juga *slider* yang berisi foto kategori produk yang dijual, dan ketika kategori tersebut diklik, maka akan menampilkan produk berdasarkan kategori tersebut. Terdapat juga *card* yang menampilkan 4 produk terbaru, pada *card* ini akan ditampilkan foto produk, nama produk, harga produk, dan beberapa tombol, yaitu tombol untuk menambahkan produk ke dalam keranjang dan juga tombol untuk melihat detail produk.

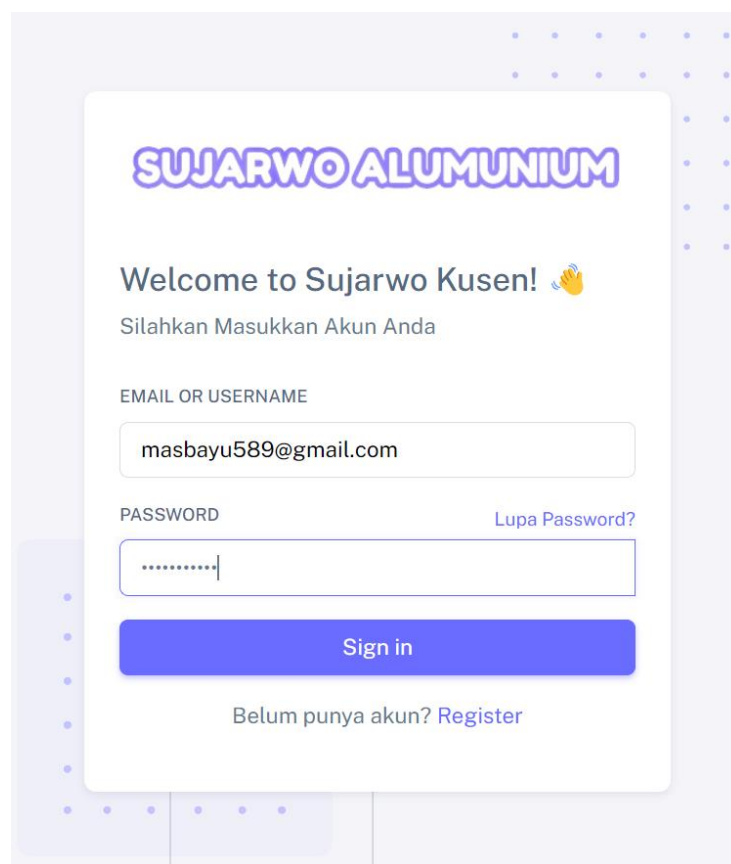
Di bagian *footer*, terdapat informasi singkat tentang Toko Kusen dan beberapa ikon seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*. Setiap ikon dapat diklik dan akan membawa ke halaman yang sesuai. Juga terdapat beberapa *navigasi*.

Gambar 4. 2 Halaman *Shop*

Pada Gambar 4.2, terlihat halaman *shop* dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Di halaman ini, akan ditampilkan beragam produk yang dijual serta beberapa *opsi filter* yang memudahkan pengguna dalam mencari produk yang diinginkan. *Filter* pertama adalah *filter* produk berdasarkan harga,

yang mencakup rentang harga mulai dari yang paling mahal hingga yang paling murah, serta produk yang paling populer.

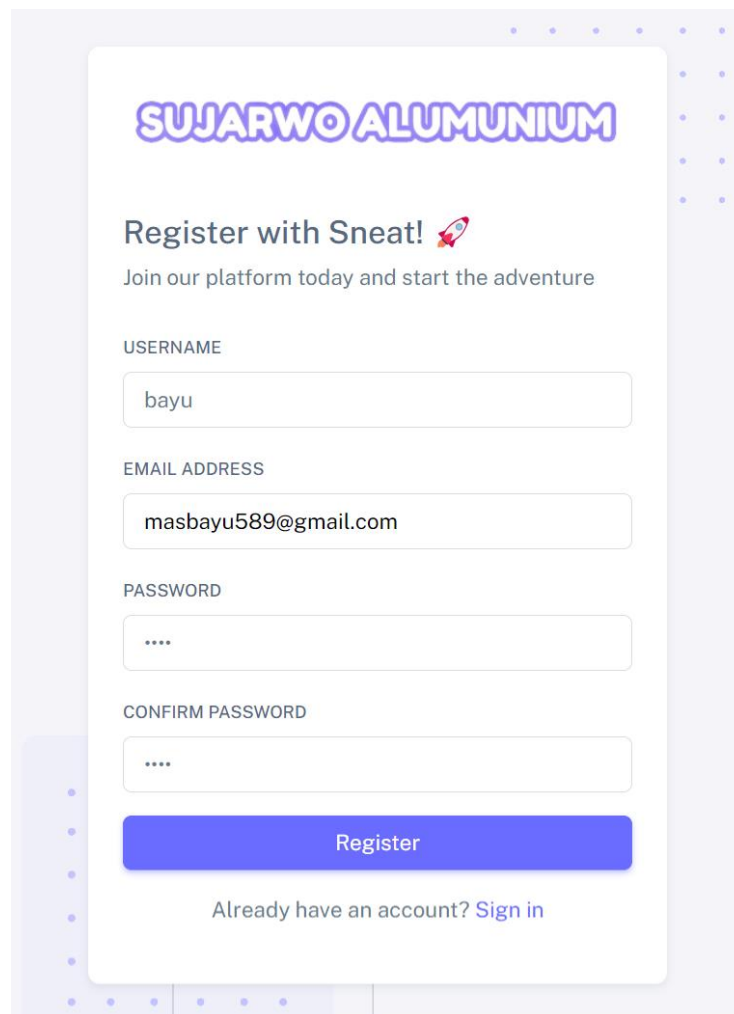
Selain itu, terdapat juga *filter* berdasarkan kategori produk dan *tag* produk yang memudahkan pengguna dalam menemukan produk sesuai dengan kebutuhan atau *preferensi* mereka. Ketika salah satu *filter* dipilih, halaman akan menampilkan produk sesuai dengan *filter* yang dipilih tersebut. Pada halaman ini, pelanggan dapat dengan mudah memasukkan barang ke dalam keranjang belanja mereka serta melihat detail lengkap dari setiap produk yang ditampilkan.



Gambar 4. 3 Halaman *Login*

Pada Gambar 4.3, terlihat halaman *login* dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Halaman ini dirancang untuk memfasilitasi pelanggan yang belum melakukan *login*. Ketika pelanggan ingin mengakses halaman keranjang atau proses pemesanan, mereka akan diarahkan ke halaman *login* terlebih dahulu.

Di halaman *login* ini, pelanggan akan menemukan sebuah formulir yang meminta mereka untuk memasukkan *email* dan *password* mereka. Selain itu, terdapat juga fitur "Lupa Password" yang memungkinkan pelanggan untuk *reset password* mereka jika diperlukan. Jika pelanggan belum memiliki akun, mereka juga dapat melakukan registrasi terlebih dahulu dengan mengklik *opsi* yang tersedia.



SUJARWO ALUMINIUM

Register with Sneat! 🚀

Join our platform today and start the adventure

USERNAME

bayu

EMAIL ADDRESS

masbayu589@gmail.com

PASSWORD

....

CONFIRM PASSWORD

....

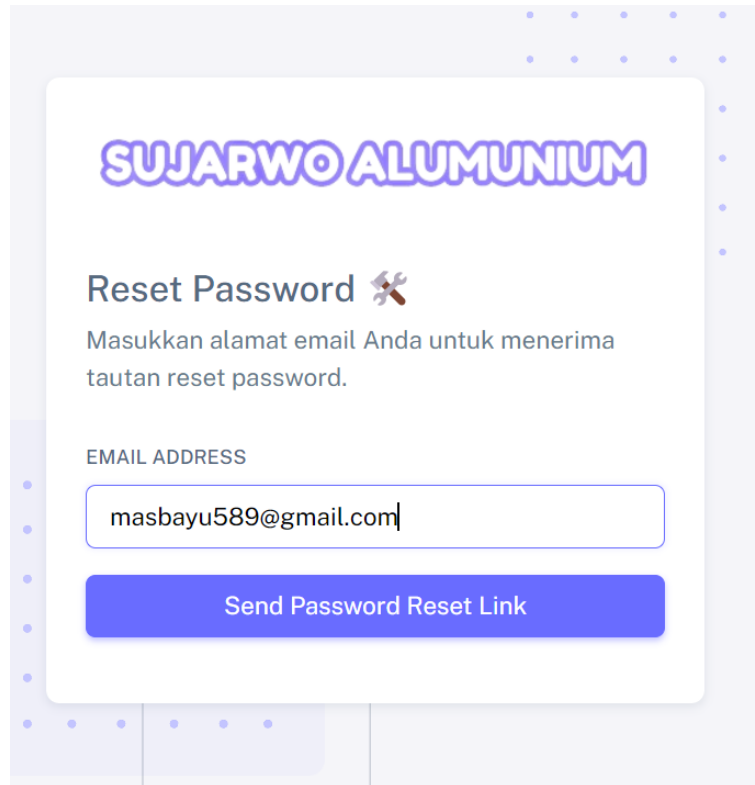
Register

Already have an account? [Sign in](#)

Gambar 4. 4 Halaman *Register*

Pada Pada Gambar 4.4, terlihat halaman pendaftaran akun (*sign-up*) dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Halaman ini dirancang untuk memungkinkan pelanggan untuk membuat akun baru di *platform* tersebut.

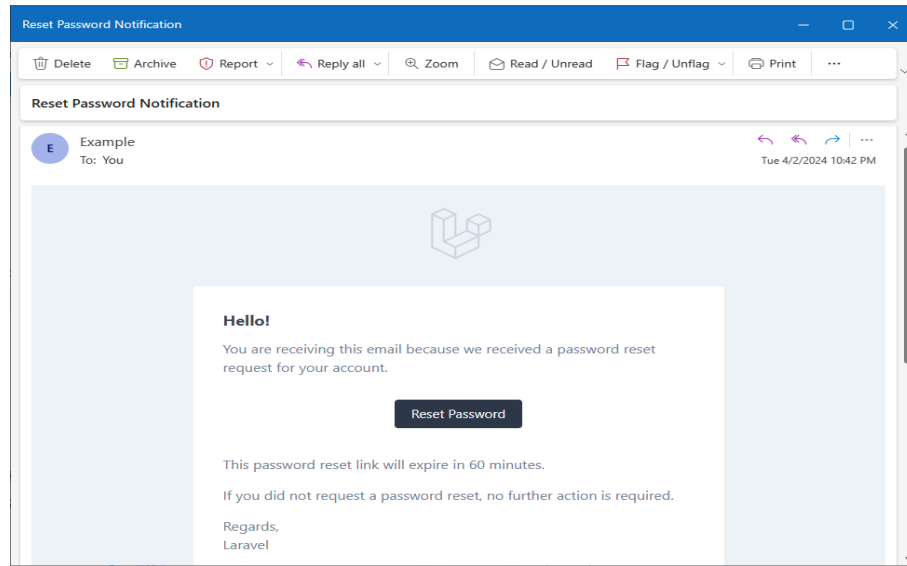
Di halaman pendaftaran ini, pelanggan akan diminta untuk memasukkan informasi Nama pengguna (*username*), Alamat *email*, Kata sandi (*password*) dan Konfirmasi kata sandi.



