

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KUE  
BERBASIS WEB PADA TOKO SANGHAI BAKERY  
JAKARTA**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III

**PRISKA STEVANE**

**NIM : 12140976**

**Program Studi Manajemen Informatika**

**AMIK BSI Jakarta**

**Jakarta**

**2017**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Priska Stevane  
NIM : 12140976  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Perguruan Tinggi : AMIK BSI Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul : **"Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Sanghai Bakery Jakarta"** adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa tugas akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **AMIK BSI Jakarta** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 10 Juli 2017  
Yang menyatakan,

  
  
**Priska Stevane**

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Priska Stevane  
NIM : 12140976  
Program Studi : AMIK Bina Sarana Informatika  
Perguruan Tinggi : Manajemen Informatika

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul : **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Sanghai Bakery Jakarta”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini pihak AMIK BSI Jakarta berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak AMIK BSI Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 10 Juli 2017

Yang menandatangani,

  
  
Priska Stevane

## PERSETIJJUAN DAN PENGESAHAN TIJGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

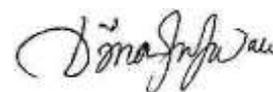
Nama : PRISKA S1EVANE  
NIM : 12140976  
Program Studi : MANAJEMEN INFORMATIKA  
Jenjang : DIPLOMA TIGA  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Sanghai Bakery Jakarta

Telah dipertahankan pada periode 2017-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh AHLJ MADYA (A.Md) pada Program DIPLOMA.TIGA Program Studi Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika.

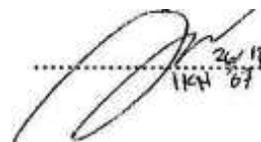
Jakarta, 26 Juli 2017

### PEMBIMBING TOGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Dinar Ajeng Kristiyanti, S.Kom,  
: M.Kom



Asisten Pembimbing : Ishak Komarudin, M.Kom



### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Amrin, S.Si, M.Kom



Penguji II : Sari Masshitah, S.Kom., MMSI



LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR  
AKADEMI BINA SARANA INFORMATIKA

- NIM : 12140976
- Nama Lengkap : Priska Stevane
- Dosen Pembimbing : Dinar Ajeng Kristiyanti M.Kom
- Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Sanghai Bakery Jakarta

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	06 Apr 17	Bimbingan Perdana + Pengajuan Judul TA	<i>Dinar</i>
2.	10 Apr 17	Acc judul TA + Pengajuan Bab I Pendahuluan	<i>Dinar</i>
3.	10 Mei 17	Acc Bab I Pendahuluan + Pengajuan Bab II Landasan Teori	<i>Dinar</i>
4.	17 Mei 17	Acc Bab II Landasan Teori+Pengajuan Bab III s/d ERD	<i>Dinar</i>
5.	07 Juni 17	Pengajuan Bab III Pembahasan + Demo Program	<i>Dinar</i>
6.	21 Juni 17	Acc Bab III Pembahasan + Pengajuan Bab IV Penutup	<i>Dinar</i>
7.	07 Juli 17	Acc Bab IV Penutup + Pemeriksaan Keseluruhan TA	<i>Dinar</i>
8.	10 Juli 17	Acc Keseluruhan TA + Acc Cover TA	<i>Dinar</i>

Catatan untuk Dosen Pembimbing.  
Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 06 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 10 Juli 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Kali Bimbingan

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing  
*Dinar Ajeng Kristiyanti*  
(Dinar Ajeng Kristiyanti M.Kom)



## LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

AMIK BSI JAKARTA

- NIM : 12140976
- Nama Lengkap : Priska Stevane
- Dosen Pembimbing : Ishak Komarudin M.Kom
- Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Sanghai Bakery Jakarta

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	06 Apr 17	Bimbingan Perdana + Pengajuan Judul TA	
2.	10 Apr 17	Acc judul TA + Pengajuan Bab I Pendahuluan	
3.	21 Apr 17	Pengajuan Bab I Ruang Lingkup	
4.	10 Mei 17	Acc Bab I + Pengajuan Bab II Landasan Teori	
5.	17 Mei 17	Acc Bab II Landasan Teori + Pengajuan Bab III s/d ERD	
6.	07 Juni 17	Acc Bab III + Demo Program + Pengajuan Bab IV Penutup	
7.	15 Juni 17	Pengajuan Bab IV Penutup	
8.	10 Juli 17	Acc Bab IV Penutup + Pemeriksaan Keseluruhan TA + Acc Keseluruhan TA	

Catatan untuk Dosen Pembimbing,

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 06 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 10 Juli 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Kali Bimbingan

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing  
  
(Ishak Komarudin M.Kom)

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dimana tugas akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul tugas akhir, yang penulis ambil sebagai berikut, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Shanghai Bakery Berbasis Web”.

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Akademi BSI. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Direktur Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika.
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika AMIK BSI.
3. Ibu Dinar Ajeng Kristiyanti M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Akademi BSI Salemba.
5. Orang tua tercinta yang telah memberi dukungan moral maupun spiritual.
6. Rekan-rekan mahasiswa kelas 12-07-6H

Serta semua pihak yang belum disebutkan penulis ucapkan terima kasih karena tanpa dukungan mereka penulisan ini tidak akan terwujud. Penulis menyadari

bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 10 Juli 2017

Penulis

**Priska Stevane**

## **ABSTRAKSI**

Semakin berkembangnya ilmu teknologi didalam dunia industri dan perdagangan saat ini, menyebabkan banyak perusahaan yang memanfaatkannya untuk memasarkan barang dan jasa. Perkembangan teknologi yang pesat membuat kita lebih mudah untuk memasarkan produk yang kita hasilkan dan juga memperkenalkannya melalui dunia internet, sebab memasarkan produk melalui media internet dapat sangat mempercepat proses pemasaran itu sendiri, dikarenakan melalui media tersebut jangkauan menjadi sangat luas dan seolah tak terbatas, dapat diakses dari mana saja dan dimana saja. Disamping itu biaya dapat menjadi sangat murah. Toko Sanghai Bakery merupakan sebuah usaha rumahan yang bergerak dalam pembuatan kue yang beberapa tahun belakangan ini baru memberanikan diri untuk memulai mengembangkan usahanya tersebut, namun sistem yang dimilikinya masih merupakan sistem manual. Toko Sanghai Bakery ini tertarik untuk membuat sistem pemesanan dan penjualan secara online dengan membangun sebuah website yang dapat menjual produknya dengan cepat sehingga pelanggan tidak perlu bersusah payah datang ke Toko Sanghai Bakery untuk membeli produk-produk kue nya. Website penjualan ini dibuat untuk memasarkan sekaligus pula mempercepat proses pemesanan. Website ini dibuat menggunakan bahasa pemograman HTML, PHP dan MySQL. Website ini diharapkan dapat membantu dalam memasarkan produk-produk dari Toko Sanghai Bakery, dan membatu pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan dan pembelian. Untuk dapat menjaga performance website ini, agar dapat dilakukan maintenance dan pembaruan yang teratur, dengan demikian diharapkan dapat tetap eksis dan selaras dengan kebutuhan yang akan datang.

**Kata Kunci : Penjualan Kue Sanghai Bakery, Perancangan Website**

## **ABSTRACT**

*Growing science technology in the world of industry and commerce today, causing many companies that use it to market your goods and services. Rapid technological developments make us easier to market products that we produce and also introduced it via internet, for the world market the product through the medium of the internet can greatly speed up the process of marketing itself, due to the media coverage becomes very large and seems limitless, accessible from anywhere and everywhere. In addition, costs can be very expensive. Shanghai store Bakery is a home-based business engaged in the making of cakes in recent years recently ventured to start developing his business, but the system is still a manual system. Shanghai Bakery shop is interested in making a booking system and online sales by building a website that can sell its products quickly so customers don't have to come to the store struggled Shanghai Bakery to buy her cake products. Website sales are made to market while also speeding up the booking process. This website was created using programming languages HTML, PHP and MySQL. The website is expected to assist in marketing the products of the Shanghai Store Bakery, and grow the customer when doing transaction pemesanan and purchase. To be able to maintain the performance of this website, in order to do maintenance and regular updates, thus expected to still exist and are in tune with the needs of the future.*

**Keyword : Sanghai Bakery Cake Sale, Website Design**

# DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir .....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir .....	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah .....	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir .....	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Lembar Abstraksi .....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Simbol .....	xii
Daftar Gambar .....	xiii
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Lampiran .....	xv
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Maksud dan Tujuan .....	2
1.3. Metode Penelitian .....	3
1.4. Ruang Lingkup .....	5
1.5. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II     LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Konsep Dasar <i>Web</i> .....	7
2.1.1. <i>Website</i> .....	7
2.1.2. Bahasa Pemrograman .....	12
2.1.3. Basis Data .....	17
2.1.4. Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	19
2.2. Teori Pendukung .....	20
2.2.1. Struktur Navigasi .....	21
2.2.2. <i>Enterprise Relationship Diagram (ERD)</i> .....	23
2.2.3. Pengujian <i>Web</i> .....	29
<b>BAB III    PEMBAHASAN</b>	
3.1. Analisa Kebutuhan .....	30
3.2. Perancangan Perangkat Lunak .....	32
3.2.1. Rancangan Antar Muka .....	32
3.2.2. Rancangan Basis Data .....	40
3.2.3. Rancangan Struktur Navigasi .....	48
3.3. Implementasi dan Pengujian Unit .....	51
3.3.1. Implementasi .....	51

	3.3.2. Pengujian Unit .....	65
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP</b>	
	4.1. Kesimpulan .....	81
	4.2. Saran .....	82
	<b>Daftar Pustaka</b>	
	<b>Daftar Riwayat Hidup</b>	
	<b>Lampiran</b>	

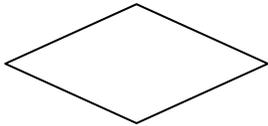
## DAFTAR SIMBOL

### A. Entity Relationship Diagram



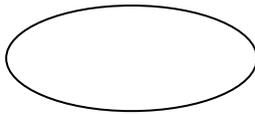
#### ENTITAS

Kumpulan Objek atau sesuatu yang dapat dibedakan  
Atau dapat diidentifikasi secara unik.



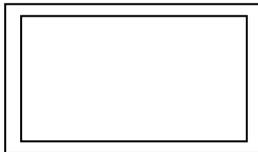
#### RELATIONSHIP

Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih.  
Kumpulan relationship yang sejenis dibuat *relationship set*.



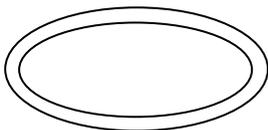
#### ATRIBUT

Karakteristik dalam entity atau relationship yang  
mengerjakan penjelasan detail tentang entity atau  
relationship atau dengan kata lain adalah kumpulan  
elemen data yang membentuk suatu entitas.



#### WEAK ENTITY

Suatu entity dimana keberadaan dari entity tersebut  
tergantung dari entity lain.



#### ATRIBUT MULTIVALUE

Atribut yang memiliki nilai lebih dari satu.



#### CONNECTION

Digunakan sebagai penghubung entitas yang  
membedakan entitas tersebut dengan entitas lainnya.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1. Gambar II.1	<i>PHPMyAdmin</i> .....	19
2. Gambar II.2	Ilustrasi Model <i>Waterfall</i> .....	20
3. Gambar II.3	Struktur Navigasi <i>Linear</i> .....	21
4. Gambar II.4	Struktur Navigasi <i>Hierarkis</i> .....	21
5. Gambar II.5	Struktur Navigasi <i>Nonlinear</i> .....	22
6. Gambar II.6	Struktur Navigasi Campuran .....	22
7. Gambar II.7	Diagram <i>Relationship Unary</i> .....	24
8. Gambar II.8	Diagram <i>Relationship Binary</i> .....	25
9. Gambar II.9	Diagram <i>Relationship Ternary</i> .....	26
10. Gambar II.10	Kardinalitas <i>Relasi</i> Satu Ke Satu .....	26
11. Gambar II.11	Kardinalitas <i>Relasi</i> Satu Ke Banyak .....	27
12. Gambar II.12	Kardinalitas <i>Relasi</i> Banyak Ke Satu .....	27
13. Gambar II.13	Kardinalitas <i>Relasi</i> Banyak Ke Banyak .....	28
14. Gambar III.1	Rancangan Antarmuka <i>Login Admin</i> .....	33
15. Gambar III.2	Rancangan Antarmuka Halaman <i>Index (Home) Admin</i> .....	34
16. Gambar III.3	Rancangan Antarmuka <i>Login Member</i> .....	36
17. Gambar III.4	Rancangan Antarmuka Halaman <i>Index (Home) User</i> .....	37
18. Gambar III.5	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	40
19. Gambar III.6	<i>Logical Relational Structure (LRS)</i> .....	41
20. Gambar III.7	Struktur Navigasi Halaman Pengunjung .....	48
21. Gambar III.8	Struktur Navigasi Halaman Pelanggan .....	49
22. Gambar III.9	Struktur Navigasi Halaman Admin .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1. Tabel III.1	Spesifikasi File Data Admin .....	42
2. Tabel III.2	Spesifikasi File Barang .....	43
3. Tabel III.3	Spesifikasi File Transaksi Temp .....	44
4. Tabel III.4	Spesifikasi File Detail Transaksi .....	45
5. Tabel III.5	Spesifikasi File Transaksi .....	46
6. Tabel III.6	Spesifikasi File Data <i>Member</i> .....	47
7. Table III.7	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman <i>Login Admin</i> .....	65
8. Table III.8	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Ganti Password Admin .....	66
9. Table III.9	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Tambah Kategori Baru .....	68
10. Table III.10	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Edit Kategori .....	68
11. Table III.11	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Tambah Produk Baru .....	69
12. Table III.12	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Edit Produk .....	69
13. Table III.13	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Tambah Profil Baru .....	70
14. Table III.14	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Edit Profil .....	71
15. Table III.15	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Tambah Informasi Baru .....	72
16. Table III.16	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Edit Informasi .....	73
17. Table III.17	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Tambah Banner Baru .....	73
18. Table III.18	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Edit Banner .....	74
19. Table III.19	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Daftar <i>Member</i> ...	74
20. Table III.20	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman <i>Login Member</i> ..	76
21. Table III.21	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Keranjang Belanja .....	77
22. Table III.22	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	78
23. Table III.23	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Komentar .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A.1. Tampilan Halaman Login Admin .....	85
A.2. Tampilan Halaman Index Admin .....	86
A.3. Tampilan Halaman Data Kategori .....	87
A.4. Tampilan Halaman Data Produk .....	88
A.5. Tampilan Halaman Data Member .....	89
A.6. Tampilan Halaman Laporan Penjualan .....	90
A.7. Tampilan Halaman Bukti Pembayaran .....	91
A.8. Tampilan Halaman Buku Tamu .....	92
A.9. Tampilan Halaman Data Admin .....	93
A.10. Tampilan Halaman Profil .....	94
A.11. Tampilan Halaman Header .....	95
A.12. Tampilan Halaman Informasi .....	96
A.13. Tampilan Halaman Banner .....	97
A.14. Tampilan Halaman Kalender .....	98
A.15. Tampilan Logout .....	99
B.1. Tampilan Rancangan Halaman Beranda .....	100
B.2. Tampilan Rancangan Halaman Profil .....	101
B.3. Tampilan Rancangan Halaman Keranjang Belanja .....	102
B.4. Tampilan Rancangan Halaman Member .....	103
B.5. Tampilan Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	104
B.6. Tampilan Rancangan Halaman Informasi Cara Pemesanan .....	105
B.7. Tampilan Rancangan Halaman Informasi Cara Pembayaran .....	106

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Kue adalah kudapan atau makanan ringan yang bukan makanan utama. Kue biasanya bercitarasa manis atau ada pula yang gurih dan asin. Kue seringkali diartikan sebagai makanan ringan yang dibuat dari adonan tepung, baik tepung beras, tepung sagu, tapioka, ataupun terigu. Kue tradisional Nusantara lazim ditemukan di Indonesia, Malaysia, Singapura, serta Belanda melalui hubungan sejarahnya dengan Indonesia. Kata kue berasal dari kata serapan dari bahasa Hokkian, hal ini menunjukkan pengaruh seni memasak tionghoa di Nusantara, beberapa kue memang menunjukkan asal mulanya dari China seperti kue bakpia. Kebanyakan kue basah adalah kue tradisional Nusantara, sementara beberapa kue lain seperti lapis legit, risoles, pastel dan panekuk menunjukkan pengaruh Eropa, yaitu Belanda dan Portugis. Pada awalnya istilah kue memang digunakan untuk menyebut kue tradisional dan kue peranakan Tionghoa, akan tetapi kini dalam bahasa Indonesia istilah ini telah meluas menjadi istilah yang memayungi berbagai jenis makanan ringan, termasuk untuk menyebut kue kering (cookie), kue pastri (pastry), dan kue tart atau bolu (cake). Kue dapat dimasak dengan cara dikukus, dipanggang, atau digoreng. Kue di Indonesia biasanya dikategorikan berdasarkan kadar airnya, yaitu kue basah dan kue kering.

Saat ini sistem penjualan produk melalui internet sedang berkembang pesat. Banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi berbasis web sebagai suatu strategi perusahaan dalam menawarkan produk mereka kepada masyarakat tanpa dibatasi oleh

ruang dan waktu. Mulai dari perusahaan besar hingga usaha yang kecil dan menengah telah menjadikan sistem penjualan secara *online* sebagai sarana promosi yang murah dan terjangkau. Produk yang ditawarkan salah satu produk yang sangat memungkinkan dan sangat mudah untuk dijual secara *online* adalah kue.

