

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pengumpulan data dilakukan supaya memperoleh suatu data yang dibutuhkan didalam penelitian yaitu untuk keperluan analisis dan dijadikan sebagai bahan untuk merancang sistem. Di penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan dua metode yaitu observasi dan wawancara. Berikut merupakan hasil dari pengumpulan data :

4.1.1 Observasi

Observasi dilakukan di kepala toko Barakat Tech yakni Bapak Zaenol Hasan guna dijadikan sebagai bahan untuk perancangan sistem. hasil dari observasi. Produk yang dijual adalah barang-barang elektronik dan aksesoris, Sistem pemasaran yang digunakan ialah dengan memanfaatkan media sosial yakni *facebook*, *whatsapp*, dan *telegram*, toko Barakat Tech melayani pemesanan secara *offline* maupun *online* dengan memanfaatkan media sosial *facebook*, *whatsapp* dan *telegram*.

4.1.2 Wawancara

Adapun hasil wawancara yang dilakukan di Toko Barakat Tech adalah sebagaai berikut :

- a. toko Barakat Tech.
- b. Dengan semakin berkembangnya dan semakin tingginya kebutuhan masyarakat semakin tingginya kebutuhan masyarakat terhadap pelayanan yang berhubungan dengan kebutuhan perlengkapan perangkat keras alat-alat komputer (*hardware*) dan perangkat lunak komputer (*software*), maka kami berinisiatif untuk membuka suatu usaha yang *up to date* dan mengerti akan

kebutuhan masyarakat untuk memenuhi perlengkapan perangkat keras alat-alat komputer (*hardware*) dan perangkat lunak komputer (*software*) tersebut. Toko **Barakat Tech** ini berada di naungan **PT. Risalah Jaya Semesta** dan didirikan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam bidang perlengkapan perangkat keras alat-alat teknologi IT yang tentunya kami jual dengan garansi resmi serta legal secara hukum.

- c. seluruh kalangan masyarakat, lembaga-lembaga yayasan Nurul Jadid, mahasiswa dan Dosen Universitas Nurul jadid.
- d. Barang-barang elektronik dan aksesoris.
- e. membuat pamflet/brosur berisi produk–produk baru yang akan ditempel tiap bulannya, melakukan iklan-iklan di dunia internet baik melalui situs jejaring sosial maupun forum. membuat katalog-katalog mengenai yang sedang promo/diskon.
- f. Dengan menggunakan aplikasi *telegram* dan *whatsapp* sebagai media pemasaran di toko Barakat Tech yang menjadi masalah adalah dalam penggunaan yang cukup banyak menyita waktu, dikarenakan ketika *customer* ingin memesan produk masih harus mengunjungi grup *telegram* untuk melihat produk yang ingin mereka beli, cara seperti ini bisa mempersulit *customer* dikarenakan barang yang di *share* di via *telegram* tidak terkategori. Dan untuk transaksinya masih menggunakan via *whatsapp* dan itu menjadi masalah karena *customer* tidak mengetahui nomor rekening dari penjual dan *customer* tidak juga mengetahui waktu kapan barang dikirim dan sampai.

4.2 Hasil Pengembangan

4.2.1 Analisis

Dari analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah suatu aplikasi yang mengupayakan menanggulangi masalah yang ada dengan membuat aplikasi Perancangan *E-Commerce* Pada Barakat Tech Berbasis Web Menggunakan

Codeigniter dengan harapan dapat membantu serta memudahkan Toko Barakat Tech dalam sistem penjualannya.