Gambar 4. 5 Halaman *Reset Password*

Pada Gambar 4.5, terlihat halaman *reset password* dari simulasi *website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Halaman ini didesain untuk memfasilitasi pengguna yang lupa *password* untuk meresetnya.

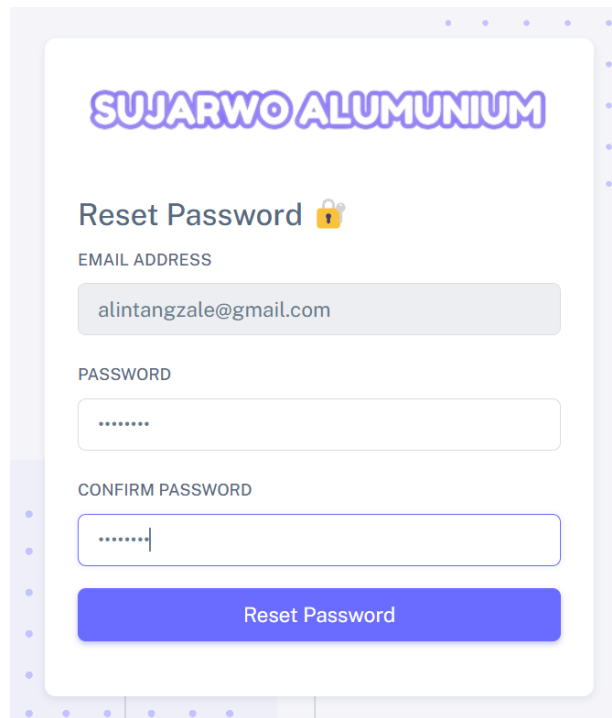
Di halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan alamat *email* terkait akun mereka. Setelah itu, sistem akan mengirimkan panduan berupa tautan *reset password* ke alamat *email* tersebut.



Gambar 4. 6 *Email Reset Password*

Pada Gambar 4.6, terlihat *email* konfirmasi *reset password* dari dari *website E-Commerce Toko Sujarwo Aluminium*. Setelah berhasil mengirimkan *link reset password*, pengguna akan menerima *email* notifikasi ini. Dalam *email* tersebut, terdapat tombol "*Reset Password*" yang dapat di-klik oleh pengguna. Setelah menekan tombol tersebut, pengguna akan diarahkan ke *browser* untuk melanjutkan proses *reset password*.

Dengan desain *email* konfirmasi yang jelas dan mengandung langkah-langkah yang diperlukan, diharapkan pelanggan dapat dengan mudah dan aman melakukan *reset password* setelah menerima email ini.

The image shows a web form for resetting a password. At the top, the logo 'SUJARWO ALUMINIUM' is displayed in a stylized, outlined font. Below the logo, the title 'Reset Password' is followed by a small yellow padlock icon. The form contains three input fields: 'EMAIL ADDRESS' with the value 'alintangzale@gmail.com', 'PASSWORD' with masked characters '.....', and 'CONFIRM PASSWORD' with masked characters '.....|'. A blue button labeled 'Reset Password' is positioned at the bottom of the form. The entire form is set against a light purple background with a subtle pattern of dots.

Gambar 4. 7 Halaman *Reset Password*

Pada Gambar 4.7, terlihat *form reset password* dari *website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Setelah mengklik tombol *reset password* pada *email konfirmasi*, pelanggan akan diarahkan kembali ke *browser* dan diminta untuk mengisi *password* baru beserta *konfirmasi password*.

Form ini dirancang untuk memastikan keamanan dan kenyamanan pelanggan selama proses penggantian *password*. Pelanggan diminta untuk memasukkan *password* baru dan mengonfirmasikan kembali *password* tersebut. Dengan desain yang jelas dan sederhana, diharapkan pelanggan dapat dengan mudah menyelesaikan proses ini tanpa kesulitan. Proses ini bertujuan untuk memberikan kontrol penuh kepada pengguna terhadap keamanan akun mereka.

Sujanwoaluminium@gmail.com

Gratis Biaya Pemasangan

admin

Logout

SUJARWO ALUMINIUM

HOME

SHOP

CATEGORIES

CONTACT

Vegetable's Package

Home — Vegetables — Vegetable's Package




pintu sliding lipat

Rp 10.500.000

Jenis Produk: Pintu Lipat 3 Daun

Ukuran:

Lebar: 210 cm

Tinggi: 200 cm

Material: Dacron atau Inkalum

Kaca:

Jenis: Kaca polos

Warna: Hitam

Aplikasi:

Interior: Ideal untuk digunakan di dalam rumah, seperti pembatas ruang tamu dan ruang makan.

Eksterior: Cocok untuk pintu teras atau balkon, memberikan akses mudah ke area luar rumah.

Perawatan:

Mudah Dibersihkan: Material dan kaca yang digunakan mudah dibersihkan dengan kain lembab atau pembersih kaca biasa.

Tahan Lama: Dengan perawatan minimal, pintu ini tetap terlihat baru dan berfungsi dengan baik selama bertahun-tahun.

1

MASUKKAN KERANJANG

Berat

80.00 Kilogram

Bagikan ke

f

t

s

Deskripsi

Informasi Produk

- Di kirim menggunakan armada sendiri agar tetap aman sampai tujuan
- Dikerjakan di toko sendiri
- Harga termurah, bahan material berkualitas
- Biaya sudah termasuk kusen, handel, sekrup & aksesoris lainnya
- Praktis tinggal pasang saja
- Pengerjaan cepat & rapih
- Di kerjakan oleh tim ahli & profesional
- Bisa custom sesuai dengan model, ukuran & kebutuhan Anda
- Pengiriman luar jabodetabek menggunakan packing kayu palet agar lebih aman
- Bisa datang ke workshop kami untuk konsultasi lebih lanjut

WAJIB DI BACA AGAR TIDAK SALAH DALAM PEMESANAN

- Hubungi admin sebelum melakukan order
- Semua barang adalah pre order karna kami tidak stok barang (Custom Pre Order)
- Informasikan dengan benar ukuran opening lebar, tinggi & model
- Sertakan gambar desain agar kami lebih mudah.
- Order sesuai kesepakatan bersama (buyer & seller)
- Apabila Anda sudah check out kami menganggap Anda telah memahami & menyetujui mekanisme kami, kami juga dapat membatalkan pesanan Anda jika tidak sesuai dengan mekanisme kami.
- Barangnya kami kirim setiap hari kamis & jumat sesuai dengan jadwal pengiriman.
- Bisa datang ke toko kami untuk konsultasi lebih lanjut

OGANI

Alamat: Dsn.kalen, Ds.Balongrejo,

Kec.Berbek, Kab.Nganjuk

No Hp: +62 858-0630-7151

Email:Sujanwoaluminium@gmail.com

Media Sosial

Berikut merupakan media sosial kami :

f

@

t

d

Copyright © 2024 All rights reserved | This template is made with  by Colorlib

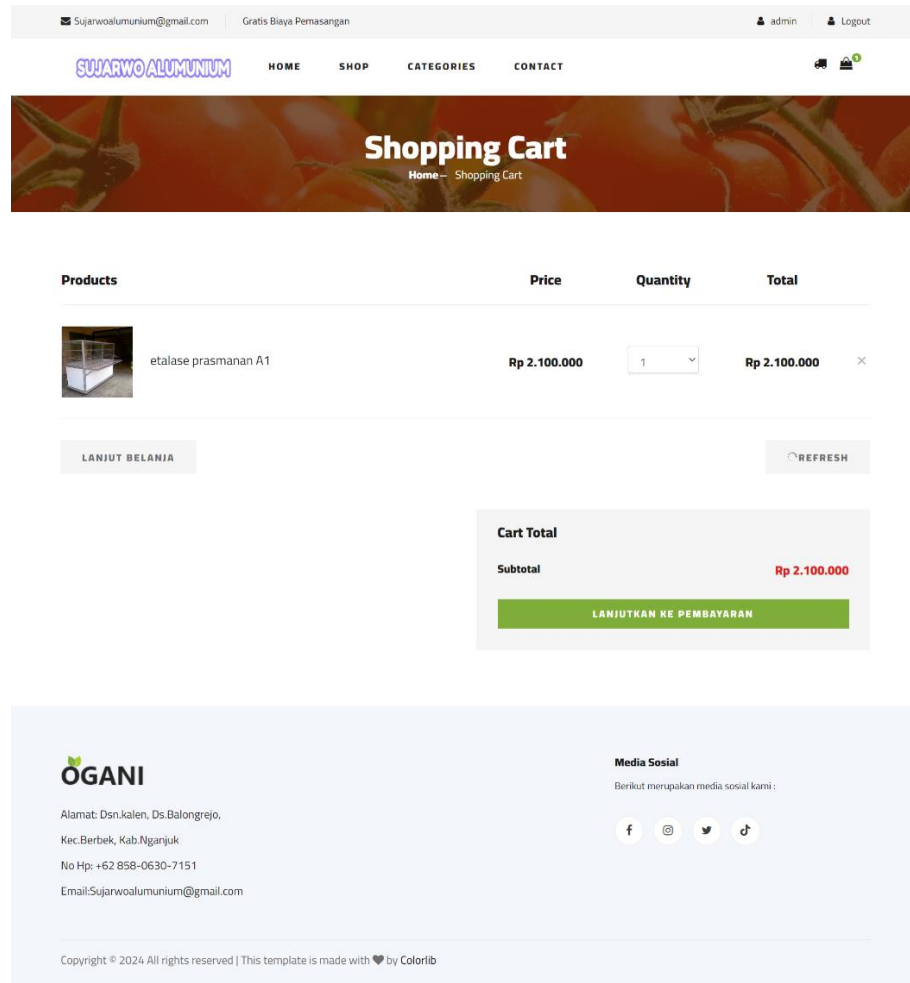
Gambar 4. 8 Halaman Detail Produk

Pada Gambar 4.8, terlihat halaman detail produk dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Di halaman ini, akan ditampilkan berbagai

informasi terkait produk yang ditawarkan. Mulai dari nama produk dan harga, hingga deskripsi singkat yang memberikan gambaran umum tentang keunggulan dan fitur produk tersebut. Pelanggan juga akan menemukan tombol untuk memasukkan barang ke dalam keranjang dengan mudah.