Toko Shanghai Bakery merupakan salah satu contoh usaha bisnis yang berjalan di bagian pemesanan dan penjualan cookies dan cakes yang berlokasi di Jakarta Pusat. Dalam mengembangkan bisnisnya, Shanghai Bakery berupaya untuk memuaskan konsumen dan membuat konsumen percaya, dengan menggunakan bahan-bahan yang berkualitas baik dengan tidak menggunakan bahan pengawet tentunya pada produk yang dihasilkan. Proses promosi, pemesanan, dan penjualan produk yang dihasilkan Shanghai Bakery, masih membutuhkan waktu yang lama dan perjalanan yang cukup panjang karena harus datang dan mencari-cari alamat tempat pemilik Shanghai Bakery, atau harus berlama-lama mengetik sms dimana membutuhkan pulsa lebih untuk membalasnya. Untuk perhitungan biaya pun, masih dilakukan secara manual dan belum tentu validitas datanya terjamin. Maka dari itu, agar lebih menjangkau masyarakat luas diperlukan sebuah sarana pemasaran sekaligus penyedia informasi mengenai produk-produk yang dijual yang bersifat efisien, tidak dibatasi ruang dan waktu. Salah satunya melalui *website*.

Atas dasar uraian di atas maka akan dibahas tugas akhir tentang bagaimana membuat suatu sarana sistem berbasis web yang dapat membantu Toko Shanghai Bakery Jakarta ini dalam hal memasarkan kuenya secara *online* dengan judul ” **Perancangan sistem informasi Penjualan kue berbasis web pada Toko Shanghai Bakery Jakarta**”.

## 1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa pentingnya membangun situs “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Sanghai Bakery Jakarta”. Sehingga dapat mengembangkan bisnis yang ada, serta memberikan beberapa manfaat baik untuk pemilik toko maupun konsumen antara lain:

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi maupun dalam membeli produk yang dijual.
2. Ingin mempercepat proses pemesanan dan penjualan dan tercapainya validitas data pemesanan.
3. Membantu dalam mempromosikan dan menjual produk kepada konsumen.
4. Laporan penjualan akan lebih transparan bagi masyarakat luas.
5. Diharapkan data penjualan kue pada Toko Sanghai Bakery Jakarta menjadi rapih dan terorganisir.
6. Data yang dibuat pada Toko Sanghai Bakery Jakarta akan menjadi lebih aman dan akurat.
7. Untuk Proses pencairan data di Toko Sanghai Bakery Jakarta akan lebih cepat terselesaikan.

Sedangkan tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Jurusan Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika Jakarta (AMIK BSI).

## 1.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah penting dalam penyusunan Tugas Akhir khususnya bagi perancangan website. Untuk memperoleh data yang akurat dalam penulisan Tugas Akhir ini, maka dalam penulisan ini penulis menggunakan beberapa tehnik yang membantu penulis dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Tehnik yang penulis gunakan yaitu :

### A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *watterfall* (Rosa, 2013:29) yang terbagi lima tahapan, yaitu :

#### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.

#### 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, reprensi antarmuka dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke reprensi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

### 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik, fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang dihasilkan.

### 5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

## **B. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Tugas Akhir adalah :

### 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada Toko Sanghai Bakery Jakarta mengenai penjualan kue yang sudah ada dan dijadikan sebagai sumber informasi yang valid dan akurat dan referensi yang dibutuhkan oleh penulis.

## 2. Wawancara

Untuk melengkapi data yang valid dan akurat sebagai hasil observasi penulis melakukan wawancara ke bagian produksi di Toko Sanghai Bakery Jakarta, untuk melengkapi data hasil observasi.

## 3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara membaca buku Literatur yang terisi teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

### **1.3. Ruang Lingkup**

Untuk pembahasan sebuah topik tugas akhir yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, adapun batasan-batasan yang dibuat melingkupi 3 (tiga) akses diantaranya yaitu *admin*, member dan pengunjung.

Pada halaman admin berisikan halaman beranda, halaman produk (halaman data katagori, halaman data produk), halaman penjualan (halaman laporan penjualan, halaman bukti pembayaran), halaman member (halaman data member, halaman buku tamu), halaman profil (halaman edit profil), halaman header (halaman edit header), halaman informasi (halaman edit informasi).

Sedangkan halaman member berisikan halaman registrasi (halaman data diri, halaman member), halaman beranda, halaman produk (halaman tipe produk, halaman memesan produk), halaman profile, halaman keranjang belanja, halaman member (halaman daftar belanja), halaman konfirmasi pembayaran.

Yang terakhir pada halaman pengunjung berisikan halaman beranda, halaman profile, halaman kategori produk, halaman informasi (halaman cara pemesanan, halaman cara pembayaran), halaman komentar.

#### **1.4. Sistematika Penulisan**

Sebelum membahas lebih lanjut, sebaiknya penulis menjelaskan dahulu secara garis besar mengenai sistematika penulisan, sehingga memudahkan pembaca memahami isi laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penjelasan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan latar belakang masalah, maksud dan tujuan penulisan laporan Tugas Akhir, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisikan tentang uraian konsep dasar *web* dan teori pendukung.

#### **BAB III PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan, perancangan perangkat lunak dengan menguraikan rancangan antar muka, rancangan basis data, rancangan struktur navigasi, implementasi dan pengujian unit.

#### **BAB IV PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Konsep Dasar Web**

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan konsep dasar *web* sebagai alat bantu dalam menjelaskan tentang teori yang berhubungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, Penulisan definisi ini diikuti dengan mencantumkan nama penulis dan buku dari mana definisi tersebut dikutip. Adapun konsep dasar *web* yang digunakan :

##### **2.1.1. Website**

Menurut Arief (2011:8) Pengertian *website* adalah “kumpulan dari halaman *web* yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat di akses semua pengguna internet dengan cara mengetikan alamatnya”. Hal ini dimungkinkan dengan adanya teknologi *world Wide Web* (WWW) fasilitas *hypertext* guna menampilkan data berupa text, gambar, animasi, suara dan multimedia lainnya data tersebut dapat saling terkait pada *web server* untuk dapat diakses melalui jaringan internet. Agar data pada *web* dapat di baca kita harus menggunakan *web server* terlebih dahulu seperti *Mozilla Firefox*, *Internet Explorer*, *Opera Mini*, atau yang lainnya.

Situs *webite* dikategorikan menjadi 2 yaitu *website statis* dan *website dinamis*, *website statis* adalah *website* yang berisi atau menampilkan informasi-informasi yang

sifatnya tetap (*statis*), sedangkan *website dinamis* adalah *website* yang menampilkan informasi serta data berinteraksi dengan *user*.

### **A. Pengertian Internet**

Istilah internet berasal dari bahasa latin, *inter*, yang berarti “antara”. Secara kata per kata internet berarti jaringan antara atau penghubung. Memang itulah fungsinya, internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain dengan sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi.

Menurut Sunarto (2009:40) mengemukakan bahwa “Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum dan budaya.”

*World Wide Web (www)* merupakan teknologi yang ditemukan pada tahun 1990 yang mengubah kemampuan internet sehingga mampu menampilkan tidak hanya data berupa teks atau angka, melainkan juga gambar dan suara serta warna. Dengan menghubungkan teknologi ini maka internet dapat menghubungkan “halaman-halaman” *website* yang ada di berbagai *server* di seluruh dunia melalui apa yang disebut *hypertext*.

Dengan menggunakan *hypertext* kita dapat berpindah-pindah dari satu halaman ke halaman lain dengan mudah dan cepat pada saat kita melakukan klik pada apa yang kita sebut *hyperlink*.

### **B. Pengertian E-Commerce**

*E-commerce* menurut Tuban (2010:46) adalah “proses membeli dan menjual atau tukar-menukar produk, jasa atau informasi melalui komputer”.

Menurut Sunarto (2009:25) mengemukakan bahwa “ *E-commerce (electronic commerce)* merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat seiring dengan kehadiran internet dalam kehidupan kita”.

Dengan kedua definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *E-commerce* berkaitan dengan transaksi jual beli yang dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer tersambung dengan internet, oleh karena itu peranan internet dan *E-commerce* sangat penting karena komputer yang digunakan untuk bertransaksi harus dapat digunakan untuk berkomunikasi antara pihak pembeli dan penjual.

Untuk memahami *E-commerce* dengan baik, maka diperlukan pemahaman konsep-konsep dasar secara benar. Berikut beberapa konsep dasar mengenai *E-commerce* yang perlu diketahui menurut buku Sarwono (2008:1) :

1. Organisasi Brick Mortar

Organisasi bisnis konvensional yang melakukan bisnis secara tradisional (*offline*) dengan menjual produk-produk fisik dengan melalui agen-agen fisik.

2. Organisasi Maya (*Virtual Organization*)

Organisasi bisnis yang melakukan kegiatan bisnis hanya melalui internet secara online saja.

3. Organisasi Click and Mortar

Organisasi bisnis yang melakukan perdagangan tertentu secara *online*, umumnya hanya sebagai tambahan saluran pemasaran.

4. Pasar Elektronik (*E-Marketplace*)

Pasar online dimana penjual dan pembeli bertemu untuk melakukan pertukaran barang, jasa, uang dan informasi.

5. Sistem Informasi Antar Organisasi (*Interorganization Information System*)  
Sistem komunikasi yang memungkinkan proses transaksi rutin dan aliran informasi antara dua organisasi atau lebih.
6. Sistem Informasi Dalam Organisasi (*Intraorganization Information System*)  
Sistem komunikasi yang memungkinkan kegiatan *E-commerce* berjualan dalam organisasi-organisasi individual.
7. *Intranet*  
Jaringan komunikasi dalam suatu organisasi bisnis yang digunakan atau berkomunikasi antar pegawai dalam menunjang bisnis uang mereka.
8. *Extranet*  
Jaringan-jaringan yang menggunakan internet untuk menghubungkan beberapa internet.
9. Internet  
Jaringan global yang menghubungkan jaringan-jaringan local diseluruh dunia.
10. *Busines to Busines (B2B)*  
Model *e-commerce* dimana semua partisipan merupakan organisasi bisnis.
11. *Busines to Customer (B2C)*  
Model *e-commerce* dimana organisasi bisnis menjual ke pembeli individual.
12. *E-Tailing*  
Pengecer yang melakukan kegiatannya secara online.
13. *Busines to Busines to Customer (B2B2C)*  
Model *e-commerce* dimana organisasi bisnis menyediakan produk atau jasa untuk bisnis *klien* yang digunakan pelanggan *klien* tersebut.

14. *Customer to Business (C2B)*

Model *e-commerce* dimana individu-individu menggunakan internet untuk menjual produk atau jasa kepada organisasi atau individu yang mencari penjual untuk menawarkan produk atau jasa yang mereka perlukan.

15. *Customer to Customer (C2C)*

Model *e-commerce* dimana konsumen menjual secara langsung ke konsumen lainnya.

16. *Collaborative Commerce (C-Commerce)*

Model *e-commerce* dimana individual-individual atau kelompok berkomunikasi atau bekerja sama.

17. *PayPal*

Jasa layanan pembayaran *online* yang memungkinkan para pengguna melakukan pembelian dan menerima pembayaran melalui alamat email yang sudah di definisikan dengan pengguna.

18. *Shopping Cart*

Perangkat lunak yang digunakan untuk menyediakan katalog produk tersedia untuk dipesan dimana pengunjung dapat memilih, menambah atau menghapus serta membeli barang-barang yang ditawarkan kepada suatu *web* tertentu.

**C. Web Browser**

Menurut Irawan (2011:3) mengemukakan bahwa “*Web browser* adalah aplikasi yang digunakan untuk menampilkan halaman *web* beserta kontennya”. Beberapa aplikasi *browser* yang banyak digunakan antara lain *Internet Explorer*, *Firefox*, *Chrome* dan *Opera*.

#### **D. Web Server**

Menurut Irawan (2010:8) mengemukakan bahwa “*Web server* adalah *software* yang menjadi rumah dari *world wide web (www)*”. *Web server* menunggu permintaan dari lain *client* yang menggunakan *browser*. Jika ada permintaan *browser*, maka *web server* akan memproses permintaan tersebut dan kemudian memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke *browser*.

Secara umum *web server* terbagi menjadi dua tipe yaitu *web server* secara *local (offline)* dan *web server online* atau *web server* yang terhubung dengan internet. Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *web server* adalah media untuk mengolah data situs, sedangkan tempat untuk menyimpan berkas atau dokumen situs disebut dengan istilah *server hosting*. Jadi peranan *web server* itu sangatlah penting dalam pembuatan sebuah situs dan juga mengolah bahasa pemrograman.

#### **E. Xampp**

Menurut Wibowo (2007:5) mengemukakan bahwa “*XAMPP* merupakan paket aplikasi yang memudahkan anda dalam menginstalasi Modul *PHP*, *Apache Web Server*, dan *MySQL Database*”. Selain itu *Xampp* dilengkapi dengan berbagai fasilitas lain yang akan memberikan kemudahan dalam mengembangkan situs *web* berbasis *PHP*.

#### **2.1.2. Bahasa Pemrograman**

Bahasa pemrograman adalah bahasa yang digunakan untuk menterjemahkan setiap perintah didalam situs pada saat diakses. Adapun bahasa pemrograman yang penulis gunakan dalam membangun sebuah *website* :

### **A. Pengertian Adobe Dreamwaver CS5.5**

Menurut Madcoms (2011:2) menjelaskan bahwa “*adobe dreamweaver cs5.5* adalah versi terbaru dari *dreamweaver* yang merupakan bagian dari *Adobe Creative Suite 5*”. *Dreamweaver* sendiri merupakan aplikasi yang digunakan sebagai *HTML editor profesional* untuk mendesain *web* secara *visual*. Aplikasi ini juga bisa dikenal dengan istilah WYSIWYG (*What You See Is What You Get*), yang intinya adalah anda tidak harus berurusan dengan *tag-tag HTML* untuk membuat sebuah *site* dan dapat melihat hasil desainnya secara langsung.

Dengan kemampuan fasilitas yang optimal dalam jendela *design* akan memberikan kemudahan untuk mendesain *web* meskipun untuk para *web* desainer pemula sekalipun. Kemampuan *dreamweaver* untuk berinteraksi dengan beberapa bahasa pemrograman seperti *PHP*, *ASP*, *JavaScript* dan yang lainnya juga memberikan fasilitas maksimal kepada desainer *web* dengan menyertakan bahasa pemrograman didalamnya.

### **B. HTML (Hyper Text Markup Language)**

Dokumen *HTML* sendiri terbentuk dari beberapa *tag* yaitu `<html>`, `<head>` dan `<body>`, tag tersebut dilengkapi dengan *tag* pasangannya `</html>`, `</head>`, `</body>`, *tag* penutup diawali dengan garis miring (/). *Tag* pertama menunjukkan elemen awal suatu *tag* dan *tag* pasangannya menunjukkan elemen akhir dari *tag*. Jika ingin memberikan judul pada halaman *web*, maka judul tersebut diketik kedalam *tag* `<title>` dan diakhiri dengan `</title>`. *Tag* menurut Arief (2011:23) adalah “kode yang digunakan untuk *me-mark-up* (memoles) teks *ASCII* menjadi file *HTML*”.

Elemen menurut Arief (2011:24) merupakan “komponen-komponen dasar berupa eksmurni, atau bukan teks, atau keduanya. Elemen atau komponen tersebut misal *head, body paragraph, list, dll*”. Elemen *head* dapat digunakan sebagai tempat penulisan atau judul dokumen, informasi mengenai dokumen dan definisi alamat, sedangkan Elemen *body* digunakan sebagai tempat untuk menampilkan dokumen.

### C. Pengertian *Personal Home Page (PHP)*

Menurut Arief (2011:43) mengemukakan bahwa “*PHP (Perl Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman *web* yang dinamis”. Dengan menggunakan Program *PHP*, sebuah *website* akan lebih interaktif dan dinamis.

Adapun kelebihan-kelebihan dari *PHP* yaitu :

1. *PHP* merupakan sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. *PHP* dapat berjalan pada *web server* yang dirilis oleh *Microsoft*, seperti *IIS* atau *PWS* juga pada *apache* yang bersifat *open source*.
3. Karena sifatnya *open source*, maka perubahan dan perkembangan *interpreter* pada *PHP* lebih cepat dan mudah, karena banyak *milis-milis* dan *developer* yang siap membantu pengembangannya.
4. Jika dilihat dari segi pemahaman, *PHP* memiliki referensi yang begitu banyak sehingga sangat mudah untuk dipahami.
5. *PHP* dapat berjalan pada 3 operating sistem, yaitu : *Linux, Unix, Windows* dan juga dapat dijalankan secara *runtime* pada suatu *console*.
6. *PHP* bersifat bebas dipakai (*free*).

#### D. Pengertian CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Kadir (2011:22) mengatakan bahwa “*CSS (Cascading Style Sheets)* digunakan dalam dokumen *HTML* untuk menciptakan suatu *style* yang dipakai untuk mengatur penampilan elemen *HTML*”. Dengan menggunakan *style*, suatu elemen dapat diformat dengan fitur yang jauh lebih kaya daripada yang disediakan oleh elemen *HTML* itu sendiri. Sebagai contoh, pengaturan seperti warna tulisan bisa ditangani melalui *style* tanpa melibatkan *tag HTML* yang berfungsi untuk mengatur warna.