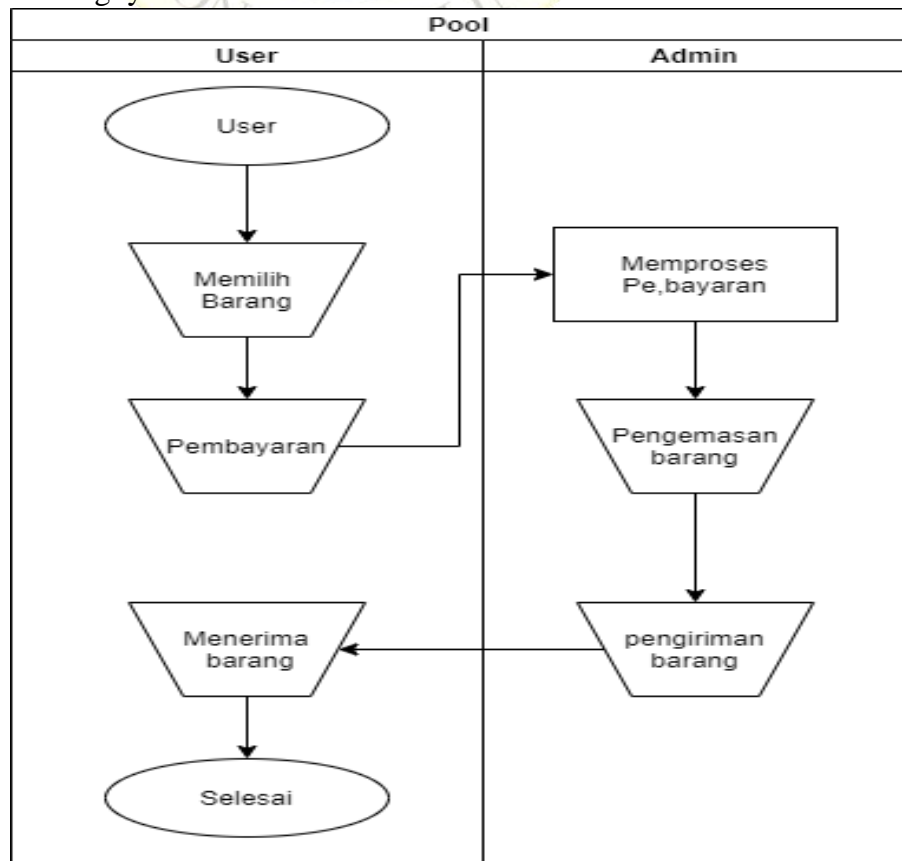
4.2.2 Desain

Desain sistem bertujuan untuk memberikan gambaran kepada *user* tentang aplikasi yang dirancang. Desain sistem ini merupakan pengidentifikasi komponen-komponen dari sistem informasi yang akan di desain secara rinci. Proses rancangan sistem digambarkan menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

4.2.2.1 Flowchart

Alur sistem akan menjelaskan atau menggambarkan proses dari aplikasi, berikut adalah alur sitem lama dan baru.

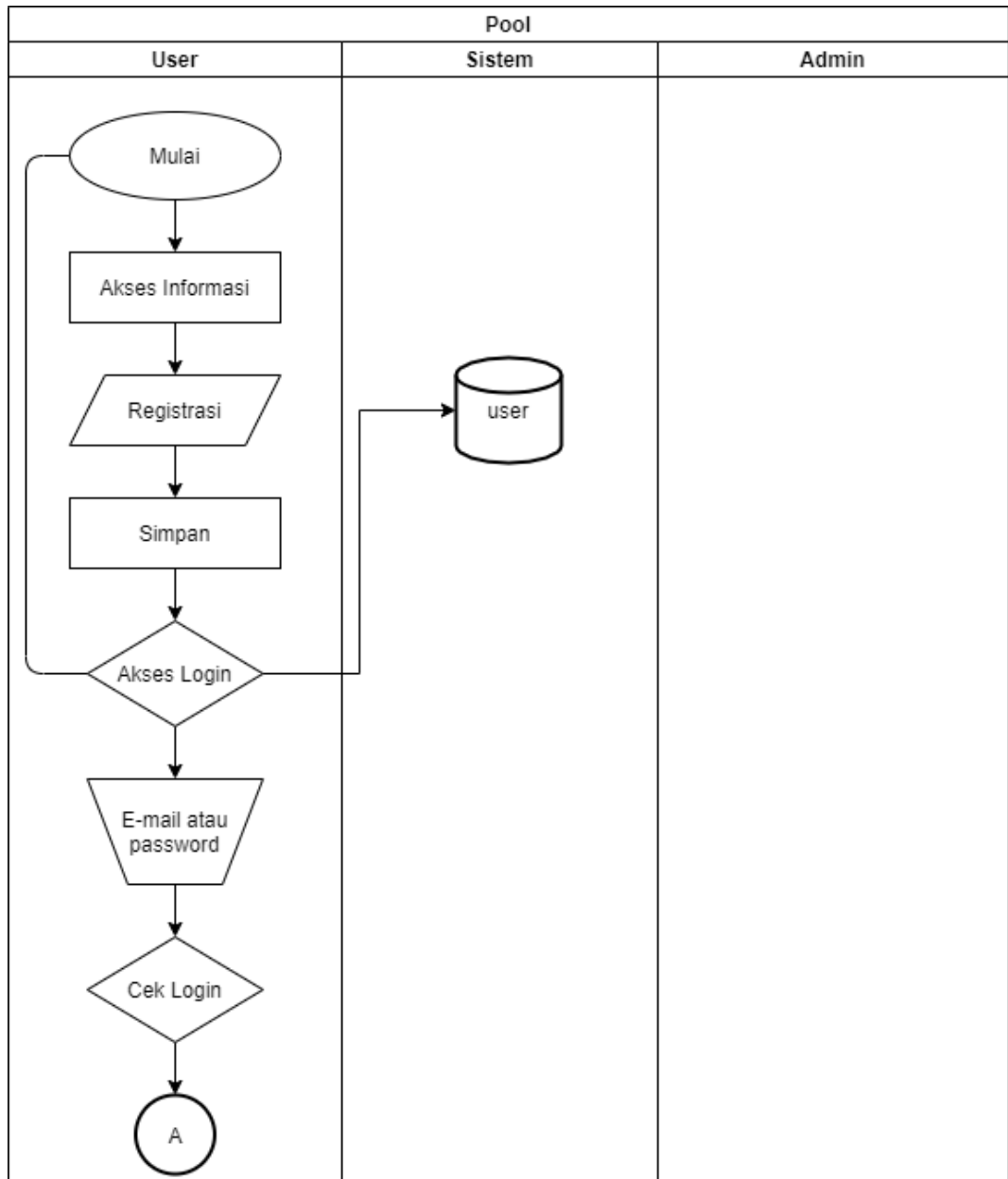
1. *Flowchart* sistem lama prosedur penjualan dan pembayaran *Flowchart* lama seperti dibawah ini diawali dengan mulai lalu pelanggan memilih barang, setelah selesai memilih barang pelanggan melakukan pembayaran, maka admin akan memproses pembayaran, setelah itu mengemas barang dari pelanggan, lalu admin mengirim barang dan pelanggan akan menerima barangnya.