Selain itu, halaman ini menyajikan informasi mengenai berat produk, yang bisa menjadi pertimbangan tambahan bagi calon pembeli. Tak hanya itu, terdapat juga *opsi* untuk berbagi produk melalui *platform* media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, dan *WhatsApp*, memudahkan pengguna untuk membagikan produk yang menarik kepada teman-teman mereka.

Di bagian bawah halaman, terdapat deskripsi lengkap yang menyajikan informasi detail tentang spesifikasi, kegunaan, dan manfaat produk tersebut. Deskripsi ini memberikan pemahaman mendalam kepada pengguna sehingga mereka dapat membuat keputusan pembelian yang lebih terinformasi.



Gambar 4. 9 Halaman Keranjang

Pada Gambar 4.9, terlihat halaman keranjang dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Halaman ini menampilkan informasi mengenai produk yang telah dimasukkan ke dalam keranjang. Pelanggan dapat melihat gambar produk, nama produk, harga, jumlah produk yang dimasukkan, dan total harga dari semua produk yang ada di keranjang.

Di bagian kiri halaman, terdapat tombol "Lanjut Belanja" yang memungkinkan pelanggan untuk melanjutkan pencarian atau pembelian produk lainnya. Sedangkan di bagian kanan, terdapat tombol *refresh*.

Pada bagian bawah halaman, terdapat *card* yang memberikan ringkasan tentang total produk yang dimasukkan ke dalam keranjang beserta total harga keseluruhan. Di sini juga terdapat tombol "Lanjut ke Pembayaran" yang memungkinkan pelanggan untuk melanjutkan proses *checkout* jika mereka sudah selesai berbelanja dan ingin melakukan pembayaran.





Billing Details

Full Name*

Province*

=== Choose ===

City*

=== Choose ===

Address*

Postcode / ZIP*

Phone*

Email*

Order notes*

Silahkan Transfer ke Rekening dibawah ini*



Eko Sujarwo
 BRI:042901041178507

Bukti pembayaran*

Drag files here or

Browse

* File pembayaran harus diunggah.

Your Order

Products	Total
etalase prasmanan A1 (1 x 2100000)	Rp 2.100.000
Total	Rp 2.100.000

CHECKOUT



Address: 60-49 Road 11378 New York
 Phone: +65 11.188.888
 Email: hello@colorlib.com

Copyright © 2024 All rights reserved | This template is made with ♥ by Colorlib

Media Sosial

Berikut merupakan media sosial kami :






Gambar 4. 10 Halaman *Checkout*

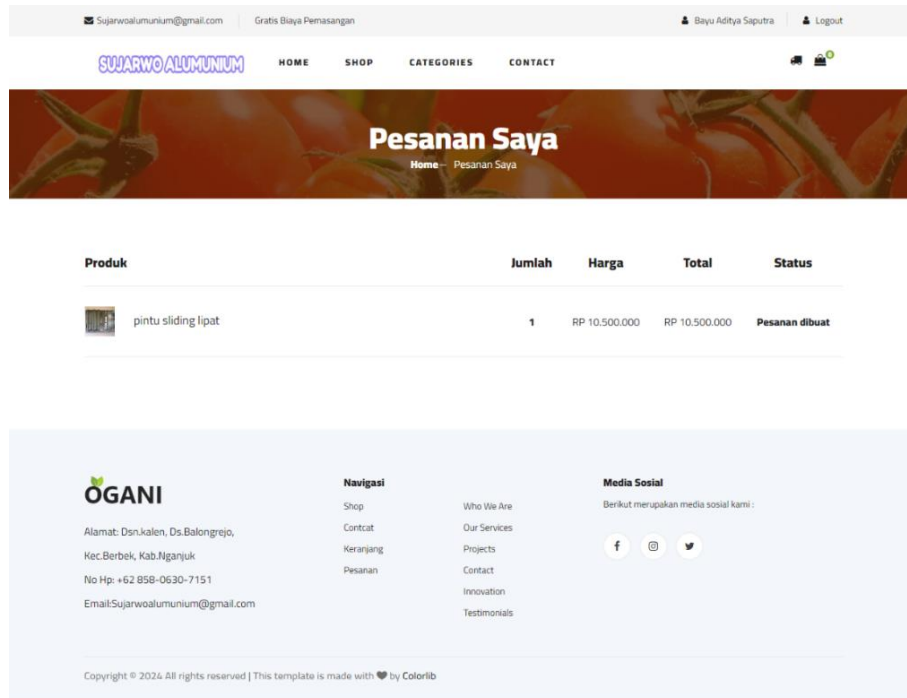
Pada Gambar 4.10, terlihat halaman *checkout* dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Halaman ini merupakan langkah penting dalam proses pembelian di *platform* tersebut.

Di halaman *checkout* ini, pelanggan akan diminta untuk mengisi beberapa informasi wajib sebelum melanjutkan pembelian. Informasi yang harus diisi

meliputi: Provinsi, Kota, Alamat lengkap, Kode pos, Nomor telepon, Catatan pesanan (*order notes*), Bukti pembayaran (*upload*).

Selain itu, di bagian kanan halaman terdapat sebuah *card* yang menampilkan ringkasan pesanan. *Card* ini akan menampilkan informasi mengenai nama produk yang dipesan, jumlah produk, harga produk, biaya pengiriman, dan total pembayaran.

Setelah pelanggan mengisi formulir dengan lengkap dan mengunggah bukti pembayaran, mereka dapat menekan tombol "*Checkout*" untuk melanjutkan proses pembelian. Dengan demikian, halaman *checkout* ini memastikan bahwa pelanggan memberikan informasi yang diperlukan dan memahami rincian pesanan mereka sebelum melakukan pembayaran.



Gambar 4. 11 Halaman Pesanan Saya

Pada Gambar 4.11, terlihat halaman pesanan dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Setelah pelanggan menyelesaikan proses *checkout*, mereka akan diarahkan ke halaman pesanan saya. Di sini, pelanggan dapat melihat daftar pesanan yang telah mereka buat, lengkap dengan gambar produk, nama produk, jumlah, harga, total, dan status pesanan. Status pesanan dapat berupa beberapa kondisi, seperti:

1. Pesanan dibuat: Pesanan telah dibuat tetapi belum diproses.
2. Pesanan diterima: Pesanan telah diterima oleh sistem dan sedang dalam proses.
3. Pesanan dikirim: Pesanan telah dikirim kepada pelanggan.
4. Pesanan diselesaikan: Pesanan telah selesai dan diterima oleh pelanggan.
5. Pesanan dibatalkan: Pesanan telah dibatalkan oleh pelanggan atau *admin*.

Sujarwo Aluminium

Dsn.kalen, Ds.Balongrejo, Kec.Berbek, Kab.Nganjuk

No Order	INV/20240402/IV/II/00001	
Tujuan	JAWA TIMUR	
Tanggal	2024-04-02 : 15:10:19	
Nama Product	Harga	Total
1x pintu	Rp 10,500,000	Rp 10,500,000
Total Produk Rp 10,500,000		
Pengiriman		Rp 0
Sub Total		Rp 10,500,000

Terimakasih

Silahkan berkunjung kembali

Gambar 4. 12 Halaman Struk Pembayaran

Pada Gambar 4.12, terlihat halaman struk pembayaran dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Setelah pelanggan masuk ke halaman pesanan saya dan memilih pesanan tertentu, mereka akan diarahkan ke halaman struk pembayaran ini.

Di halaman ini, pelanggan akan mendapatkan rincian dari pesanan yang telah dipesan. Informasi yang ditampilkan mencakup detail produk yang dibeli, jumlahnya, harga per *item*, dan total harga.

Halaman struk pembayaran ini memberikan pelanggan gambaran yang jelas tentang apa yang mereka beli dan biaya yang terkait dengan pesanan mereka, membantu mereka untuk *memverifikasi* transaksi dan memastikan keakuratannya.

Sujarwoaluminium@gmail.com

Gratis Biaya Pemasangan

Bayu Aditya Saputra

Logout

SUJARWO ALUMINIUM

HOME SHOP CATEGORIES CONTACT

SUJARWO ALUMINIUM

Phone

+62 858-0630-7151

Address

Dsn.kalen, Ds.Balongrejo, Kec.Berbek, Kab.Nganjuk

Open time

10.00 am to 09.00 pm

Email

Sujarwoaluminium@gmail.com

7°38'07.0"S 111°52'41.1"E

Patihan, Balongrejo, Berbek, Nganjuk Regency, East Java 64473

View larger map

Nganjuk

Phone: +62 858-0630-7151

Dsn.kalen, Ds.Balongrejo, Kec.Berbek, Kab.Nganjuk

Barokah Bar

Barokah Bar

Barokah Bar

Leave Message

Your name

Your Email

Your number

Your message

SEND MESSAGE

OGANI

Alamat: Dsn.kalen, Ds.Balongrejo, Kec.Berbek, Kab.Nganjuk

No Hp: +62 858-0630-7151

Email:Sujarwoaluminium@gmail.com

Navigasi

Shop

Contact

Keranjang

Pesanan

Who We Are

Our Services

Projects

Contact

Innovation

Testimonials

Media Sosial

Berikut merupakan media sosial kami :

f

ig

tw

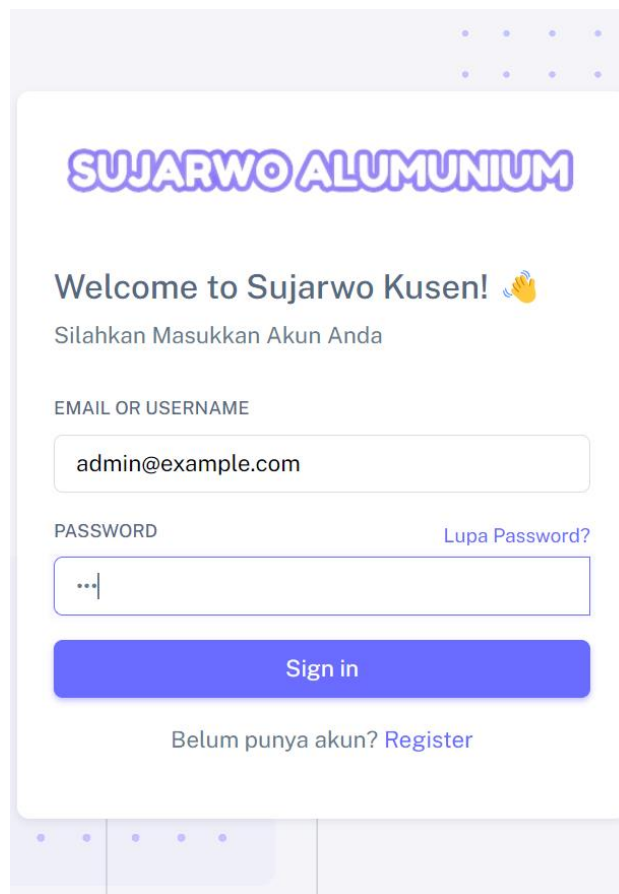
Copyright © 2024 All rights reserved | This template is made with ♥ by Colorlib

Gambar 4. 13 Halaman *Contact*

Pada Gambar 4.13, terlihat halaman kontak dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Halaman ini menyajikan informasi mengenai nomor

telepon, alamat, jam operasional, dan alamat email toko. Selain itu, terdapat pula peta lokasi yang memudahkan pengguna dalam menemukan letak fisik toko.