Pendefinisian *style* bisa dilakukan pada *tag* <style>. Bentuknya seperti berikut :

```
<style type= “text/css”>
...
</style>
```

Di dalam pasangan *tag* tersebut, pendefinisian *style* dilakukan dengan berikut :

Selektor { . . . }

Dalam hal ini, selektor bisa berupa :

1. Selektor *HTML*, yaitu untuk mendefinisikan *style* bagi suatu *tag HTML*.

Bentuknya :

nama\_tag { . . . }

2. Selektor kelas, yaitu untuk mendefinisikan kelas yang bisa berlaku sebarang *tag HTML*. Bentuknya :

.nama { . . . }

3. Selektor ID, yaitu untuk mendefinisikan *style* bagi elemen yang memiliki ID sesuai yang tercantum dalam selektor. Bentuknya :

#id { . . . }

### **E. Pengertian JQuery**

Menurut Kadir (2011:12) mengatakan bahwa “*JQuery* merupakan salah satu pustaka yang dikembangkan dengan menggunakan *JavaScript*. Dengan menggunakan *JQuery*, penulisan kode *JavaScript* menjadi lebih sederhana (kodenya menjadi ringkas)”.

Beberapa kemampuan yang bisa yang bisa didapatkan dengan mudah melalui *JQuery* disajikan di bawah ini :

1. Menyembunyikan / menampilkan elemen yang menyusun halaman *web*.
2. Menambah / menghapus elemen yang ada dalam halaman *web*.
3. Melakukan animasi terhadap halaman *web*, misalnya menggerakkan gambar.
4. Menyajikan tabel dengan warna berselang-seling untuk setiap baris.
5. Menggunakan *Ajax*, misalnya untuk mengubah tampilan sebagai data pada halaman *web* didasarkan jawaban dari *server*.

### **F. Pengertian JavaScript**

Menurut Kadir (2011:13) mengatakan bahwa “*JavaScript* adalah kode untuk menyusun halaman *web* yang memungkinkan dijalankan di sisi *klien* (pada *browser* yang digunakan pemakai). Karena dijalankan di sisi *klien*, maka *JavaScript* dapat digunakan untuk membuat tampilan lebih bersifat dinamis”. Dengan menggunakan *JavaScript* dapat menampilkan jam lokal secara terus menerus, melakukan perhitungan data terhadap formulir, mengubah-ubah warna pada baris tertentu dalam suatu tabel, dll.

### 2.1.3. Basis Data

Menurut Fathansyah (2007:2) *Basis data* terdiri atas 2 kata, yaitu *Basis* dan *Data*. *Basis* kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan *Data* resprensi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep keadaan dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

#### A. Pengertian MySQL

Menurut Arief (2011:151) *MySQL (My Structure Query Language)* adalah “salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya”. *MySQL* bersifat *open source* dan menggunakan *SQL (Structured Query Language)*. *MySQL* bisa dijalankan diberbagai *platform* misalnya windows, linux dan sebagainya.

*MySQL* merupakan DBMS yang *multithread, multi user* yang bersifat gratis dibawah lisensi GNU *General Public Licence (GPL)*. Tidak seperti Apache yang merupakan *software* yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, *MySQL* bersifat gratis atau *open source* sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis.

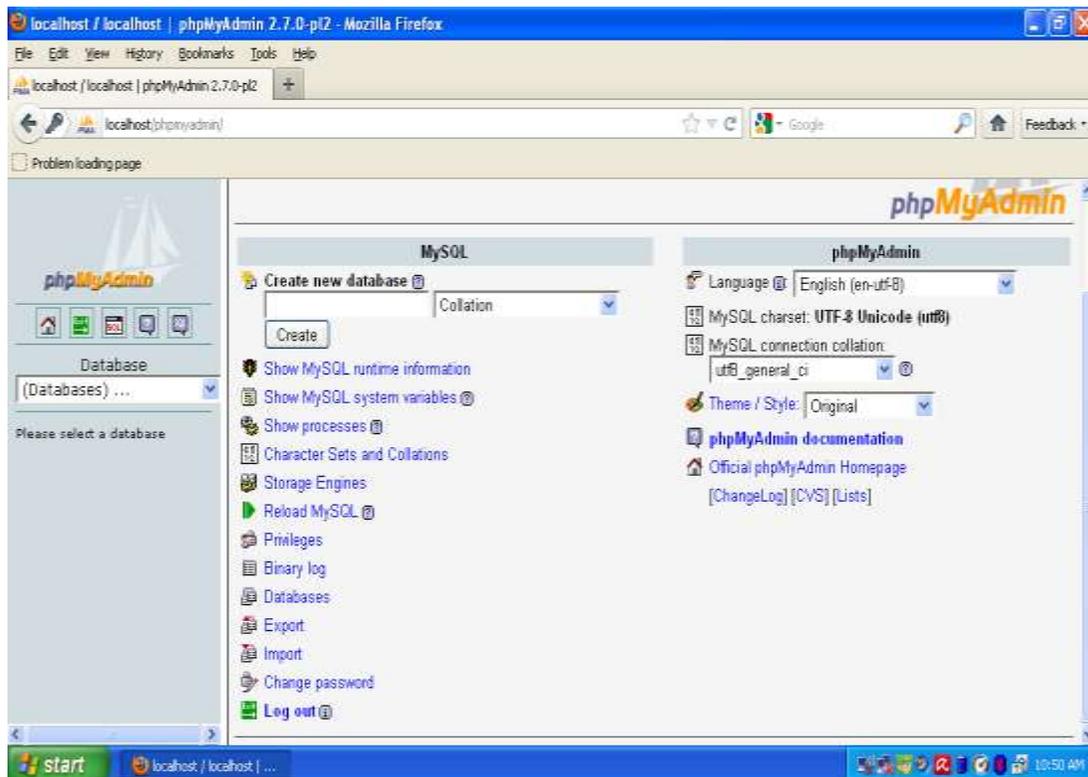
Adapun kelebihan-kelebihan dari *MySQL* yaitu :

1. *Source MySQL* dapat diperoleh dengan mudah dan gratis.
2. Sintaknya lebih mudah dipahami dan tidak rumit.

3. Pengaksesan *database* dapat dilakukan dengan mudah.
4. *MySQL* merupakan program yang *multithreaded*, sehingga dapat dipasang pada *server* yang memiliki multi *CPU*.
5. Didukung program-program umum seperti : *C++*, *Java*, *Perl*, *PHP*, *Python*, dsb.
6. Bekerja pada berbagai *platform* (tersedia berbagai versi untuk berbagai sistem operasi).
7. Memiliki jenis kolom cukup banyak sehingga memudahkan konfigurasi sistem *database*.
8. Memiliki sistem *security* yang cukup baik dengan verifikasi *host*.
9. Mendukung *ODBC* untuk sistem operasi *Windows*.
10. Mendukung *record* yang memiliki kolom dengan panjang tetap atau panjang bervariasi.

#### **B. Pengertian PHPMyAdmin**

Menurut Sibero (2011:776) *PHPMyAdmin* adalah “aplikasi *web* yang dibuat oleh [phpmyadmin.net](http://phpmyadmin.net). *PHPMyAdmin* digunakan untuk administrasi database *MySQL*”. Program ini digunakan untuk mengakses *database MySQL*. Perintah untuk membuat tabel dapat menggunakan *form* yang sudah tersedia pada *PhpMyAdmin* atau dapat langsung menulis *script* pada menu *SQL*. *PhpMyAdmin* dijalankan dengan cara mengetik <http://localhost/phpmyadmin> pada *web browser*.



Sumber : Sibero (2011:21)

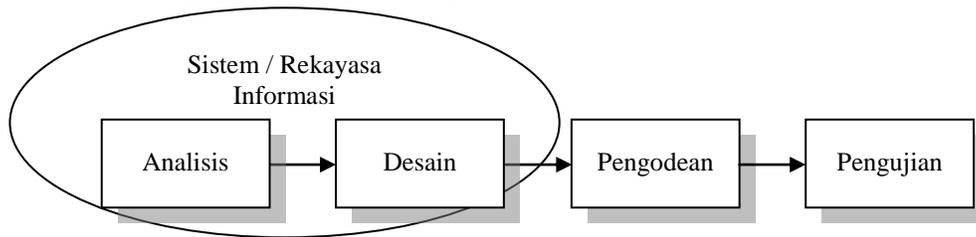
**Gambar II.1**  
**PHPMYAdmin**

#### 2.1.4. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam perkembangan perangkat lunak yang baik dan berkualitas, salah satu metode daur hidup rekayasa perangkat lunak yang terkenal adalah metode air terjun (*waterfall*).

Menurut Rosa (2013:28) *waterfall* sering disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (support).

Berikut adalah gambar model air terjun :



Sumber : Rosa (2013:29)

### **Gambar II.2**

#### **Ilustrasi Model *Waterfall***

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut :

1. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.
2. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan. Pelanggan sering kali butuh contoh (*prototype*) untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
3. Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

## **2.2. Teori Pendukung**

Untuk mendesain suatu model sistem informasi maka diperlukan teori pendukung untuk menggambarkan bentuk sistem secara struktural dan aktual dengan suatu pendekatan analisa terstruktur, teori pendukung juga berguna untuk mempermudah dalam pembuatan program aplikasi yang akan dibuat, contohnya adalah dalam pembuatan logika dan algoritma program mulai dari *input*, proses dan *output* yang akan dihasilkan.

Adapun teori pendukung yang penulis gunakan :

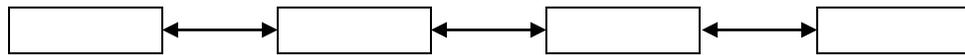
### 2.2.1. Struktur Navigasi

Menurut Simarmata (2010:310) mengatakan bahwa “Navigasi merupakan petunjuk bagi pengunjung mengenai halaman-halaman yang terdapat dalam situs”. Berfungsi untuk membantu pengguna menjelajahi situs *web* untuk mencari informasi yang diinginkan secara mudah.

Menurut Binanto (2010:269) ada empat macam bentuk dasar dan struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan *website*, yaitu :

#### 1. Struktur Navigasi Linear

Struktur navigasi secara berurutan dari *frame* atau *byte* informasi yang satu ke yang lainnya.

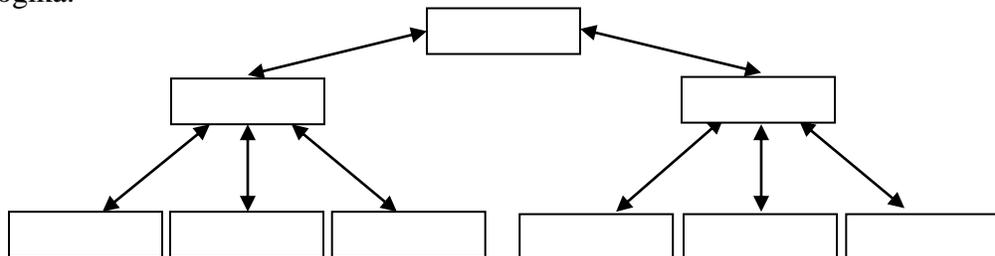


Sumber : Binanto (2010:269)

**Gambar II.3**  
**Struktur Navigasi Linear**

#### 2. Struktur Navigasi Hierarkis

Struktur dasar ini disebut juga struktur linear dengan percabangan karena melakukan navigasi di sepanjang cabang pohon struktur yang terbentuk oleh logika.

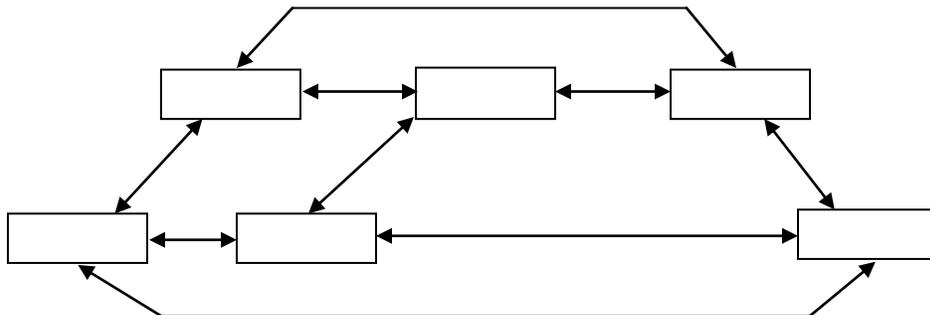


Sumber : Bintaro (2010:269)

**Gambar II.4**  
**Struktur Navigasi Hierarkis**

### 3. Struktur Navigasi Nonlinear

Struktur navigasi yang bebas melalui isi proyek dengan tidak terikat dengan jalur yang sudah ditentukan sebelumnya.

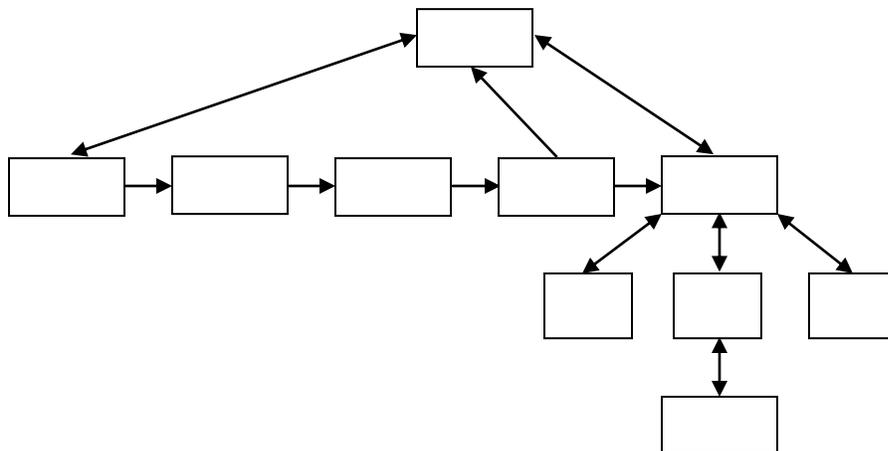


Sumber : Binanto (2010:270)

**Gambar II.5**  
**Struktur Navigasi Nonlinear**

### 4. Struktur Navigasi Campuran

Struktur navigasi bebas (secara nonlinear), tetapi terkadang dibatasi presentasi linear film atau informasi penting dan data yang paling terorganisasi secara logis pada suatu hierarki.



Sumber : Binanto (2010:270)

**Gambar II.6**  
**Struktur Navigasi Campuran**

### 2.2.2. *Enterprise Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Ladjamudin (2006:189) mengatakan bahwa “*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dengan sistem secara *abstrak*”.

#### A. **Komponen *Entity Relationship Diagram (ERD)***

Menurut Ladjamudin (2006:190) ada tiga hal yang harus diketahui dalam komponen *Entity Relationship Diagram (ERD)*, yaitu :

##### 1. Entity

Pada E-R diagram, *Entity* digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang. *Entity* adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata maupun *abstrak* dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. *Entitas* diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis yaitu : orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya).

##### 2. Relationship

Pada E-R diagram, *Relationship* dapat digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat. *Relationship* adalah hubungan alamiah yang terjadi antara *entitas*. Pada umumnya penghubung (*Relationship*) diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya (bisa dengan kalimat aktif atau pasif). Penggambaran hubungan yang terjadi adalah sebuah bentuk belah ketupat dihubungkan dengan dua bentuk empat persegi panjang.

### 3. Atribut Value

*Attribut value* atau nilai *attribute* adalah suatu *occurrence* tertentu dari sebuah *attribute* didalam suatu *entity* atau *Relationship*.

Ada dua jenis *atribut* :

- a. *Identifiser (key)* digunakan untuk menentukan suatu *entity* secara unik (*primary key*).
- b. *Descriptor (nonkey attribute)* digunakan untuk menspesifikasikan karakteristik dari suatu *entity* yang tidak unik.

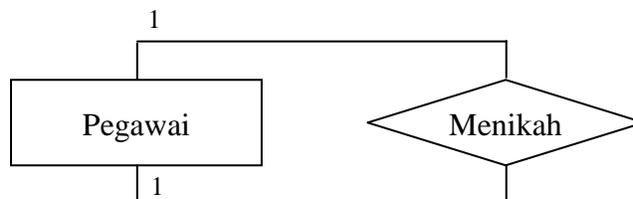
### B. Derajat Relationship

Menurut Ladjamudin (2006:191) *Derajat Relationship* yang sering dipakai di dalam ERD, yaitu :

#### 1. Unary Relationship

*Unary Relationship* adalah model *Relationship* yang terjadi diantara *entity* yang berasal dari *entity set* yang sama. Sering juga disebut sebagai *Recursive Relationship* atau *Reflective Relationship*.

Contoh :



Sumber : Ladjamudin (2006:192)

**Gambar II.7**  
**Diagram Relationship Unary**

## 2. Binary Relationship

*Binary Relationship* adalah model *Relationship* antara *instance-instance* dari suatu tipe *entitas* (dua *entity* yang berasal dari *entity* yang sama). *Relationship* ini paling umum digunakan dalam pembuatan model data. Gambar dibawah ini menunjukkan bahwa *Relationship* Bekerja untuk merupakan *Relationship* banyak-ke-satu, artinya seorang pegawai hanya dapat bekerja untuk satu departmen dan satu departmen yang memiliki banyak pegawai.