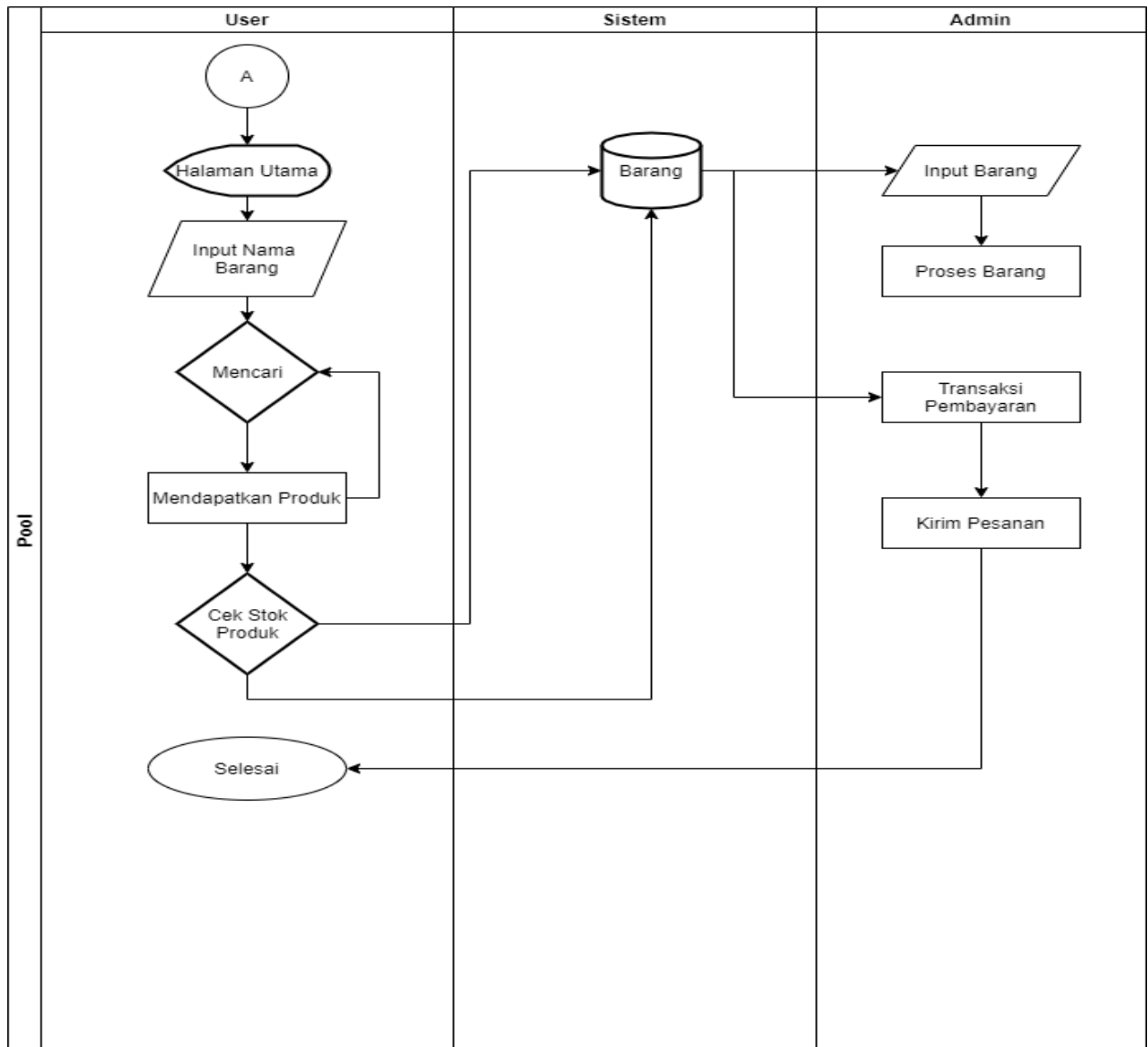
Gambar 4.1 *Flowchart* lama proses penjualan dan pembayaran

2. *Flowchart* baru aplikasi penjualan dan pembayaran
Flowchart baru merupakan gambaran baru dari *flowchart* lama yang mendeskripsikan alur program atau aplikasi yang menggunakan cara baru yang terkomputerisasi dengan baik, langkah pertama program yaitu mulai, login, setelah login dilakukan maka sistem akan melakukan validasi jika benar maka akan masuk ke menu pemilihan barang dan jika tidak maka akan kembali lagi ke tahap login.