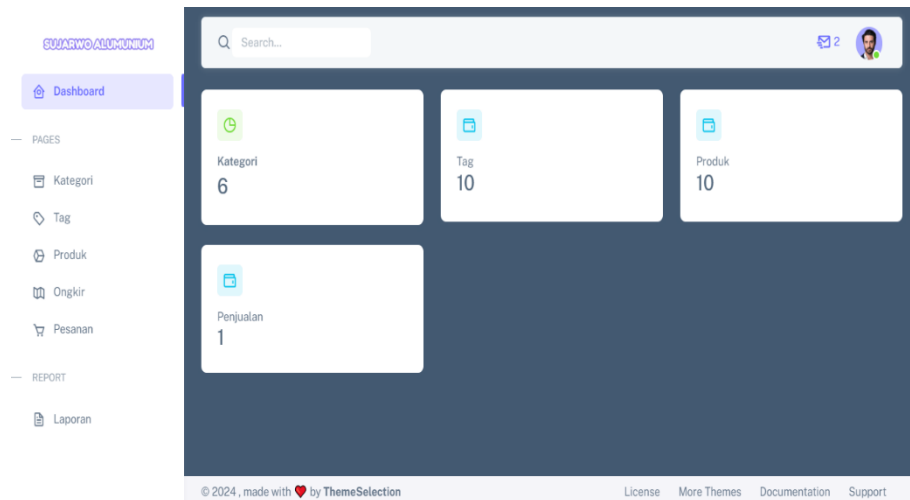
Di bagian bawah halaman, terdapat formulir kontak yang memungkinkan pelanggan untuk mengirimkan pesan kepada *admin* toko. Untuk melakukan pengiriman pesan, pelanggan diminta untuk mengisi nama, email, nomor telepon, dan pesan yang ingin disampaikan. Setelah mengisi formulir dengan lengkap, pengguna dapat mengklik tombol "*Send Message*" untuk mengirimkan pesan kepada *admin*. Halaman kontak ini memfasilitasi interaksi langsung antara pengguna dan *admin* toko.

The image shows a mobile app interface for 'SUJARWO ALUMINIUM'. At the top, the brand name is displayed in a stylized purple font. Below it, a welcome message 'Welcome to Sujarwo Kusen!' is followed by a hand icon. The prompt 'Silahkan Masukkan Akun Anda' (Please enter your account) is shown. There are two input fields: 'EMAIL OR USERNAME' with the text 'admin@example.com' and 'PASSWORD' with masked characters '...'. A 'Lupa Password?' link is next to the password field. A blue 'Sign in' button is below the fields. At the bottom, there is a link 'Belum punya akun? Register'.

Gambar 4. 14 Halaman *Login Admin*

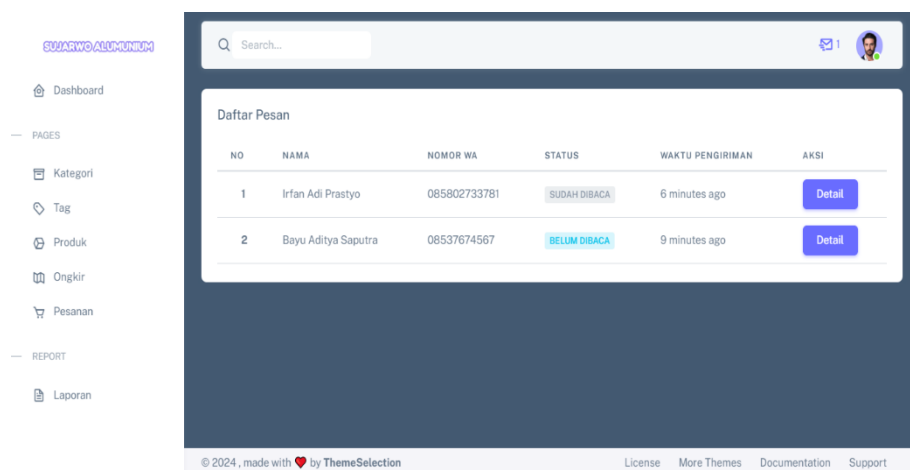
Pada Gambar 4.14, terlihat halaman *login* untuk *admin*, dihalaman ini *admin* diminta untuk memasukan *email* dan juga *password* lalu *admin* bisa

menekan tombol “*sign in*” sebelum *admin* masuk ke halaman *dashboard admin*.



Gambar 4. 15 Halaman *Dashboard Admin*

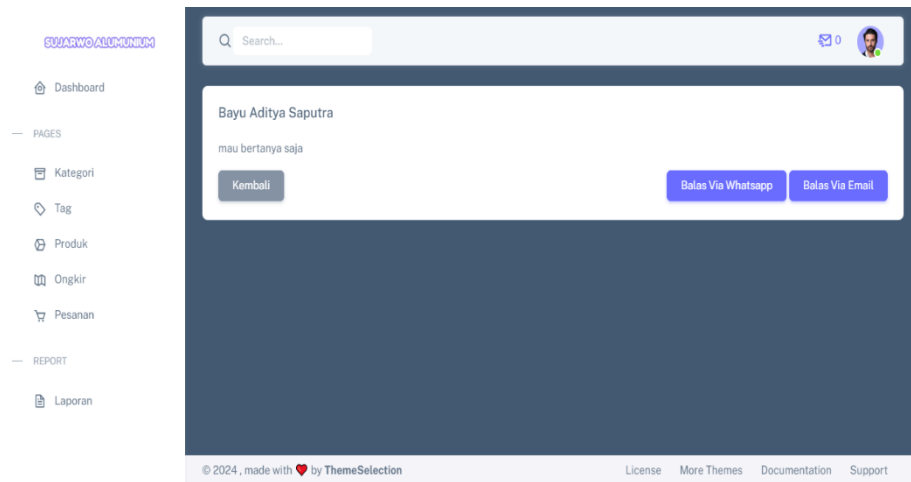
Pada Pada Gambar 4.15, terlihat halaman dashboard admin dari *Website E-Commerce Toko Sujarwo Aluminium*. *Dashboard* ini menyajikan informasi singkat mengenai jumlah kategori, *tag*, produk dan penjualan yang tersedia. Dengan tata letak yang sederhana, *admin* dapat dengan cepat mendapatkan gambaran tentang status terkini pada *website*.



Gambar 4. 16 Halaman Kontak Masuk

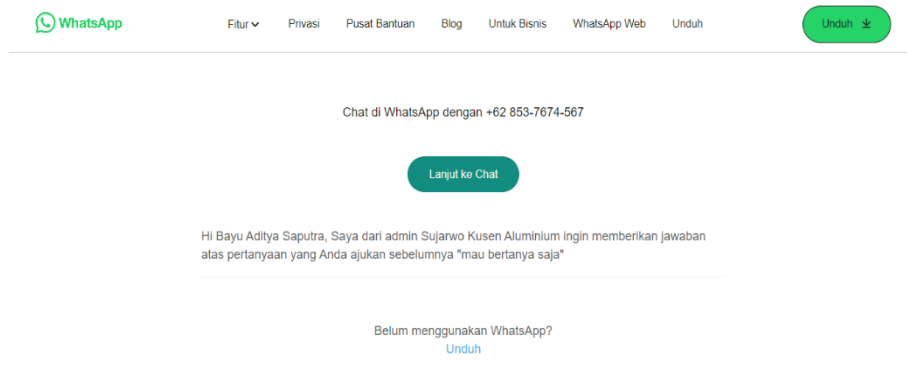
Pada Gambar 4.16, terdapat halaman kontak masuk. Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar pesan yang dikirim oleh pelanggan melalui fitur "*Contact*". Daftar pesan ini mencakup informasi seperti nama, nomor *WhatsApp*,

status, waktu pengiriman, dan opsi aksi "Detail". Jika tombol "Detail" ditekan, *admin* akan diarahkan ke halaman detail pesan untuk informasi lebih lanjut.



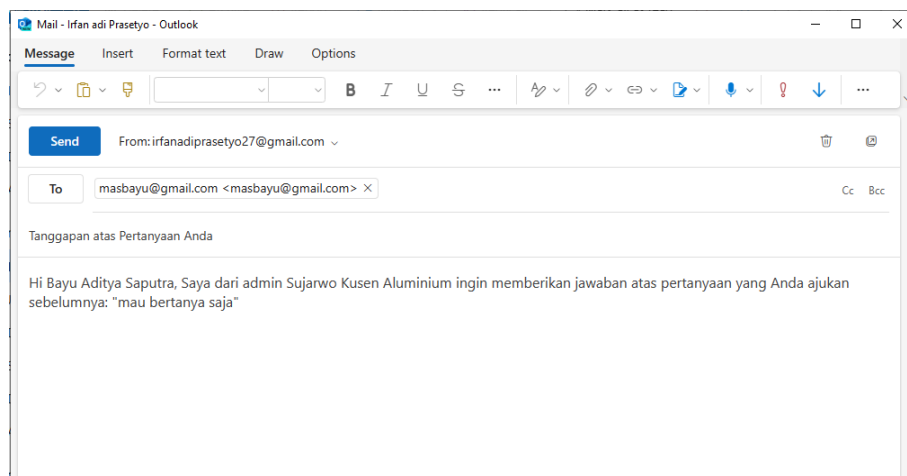
Gambar 4. 17 Halaman Detail Pesan

Pada Gambar 4.17, halaman ini merupakan halaman detail pesan. Di halaman ini, akan ditampilkan nama pengirim dan isi pesan yang telah dikirim. Terdapat juga tiga tombol, yaitu "Back", "Balas *Via Whatsapp*" dan "Balas *Via Email*". Jika tombol "Kembali" diklik, maka *admin* akan kembali ke halaman kontak masuk. Sedangkan jika tombol "Balas *Via Whatsapp*" diklik, *admin* dapat membalas pesan melalui *WhatsApp*, dan jika tombol "Balas *Via Email*" diklik maka akan membalas melalui *email*.