Contoh :



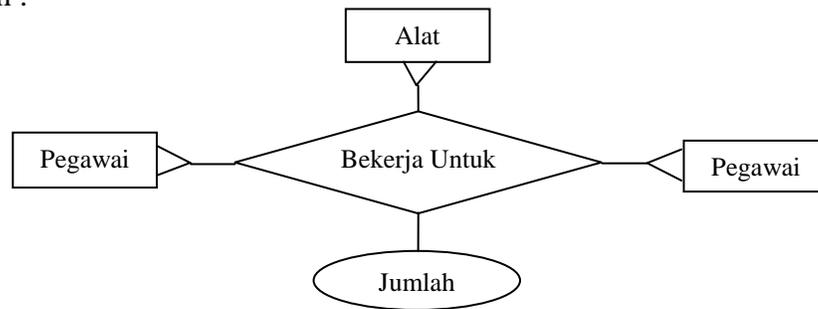
Sumber : Ladjamudin (2006:192)

**Gambar II.8**  
**Diagram Relationship Binary**

## 3. Ternary Relationship

*Ternary Relationship* merupakan *Relationship* antara *instance-instance* dari tiga tipe *entitas* secara serentak. Pada gambar dibawah ini, *Relationship* mengirimkan mencatat jumlah suatu alat tertentu yang dikirimkan oleh suatu pabrik menuju ke suatu gudang yang telah ditentukan. Masing-masing *entitas* mungkin berpartisipasi satu atau banyak dalam suatu *Relationship Ternary*.

Contoh :



Sumber : Ladjamudin (2006:193)

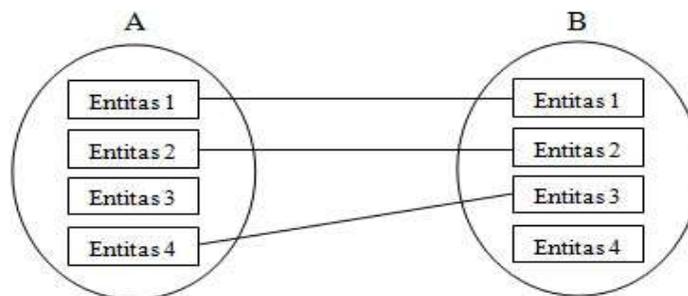
**Gambar II.9**  
**Diagram Relationship Ternary**

### C. Kardinalitas / Derajat Relasi

Menurut Fathansyah (2007:77) *Kardinalitas / Derajat Relasi* yang sering dipakai di dalam ERD, yaitu :

#### 1. Satu ke Satu (*One to One*)

Yang berarti setiap *entitas* pada *himpunan entitas* A berhubungan dengan paling banyak dengan satu *entitas* pada *himpunan entitas* B, dan begitu juga sebaliknya setiap *entitas* pada *himpunan entitas* B berhubungan dengan paling banyak dengan satu *entitas* pada *himpunan entitas* A.

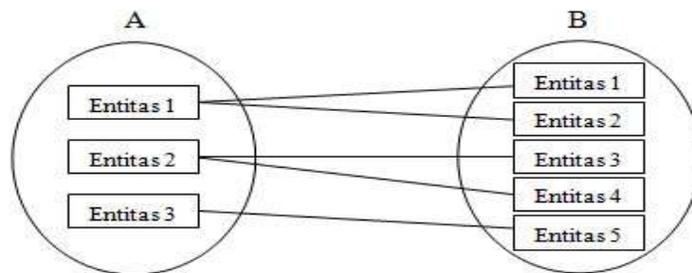


Sumber : Fathansyah (2007:77)

**Gambar II.10**  
**Kardinalitas Relasi Satu ke Satu**

2. Satu ke Banyak (*One to Many*)

Yang berarti setiap *entitas* pada *himpunan entitas* A dapat berhubungan dengan banyak *entitas* pada *himpunan entitas* B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap *entitas* pada *himpunan entitas* B berhubungan dengan paling banyak dengan satu *entitas* pada *himpunan entitas* A.

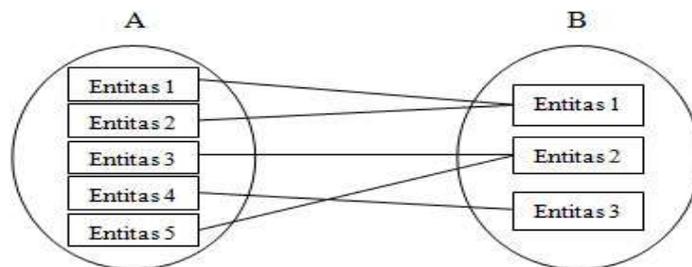


Sumber : Fathansyah (2007:78)

**Gambar II.11**  
**Kardinalitas Relasi Satu Ke Banyak**

3. Banyak ke Satu (*Many to One*)

Yang berarti setiap *entitas* pada *himpunan entitas* A berhubungan dengan paling banyak dengan satu *entitas* pada *himpunan entitas* B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap *entitas* pada *himpunan entitas* A berhubungan dengan paling banyak *entitas* pada *himpunan entitas* B.

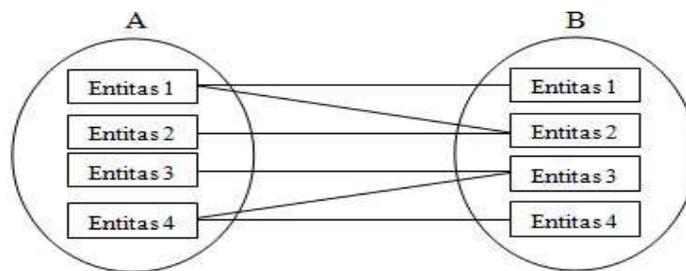


Sumber : Fathansyah (2007:78)

**Gambar II.12**  
**Kardinalitas Relasi Banyak Ke Satu**

4. Banyak ke Banyak (*Many To Many*)

Yang berarti setiap *entitas* pada *himpunan entitas A* dapat berhubungan dengan banyak *entitas* pada *himpunan entitas B*, dan demikian juga sebaliknya, dimana setiap *entitas* pada *himpunan entitas B* dapat berhubungan dengan banyak *entitas* pada *himpunan entitas A*.



Sumber : Fathansyah (2007:78)

**Gambar II.13**  
**Kardinalitas Relasi Banyak Ke Banyak**

**D. LRS (Logical Record Structure)**

Menurut Ladjamudin (2006:210) Transformasi Diagram E-R ke *LRS (Logical Record Structure)*, yaitu :

Aturan-aturan dalam melakukan transformasi E-R Diagram ke *logical record structure* adalah sebagai berikut :

- a. Setiap *entity* akan diubah kebentuk sebuah kotak dengan nama *entity* berada diluar kotak dan *atribut* berada didalam kotak.
- b. Sebuah *relasi* kadang disatukan dalam sebuah kotak bersama *entity*, kadang dipisah dalam sebuah kotak tersendiri.

Aturan pokok diatas akan sangat dipengaruhi oleh elemen yang menjadi titik perhatian utama pada langkah transformasi yaitu cardinality / kardinalitas.

### 2.2.3. Pengujian Web

#### A. Pengertian Black Box Testing

Menurut Ladjamudin (2006:379) mengemukakan bahwa “Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan *fungsi* perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan *fungsi* untuk suatu program”.

Pengujian *black-box* menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*.
4. Kesalahan kinerja.
5. *Inisialisasi* dan kesalahan *terminasi*.

Dengan mengaplikasikan teknik *black-box*, maka kita menarik serangkaian *test case* yang memenuhi kriteria : (1) *test case* yang mengurangi, dengan harga lebih dari satu, jumlah *test case* tambahan yang harus didesain untuk mencapai pengujian yang dapat dipertanggungjawabkan, dan (2) *test case* yang memberitahu kita sesuatu mengenai kehadiran atau ketidakhadiran, daripada memberitahu kesalahan yang berhubungan hanya dengan pengujian spesifik yang ada.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1. Analisa Kebutuhan**

Dalam menganalisa sebuah kebutuhan banyak hal yang mesti diketahui sebelumnya agar *website* tersebut lebih mudah dimengerti oleh siapa saja yang mengaksesnya. Selain itu perlu juga diketahui apa tujuan *website* tersebut dibuat. Dengan kata lain harus bisa meninjau permasalahan yang ada. Adapun analisa kebutuhan yang penulis gunakan antara lain :

##### **3.1.1. Kebutuhan Pengguna**

###### **A. Administrator**

- 1) Admin dapat *login* ke halaman *beranda administrator*.
- 2) Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus halaman kategori.
- 3) Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus halaman produk.
- 4) Admin dapat melihat halaman data member.
- 5) Admin dapat melihat halaman detail dan menghapus halaman laporan penjualan.
- 6) Admin dapat melihat halaman detail dan menghapus halaman bukti pembayaran.
- 7) Admin dapat melihat, mengedit dan menghapus halaman komentar.
- 8) Admin dapat mengganti password halaman data admin.
- 9) Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus halaman profil.
- 10) Admin dapat mengganti halaman header.

- 11) Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus halaman informasi.
- 12) Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus halaman banner.
- 13) Admin dapat melihat halaman kalender admin.
- 14) Admin dapat melihat halaman *website* yang dibuat.
- 15) Admin dapat keluar dari halaman *administrator*.

#### **B. Pengunjung**

- 1) Pengunjung hanya dapat melihat produk-produk yang ditawarkan.
- 2) Pengunjung hanya dapat mendapatkan informasi tentang produk secara detail.
- 3) Pengunjung dapat memberikan komentar.

#### **C. Pelanggan**

- 1) Pelanggan dapat melakukan registrasi dengan mengisi data diri kemudian akan tercatat sebagai member.
- 2) Pelanggan dapat melihat-lihat produk yang ditawarkan, lalu dapat melihat tipe produk lebih detail dan dapat langsung memesan produk tersebut.
- 3) Pelanggan dapat memberikan komentar.

### **3.1.2. Kebutuhan System**

#### **A. Kebutuhan Sistem Untuk Informasi Penjualan Kue Sanghai Bakery**

Setiap penjualan dimulai dari pengunjung melihat *website*, lalu mendaftarkan diri sebagai *member*. Kemudian setelah terdaftar sebagai *member*, pengunjung menjadi pelanggan dan dapat melakukan transaksi pembelian, lalu pelanggan mendapatkan struk sebagai bukti pemesanan produk, setelah

mendapatkan struk pemesanan produk, pelanggan melakukan pembayaran sesuai pesanan yang dipesan, lalu mengkonfirmasi pembayaran di menu konfirmasi pembayaran bahwa pelanggan telah melakukan pembayaran.

#### **B. Kebutuhan Sistem Administrator**

- 1) Memberikan layanan untuk menampilkan produk-produk terbaru.
- 2) Menyediakan layanan transaksi penjualan.
- 3) Memberikan laporan transaksi penjualan.
- 4) Memberikan Informasi tentang produk-produk yang ada.
- 5) Memberikan informasi tentang profil toko, cara pemesanan dan cara pembayaran.
- 6) Menyediakan *form menu* komentar untuk mengetahui komentar-komentar dari pelanggan.

#### **C. Kebutuhan Sistem Pelanggan**

- 1) Memberikan konfirmasi pembayaran.
- 2) Memberikan komentar tentang produk yang ada.

### **3.2. Perancangan Perangkat Lunak**

Penulis membuat program dengan beberapa rancangan seperti rancangan antarmuka, rancangan basis data, rancangan struktur navigasi dan implementasi dan pengujian unit yang penulis buat.

#### **3.2.1. Rancangan Antarmuka**

Rancangan antarmuka Kue Shanghai Bakery terdiri dari beberapa halaman seperti : Rancangan antarmuka *login* admin, Rancangan antarmuka halaman *index*

(*home*) admin, Rancangan antarmuka *login member* dan Rancangan antarmuka halaman *index (home) user*.

Berikut gambar rancangannya :

#### A. Rancangan Antarmuka *Login Admin*

*Login Admin* adalah halaman *login* admin agar admin bisa masuk kedalam *menu administrator*. Halaman *index.php* mempunyai rancangan halaman sebagai berikut :

**Administrator Shanghai Bakery**

---

Username :

Password :

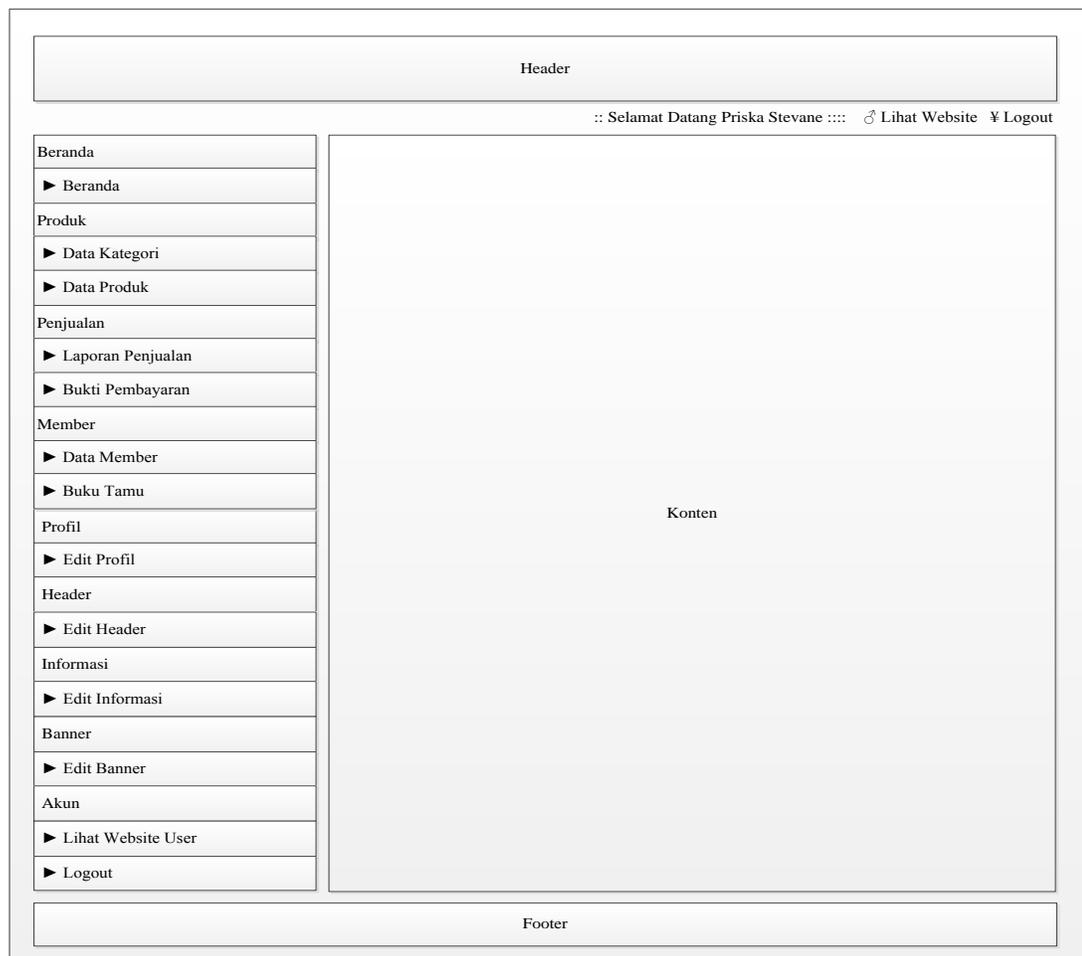
**Gambar III.1**  
**Rancangan Antarmuka *Login Admin***

Ada beberapa bagian yang terdapat pada halaman *login* admin, diantaranya adalah :

- 1) Username : Merupakan username *administrator*
- 2) Password : Merupakan password *administrator*
- 3) Login : Merupakan untuk masuk *login*
- 4) Cancel : Merupakan untuk membatalkan *login*
- 5) *Footer* : Merupakan hak cipta dari *homesite* tersebut.

## B. Rancangan Antarmuka Halaman *Index (Home)* Admin

*Index (Home)* Admin adalah halaman depan dari semua halaman *administrator*. Halaman ini merupakan dimana isi sebuah *website* bisa ditambah, diedit dan dihapus. Halaman *admin.php* mempunyai rancangan halaman sebagai berikut :



**Gambar III.2**  
**Rancangan Antarmuka Halaman *Index (Home)* Admin**

Dari gambar di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) *Header* : Merupakan gambar dari logo admin Sanghai Bakery.
- 2) *Beranda* : Merupakan tampilan awal admin Sanghai Bakery.

- 3) Data Kategori : Merupakan data kategori Sanghai Bakery, disini bisa menambah, mengedit dan menghapus kategori.
- 4) Data Produk : Merupakan data produk Sanghai Bakery, disini bisa menambah, mengedit, menghapus produk dan juga bisa melihat produk yang terjual.
- 5) Data Member : Merupakan data member yang ada di Sanghai Bakery, disini bisa melihat detail dan menghapus data member
- 6) Laporan Penjualan : Merupakan laporan penjualan yang ada di Sanghai Bakery, disini bisa melihat detail laporan penjualan dan menghapus laporan penjualan.
- 7) Bukti Pembayaran : Merupakan bukti pembayaran pemesanan produk, disini bisa melihat detail dan menghapus bukti pembayaran.
- 8) Buku Tamu : Merupakan daftar komentar dari pelanggan, disini bisa mengedit dan menghapus komentar pelanggan.
- 9) Data Admin : Merupakan data admin Sanghai Bakery, disini bisa mengganti password admin.
- 10) Profil : Merupakan profil tentang Sanghai Bakery, disini bisa menambah, mengedit dan menghapus profil.
- 11) *Header* : Merupakan *header* Sanghai Bakery, disini bisa mengganti *header*.
- 12) Informasi : Merupakan informasi tentang cara pemesanan dan pembayaran produk, disini bisa menambah, mengedit

dan menghapus informasi.