- a) Jika status login sebagai pelanggan maka akan diarahkan ke halaman utama yang mana di halaman tersebut terdapat kategori barang dan terdapat fitur pencarian untuk mencari barang, serta fitur pesanan saya yang digunakan untuk cek pesanan apakah admin sudah memproses pengiriman atau tidak dan keranjang untuk menampung barang yang sudah di *add* dan ketika pelanggan sudah pas dengan barangnya, maka pelanggan bisa melakukan *cek out*.
- b) Jika status login sebagai petugas maka akan masuk menu petugas yang mana di dalam halaman tersebut terdapat kategori, gambar barang, pesanan masuk, barang, laporan dan petugas juga bisa melakukan penambahan barang dan melakukan laporan penjualan kepada pemilik toko.



Gambar 4.2 *Flowchart* baru



Gambar 4.3 Flowchart baru (Lanjutan)

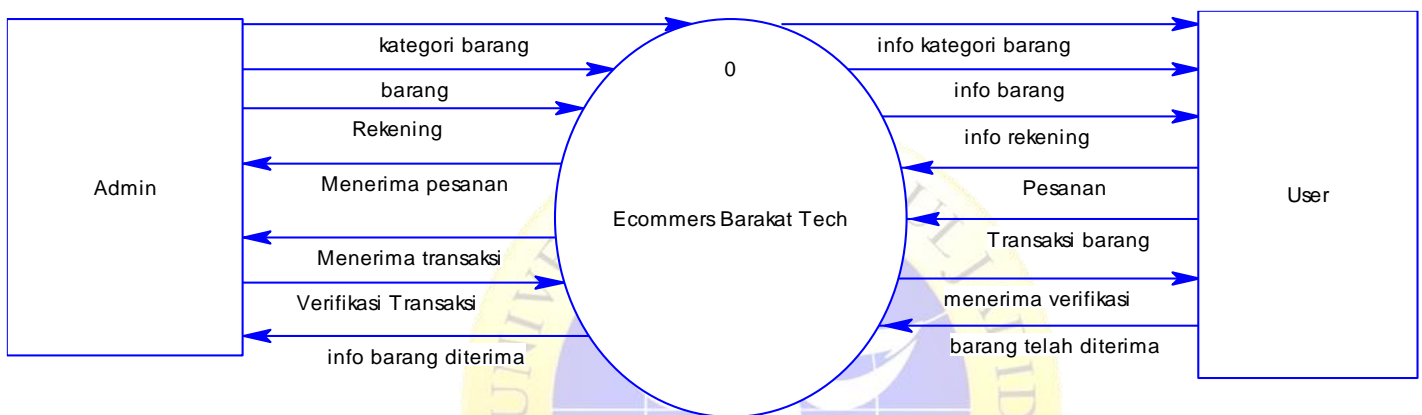
4.2.2.2 Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) adalah diagram yang menjelaskan atau menggambarkan arus data dalam sebuah sistem. *Data flow diagram* (DFD) terdiri dari beberapa level yaitu :

1. Diagram Konteks

Diagram konteks menjelaskan tentang hubungan antara entitas-entitas yang terdapat dalam sebuah sistem. Diagram konteks pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