Gambar 4. 18 Halaman *API Whatsapp*

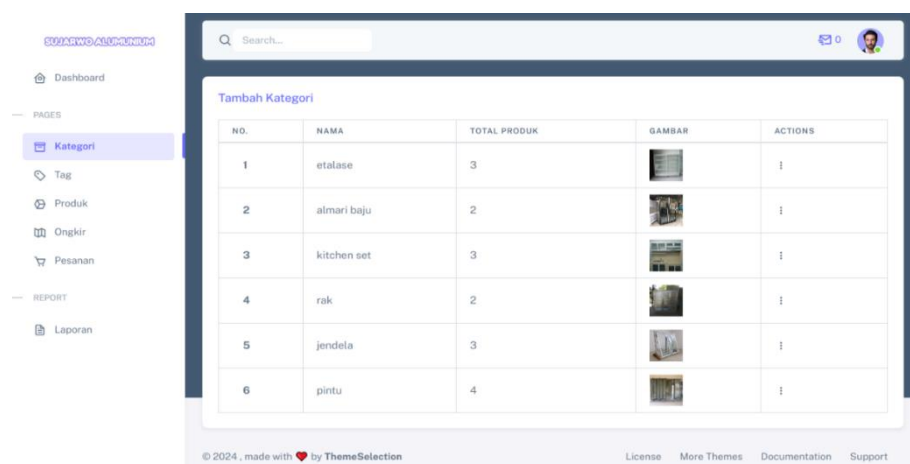
Pada Gambar 4.18, halaman ini dirancang untuk memfasilitasi *admin* dalam merespons pesan dengan menekan tombol "*Balas Via Whatsapp*". Ketika tombol ini ditekan, halaman akan menampilkan *API WhatsApp* yang secara otomatis mengarahkan ke nomor pengirim pesan. Hal ini memungkinkan *admin* untuk mengirim pesan tanpa perlu menyimpan nomornya terlebih dahulu. Dengan adanya fitur ini, proses berkomunikasi dengan pengirim pesan menjadi lebih efisien dan meminimalkan langkah-langkah tambahan seperti penyimpanan nomor secara manual.



Gambar 4. 19 Halaman *Balas Email*

Pada Gambar 4.19, halaman ini dirancang untuk memfasilitasi *admin* dalam merespons pesan dengan menekan tombol "*Balas Via Email*". Ketika

tombol ini ditekan, maka akan membuka *email* dan otomatis membuka *New Mail* yang langsung mengarahkan ke *email* pengirim pesan. Jadi, *admin* hanya perlu membalas pesan tanpa perlu mengisi alamat *email* pengirim, subjek *email*, dan kata pembuka. Hal ini memungkinkan *admin* untuk mengirim pesan tanpa perlu menambahkan alamat *email* terlebih dahulu. Dengan adanya fitur ini, proses berkomunikasi dengan pengirim pesan menjadi lebih efisien dan meminimalkan langkah-langkah tambahan seperti penyimpanan alamat *email* secara manual.



Gambar 4. 20 Halaman Kategori

Pada Gambar 4.20, ini adalah halaman kategori. Pada halaman ini, ditampilkan daftar kategori produk yang sudah dibuat. *Admin* juga memiliki kemampuan untuk membuat kategori baru. Pada tabel kategori, informasi yang ditampilkan mencakup nomor, nama kategori, total produk yang menggunakan kategori tersebut, gambar, dan *opsi* aksi.

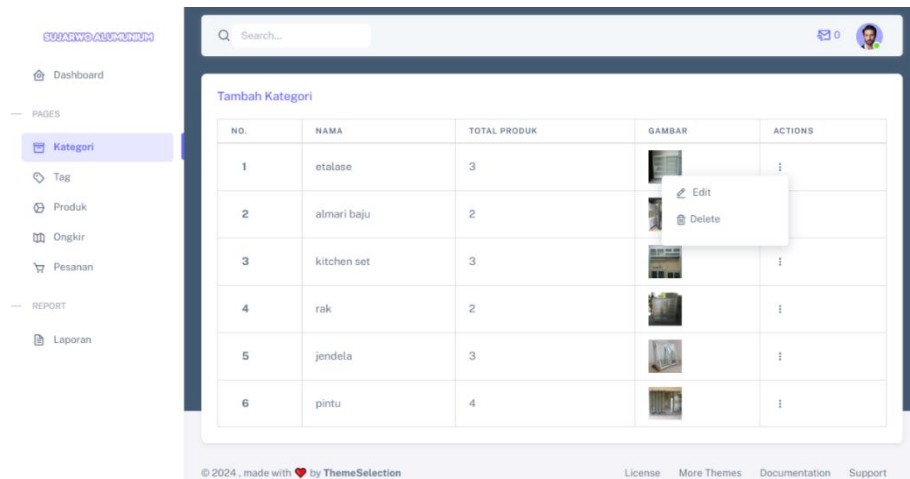
Dalam *opsi* aksi, terdapat beberapa pilihan seperti "*Edit*", dan "*Delete*". Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah mengelola dan menyusun kategori sesuai kebutuhan.

Gambar 4. 21 Halaman Tambah Kategori

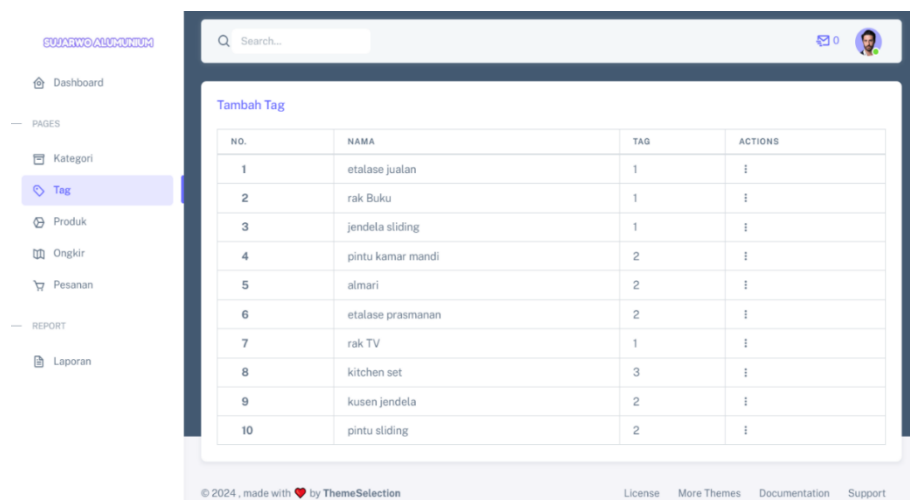
Pada Gambar 4.21, ini adalah halaman tambah kategori. Pada halaman ini, *admin* dapat dengan mudah membuat kategori baru melalui formulir yang disediakan. Untuk menambahkan kategori, *admin* hanya perlu mengisi informasi seperti nama kategori dan gambar kategori.

Gambar 4. 22 Halaman *Edit* Kategori

Pada Gambar 4.22, ini adalah halaman *edit* kategori, *admin* akan disajikan sebuah formulir yang sudah terisi. Dalam formulir tersebut, *admin* dapat melihat dan mengedit detail seperti nama dan gambar, dan pada bagian bawah terdapat tombol *submit*, yang jika di klik akan menyimpan perubahan.

Gambar 4. 23 Halaman *Delete* Kategori

Pada Gambar 4.23, ini adalah halaman *delete* kategori. Jika *admin* ingin menghapus kategori dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "oke" dan "Cancel". Jika tombol "Cancel" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman kategori. Sebaliknya, jika tombol "oke" dipilih, data kategori akan dihapus.

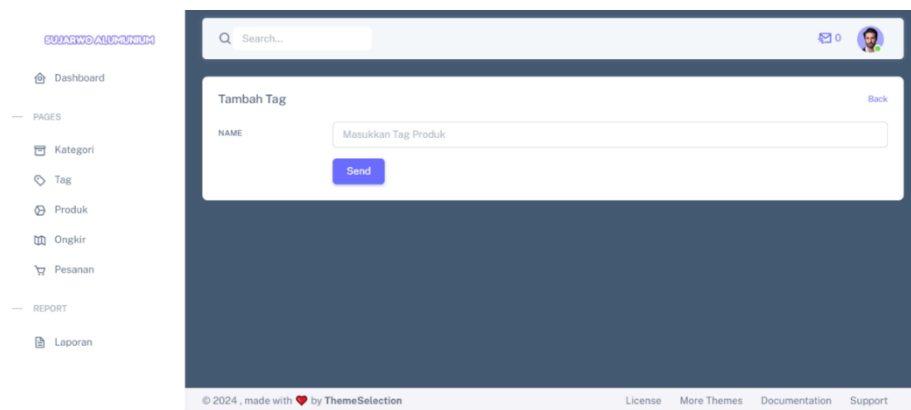
Gambar 4. 24 Halaman *Tag*

Pada Gambar 4.24, ini adalah halaman *tag*. Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar *tag* produk yang sudah dibuat. *Admin* juga mampu untuk membuat *tag* baru. Pada tabel *tag*, informasi yang ditampilkan mencakup nomor,

nama *tag*, total produk yang menggunakan *tag* tersebut, dan *opsi* aksi.

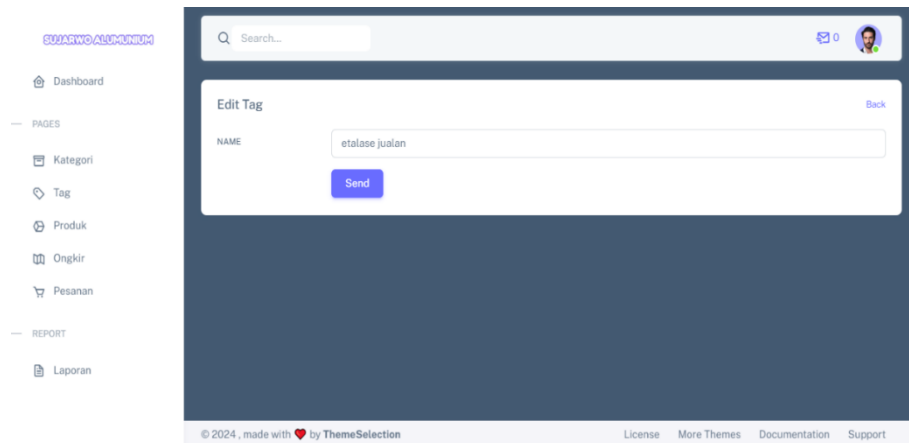
Dalam *opsi* aksi, terdapat beberapa pilihan seperti "*Edit*", dan "*Delete*".

Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah mengelola dan menyusun *tag* sesuai kebutuhan.