- 13) Banner : Merupakan *banner* Sanghai Bakery, disini bisa menambah, mengedit dan menghapus *banner*.
- 14) Konten : Merupakan isi *konten* menurut *sub menu* yang di klik.
- 15) Lihat website : Menunjukkan jika ingin melihat *website* yang dibuat.
- 16) *Logout* : Merupakan proses keluar admin.
- 17) *Footer* : Merupakan hak cipta dari *homesite* tersebut.

### C. Rancangan Antarmuka Login Member

*Login Member* adalah halaman *login user* agar *user* bisa melakukan transaksi pemesanan produk karena di dalam *login member* terdapat data-data *user*. Halaman *login.php* mempunyai rancangan halaman sebagai berikut :

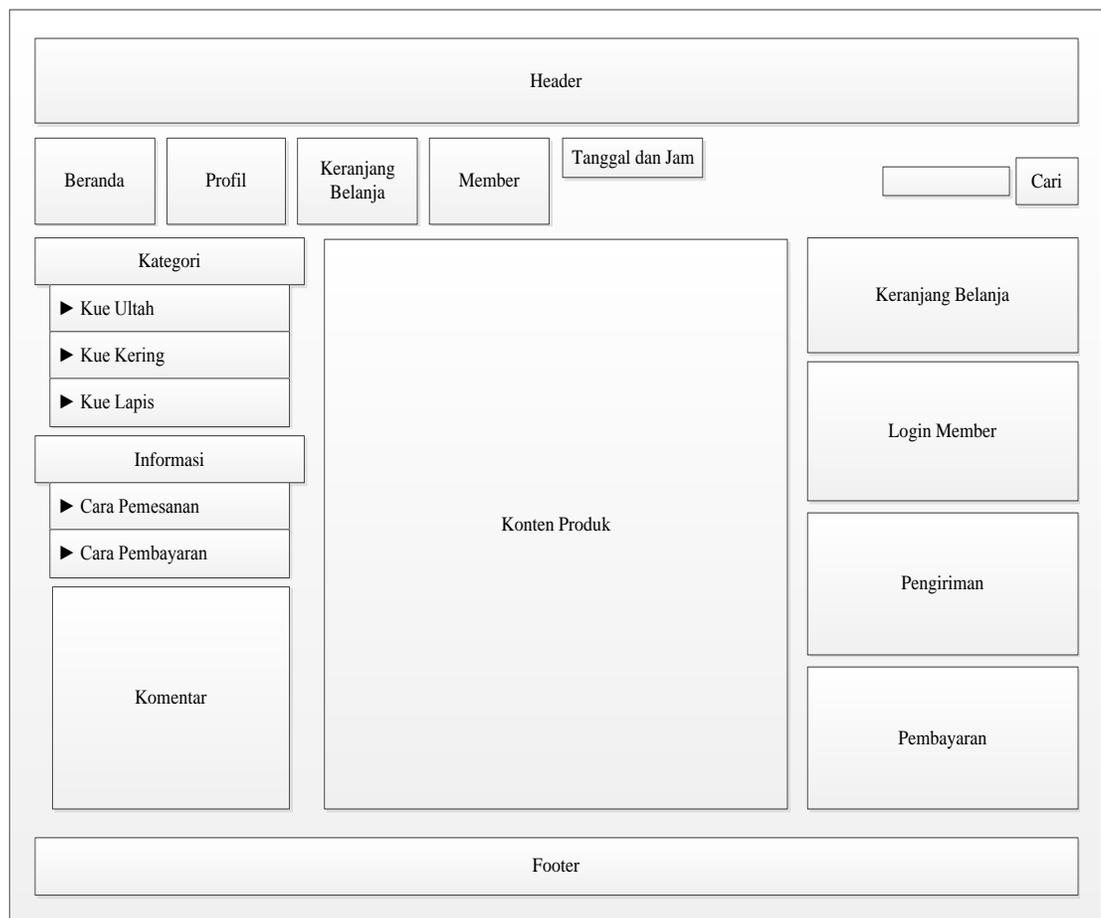
**Gambar III.3**  
**Rancangan Antarmuka *Login Member***

Ada beberapa bagian yang terdapat pada halaman *login member*, diantaranya adalah :

- 1) Username : Merupakan *user member*
- 2) Password : Merupakan password *member*
- 3) Login : Merupakan untuk masuk *login*
- 4) Batal : Merupakan untuk membatalkan *login*
- 5) Klik disini : Merupakan untuk pengunjung daftar member

#### D. Rancangan Antarmuka Halaman *Index (Home) User*

*Index (Home) User* adalah halaman depan dari semua halaman yang ada pada *website*. Halaman ini juga dapat disebut sebagai halaman pembuka karena pada saat pertama *website* dibuka maka halaman inilah yang tampil sebelum halaman lainnya. Halaman *index.php* mempunyai rancangan halaman sebagai berikut :



**Gambar III.4**  
**Rancangan Antarmuka Halaman *Index (Home) User***

Dari gambar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) *Header* : Merupakan gambar dari logo Shanghai Bakery.

- 2) Beranda : Merupakan tampilan awal *website* Sanghai Bakery.
- 3) Profil : Merupakan profil dari Sanghai Bakery.
- 4) Keranjang Belanja : Merupakan informasi jumlah barang dan total rupiah hasil dari pemilihan barang yang akan dibeli oleh pelanggan.
- 5) Member : Merupakan untuk *login* member pelanggan atau daftar pelanggan.
- 6) Konfirmasi Pembayaran : Merupakan proses terakhir dimana *user* telah melakukan proses pemesanan produk, jika *user* telah mentransfer uang dan mengirimkan bukti pembayaran kepada *admin* maka produk pesanan langsung dikirim.
- 7) Cari : Merupakan *link* untuk mencari produk yang terdapat di Sanghai Bakery.
- 8) Kategori : Pelanggan dapat memilih barang berdasarkan kategori yang disediakan sebagai berikut :
  - a) Kategori Kue Ultah :  
Menampilkan berbagai kue ulang tahun yang diinginkan.
  - b) Kategori Kue Kering :  
Menampilkan berbagai kue kering yang diinginkan.
  - c) Kategori Kue Lapis :  
Menampilkan berbagai kue lapis yang diinginkan.
- 9) Informasi : Merupakan berisi informasi bantuan tentang cara bertransaksi *online*. Di informasi ini ada informasi

- cara pemesanan dan cara pembayaran.
- 10) Pengiriman : Merupakan gambar jasa pengiriman produk yang Sanghai Bakery gunakan.
- 11) Pembayaran : Merupakan gambar bank yang Sanghai Bakery gunakan.
- 12) Tanggal & Jam : Menunjukkan tanggal dan hari saat ini dan menunjukkan waktu dari daerah tersebut.
- 13) Komentar : Merupakan untuk memberikan komentar dan juga terdapat isi dari semua komentar pelanggan dan balasan komentar dari *admin*.
- 14) Konten Produk : Merupakan produk-produk yang terdapat ada di Sanghai Bakery.
- 15) *Footer* : Merupakan hak cipta dari *homesite* tersebut.

#### **E. Sejarah Peusahaan**

Toko Sanghai Bakery Jakarta ini dengan nomor SIUP 510/2280-PERINDAG/PK/XI/2007 dinamakan langsung oleh pemiliknya. Perusahaan kue Sanghai Bakery adalah sebuah perusahaan milik perseorangan, berupa Home industry berdiri pada 09 September 1996 didirikan oleh Bima Nuryanto di Jakarta. Tujuan utama dari perusahaan selain untuk mendapatkan keuntungan juga untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Jakarta khususnya di bidang makanan ringan.

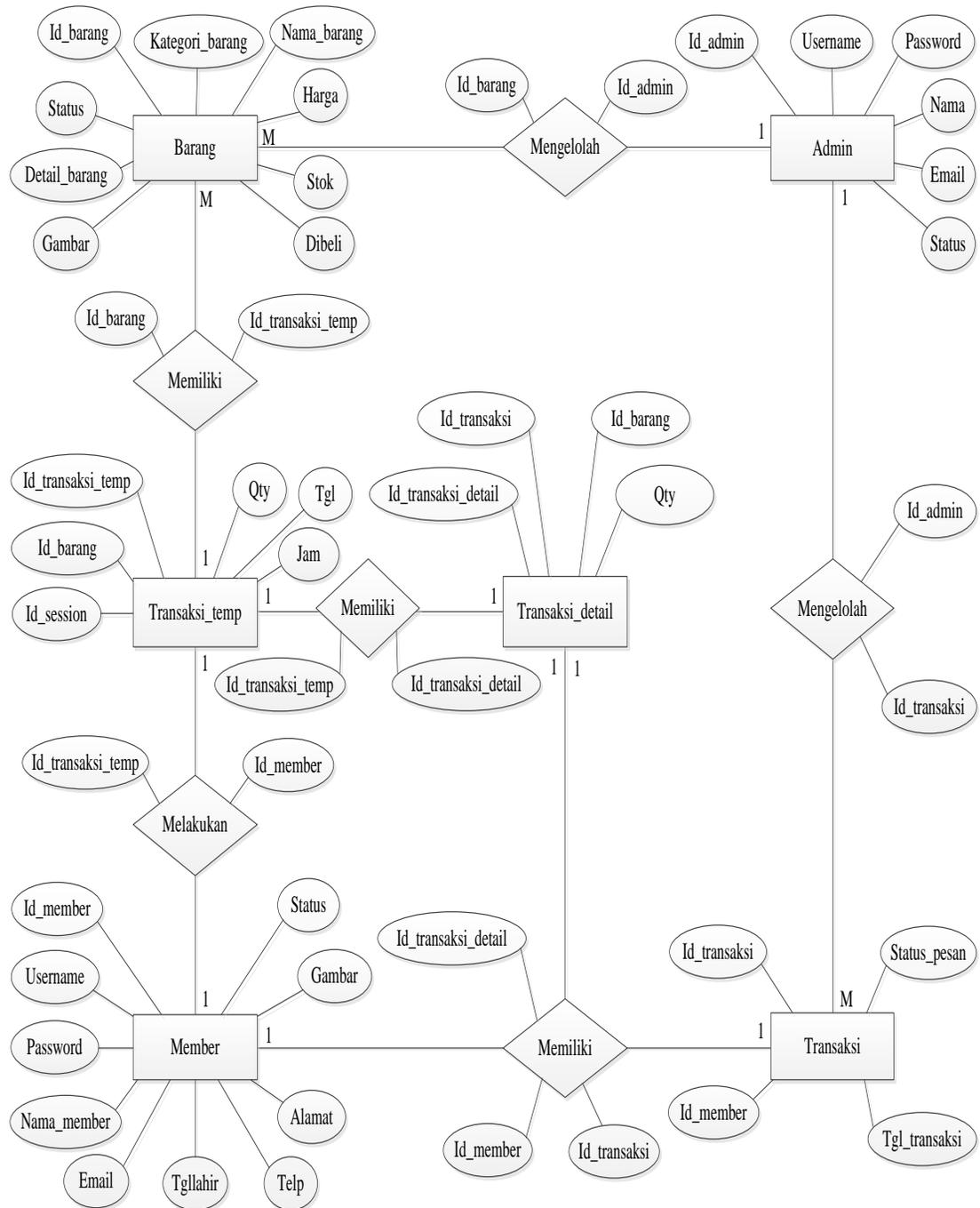
Sanghai Bakery adalah perusahaan yang bergerak di bidang produksi dan distribusi makanan ringan seperti kue lapis, kue kering dan kue ulang tahun telah memiliki jalur

distribusi yang cukup luas, mayoritas pelanggannya adalah toko-toko, warung kelontong, kantin dan Kantor. Perusahaan melakukan pemasaran terhadap produk yang diproduksinya sendiri dengan sistem ‘titip barang’ kepada toko-toko, warung-warung dan door to door yang ada di Jabodetabek. Sistem titip barang adalah dimana bagian agen kue dan pengecer dari perusahaan menitipkan kue yang diproduksi Sanghai Bakery ke toko-toko, warung-warung yang menjadi pelanggan tetap untuk kemudian dijual kembali, kemudian pada saat keesokan harinya barang yang tidak terjual diambil kembali sebagai retur, ketika agen perusahaan menitip barang yang baru.

Sejak berdirinya perusahaan, perusahaan kue sanghai Bakery telah menjalin hubungan dengan Agen/pengecer dan pelanggan yang merupakan pelanggan loyal/tetap. Perusahaan Sanghai bakery merupakan salah satu produk makanan ringan yang digemari seluruh lapisan masyarakat khususnya Jabodetabek karena mempunyai mutu yang baik dan terjangkau harganya maka kue Sanghai Bakery mulai dikenal masyarakat. Pada awalnya kue Sanghai Bakery ini dikenal di Sunter (Jakarta Utara) Setelah beberapa tahun mengalami kemajuan akhirnya kue Sanghai Bakery ini telah dikenal di Jabodetabek dan mengalami kemajuan pesat sampai sekarang karena kerja keras dan keuletan dari para karyawan dan para Agen/Mitra Usaha Sanghai bakery yang solid dan kompak.

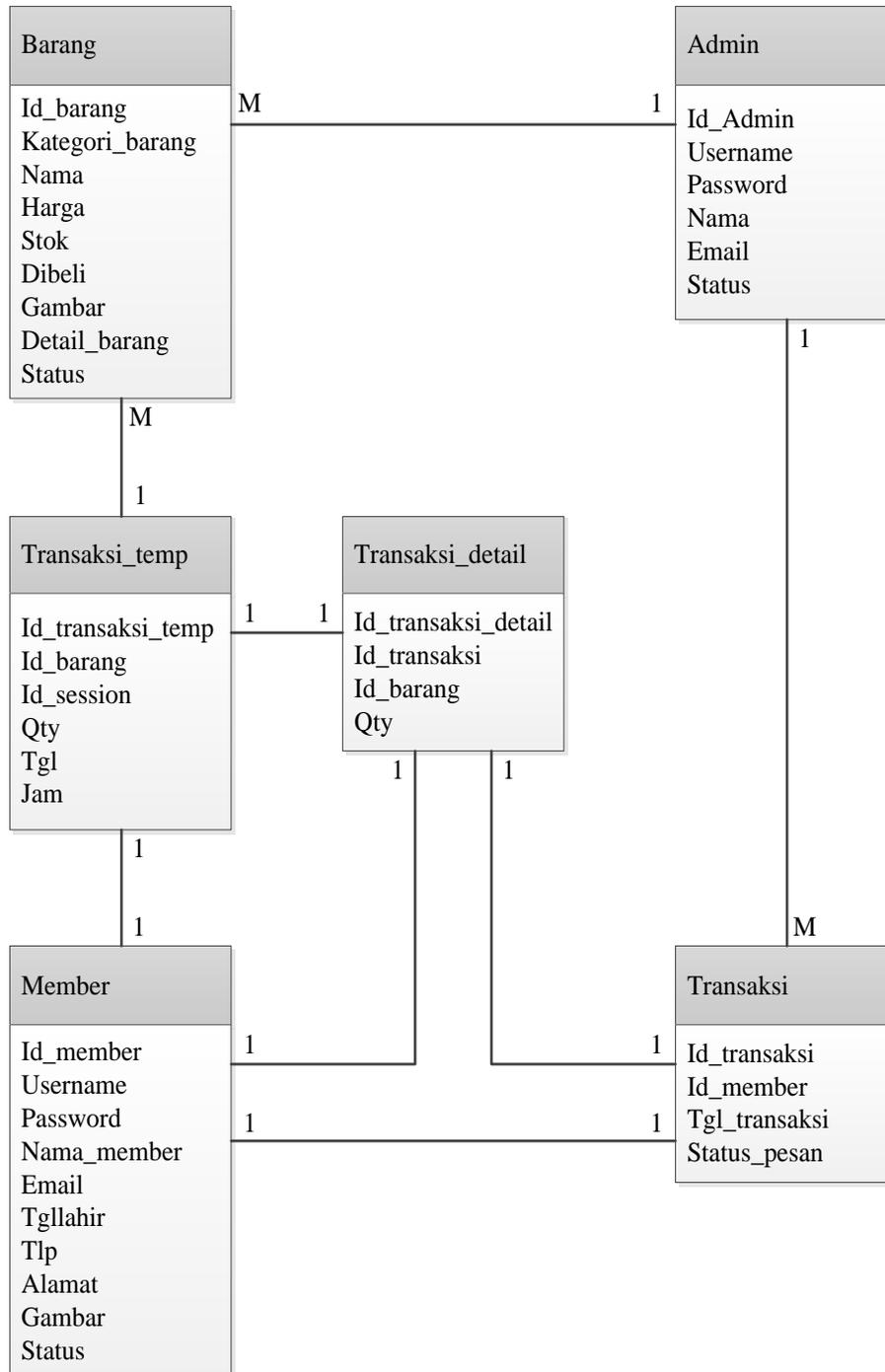
### 3.2.2. Rancangan Basis Data

#### A. Entity Relationship Diagram (ERD)



**Gambar III.5**  
**Entity Relationship Diagram (ERD)**

## B. Logical Relational Structure (LRS)



**Gambar III.6**  
**Logical Relational Structure (LRS)**

### C. Spesifikasi File

Dalam pembuatan *web* penulis menggunakan satu buah *file databases* dengan nama *sanghai\_bakery.sql*, di dalam *databases* tersebut terdapat beberapa tabel, adapun tabel tersebut sebagai berikut :