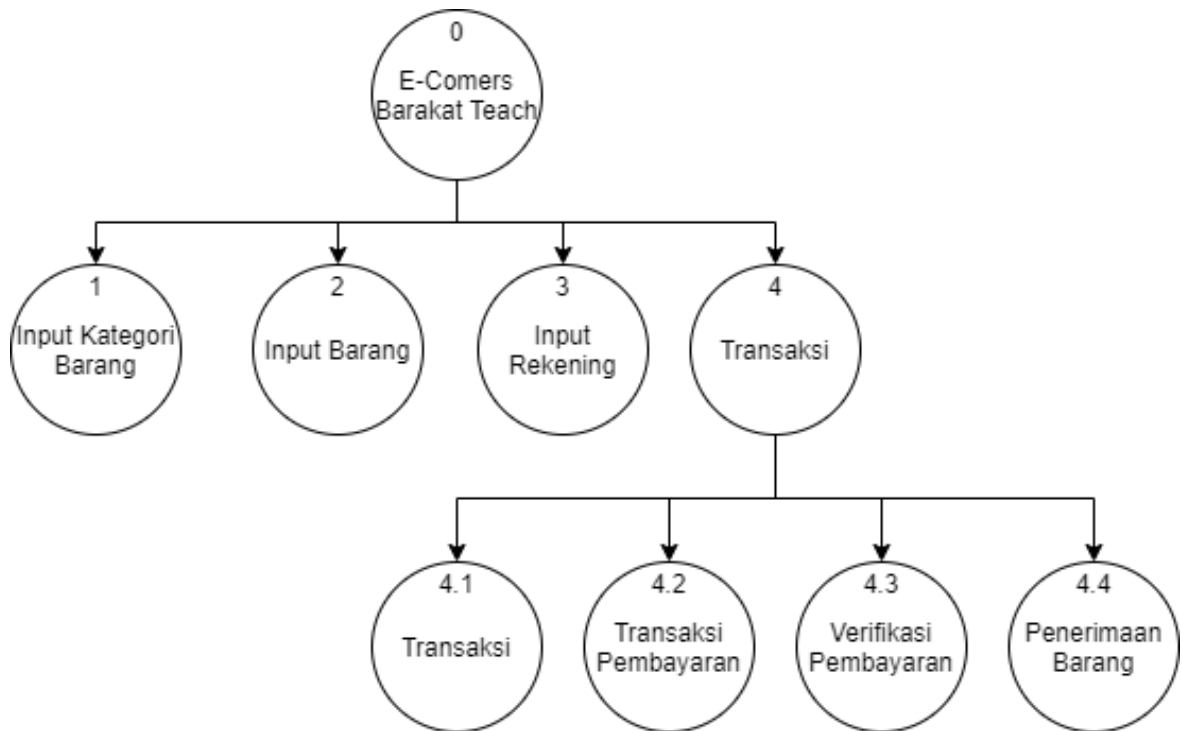
Diagram konteks seperti 4.3 ini terdiri dari dua entitas yaitu Admin dan User. Entitas Admin memiliki 5 data inputan yaitu : kategori barang, barang, Rekening serta mendapatkan tiga output dari user yaitu menerima pesanan, menerima transaksi dan info barang diterima. Untuk entitas user mendapatkan 5 output dari admin yaitu : Info kategori barang, Info barang, Info rekening, menerima verifikasi serta memiliki tiga inputan yaitu info pesanan, transaksi barang, dan barang telah diterima.



Gambar 4.4 Data Flow Diagram (DFD)

2. Bagan Berjenjang

Bagan berjenjang seperti pada gambar dibawah menjelaskan bahwa dalam *system E-Commers Barakat Tech Berbasis Web* ini terdiri dari beberapa proses diantaranya input kategori barang, input barang, input rekening dan transaksi. Di dalam proses transaksi terdiri empat proses yaitu pemesanan, transaksi pembayaran, verifikasi pembayaran, dan penerimaan barang.



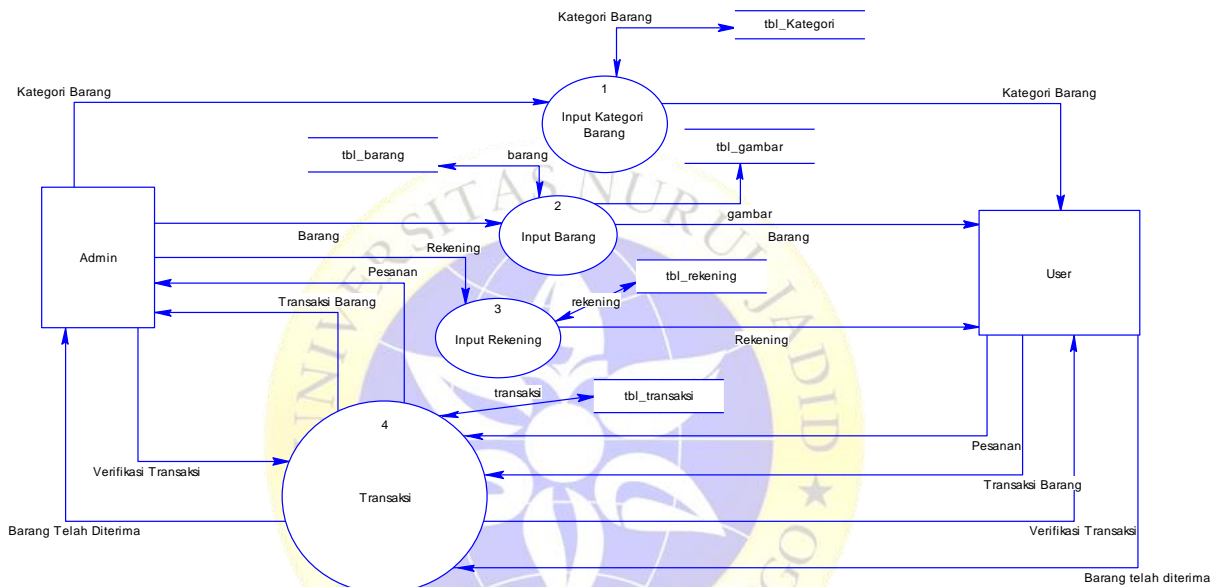
Gambar 4.5 Bagan Berjenjang

3. *Data Flow Diagram Level 1*

Data Flow Diagram level 1 yang ada di gambar 4.5 adalah rincian dari *data flow diagram* konteks. DFD level 1 ini menjelaskan bahwa :