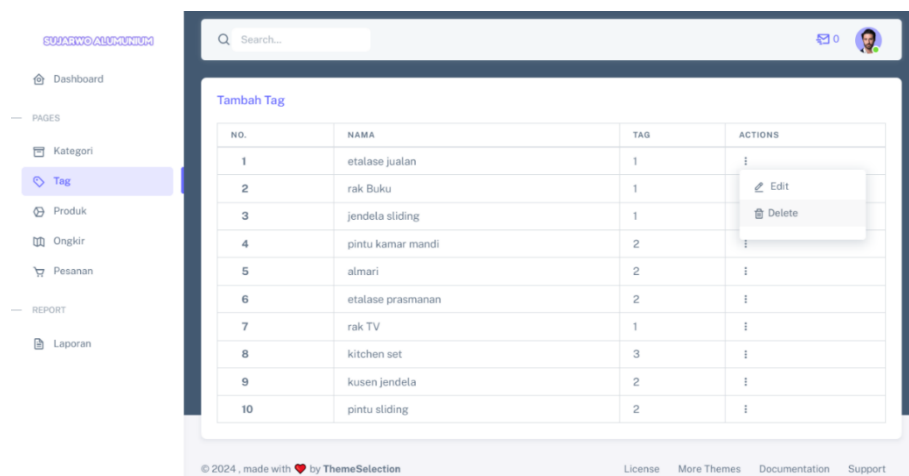


Gambar 4. 25 Halaman Tambah *Tag*

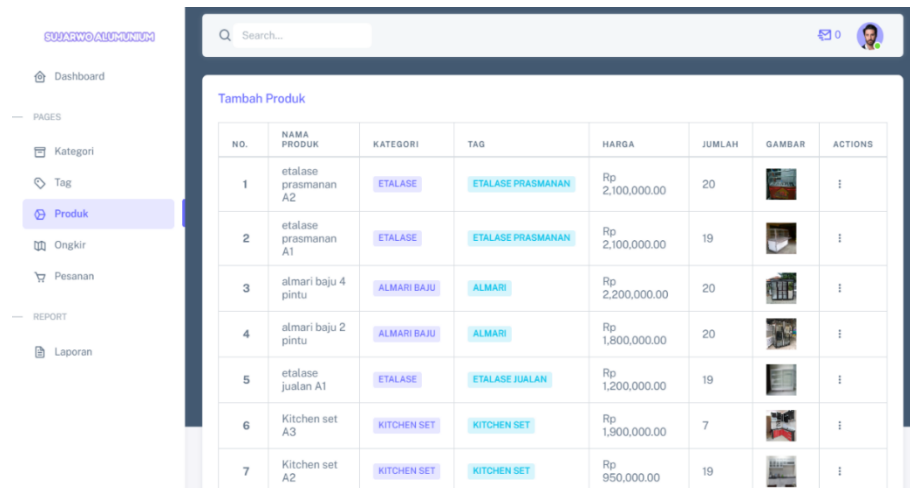
Pada Gambar 4.25, ini adalah halaman tambah *tag*. Pada halaman ini, *admin* dapat dengan mudah membuat *tag* baru melalui formulir yang disediakan. Untuk menambahkan *tag*, *admin* hanya perlu mengisi informasi seperti nama *tag* lalu menekan tombol *send*, maka *tag* akan tersimpan.

Gambar 4. 26 Halaman *Edit Tag*

Pada Gambar 4.26, ini adalah halaman *edit tag*. Pada halaman ini, *admin* akan disajikan sebuah formulir yang sudah terisi dan memberikan kesempatan untuk memodifikasi informasi *tag*. Dalam formulir tersebut, *admin* dapat melihat dan mengedit detail nama *tag*, dan pada bagian bawah terdapat tombol *send*, yang jika di klik akan menyimpan perubahan.

Gambar 4. 27 Halaman *Delete Tag*

Pada Gambar 4.27 halaman *delete tag*. Jika *admin* ingin menghapus *tag* dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "apakah kamu yakin ingin menghapus data ini". Lalu dibawah akan muncul tombol "oke" dan "delete".



NO.	NAMA PRODUK	KATEGORI	TAG	HARGA	JUMLAH	GAMBAR	ACTIONS
1	etalase prasmanan A2	ETALASE	ETALASE PRASMANAN	Rp 2,100,000.00	20		:
2	etalase prasmanan A1	ETALASE	ETALASE PRASMANAN	Rp 2,100,000.00	19		:
3	almari baju 4 pintu	ALMARI BAJU	ALMARI	Rp 2,200,000.00	20		:
4	almari baju 2 pintu	ALMARI BAJU	ALMARI	Rp 1,800,000.00	20		:
5	etalase jualan A1	ETALASE	ETALASE JUALAN	Rp 1,200,000.00	19		:
6	Kitchen set A3	KITCHEN SET	KITCHEN SET	Rp 1,900,000.00	7		:
7	Kitchen set A2	KITCHEN SET	KITCHEN SET	Rp 950,000.00	19		:

Gambar 4. 28 Halaman Produk

Pada Gambar 4.28, ini adalah halaman produk. Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar produk yang sudah dibuat. *Admin* juga mampu untuk membuat produk baru. Pada tabel produk, informasi yang ditampilkan mencakup nomor, nama produk, kategori produk, *tag* produk, harga, jumlah produk, gambar dan *opsi* aksi.

Dalam opsi aksi, terdapat beberapa pilihan seperti "*Edit* ", dan "*Delete*". Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah mengelola dan menyusun produk sesuai kebutuhan.

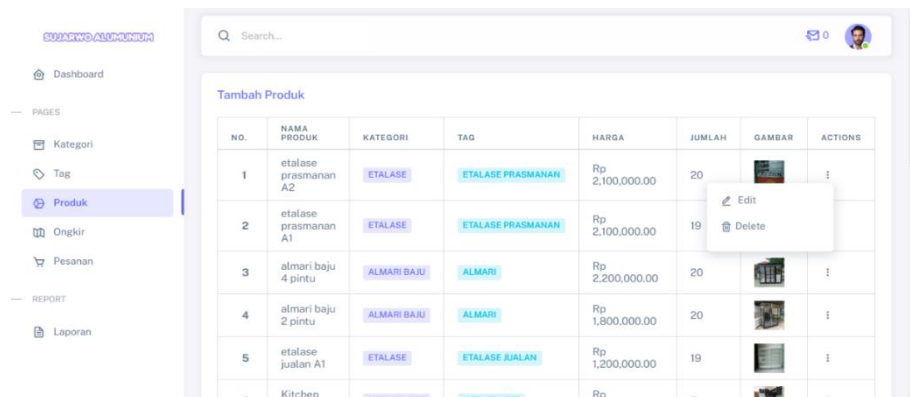
Gambar 4. 29 Halaman Tambah Produk

Pada Gambar 4.29, ini adalah halaman tambah produk. Pada halaman ini, *admin* dapat dengan mudah membuat produk baru melalui formulir yang disediakan. Untuk menambahkan produk, *admin* hanya perlu mengisi informasi seperti kategori, *tag*, nama, harga, jumlah, berat, deskripsi, detail dan gambar produk.

Gambar 4. 30 Halaman *Edit* Produk

Pada Gambar 4.30, ini adalah halaman *edit* produk. Pada halaman ini,

admin akan disajikan sebuah formulir yang sudah terisi dan memberikan kesempatan untuk memodifikasi informasi produk. Dalam formulir tersebut, *admin* dapat melihat dan mengedit kategori, *tag*, nama, harga, jumlah, berat, deskripsi, detail, gambar produk, dan pada bagian bawah terdapat tombol *send*, yang jika di klik akan menyimpan perubahan.



Gambar 4. 31 Halaman *Delete* Produk

Pada Gambar 4.31, ini adalah halaman *delete* produk. Jika *admin* ingin menghapus produk dan menekan tombol *delete* akan muncul notifikasi "Apakah kamu yakin ingin menghapus data ini?" pada bagian bawah akan terdapat dua tombol, yaitu "oke" dan "*Cancel*". Jika tombol "*Cancel*" dipilih, data tidak akan terhapus dan *admin* akan kembali ke halaman produk. Sebaliknya, jika tombol "oke" dipilih, data produk akan dihapus.

Gambar 4. 32 Halaman Ongkir

Pada Gambar 4.32, ini adalah halaman ongkir. Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar ongkir yang sudah dibuat. *Admin* hanya mampu untuk melakukan *edit* data saja. Pada tabel ongkir, informasi yang ditampilkan mencakup nomor, provinsi, tarif dan *opsi edit*. *admin* dapat dengan mudah mengelola dan menyusun ongkir sesuai kebutuhan.

SWARWO ALUMINIUM

Dashboard

PAGES

Kategori

Tag

Produk

Ongkir

Pesanan

REPORT

Laporan

Q Search...

0

Edit Ongkir

Back

PROVINSI

ACEH

TARIF

150000

Send

© 2024 , made with by ThemeSelection

License

More Themes

Documentation

Support

Gambar 4. 33 Halaman *Edit* Ongkir

Pada Gambar 4.33, ini adalah halaman *edit* ongkir., *admin* akan disajikan sebuah formulir yang sudah terisi dan memberikan kesempatan untuk memodifikasi informasi ongkir. Dalam formulir tersebut, *admin* dapat melihat

dan mengedit tarif saja, dan pada bagian bawah terdapat tombol *send*.

NO	CODE	NAME	PRODUK	STATUS	TOTAL	BILL
1	INV/20240521/V/X/XI/00003	lintang	pintu sliding lipat	PESANAN SELESAI	Rp. 21,115,000.00	link
2	INV/20240521/V/X/XI/00002	lintang	rak buku geser	PESANAN DIBATALKAN	Rp. 530,000.00	link
3	INV/20240521/V/X/XI/00001	lemi	pintu sliding lipat	PESANAN DITERIMA	Rp. 10,615,000.00	link
4	INV/20240520/V/X/XI/00002	admin	pintu sliding lipat	PESANAN DIBUAT	Rp. 10,500,000.00	link
5	INV/20240520/V/X/XI/00001	lemi	pintu sliding lipat	PESANAN DIBUAT	Rp. 10,630,000.00	link
6	INV/20240519/V/XIX/00003	bayu	Jendela sliding 2 daun	PESANAN SELESAI	Rp. 1,730,000.00	link
7	INV/20240519/V/XIX/00002	irfan adi prastyo	rak buku geser	PESANAN DIBATALKAN	Rp. 550,000.00	link
8	INV/20240519/V/XIX/00001	irfan adi prastyo	Jendela sliding 2 daun	PESANAN DIBUAT	Rp. 1,715,000.00	link

Gambar 4. 34 Halaman Pesanan

Pada Gambar 4.34, ini adalah halaman pesanan. Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar pesanan. *Admin* juga mampu untuk merubah status pembelian. Pada tabel pesanan, informasi yang ditampilkan mencakup nomor, *code* pesanan, nama pemesan, nama produk, status, total pesanan, *bill* untuk melihat bukti pembayaran dan *opsi* aksi.