#### 1. Spesifikasi File Data Admin

Nama File	: Tabel Admin
Akronim	: admin.myd
Fungsi	: untuk menampilkan data admin
Tipe File	: <i>File Master</i>
Organisasi File	: <i>Random access</i>
Akses File	: Random
Media	: Harddisk
Panjang <i>record</i>	: Maksimal 131 karakter
Kunci <i>Field</i>	: Id_admin
Software	: MySQL

Tabel III.1  
Spesifikasi File Data Admin

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket	Extra
1.	Id Admin	Id_admin	Integer	11	<i>Primary Key</i>	<i>Auto Increment</i>
2.	Username	Username	Varchar	30		
3.	Password	Password	Varchar	10		
4.	Nama	Nama	Varchar	30		
5.	Email	Email	Varchar	50		
6.	Status	Status	Enum	('Y','T')		

## 2. Spesifikasi File Barang

Nama File	: Tabel Barang
Akronim	: barang.myd
Fungsi	: untuk menampilkan data produk
Tipe File	: <i>File Master</i>
Organisasi File	: <i>Random access</i>
Akses File	: Random
Media	: Harddisk
Panjang <i>record</i>	: Maksimal 192 karakter
Kunci <i>Field</i>	: Id_barang
Software	: MySQL

Tabel III.2  
Spesifikasi File Barang

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket	Extra
1.	Id Barang	Id_barang	Integer	11	<i>Primary Key</i>	<i>Auto Increment</i>
2.	Kategori_barang	Kategori_barang	Integer	11		
3.	Nama Barang	Nama_barang	Varcha r	50		
4.	Harga	Harga	Integer	10		
5.	Stok	Stok	Integer	5		
6.	Dibeli	Dibeli	Integer	5		
7.	Gambar	Gambar	Varcha r	100		
8.	Detail Barang	Detail_barang	Text	-		
9.	Status	Status	Enum	('Y', 'T')		

### 3. Spesifikasi File Transaksi Temp

Nama File : Tabel Transaksi Temp

Akronim : transaksi\_temp.myd

Fungsi : untuk menampilkan produk sementara yang dipesan

Tipe File : *File* Transaksi

Organisasi File : *Random access*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *record* : Maksimal 77 karakter

Kunci *Field* : Id\_transaksi\_temp

Software : MySQL

Tabel III.3  
Spesifikasi File Transaksi Temp

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket	Extra
1.	Id Transaksi temp	Id_transaksi_temp	Integer	11	<i>Primary Key</i>	<i>Auto Increment</i>
2.	Id Barang	Id_barang	Integer	11		
3.	Id Session	Id_session	Varchar	50		
4.	Qty	Qty	Integer	5		
5.	Tgl	Tgl	Date	-		
6.	Jam	Jam	Time	-		

#### 4. Spesifikasi File Detail Transaksi

Nama File : Tabel Detail Transaksi

Akronim : transaksi\_detail.myd

Fungsi : untuk menampilkan data produk yang dipesan

Tipe File : *File* Transaksi

Organisasi File : *Random access*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *record* : Maksimal 44 karakter

Kunci *Field* : Id\_transaksi\_detail

Software : MySQL

Tabel III.4  
Spesifikasi File Detail Transaksi

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket	Extra
1.	Id Transaksi Detail	Id_transaksi_detail	Integer	11	<i>Primary Key</i>	<i>Auto Increment</i>
2.	Id Transaksi	Id_transaksi	Integer	11		
3.	Id Barang	Id_barang	Integer	11		
4.	Qty	Qty	Integer	11		

## 5. Spesifikasi File Transaksi

Nama File : Tabel Transaksi

Akronim : transaksi.myd

Fungsi : untuk menampilkan transaksi pemesanan produk

Tipe File : *File* Transaksi

Organisasi File : *Random access*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *record* : Maksimal 50 karakter

Kunci *Field* : Id\_transaksi

Software : MySQL

Tabel III.5  
Spesifikasi File Transaksi

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket	Extra
1.	Id Transaksi	Id_transaksi	Integer	11	<i>Primary Key</i>	<i>Auto Increment</i>
2.	Id Member	Id_member	Integer	4		
3.	Tgl Transaksi	Tgl_transaksi	Date	-		
4.	Lokasi	Lokasi	Varchar	30		
5.	Status Pesan	Status_pesan	Varchar	5		

## 6. Spesifikasi File Data Member

Nama File : Tabel Data Member

Akronim : member.myd

Fungsi : untuk menampilkan data member

Tipe File : *File Master*

Organisasi File : *Random access*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang *record* : Maksimal 237 karakter

Kunci *Field* : Id\_member

Software : MySQL

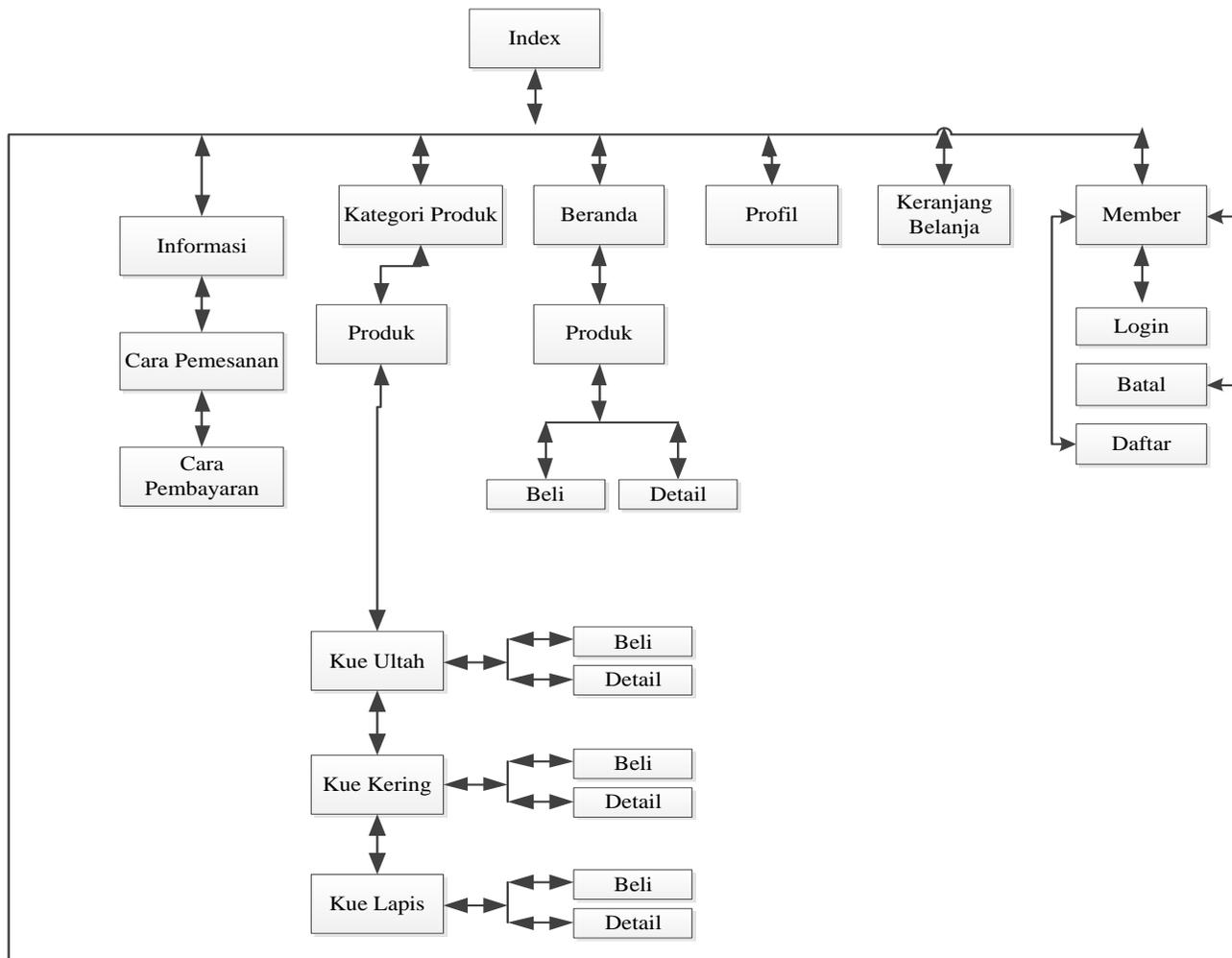
Tabel III.6  
Spesifikasi File Data Member

No.	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket	Extra
1.	Id Member	Id_member	Integer	4	<i>Primary Key</i>	<i>Auto Increment</i>
2.	Username	Username	Varchar	30		
3.	Password	Password	Varchar	10		
4.	Nama Member	Nama_member	Varchar	30		
5.	Email	Email	Varchar	50		
6.	Tgllahir	Tgllahir	Date	-		
7.	Telp	Telp	Varchar	13		
8.	Alamat	Alamat	Text	-		
9.	Gambar	Gambar	Varchar	100		
10.	Status	Status	Enum	('Y','T')		

### 3.2.3. Rancangan Struktur Navigasi

#### A. Rancangan Struktur Navigasi Halaman Pengunjung

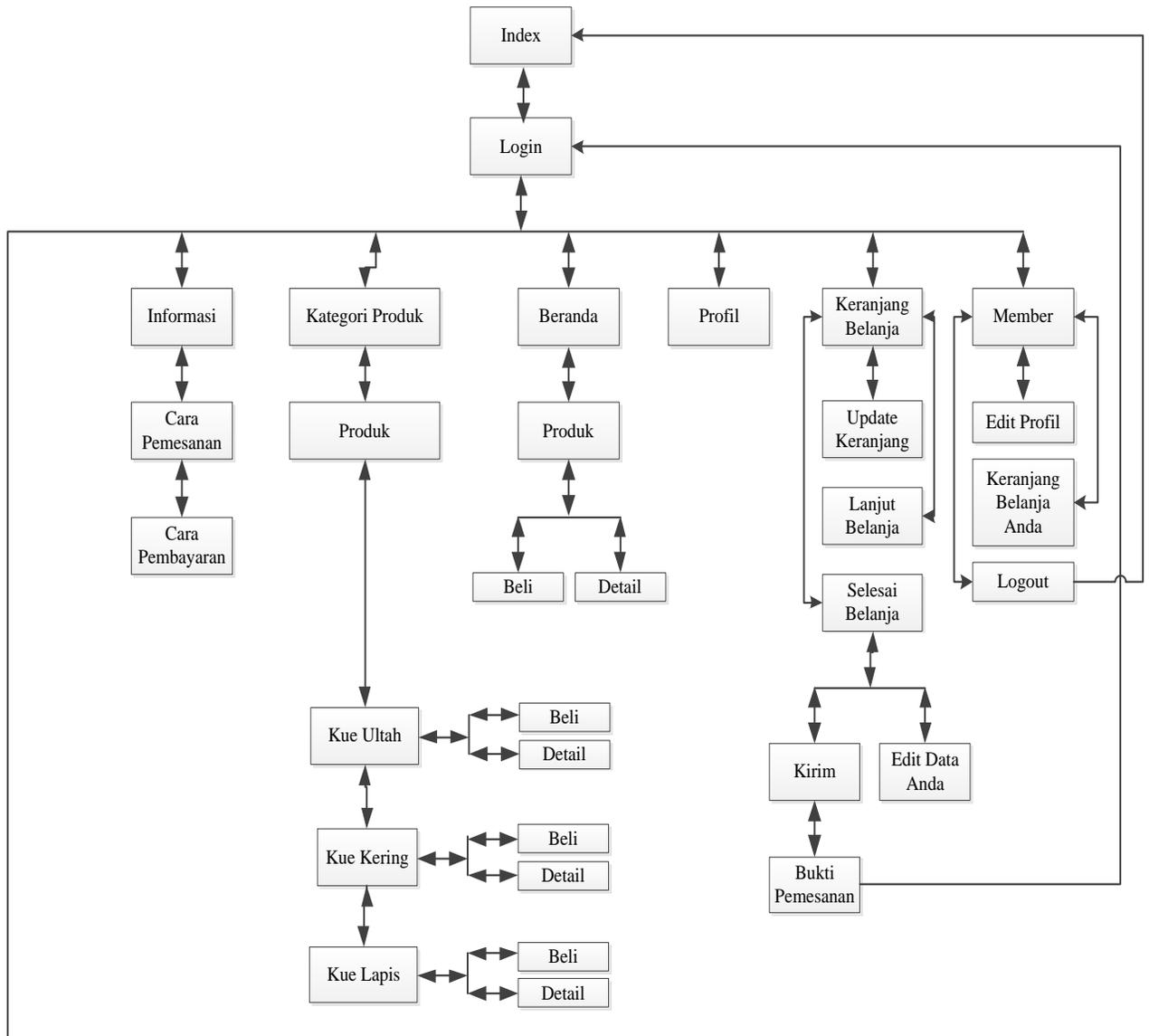
Struktur navigasi pengunjung “Sanghai\_bakery” menggunakan struktur navigasi campuran, karena merupakan gabungan dari bentuk dasar struktur navigasi yaitu : *linear*, *hierarki* dan *nonlinear*.



**Gambar III.7**  
**Struktur Navigasi Halaman Pengunjung**

## B. Rancangan Strukur Navigasi Halaman Pelanggan

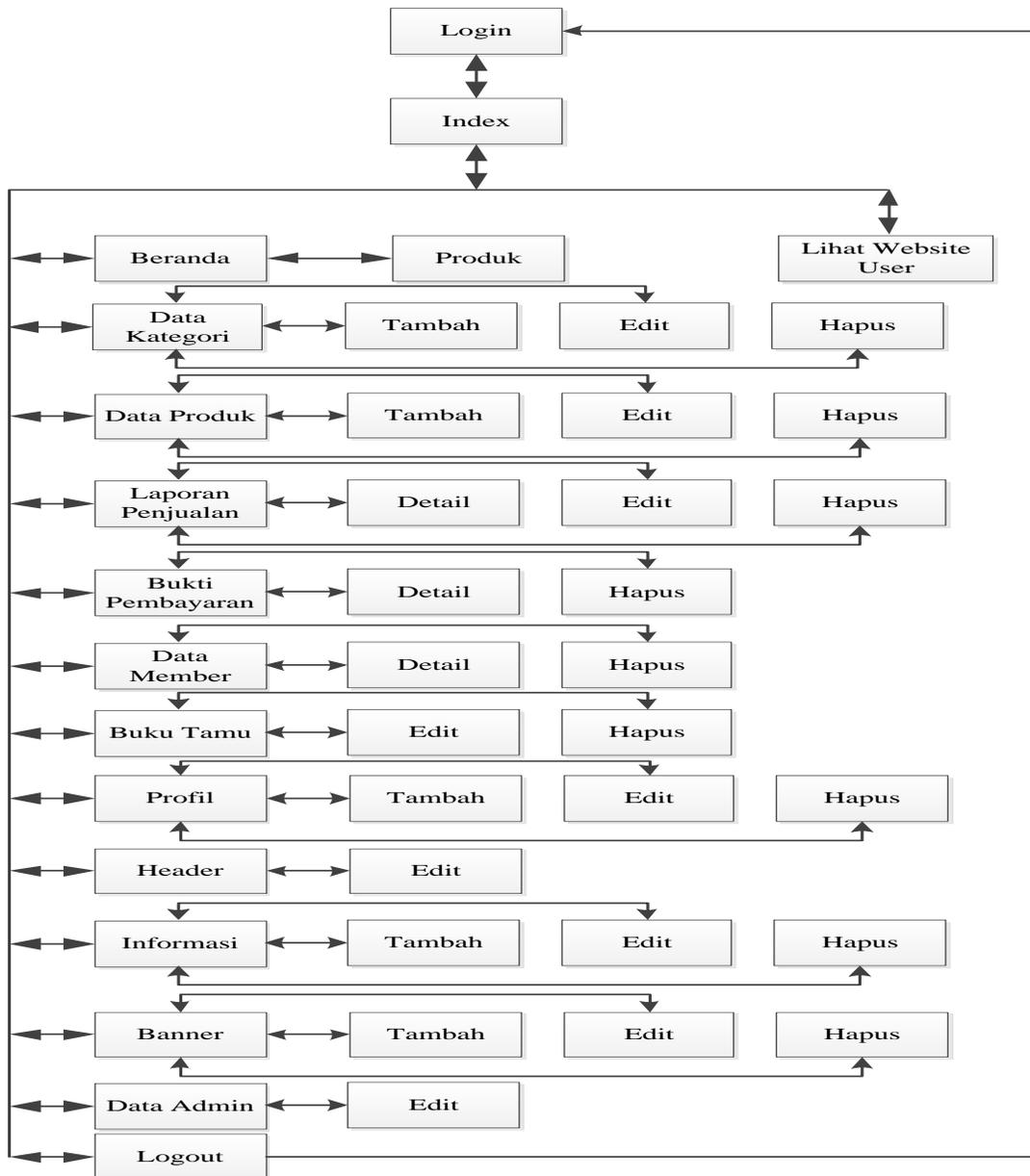
Struktur navigasi pelanggan “Sanghai Bakery” menggunakan struktur navigasi campuran, karena merupakan gabungan dari bentuk dasar struktur navigasi yaitu : *linear*, *hierarki* dan *nonlinear*.



**Gambar III.8**  
**Struktur Navigasi Halaman Pelanggan**

### C. Rancangan Strukur Navigasi *Admin*

Struktur Struktur navigasi *Admin* “Sanghai\_Bakery” menggunakan struktur navigasi campuran, karena merupakan gabungan dari bentuk dasar struktur navigasi yaitu : *linear, hierarki dan nonlinear*.