- a. ketika admin melakukan input kategori barang maka data tersebut di proses (proses input kategori barang) lalu masuk ke tabel kategori kemudian *output* ke *user*.
- b. Ketika admin melakukan input data barang maka data tersebut di proses di (proses input data barang) lalu masuk ke tabel barang dan tabel gambar kemudian *output* ke *user*.
- c. Ketika admin melakukan input data rekening maka diproses di (proses *input* data rekening) lalu masuk ke tabel rekening kemudian *output* ke *user*.
- d. Ketika *user* melakukan input data pesanan maka data tersebut diproses di (proses transaksi) lalu

masuk ke tabel transaksi dan *output* ke admin, setelah itu *user* akan melakukan transaksi barang kemudian transaksi tersebut masuk ke admin, kemudian admin akan melakukan verifikasi transaksi lalu data yang telah terverifikasi tersebut masuk ke *user*, kemudian setelah itu *user* akan melakukan input barang telah diterima yang *beroutput* ke *user* (info barang diterima).



Gambar 4.6 Data Flow Diagram Level 1

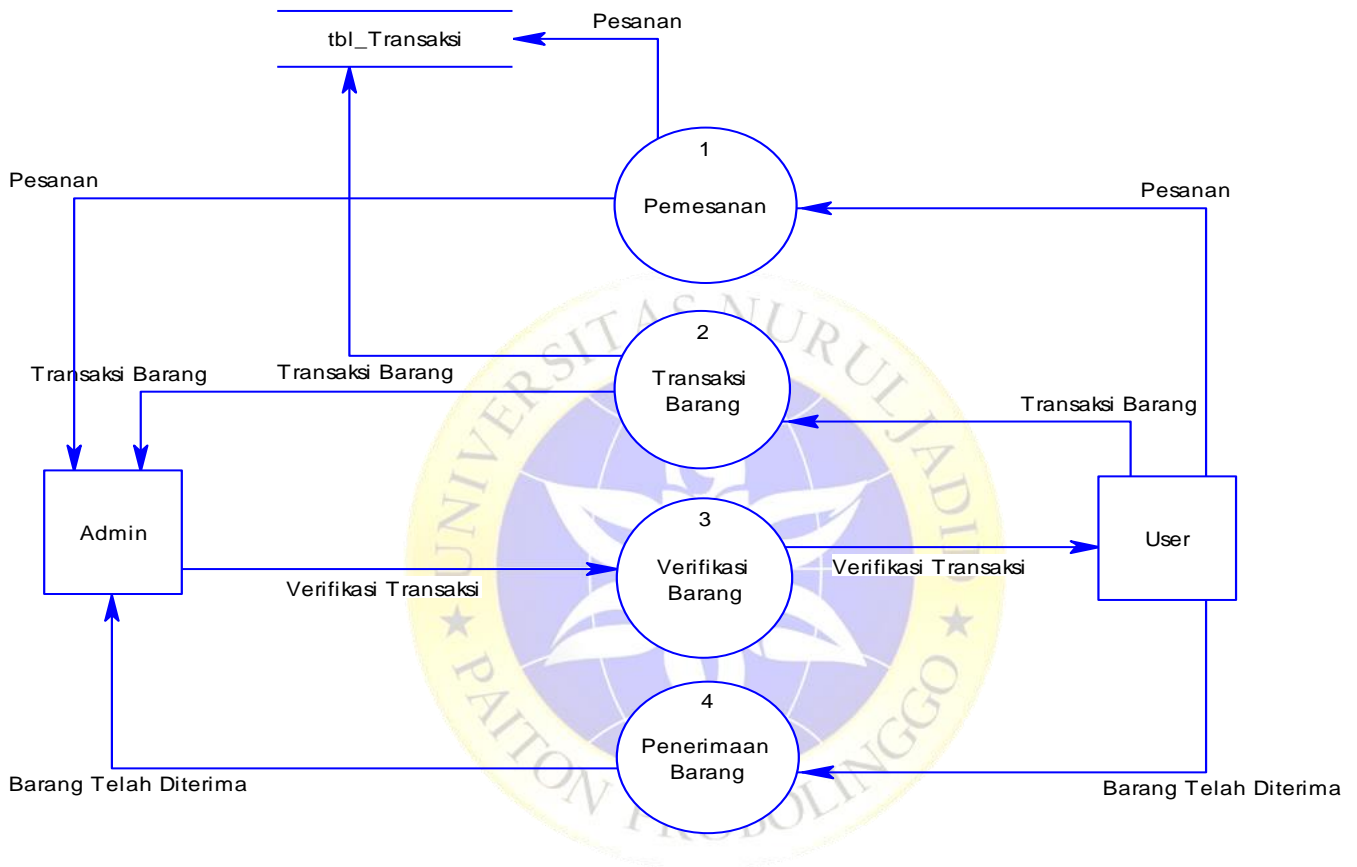
4. DFD Level 2 Proses Input Prosedur

Data flow diagram level 2 yang ada di gambar 4.6 ini adalah *rincian* dari proses transaksi yang ada di DFD level 1 (gambar 4.5). DFD ini menjelaskan :