Dalam *opsi* aksi, terdapat beberapa pilihan seperti "Pesanan diterima ", "Pesanan Dibatalkan", "Pesanan Dikirim", "Pesanan Selesai", dan "Cetak Struk ". Dengan adanya fitur ini, *admin* dapat dengan mudah mengelola dan menyusun pesanan sesuai kebutuhan.

Sujarwo Aluminium

Dsn.kalen, Ds.Balongrejo, Kec.Berbek, Kab.Nganjuk

Notes : gatau ya

No Order INV/20240403/IV/III/00001
 Tujuan LAMPUNG
 Tanggal 2024-04-03 : 02:22:12

Nama Product	Harga	Total
2x pintu	Rp 10,500,000	Rp 21,000,000
2x etalase	Rp 2,100,000	Rp 4,200,000
Total Produk		Rp 25,200,000
Pengiriman		Rp 0
Sub Total		Rp 25,200,000

Terimakasih

Silahkan berkunjung kembali

Gambar 4. 35 Halaman Struk *Admin*

Pada Gambar 4.35, terlihat halaman struk pembayaran dari *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium. Di halaman ini, *admin* akan menemukan rincian pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan. Informasi yang ditampilkan mencakup detail produk yang dibeli, jumlahnya, harga per item, *notes*, dan total harga. Halaman struk pembayaran ini memberikan *admin* gambaran yang jelas tentang apa yang beli dan biaya yang terkait dengan pesanan yang dibuat.

NO.	TANGGAL	NAMA PRODUK	JUMLAH	HARGA	STATUS	SUB TOTAL
1	2024-05-19	Jendela sliding 2 daun	1	1,600,000	Pesanan dibuat	1,715,000
2	2024-05-19	Jendela sliding 2 daun	1	1,600,000	Pesanan selesai	1,730,000
3	2024-05-20	pintu sliding lipat	1	10,500,000	Pesanan dibuat	10,630,000
4	2024-05-20	pintu sliding lipat	1	10,500,000	Pesanan dibuat	10,500,000
5	2024-05-21	pintu sliding lipat	1	10,500,000	Pesanan diterima	10,615,000
6	2024-05-21	pintu sliding lipat	2	10,500,000	Pesanan selesai	21,115,000
Total:						55,700,000

Gambar 4. 36 Halaman Laporan

Pada Gambar 4.36, ini adalah halaman laporan. Pada halaman ini, *admin* dapat melihat data pendapayan dan mampu untuk mencetak data tersebut dalam format PDF. *Admin* tidak memiliki akses untuk menambah, mengedit, atau menghapus data. Halaman ini juga dilengkapi dengan *filter* yang memungkinkan *admin* untuk menampilkan data pendapatan berdasarkan tanggal yang dapat disesuaikan.

4.2. Hasil Pengujian sistem

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* dilakukan dengan fokus terhadap proses masukan dan keluaran program, yang bertujuan untuk memastikan bahwa fungsionalitas program bekerja sesuai dengan yang diharapkan tanpa memperhatikan detail implementasi internalnya.

Tabel 4.1 menampilkan hasil pengujian *form login* pada *website e-commerce* toko Sujarwo Aluminium. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses *login* berjalan lancar dan aman bagi pelanggan.

Tabel 4. 1 Pengujian *Form Login*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ada salah satu <i>field</i> dari <i>form login</i> yang belum diisi kemudian di klik “Login”	<i>Email</i> : bayu@gmail.com <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “Please fill out this field”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field email</i> dan <i>password</i> diisi dengan data yang belum terdaftar lalu di klik tombol “Login”	<i>Email</i> : bayu@gmail.com <i>Password</i> : 123	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “These credentials do not match our records.”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	semua <i>field</i> pada <i>form login</i> diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Login”	<i>Email</i> : bayu@gmail.com <i>Password</i> : password	Sistem akan menerima akses akan di <i>redirect</i> kehalaman <i>dashboard</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.2 menampilkan hasil pengujian *form register* pada *website e-commerce* toko Sujarwo Aluminium. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses *register* berjalan lancar dan aman bagi pelanggan.

Tabel 4. 2 Pengujian *Form Register*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ada salah satu <i>field</i> dari <i>form register</i> yang belum diisi kemudian di klik “Register”	<i>Username</i> : Bayu <i>Email</i> : bayu@gmail.com <i>Password</i> : password Konfirmasi <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “Please fill out this field”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Jika <i>field email</i> diisi salah kemudian di klik “Register”	<i>Username</i> : Bayu <i>Email</i> : bayu <i>Password</i> : password Konfirmasi <i>Password</i> : password	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “Please include an '@' in the email address. 'bayu' is missing an '@'.”	Sesuai Harapan	Valid
3.	semua <i>field</i> pada <i>form register</i> diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Register”	<i>Username</i> : Bayu <i>Email</i> : bayu@gmail.com <i>Password</i> : password Konfirmasi <i>Password</i> : password	Sistem akan menerima akses akan di <i>redirect</i> kehalaman <i>dashboard</i>	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 4.3 menampilkan hasil pengujian *form reset password* pada *website e-commerce* toko Sujarwo Aluminium. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses *reset password* berjalan lancar dan aman bagi pelanggan.

Tabel 4. 3 Pengujian *Form Reset Password*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field email</i> dari <i>form reset password</i> yang belum diisi kemudian di klik “Kirim <i>link reset password</i> ”	<i>Email</i> : (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field email</i> diisi dengan data yang belum terdaftar, kemudian di klik “Kirim <i>link reset password</i> ”	<i>Email</i> : haha@gmail.com	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>We can't find a user with that email address.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	jika <i>field email</i> diisi dengan data terdaftar, kemudian di klik “Kirim <i>link reset password</i> ”	<i>Email</i> : bayu@gmail.com	Sistem akan menerima akses dan akan mendapat pesan “ <i>We have emailed your password reset link!</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.4 menampilkan hasil pengujian *form reset password* pada *website e-commerce* toko Sujarwo Aluminium. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses *reset password* berjalan lancar dan aman bagi pelanggan.

Tabel 4. 4 Pengujian *Form Reset Password*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ada salah satu <i>field</i> dari <i>form reset password</i> yang belum diisi kemudian di klik “reset password”	<i>Email</i> : bayu@gmail.com <i>Password</i> : Nganjuk2024 Konfirmasi <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “Please fill out this field”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Jika <i>field</i> konfirmasi <i>password</i> diisi dengan salah, kemudian di klik “reset password”	<i>Email</i> : bayu@gmail.com <i>Password</i> : Nganjuk2024 Konfirmasi <i>Password</i> : 11111111	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “The password confirmation does not match.”	Sesuai Harapan	Valid
3.	jika <i>field</i> email pada <i>form reset password</i> diisi dengan data terdaftar, kemudian di klik “Kirim link reset password”	<i>Email</i> : bayu@gmail.com <i>Password</i> : Nganjuk2024 Konfirmasi <i>Password</i> : Nganjuk2024	Sistem akan menerima akses dan akan di <i>redirect</i> kehalaman <i>dashbaord</i> .	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 4.5 menampilkan hasil pengujian *form Checkout* pada *website e-commerce* toko Sujarwo Aluminium. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses *Checkout* berjalan lancar dan aman bagi pelanggan.

Tabel 4. 5 Pengujian *Form Checkout*

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> province dari <i>form checkout</i> yang belum diisi kemudian di klik “Kirim Pesan”	<i>Full Name</i> : Bayu <i>Province</i> : (kosong) <i>City</i> : nganjuk <i>Address</i> : brebek <i>Post code</i> : 64293 <i>Phone</i> : 085802733781 <i>Email</i> : masbayu583@gmail.com <i>Order notes</i> : hati hati ya Bukti pembayaran : gambar.jpg	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “Please select an item in the list”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field</i> phone dari <i>form checkout</i> yang belum diisi kemudian di klik “Kirim Pesan”	<i>Full Name</i> : Bayu <i>Province</i> : jawa timur <i>City</i> : nganjuk <i>Address</i> : brebek <i>Post code</i> : 64293 <i>Phone</i> : (kosong) <i>Email</i> : masbayu583@gmail.com <i>Order notes</i> : hati hati ya Bukti pembayaran : gambar.jpg	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “Please fill out this field”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	semua <i>field</i> pada <i>form checkout</i> diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Kirim Pesan”	<i>Full Name</i> : Bayu <i>Province</i> : jawa timur <i>City</i> : nganjuk <i>Address</i> : brebek <i>Post code</i> : 64293 <i>Phone</i> : 085802733781 <i>Email</i> : masbayu583@gmail.com <i>Order notes</i> : hati hati ya Bukti pembayaran : gambar.jpg	Sistem akan menerima akses dan akan di <i>redirect</i> kehalaman pesanan saya	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.6 menampilkan hasil pengujian *form Contact* pada *website e-commerce* toko Sujarwo Aluminium. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses mengajukan pertanyaan berjalan lancar dan aman bagi pelanggan.

Tabel 4. 6 Pengujian *Form Contact*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ada salah satu <i>field</i> dari <i>form contact us</i> yang belum diisi kemudian di klik “Kirim Pesan”	Nama : Bayu <i>Email</i> : bayu@gmail.com No. <i>Whatsapp</i> : 085802733781 Pesan : (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please fill out this field</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field email</i> diisi salah kemudian di klik “Kirim Pesan”	Nama : Bayu <i>Email</i> : bayugmail.com No. <i>Whatsapp</i> : 085802733781 Pesan : (kosong)	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>Please include an '@' in the email address. 'bayugmail.com' is missing an '@'.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	semua <i>field</i> pada <i>form contact us</i> diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Kirim Pesan”	Nama : Bayu <i>Email</i> : bayu@gmail.com No. <i>Whatsapp</i> : 085802733781 Pesan : saya mau bertanya	Sistem akan menerima akses dan kembali ke halaman <i>contact us</i> dengan pesan “Pesan Anda berhasil dikirim dan disimpan. Terima kasih!”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.7 menampilkan hasil pengujian *form* kategori pada *website e-commerce* toko Sujarwo Aluminium. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses menambahkan kategori produk berjalan lancar dan aman bagi pelanggan.

Tabel 4. 7 Pengujian *Form* Kategori

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> nama dari <i>form</i> kategori belum diisi kemudian di klik “Save”	Nama : kosong Gambar : gambar.jpg	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The name field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field</i> gambar dari <i>form</i> kategori belum diisi kemudian di klik “Save”	Nama : Pintu Gambar : (kosong)	Sistem akan menerima akses dan kembali ke halaman kategori dengan pesan “ <i>Success created</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	semua <i>field</i> pada <i>form</i> kategori diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Save”	Nama : Pintu Gambar : (kosong)	Sistem akan menerima akses dan kembali ke halaman kategori dengan pesan “ <i>Success created</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.8 menampilkan hasil pengujian *form Tag* pada *website e-commerce* toko Sujarwo Aluminium. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses menambahkan *Tag* produk berjalan lancar dan aman bagi pelanggan.