**Gambar III.9**  
Struktur Navigasi Halaman *Admin*

### 3.3. Implementasi dan Pengujian Unit

#### 3.3.1. Implementasi

##### 1. Implementasi Rancangan Antarmuka

Implementasi rancangan antarmuka pada Sanghai Bakery berdasarkan hasil rancangan antarmuka :

##### A. Implementasi Tampil Rancangan Halaman Admin

Halaman *login* admin adalah segala bentuk dokumen yang akan mendukung tentang pengolahan data dari admin agar *website* ini dapat berjalan.

Adapun rancangan yang digunakan sebagai halaman admin, yaitu :

##### 1) Halaman *Login* Admin

Nama Program : *Login* admin

Akronim : index.php

Fungsi : untuk masuk ke halaman menu utama admin

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.1

Proses :

- a) Ketik alamat website (URL) : [http://localhost/Sanghai Bakery/admin](http://localhost/SanghaiBakery/admin) pada *address bar*. maka akan masuk ke halaman *index*.
- b) Pada menu *login* masukkan *username* dan *password*, jika berhasil maka akan muncul pesan "*Halo, Anda Berhasil Login*" dan tertuju ke halaman *index* admin.

## 2) **Halaman *Index Admin***

Nama Program : *Index Admin*

Akronim : admin.php

Fungsi : Sebagai awal halaman admin

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.2

Proses :

- a) Klik *link* Beranda, maka akan tampil halaman *index* admin didalamnya terdiri dari *menu* beranda, data kategori, data produk, data member, laporan penjualan, bukti pembayaran, buku tamu, data admin, profil, *header*, informasi, *banner*, kalender, lihat *website* dan *logout*.

## 3) **Halaman Data Kategori**

Nama Program : Data Kategori

Akronim : kategori.php

Fungsi : Menambah, mengedit dan menghapus data kategori yang sudah ada

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.3

Proses :

- a) Klik *link* data kategori, maka tampil ke halaman data kategori dengan tampilan Tambah kategori baru dan daftar data kategori.
- b) Untuk menambahkan data kategori baru, klik Tambah kategori baru, isikan Nama kategori kemudian klik simpan.

- c) Data kategori telah tersimpan, lihat dibawah Tambah kategori baru yang terdapat daftar data kategori untuk melihat semua data-data kategori. Di daftar data kategori tersebut ada *edit* dan hapus data kategori. Jika data kategori ingin di *edit*, klik *edit* untuk mengubahnya dan jika data kategori ingin dihapus, klik hapus untuk menghapusnya.

#### 4) Halaman Data Produk

Nama Program : Data Produk

Akronim : produk.php

Fungsi : Menambah, mengedit, menghapus data produk dan juga melihat data produk yang terjual

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.4

Proses :

- a) Klik *link* data produk, maka tampil ke halaman data produk dengan tampilan Tambah produk baru dan daftar data produk.
- b) Untuk menambahkan data produk baru, klik Tambah produk baru, isikan nama barang, pilih kategori, harga, stok, detail barang, pilih gambar, pilih status kemudian klik simpan.
- c) Data produk telah tersimpan, lihat dibawah Tambah produk baru yang terdapat daftar data produk untuk melihat semua data-data produk. Di daftar data produk tersebut ada *edit* dan hapus data produk. Jika data produk ingin di *edit*, klik *edit* untuk mengubahnya dan jika data produk ingin dihapus, klik hapus untuk menghapusnya.

### 5) **Halaman Data Member**

Nama Program : Data Member

Akronim : member.php

Fungsi : Untuk melihat dan menghapus data member dari *user*

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.5

Proses :

- a) Klik *link* data member, maka tampil ke halaman data member dan pada halaman data member dapat melihat semua daftar data member dari pengunjung *user* yang telah menjadi member.
- b) Untuk melihat *detail* dan menghapus data member, di daftar data member tersebut ada *detail* dan hapus data member. Jika data member ingin dilihat secara *detail*, klik *detail* untuk melihatnya dan jika data member ingin dihapus, klik hapus untuk menghapusnya.

### 6) **Halaman Laporan Penjualan**

Nama Program : Laporan Penjualan

Akronim : penjualan.php

Fungsi : Untuk melihat dan menghapus laporan penjualan dari *user*

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.6

Proses :

- a) Klik *link* laporan penjualan, maka tampil ke halaman laporan penjualan dan

pada halaman laporan penjualan dapat melihat pesanan produk dari pelanggan *user* yang memesan produk.

- b) Untuk melihat *detail* dan menghapus laporan penjualan, di daftar laporan penjualan tersebut ada *detail* dan hapus laporan penjualan. Jika laporan penjualan ingin dilihat secara *detail*, klik *detail* untuk melihatnya dan jika laporan penjualan ingin dihapus, klik hapus untuk menghapusnya.

#### 7) **Halaman Bukti Pembayaran**

Nama Program : Bukti Pembayaran

Akronim : konfirmasi\_pembayaran.php

Fungsi : Untuk melihat dan menghapus bukti pembayaran dari *user*

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.7

Proses :

- a) Klik *link* bukti pembayaran, maka tampil ke halaman bukti pembayaran dan pada halaman bukti pembayaran dapat melihat konfirmasi pembayaran dari pelanggan *user* yang mengkonfirmasi pembayaran.
- b) Untuk melihat *detail* dan menghapus bukti pembayaran, di daftar bukti pembayaran tersebut ada *detail* dan hapus bukti pembayaran. Jika bukti pembayaran ingin dilihat secara *detail*, klik *detail* untuk melihatnya dan jika bukti pembayaran ingin dihapus, klik hapus untuk menghapusnya.

#### 8) **Halaman Buku Tamu**

Nama Program : Buku Tamu

Akronim : komentar.php

Fungsi : Untuk melihat, mengedit dan menghapus komentar dari *user*

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.8

Proses :

- a) Klik *link* buku tamu, maka tampil ke halaman buku tamu dan pada halaman buku tamu dapat melihat semua komentar dari pengunjung *user* yang memberikan komentar.
- b) Untuk mengedit dan menghapus komentar, di daftar buku tamu tersebut ada *edit* dan hapus buku tamu. Jika komentar ingin *edit*, klik *edit* untuk mengeditnya dan jika komentar ingin dihapus, klik hapus untuk menghapusnya.

#### 9) **Halaman Data Admin**

Nama Program : Data Admin

Akronim : password.php

Fungsi : Mengganti password admin

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.9

Proses :

- a) Klik *link* data admin, maka tampil ke halaman data admin.
- b) Untuk mengganti password admin, masukan password lama, setelah itu masukkan password baru dan konfirmasi password baru. Jika password sudah terganti admin *login* kembali dengan password yang baru.

## 10) Halaman Profil

Nama Program : Profil

Akronim : profil.php

Fungsi : Menambah, mengedit, dan menghapus profil yang ada

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.10

Proses :

- a) Klik *link* profil, maka tampil ke halaman profil dengan tampilan Tambah Profil baru dan daftar profil.
- b) Untuk menambahkan profil baru, klik Tambah profil baru, isikan nama lengkap, alamat, no telepon, email, id facebook, id twiter, keterangan, pilih foto profil kemudian klik simpan.
- c) Data profil telah tersimpan, lihat dibawah Tambah profil baru yang terdapat daftar data profil untuk melihat semua data-data profil. Di daftar data profil tersebut ada *edit* dan hapus data profil. Jika data profil ingin di *edit*, klik *edit* untuk mengubahnya dan jika data profil ingin dihapus, klik hapus untuk menghapusnya.

## 11) Halaman Header

Nama Program : Header

Akronim : header.php

Fungsi : Mengedit header

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.11

Proses :

- a) Klik *link* header, maka tampil ke halaman header dengan tampilan data header
- b) Untuk mengganti gambar header, cari foto header kemudian klik *update*.

## 12) Halaman Informasi

Nama Program : Informasi

Akronim : informasi.php

Fungsi : Menambah, mengedit, dan menghapus informasi yang ada

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.12

Proses :

- a) Klik *link* informasi, maka tampil ke halaman informasi dengan tampilan Tambah halaman informasi baru dan daftar halaman informasi.
- b) Untuk menambahkan informasi baru, klik Tambah halaman informasi baru, isikan judul halaman, isi halaman, pilih status kemudian klik simpan.
- c) Data informasi telah tersimpan, lihat dibawah Tambah halaman informasi baru yang terdapat daftar data halaman informasi untuk melihat semua data-data informasi. Di daftar data halaman informasi tersebut ada *edit* dan hapus data halaman informasi. Jika data informasi ingin di *edit*, klik *edit* untuk mengubahnya dan jika data informasi ingin dihapus, klik hapus untuk menghapusnya.

## 13) Halaman Banner

Nama Program : Banner

Akronim : banner.php

Fungsi : Menambah, mengedit, dan menghapus *banner* yang ada

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.13

Proses :

- a) Klik *link banner*, maka tampil ke halaman *banner* dengan tampilan Tambah *banner* baru dan daftar halaman *banner*.
- b) Untuk menambahkan *banner* baru, klik Tambah *banner* baru, isikan nama *banner*, pilih foto, pilih status kemudian klik simpan.
- c) Data *banner* telah tersimpan, lihat dibawah Tambah *banner* baru yang terdapat daftar data *banner* untuk melihat semua data-data *banner*. Di daftar data banner tersebut ada *edit* dan hapus data *banner*. Jika data *banner* ingin di *edit*, klik *edit* untuk mengubahnya dan jika data *banner* ingin dihapus, klik hapus untuk menghapusnya..

#### 14) Logout

Keterangan :

Nama Program : Halaman Keluar

Akronim : logout.php

Fungsi : Untuk kembali ke *login administrator*

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran A.15

Proses : Keluar dari halaman admin dan kembali ke halaman *login*

## **B. Implementasi Tampil Rancangan Halaman *User***

### **1) Rancangan Halaman Beranda**

Nama Program : Rancangan Halaman Beranda  
Akronim : index.php  
Fungsi : Untuk menampilkan halaman *website* beranda  
Bahasa Program : PHP dan HTML  
Tampilan Program : Lampiran B.1  
Proses : Untuk menampilkan halaman beranda, klik menu Beranda yang terdapat pada pilihan menu.

### **2) Rancangan Halaman Profil**

Nama Program : Rancangan Halaman Profil  
Akronim : profil.php  
Fungsi : Untuk menampilkan halaman *website* profil  
Bahasa Program : PHP dan HTML  
Tampilan Program : Lampiran B.2  
Proses : Untuk menampilkan halaman profil, klik menu Profil yang terdapat pada pilihan menu.

### **3) Rancangan Halaman Keranjang Belanja**

Nama Program : Rancangan Halaman Keranjang Belanja  
Akronim : keranjang-belanja.php  
Fungsi : Untuk menampilkan halaman *website* keranjang belanja  
Bahasa Program : PHP dan HTML  
Tampilan Program : Lampiran B.3

Proses : Untuk menampilkan halaman keranjang belanja, klik menu Keranjang Belanja yang terdapat pada pilihan menu.

#### **4) Rancangan Halaman Member**

Nama Program : Rancangan Halaman Member

Akronim : member.php

Fungsi : Untuk menampilkan halaman *website* member

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran B.4

Proses : Untuk menampilkan halaman member, klik menu member yang terdapat pada pilihan menu.

#### **5) Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran**

Nama Program : Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Akronim : konfirmasi\_pembayaran.php

Fungsi : Untuk menampilkan halaman *website* konfirmasi pembayaran

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran B.5

Proses : Untuk menampilkan halaman konfirmasi pembayaran, klik Konfirmasi pembayaran yang terdapat pada pilihan menu.

#### **6) Rancangan Halaman Informasi Cara Pemesanan**

Nama Program : Rancangan Halaman Informasi Cara Pemesanan

Akronim : cara\_pemesanan.php

Fungsi : Untuk menampilkan halaman *website* informasi cara

pemesanan

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran B.6

Proses : Untuk menampilkan halaman informasi cara pemesanan, klik  
Cara pemesanan yang terdapat pada pilihan menu kiri.

#### **7) Rancangan Halaman Informasi Cara Pembayaran**

Nama Program : Rancangan Halaman Informasi Cara Pembayaran

Akronim : cara\_pembayaran.php

Fungsi : Untuk menampilkan halaman *website* informasi cara  
pembayaran

Bahasa Program : PHP dan HTML

Tampilan Program : Lampiran B.7

Proses : Untuk menampilkan halaman informasi cara pembayaran,  
klik Cara pembayaran yang terdapat pada pilihan menu kiri.

## **2. Spesifikasi Sistem Komputer**

Untuk mengetahui sarana pendukung program ini, penulis akan menjelaskannya, antara lain spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan spesifikasi perangkat lunak (*software*), yaitu :

### **A. Spesifikasi Perangkat Keras**

Spesifikasi perangkat keras (*hardware*) adalah seluruh komponen peralatan yang berbentuk suatu sistem komputer dan peralatan lainnya yang memungkinkan komputer melaksanakan tugasnya, termasuk juga mesin-mesin pembantu

penyimpanan data dan juga termasuk alat komunikasi lainnya. Pada pembuatan situs *web* ini penulis menggunakan komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1) *Server*

a) *CPU*

(1) *Processor Intel® Pentium® Core 2 Duo*

(2) *RAM DDR2 2GB*

(3) *Hard Disk 250GB*

b) *Mouse*

c) *Keyboard*

d) *Monitor* dengan resolusi layar minimum 1024x768

e) *Koneksi Internet* dengan kecepatan 2 *Mbps*.

2) *Client*

a) *CPU*

(1) *Processor Intel® Pentium® 4*

(2) *RAM DDR2 1 GB*

(3) *Hard Disk 20 GB*

b) *Mouse*

c) *Keyboard*

d) *Monitor* dengan resolusi layar minimum 1024x768

e) *Koneksi Internet* dengan kecepatan 56 *kbps*.

## **B. Spesifikasi Perangkat Lunak**

Spesifikasi perangkat lunak (*software*) adalah komponen dalam data *processing system* yang berupa program-program dan teknik lain untuk mengontrol sistem. Fungsi software ini adalah untuk mengidentifikasi dan menyiapkan aplikasi program sehingga tata kerja seluruh penulisan peralatan komputer dapat terkontrol, serta membuat pekerjaan lebih efisien.

Jadi pemakaian komputer tidak lepas dari perangkat-perangkat tersebut yang saling berhubungan dan terkait. Adapun perangkat lunak yang penulis gunakan untuk pembuatan toko online ini adalah sebagai berikut :

### 1. *Server*

- a. Sistem operasi : *Windows Seven Ultimate 32 bit*
- b. Bahasa *Script* : *PHP 5.3.0*
- c. *Web Server* : *Xampp 1.7.3*
- d. *Web Browser* : *Mozilla Firefox 21.0*
- e. *Database* : *MySQL 5.5*

### 2. *Client*

- a. Sistem operasi : *Windows Seven Ultimate 32 bit*
- b. *Web browser* : *Mozilla Firefox 21.0*

### 3.3.2. Pengujian Unit

Sebelum sistem diterapkan, sistem harus melewati tahap pengujian unit. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi bila terjadi kesalahan ataupun terdapatnya celah pada sistem. Pengujian unit dilakukan untuk mengetahui, apakah sistem ini sudah layak untuk diterapkan pada instansi terkait apa belum.