- Ketika *user* melakukan *input* data pesanan maka data tersebut di proses di (proses pemesanan) lalu masuk ke tabel transaksi kemudian *output* ke admin.
- Ketika *user* melakukan transaksi barang (pembayaran) maka data tersebut diproses di (proses transaksi barang

pembayaran) lalu masuk ke tabel transaksi kemudian *output* ke admin

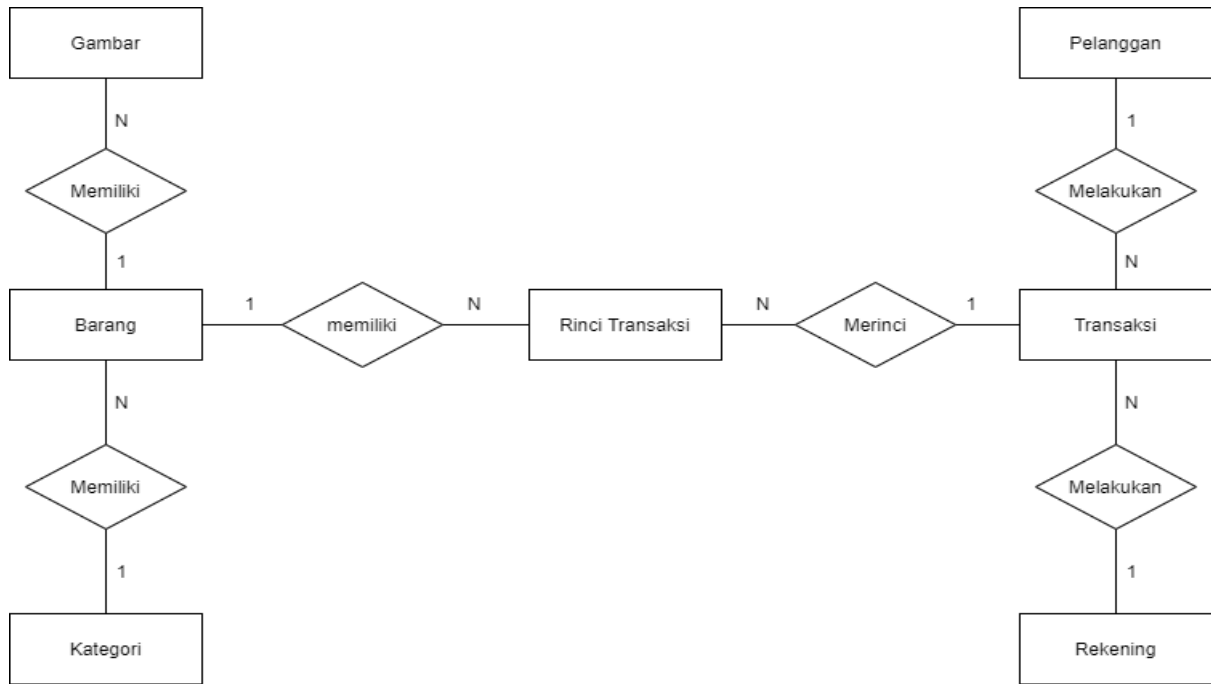
- c. Ketika admin melakukan verifikasi transakis maka data tersebut *output* ke user.
- d. Ketika user melakukan input barang diterima pada sistem maka informasi tersebut *output* ke admin.



Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses Transaksi

4.2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram merupakan salah satu media analisa data yang menggambarkan pola hubungan antara entitas yang membentuk sebuah kerangka sistem. *ERD* dari aplikasi *e-commerce* pada Barakat Tech berbasis *web* ditunjukkan pada gambar.4.7 berikut



Gambar 4.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

Kamus Data :

Pelanggan = id_pelanggan, nama_pelanggan, foto, email, password_pelanggan.

Gambar = id_gambar, id_barang, ket, gambar.

Barang = id_barang, nama_barang, id_kategori, harga, stok_barang, berat, deskripsi, gambar.

Kategori = id_kategori, nama_kategori.

Admin/user = id_user, username, nama_user, password, level_user.

Transaksi = id_transaksi, id_pelanggan, no_order, tgl_order, nama_penerima, hp_penerima, provinsi, kota, alamat, kode_pos, ekspedisi, paket, estimasi, ongkir, berat, grand_total, total_bayar, status_bayar, bukti_bayar, atas_nama, nama_bank, no_rek, status_order, no_resi.