Tabel 4. 8 Pengujian Halaman *Tag*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> nama dari <i>form</i> tag belum diisi kemudian di klik “Send”	Nama : kosong	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The name field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	semua <i>field</i> pada <i>form</i> kategori diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Send”	Nama : Pintu Gambar : (kosong)	Sistem akan menerima akses dan kembali ke halaman tag dengan pesan “ <i>Success created</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Tabel 4.9 menampilkan hasil pengujian *form* produk pada *website e-commerce* toko Sujarwo Aluminium. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses menambahkan produk berjalan lancar dan aman bagi pelanggan.

Tabel 4. 9 Pengujian *Form* Produk

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Jika <i>field</i> nama dari <i>form</i> produk belum diisi kemudian di klik “Send”	Kategori : Pintu Tag : Pintu <i>Sliding</i> Nama : (kosong) Harga : 25.000 Jumlah : 10 Berat : 24 Deskripsi : deskripsi Detail : detail Gambar : gambar.jpg	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The name field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Jika <i>field</i> tag dari <i>form</i> produk belum diisi kemudian di klik “Send”	Kategori : Pintu Tag : (kosong) Nama : Pintu <i>Sliding</i> 1 Harga : 25.000 Jumlah : 10 Berat : 24 Deskripsi : deskripsi Detail : detail Gambar : gambar.jpg	Sistem akan Menolak akses dan akan menampilkan pesan “ <i>The tags field is required.</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	semua <i>field</i> pada <i>form</i> produk diisi semua dan benar kemudian di klik tombol “Send”	Kategori : Pintu Tag : pintu <i>sliding</i> Nama : Pintu <i>Sliding</i> 1 Harga : 25.000 Jumlah : 10 Berat : 24 Deskripsi : deskripsi Detail : detail Gambar : gambar.jpg	Sistem akan menerima akses dan kembali ke halaman kategori dengan pesan “ <i>Success created</i> ”	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

4.3. Hasil Pengujian data

Pengujian kali ini menggunakan perhitungan Validitas dan Reliabilitas dan *software* SPSS untuk mengevaluasi pendapat responden mengenai manfaat dan efisiensi penggunaan *Website E-Commerce* pada Toko Sujarwo Aluminium.

Dengan demikian, dapat diidentifikasi pandangan yang beragam tentang manfaat dan efisiensi *Website E-Commerce* pada Toko Sujarwo Aluminium dari sudut pandang pelanggan dan juga pemilik toko.

4.3.1 Hasil Pengujian *Kuesioner Terhadap Pelanggan*

Kriteria pengujian adalah membandingkan nilai *Correlation* (rh) dengan nilai tabel *Product moment* (rt). Dengan jumlah sampel (n) sebanyak 33, maka derajat kebebasan (df) adalah $33-2 = 31$. Selanjutnya, r tabel diperoleh dari tabel r, dengan menggunakan taraf nyata 5% (0,05), yang memiliki nilai r tabel sebesar 0,3440.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	R-tabel	R-hitung	Signifikasi	Keterangan
X1	0.3440	0.716	0.000	<i>Valid</i>
X2	0.3440	0.813	0.000	<i>Valid</i>
X3	0.3440	0.747	0.000	<i>Valid</i>
X4	0.3440	0.695	0.000	<i>Valid</i>
X5	0.3440	0.735	0.000	<i>Valid</i>
X6	0.3440	0.675	0.000	<i>Valid</i>
X7	0.3440	0.847	0.000	<i>Valid</i>
X8	0.3440	0.634	0.000	<i>Valid</i>
X9	0.3440	0.669	0.000	<i>Valid</i>

Dari Tabel di atas Semua pertanyaan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0.3440) dan nilai signifikansi kurang dari 0.05, yang berarti semua pertanyaan *valid*.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.772	10

Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.772 menunjukkan bahwa pertanyaan yang ditanyakan kepada responden dalam penelitian ini reliabel, dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0.05, yang menandakan bahwa data yang diperoleh dapat diandalkan.

Berdasarkan hasil pengujian validitas dan reliabilitas penggunaan simulasi *website e-commerce* di Toko Sujarwo Aluminium menunjukkan bahwa semua pertanyaan yang diuji dinyatakan *valid* dan reliabel.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan simulasi *website e-commerce* di Toko Sujarwo Aluminium efektif dalam mempermudah proses transaksi pembelian produk aluminium. Validitas dan reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan dapat diandalkan dalam mengukur efisiensi dan kemudahan yang dirasakan oleh pelanggan. *Website* ini tidak hanya meningkatkan efisiensi penjualan tetapi juga mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi produk dan melakukan transaksi secara *online*, dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya.

4.3.2 Perbandingan Metode Lama dan Metode baru

Perbandingan dilakukan dengan cara membandingkan metode yang lama dengan metode baru setelah terbentuknya *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium yang dilakukan oleh pelanggan dan juga Bapak Eko Sujarwo. Dengan begitu dapat mengambil kesimpulan metode mana yang lebih cocok untuk digunakan.

Tabel 4. 12 Perbandingan Metode Lama Dan Baru

Metode Lama	Metode Baru
Pelanggan harus datang langsung ketempat atau melalui telepon untuk menanyakan produk	Pelanggan hanya perlu membuka <i>website</i> dan melihat produk yang ada
Pelanggan harus datang langsung ketempat atau melalui telepon untuk melakukan pemesanan	Pelanggan bisa langsung memesan produk melalui <i>website</i>

Dalam perbandingan tersebut, penggunaan metode lama memerlukan waktu sekitar 2-4 jam, sedangkan metode baru hanya memerlukan waktu kurang dari kurang dari 1 jam. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode baru dapat mengefisiensikan sebanyak 50%-75% waktu yang dibutuhkan oleh Toko Sujarwo Aluminium untuk melakukan transaksi penjualan dengan pelanggan. Sebagai hasilnya, pelanggan dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai produk, dan juga melakukan transaksi pembelian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

pembuatan simulasi *website e-commerce* untuk Toko Sujarwo Aluminium merupakan solusi yang efektif dalam meningkatkan efisiensi penjualan dan kemudahan akses informasi bagi pelanggan. Dengan adanya *platform online* ini,

1. proses penjualan menjadi lebih efisien karena pelanggan tidak perlu lagi datang langsung ke toko atau menghubungi melalui telepon.
2. informasi mengenai produk, harga, dan bahan baku dapat dengan mudah diakses melalui *website*, sehingga pelanggan dapat membuat keputusan pembelian dengan lebih baik dan cepat.

Solusi ini menunjukkan peningkatan efisiensi sebanyak 50%-75%. Selain itu dengan adanya *website e-commerce* ini memungkinkan Toko Sujarwo Aluminium untuk mengelola bisnis mereka secara mandiri tanpa tergantung pada *platform* pihak ketiga, selain itu dapat memperkuat reputasi merek dan kontrol penuh atas operasional bisnis.

5.2. Saran

Penelitian ini masih memiliki ruang untuk perbaikan, oleh karena itu beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yaitu, menambah fitur lacak paket, fitur *checkbox*, fitur beli sekarang, fitur *chat realtime*, fitur validasi produk duplikat, fitur hapus produk selesai, dan fitur *session*. Dengan mengintegrasikan fitur-fitur ini, Simulasi *Website E-Commerce* Toko Sujarwo Aluminium akan menjadi lebih lengkap dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pelanggan maupun penjual dalam melakukan transaksi penjualan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, W. (2013). **Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny).** *Prosiding Snst.*
- Abdulloh, R. (2018). **7 In Pemrograman Web Tingkat Lanjut.** Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Alpina, D., & Witriyono, H. (2022). **Pemanfaatan Framewrok Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web.** *Jurnal Media Infotama.*
- Bahari, K., & Indra, W. (2020). **Perancangan Website Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri 002 Meral Barat Karimun Menggunakan Php & Mysql.** *Jurnal Tikar.*
- Darma, B. (2021). **Statistika Penelitian Menggunakan Spss.** Jakarta: Guepedia.
- Dwanoko, Y. S. (2016). **Implementasi Software Development Life Cycle (Sdlc) Dalam Penerapan Pembangunan Aplikasi Perangkat Lunak.** *Jurnal Teknologi Informasi.*
- Handika, I. G., & Purbasari, A. (2018). **Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website.** *Konfensi Nasional Sistem Informasi.*
- Iqbal, M., Tullah, R., & Michael. (2022). **Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Usaha Kecil Menengah (Ukm).** *Ajcsr [Academic Journal Of Computer Science Research].*

- Kozinets, R., Valck, K., Wojnicki, A., & Wilner, S. J. (2010). **Networked Narratives: Understanding Word-Of-Mouth Marketing In Online Communities.** *Journal Of Marketing* .
- Kristianingrum, V., & Al-Fadillah, M. F. (2022). **Perancangan Website E-Commerce Penjualan Ikan Cupang.** *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Informatika (Jbmi)*.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). **Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma.** *jurnaldigit*.
- Munif, A. (2013). **Basis Data.** Jakarta: Katalog Dalam Terbitan (Kdt).
- Rahmawati, F. F., Nugroho, R. C., & Zaidiah, A. (2020). **Perancangan Desain User Interface Lost And Found.** *Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (Senamika)*.
- Riyadi, A. S., & Supriatna, A. D. (2012). **Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Subsistem Guru Di Sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 Rancabango.** *Jurnal Algoritma*.
- Rosa, & Shalahuddin. (2014). **Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek.** Bandung: Informatika .
- Rossa, & Shalahuddin. (2018). **Rekayasa Perangkat Lunak Struktur Dan Berorientasi Objek** . Bandung: Informatika.
- Salamah, U. G. (2021). **Tutorial Visual Studio Code.** Jakarta: Media Sains Indonesia.

- Susilo, G. A., Iriani, A., & Somya, R. (2012). **Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Menggunakan Framework Codeigniter**. *Program Studi Teknik Informatika Fti-Uksw*.
- Sugiyono. (2013). **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D**. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D**. Bandung: Alfabeta.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). **Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja**. *Jurnal Ilmiah Matrik Universitas Bina Darma*.
- Wardani, R. M., & Meyliana, A. (2018). **Perancangan Website Sebagai Media Penjualan Online Kain Shibori**. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*.
- Wong, J. (2010). **Internet Marketing For Beginners**. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Yudhanto, Y., & Prasetyo, A. H. (2018). **Panduan Mudah Belajar Framework Laravel**. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.