Adapun pengujian unit yang terdapat pada *website* Sanghai Bakery :

#### A. Pengujian Terhadap Form *Login Admin*

Tabel III.7  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman *Login Admin*

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Username dan password tidak diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda belum mengisi username dan password”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik username dan password tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol login	Username: (admin) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda belum mengisi password”	Sesuai Harapan	Valid
3.	Username tidak diisi (kosong) dan password diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (admin)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda belum mengisi username”	Sesuai Harapan	Valid

4.	Mengetik salah satu kondisi salah pada username atau password kemudian klik tombol login	Username: admin (benar) Password: Priska (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Username dan password tidak benar silahkan ulangi"	Sesuai Harapan	Valid
5.	Mengetik username dan password dengan data yang benar kemudian klik tombol login	Username: admin (benar) Password: admin (benar)	Sistem menerima akses <i>login</i> dan kemudian langsung menampilkan menu utama administrator	Sesuai Harapan	Valid

## B. Pengujian Terhadap Form Ganti Password Admin

Tabel III.8  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Ganti Password Admin

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Password lama, password baru, konfirmasi password baru tidak diisi kemudian klik tombol simpan	Password lama: (kosong) Password baru: (kosong) Konfirmasi password baru: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Anda harus mengisi semua data pada form akun data"	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik password lama, password baru dan konfirmasi password baru	Password lama: (di isi) Password	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Anda harus	Sesuai Harapan	Valid

	tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol simpan	baru: (di isi) Konfirmasi password baru: (kosong)	mengisi semua data pada form akun data”		
--	---	--	---	--	--

3.	Password lama tidak diisi (kosong) dan password baru dan konfirmasi password baru diisi kemudian klik tombol simpan	Password lama: (kosong) Password baru: (di isi) Konfirmasi password baru: (di isi)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda harus mengisi semua data pada form akun data”	Sesuai Harapan	Valid
4.	Mengetik salah pada password lama kemudian klik tombol simpan	Password lama: (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda salah memasukkan password lama”	Sesuai Harapan	Valid
5.	Mengetik salah pada konfirmasi password baru kemudian klik tombol simpan	Konfirmasi password baru: (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Kirim ulang password anda tidak cocok”	Sesuai Harapan	Valid
6.	Mengetik password lama, password baru dan konfirmasi password baru	Password lama: (benar) Password	Sistem menerima akses ganti <i>password</i> dan menampilkan “Data akun	Sesuai Harapan	Valid

	dengan data yang benar kemudian klik tombol simpan	baru: (benar) Konfirmasi password baru: (benar)	berhasil diganti silahkan login kembali” kemudian langsung kembali ke menu login admin.		
--	--	--	---	--	--

### C. Pengujian Terhadap Form Kategori

Tabel III.9  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Tambah Kategori Baru

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Nama kategori tidak diisi kemudian klik tombol simpan	Nama kategori: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda harus mengisi nama kategori”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik nama kategori kemudian klik tombol simpan	Nama kategori: (di isi)	Sistem menerima akses kategori dan kemudian langsung menampilkan menu kategori	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.10  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Edit Kategori

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Nama Kategori tidak diisi kemudian klik tombol update	Nama kategori: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan	Sesuai Harapan	Valid

			“Anda harus mengisi nama kategori”		
2.	Mengetik nama kategori kemudian klik tombol update	Nama kategori: (di isi)	Sistem menerima akses kategori dan kemudian langsung menampilkan menu kategori	Sesuai Harapan	Valid

#### D. Pengujian Terhadap Form Produk

Tabel III.11  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Tambah Produk Baru

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Nama barang, Harga, Stok, Detail barang, tidak diisi kemudian klik tombol simpan	Nama barang: (kosong) Harga: (kosong) Stok: (kosong) Detail barang: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Form belum lengkap silahkan lengkapi”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik Nama barang, Harga, Stok, Detail barang kemudian klik tombol simpan	Nama barang: (di isi) Harga: (di isi) Stok: (di isi) Detail barang: (di isi)	Sistem menerima akses produk dan kemudian langsung menampilkan menu produk	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.12  
 Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Edit Produk

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Nama barang, Harga, Stok, Detail barang, tidak diisi kemudian klik tombol update	Nama barang: (kosong) Harga: (kosong)  Stok (kosong) Detail barang: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Form belum lengkap silahkan lengkapi”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik Nama barang, Harga, Stok, Detail barang kemudian klik tombol update	Nama barang: (di isi) Harga: (di isi) Stok: (di isi) Detail barang: (di isi)	Sistem menerima akses produk dan kemudian langsung menampilkan menu produk	Sesuai Harapan	Valid

#### E. Pengujian Terhadap Form Profil

Tabel III.13  
 Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Tambah Profil Baru

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
------	--------------------	-----------	-----------------------	-----------------	------------

1.	Nama lengkap, Alamat, No.telepon, Email, ID facebook, ID twitter, Keterangan tidak diisi kemudian klik tombol simpan	Nama lengkap: (kosong) Alamat: (kosong) No.telepon : (kosong) ID Facebook: (kosong) ID Twitter: (kosong) Keteranga n (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Form belum lengkap silahkan lengkapi"	Sesuai Harapan	Valid
----	---	---	---	-------------------	-------

2.	Mengetik Nama lengkap, Alamat, No.telepon, Email, ID facebook, ID twitter, Keterangan kemudian klik tombol simpan	Nama lengkap: (di isi) Alamat: (di isi) No.telepon : (di isi) ID Facebook: (di isi) ID Twitter: (di isi) Keteranga n (di isi)	Sistem menerima akses profil dan kemudian langsung menampilkan menu profil	Sesuai Harapan	Valid
----	--	---	---	-------------------	-------

Tabel III.14  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Edit Profil

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Nama lengkap, Alamat, No.telepon, Email, ID facebook, ID twitter, Keterangan tidak diisi kemudian klik tombol update	Nama lengkap: (kosong) Alamat: (kosong) No.telepon : (kosong) ID Facebook: (kosong) ID Twitter: (kosong) Keterangan (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Form belum lengkap silahkan lengkapi”	Sesuai Harapan	Valid

2.	Mengetik Nama lengkap, Alamat, No.telepon, Email, ID facebook, ID twitter, Keterangan kemudian klik tombol update	Nama lengkap: (di isi) Alamat: (di isi) No.telepon : (di isi) ID Facebook: (di isi) ID Twitter: (di isi) Keterangan (di isi)	Sistem menerima akses profil dan kemudian langsung menampilkan menu profil	Sesuai Harapan	Valid
----	---	---	--	----------------	-------

## F. Pengujian Terhadap Form Informasi

Tabel III.15  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Tambah Informasi Baru

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Judul halaman, Isi halaman tidak diisi kemudian klik tombol simpan	Judul halaman: (kosong) Isi halaman: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Form belum lengkap silahkan lengkapi"	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik Judul halaman, Isi halaman kemudian klik tombol simpan	Judul halaman: (di isi) Isi halaman: (di isi)	Sistem menerima akses informasi dan kemudian langsung menampilkan menu informasi	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.16  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Edit Informasi

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Judul halaman, Isi halaman tidak diisi kemudian klik tombol update	Judul halaman: (kosong) Isi halaman: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Form belum lengkap silahkan lengkapi"	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik Judul halaman, Isi halaman kemudian klik	Judul halaman: (di isi) Isi	Sistem menerima akses informasi dan kemudian langsung	Sesuai Harapan	Valid

	tombol update	halaman: (di isi)	menampilkan menu informasi		
--	---------------	----------------------	-------------------------------	--	--

### G. Pengujian Terhadap Form Banner

Tabel III.17  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Tambah Banner Baru

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Nama banner tidak diisi kemudian klik tombol simpan	Nama banner: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Form belum lengkap silahkan lengkapi"	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik Nama banner kemudian klik tombol simpan	Nama banner: (di isi)	Sistem menerima akses banner dan kemudian langsung menampilkan menu banner	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.18  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Edit Banner

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Nama banner tidak diisi kemudian klik tombol update	Nama banner: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Form belum lengkap silahkan lengkapi"	Sesuai Harapan	Valid

2.	Mengetik Nama banner kemudian klik tombol update	Nama banner: (di isi)	Sistem menerima akses banner dan kemudian langsung menampilkan menu banner	Sesuai Harapan	Valid
----	--	-----------------------	--	----------------	-------

## H. Pengujian Terhadap Form Daftar *Member*

Tabel III.19  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Daftar *Member*

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Username, Password, Nama lengkap, Email, Alamat, No. telepon tidak diisi kemudian klik tombol simpan	Username: (kosong) Password: (kosong) Nama lengkap: (kosong) Email: (kosong) Alamat: (kosong) No. telepon: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Maff form anda belum lengkap silahkan lengkapi"	Sesuai Harapan	Valid
2.	Username tidak diisi (kosong)	Username: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Username tidak boleh kosong"	Sesuai Harapan	Valid
3.	Mengetik password kurang dari 7	Password: (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan	Sesuai Harapan	Valid

	huruf		“Password minimal 7 huruf”		
4.	Nama lengkap tidak diisi (kosong)	Nama lengkap: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Nama tidak boleh kosong”	Sesuai Harapan	Valid
5.	Mengetik email tidak diisi/ tidak valid	Email: (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Email tidak valid”	Sesuai Harapan	Valid
6.	Alamat tidak diisi (kosong)	Alamat: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Alamat tidak boleh kosong”	Sesuai Harapan	Valid
7.	No. telepon tidak diisi (kosong)	No. telepon (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Telepon tidak boleh kosong”	Sesuai Harapan	Valid
8.	Username, Password, Nama lengkap, Email, Alamat, No. telepon diisi kemudian klik tombol simpan	Username: (di isi) Password: (di isi) Nama lengkap: (di isi) Email: (di isi) Alamat: (di isi) No.	Sistem akan menerima akses user dan menampilkan “Terima kasih, data anda telah tersimpan silahkan login dengan username dan password anda ”	Sesuai Harapan	Valid

		telepon: (di isi)			
--	--	----------------------	--	--	--

## I. Pengujian Terhadap Form *Login Member*

Tabel III.20  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman *Login Member*

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Username dan password tidak diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda belum mengisikan username”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik username dan password tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol login	Username: (Vika) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda belum mengisikan password”	Sesuai Harapan	Valid
3.	Username tidak diisi (kosong) dan password diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (Vika)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda belum mengisikan username”	Sesuai Harapan	Valid
4.	Mengetik salah satu kondisi salah pada username atau password kemudian klik tombol login	Username: Vika (benar) Password: Priska (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Username dan password tidak benar silahkan ulangi”	Sesuai Harapan	Valid

5.	Mengetik username dan password dengan data yang benar kemudian klik tombol login	Username: Vika (benar) Password: Vika (benar)	Sistem menerima akses <i>login</i> dan kemudian langsung menampilkan menu data member	Sesuai Harapan	Valid
----	--	--	---	----------------	-------

## J. Pengujian Terhadap Form Keranjang Belanja

Tabel III.21

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Keranjang Belanja

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Qty tidak diisi (kosong) kemudian klik update keranjang	Qty: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Anda tidak boleh menginput angka 0 atau mengkosongkannya”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Qty melebihi dari stok yang ada kemudian klik update keranjang	Qty: (lebih dari stok)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Jumlah yang dibeli melebihi dari stok yang ada”	Sesuai Harapan	Valid
3.	Klik link hapus	Keranjang Belanja: (hapus)	Sistem menerima akses hapus dan kemudian keranjang belanja terhapus	Sesuai Harapan	Valid
4.	Klik link lanjut	Lanjut belanja:	Sistem menerima akses lanjut		

	belanja	(di klik)	belanja dan kemudian ke halaman index	Sesuai Harapan	Valid
5.	Klik link selesai belanja	Selesai belanja: (di klik)	Sistem menerima akses selesai belanja dan kemudian ke halaman login member	Sesuai Harapan	Valid

### K. Pengujian Terhadap Form Konfirmasi Pembayaran

Tabel III.22

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Konfirmasi Pembayaran

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	ID Member, No Invoice, Nama, Email, Besar Pembayaran, Komentar tidak diisi dan Tanggal pembayaran diisi kemudian klik tombol kirim bukti pembayaran	ID Member: (kosong) No Invoice: (kosong) Nama: (kosong) Email: (kosong) Tanggal Pembayaran : (diisi) Besar Pembayaran : (kosong) Komentar: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Harap Lengkapi Form Anda"	Sesuai Harapan	Valid
2.	ID Membar tidak diisi (kosong)	ID Member: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan	Sesuai Harapan	Valid

			“ID Member tidak boleh kosong”		
3.	No Invoice tidak diisi (kosong)	Nama: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “No Invoice tidak boleh kosong”	Sesuai Harapan	Valid
4.	Nama tidak diisi (kosong)	Nama: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Nama tidak boleh kosong”	Sesuai Harapan	Valid
5.	Mengetik email tidak diisi / tidak valid	Email: (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Email tidak valid”	Sesuai Harapan	Valid
6.	Tanggal Pembayaran tidak diisi (kosong)	Tanggal Pembayaran : (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Please fill out this field”	Sesuai Harapan	Valid
7.	Besar Pembayaran tidak diisi (kosong)	Besar Pembayaran : (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Besaran Pembayaran tidak boleh kosong”	Sesuai Harapan	Valid
8.	Komentar dan No.Rekening tidak diisi	Komentar dan No. Rekening:	Sistem akan menolak akses user dan	Sesuai	Valid

	(kosong)	(kosong)	menampilkan “Komentar tidak boleh kosong”	Harapan	
9.	Mengetik ID member, No invoice, Nama, Email, Komentar diisi kemudian klik tombol kirim bukti pembayaran	ID member: (di isi) No invoice: (di isi) Nama: (di isi) Email: (di isi) Komentar: (di isi)	Sistem akan menerima akses user dan menampilkan “Terima kasih telah mengirimkan bukti pembayaran anda. Kami akan segera meresponnya ”	Sesuai Harapan	Valid

#### L. Pengujian Terhadap Form Komentar

Tabel III.23  
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Komentar

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Nama, Email, Pesan tidak diisi kemudian klik tombol kirim	Nama: (kosong) Email: (kosong) Pesan: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Form komentar belum lengkap, silahkan lengkapi”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetik Nama, Email, Pesan kemudian klik tombol kirim	Nama: (di isi) Email: (di isi) Pesan: (di isi)	Sistem akan menerima akses user dan menampilkan “Komentar anda berhasil terkirim, terima kasih telah memberikan komentar”	Sesuai Harapan	Valid



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Dalam bab ini berisi kesimpulan yaitu hasil yang di sesuaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah dan saran terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan pada toko sanghai bakery Jakarta serta keuntungan yang bisa di dapat dari kesimpulan ini yaitu :

1. Biaya menjalankan bisnis *e-commerce* jauh lebih murah jika dibandingkan dengan biaya menjalankan perusahaan secara fisik. Karena dalam *e-commerce* perusahaan cukup menyediakan *website*.
2. Mempermudah pelanggan untuk membeli kue-kue yang di inginkan jika dalam waktu mendesak, karena dapat dilakukan pesanan secara online.
3. Melalui *e-commerce* konsumen dapat mencari produk-produk khususnya yang sulit didapat melalui toko-toko fisik. Hanya dengan menggunakan *search engine* konsumen dapat mengumpulkan informasi mengenai produk-produk khusus yang mereka cari.

#### 4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan, penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat membantu agar perancangan *website* ini dapat bekerja secara optimal. Dan untuk menunjang keberhasilan *website* ini, penulis menyarankan dalam merancang sebuah *website e-commerce*, sebagai berikut :

1. Untuk kedepannya akan ditambahkan strategi mengembangkan link yang efektif untuk memperindah *website* dengan disertai efek-efek animasi, multimedia dan lainnya, agar dapat menarik perhatian dan membuat *website* lebih terlihat mewah dan indah.
2. *Website* Kue Shanghai Bakery akan ditambahkan diskon produk yang mencoba membujuk konsumen yang melihat tertarik sehingga konsumen akan melakukan suatu tindakan dengan melihat harga diskon tersebut. Seperti contohnya “Harga normal Rp 200.000 di diskon menjadi Rp 175.000”.
3. *Website* Kue Shanghai Bakery akan dibuat sistem keamanan karena *website* yang bersifat terbuka sangat rentan terhadap serangan *Hacker* yang hendak mencuri data atau sekedar merusak data untuk itu *website* perlu dibuat suatu sistem keamanan.
4. Selanjutnya untuk kedepannya akan dibuat forum komunitas pecinta Kue.
5. Didalam admin juga akan menambahkan beberapa *link* yang berfungsi sebagai pengatur kalau pelanggan memesan produk maka admin akan diberitahu secara otomatis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Binanto, iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Fathansyah. 2007. *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Irawan. 2010. *Php dan MySQL Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Irawan. 2011. *Panduan Berinternet Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Kadir, Abdul. 2011. *Buku Pintar JQuery dan PHP*. Yogyakarta: MediaKom.
- Ladjamuddin, Al-Bahra. 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Madcoms. 2011. *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Dreamweaver CS5 dengan Pemrograman PHP & MySQL*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- S, Rosa A dan M. Salahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sarwono, Jonathan, dan K. Prihartono, A.H. 2012. *Perdagangan Online: Cara Bisnis Di Internet*. Yogyakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sibero, Alexander F.K. 2010. *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: Mediakom.
- Simmarmata, Janner. 2010. *Rekayasa web*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sunarto, Andi. 2009. *Seluk Beluk E-Commerce*. Yogyakarta: Garailmu.
- Turban, Efrain. 2010. *Electronic Commerce : A Managerial Perspective*. New Jersey: Pearson International Edition.
- Wibowo, Angga. 2007. *16 Aplikasi PHP Gratis untuk Pengembangan Situs Web*. Yogyakarta: Andi Offset.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Biodata Mahasiswa

N.I.M : 12140976  
Nama Lengkap : Priska Stevane  
Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 18 September 1992  
Alamat Lengkap : Jl. Kp Rawa Sawah RT 11/02 Johar Baru Jakarta  
Pusat

### B. Riwayat Pendidikan Formal & Non – Formal

- 1998-2004 SDN JOHAR BARU 23 PAGI JAKARTA
- 2004-2007 SMP AL-JIHAD JAKARTA
- 2007-2010 SMK JOSUA SCHOOL 1 JAKARTA

### C. Riwayat Pengalaman Berorganisasi / Pekerjaan

- 2010 SALES PROMOTION GIRL DEPT STORE
- 2011 TELE MARKETING BANK DBS
- 2012 TELE MARKETING BANK PERMATA



Jakarta, 10 Juli 2017

Priska Stevane



# **TOKO SANGHAI BAKERY JAKARTA**

---

## **TOKO SANGHAI BAKERY JAKARTA**

Jl. Kedondong 1 Kav. 01 Sunter Raya, Jakarta Utara

Telp: 087734982770

No. : 007/2.011/LP/IX/2015

Hal : Surat Keterangan PKL/riset

## **SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bima Nuryanto

Jabatan : Pemilik Toko Sanghai Bakery Jakarta

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini :

Nama : Priska Stevane

N I M : 12140976

Alamat : Jl. Kampung Rawa Sawah Rt 011/002

Jakarta Pusat 10560, Hp. 085780007477

Adalah benar telah melakukan PKL/riset pada Toko Sanghai Bakery Jakarta terhitung sejak 15 April 2017 sampai dengan 29 Mei 2017, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 01 Juni 2017

(Bima Nuryanto)

Pemilik Toko Sanghai Bakery Jakarta



# **TOKO SANGHAI BAKERY JAKARTA**

---