Rekening = id_rekening, nama_bank, no_rek, atas_nama.

Rinci Transaksi = id_rinci, no_order, id_barang, qty.

Setting = id, nama_toko, lokasi, alamat_toko, nomor_telpon.

4.2.2.4 Struktur Database

Database merupakan pusat data yang akan di olah dalam sistem informasi. *Database* akan menampung seluruh jenis data, untuk menghasilkan kinerja yang *valid, efesien*, cepat dan tepat maka struktur *database* harus dibuat secara sistematis.

Tabel 4.1 Tabel *User/Admin*

Nama Field	Jenis	Ukuran	Keterangan
id_user	Int	11	primary key
nama_user	Varchar	25	
Username	Varchar	25	
Password	Varchar	25	
level_user	Int	1	

Tabel 4.2 Tabel Pelanggan

Nama Field	Jenis	Ukuran	Keterangan
id_Pelanggan	Int	11	primary key
nama_pelanggan	Varchar	255	
Email	Varchar	255	
Password	Text	-	
Foto	Text	-	

Tabel 4.3 Tabel Kategori

Nama Field	Jenis	Ukuran	Keterangan
id_kategori	Int	11	primary key
nama_kategori	Varchar	50	

Tabel 4.4 Tabel Barang

Nama Field	Jenis	Ukuran	Keterangan
id_barang	Int	11	primary key
nama_barang	Varchar	255	
id_kategori	Int	11	
Harga	Int	11	
Stok barang	int	11	
Deskripsi	Mediumtext	-	
Gambar	Text	-	
Berat	Int	11	

Tabel 4.5 Tabel Gambar

Nama Field	Jenis	Ukuran	Keterangan
id_gambar	Int	11	primary key
id_barang	Int	11	
Ket	Varchar	255	

Gambar	Text	-	
--------	------	---	--

Tabel 4.6 Tabel Rekening

Nama Field	Jenis	Ukuran	Keterangan
id_rekening	Int	11	primary key
nama_bank	Varchar	25	
nomor_rek	Varchar	25	
atas_nama	Varchar	25	

Tabel 4.7 Tabel Rinci Transaksi

Nama Field	Jenis	Ukuran	Keterangan
id_rinci	Int	11	primary key
no_order	Varchar	25	
id_barang	Int	11	
Qty	Int	11	

Tabel 4. 8 Tabel Setting

Nama Field	Jenis	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	primary key
nama_toko	Varchar	255	
Lokasi	Int	11	
alamat_toko	Text	-	
nomor_telepon	Varchar	15	

Tabel 4. 9 Tabel Transaksi

Nama Field	Jenis	Ukuran	Keterangan
id_transaksi	Int	11	primary key
id_pelanggan	Int	11	
no_order	Varchar	25	
tgl_order	Date	-	
nama_penerima	Varchar	25	
hp_penerima	Varchar	25	
Provinsi	Varchar	25	
Kota	Varchar	25	
Lamat	Text	-	
kode_pos	Varchar	8	
Expedisi	Varchar	255	
Paket	Varchar	255	
Estimasi	Varchar	255	
Ongkir	Int	11	
Berat	Int	11	
grand_total	Int	11	
total_bayar	Int	11	
status_bayar	Int	1	
bukti_bayar	Text	-	

atas_nama	Varchar	25	
nama_bank	Varchar	25	
no_rek	Varchar	25	
status_order	Int	1	
no_resi	Varchar	25	

4.2.3 Pengkodean

Dari hasil perancangan yang dibuat kemudian diimplementasikan atau diterjemahkan dari perancangan ke bahasa pemrograman *web* dengan *framework codeIgniter*. Untuk pengkodean dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Coding Login

```

<body class="hold-transition login-page">
  <div class="login-box">
    <div class="login-logo">
      <b href="{base_url()}"><b>Toko</b> Barakat Tech</b>
    </div>
    <!-- /.login-logo -->
    <div class="card">
      <div class="card-body login-card-body">
        <p class="login-box-msg">Silahkan Login</p>

        <?php

        echo validation_errors(' <div class="alert alert-info alert-
dismissible">
          <button type="button" class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">&times;</button>
          <h5><i class="icon fas fa-info"></i> Alert!</h5>','</div>');

        if ($this->session->flashdata('error')) {
          echo '<div class="alert alert-danger alert-dismissible">
          <button type="button" class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">&times;</button>
          <h5><i class="icon fas fa-ban"></i> Alert!</h5>';
          echo $this->session->flashdata('error');
          echo '</div>';
        }

        if ($this->session->flashdata('pesan')) {
          echo '<div class="alert alert-success alert-dismissible">
          <button type="button" class="close" data-dismiss="alert"
          aria-hidden="true">&times;</button>
          <h5><i class="icon fas fa-check"></i> Succes!</h5>';
          echo $this->session->flashdata('pesan');
          echo '</div>';
        }

        echo form_open('auth/login_user')
        ?>
        <div class="input-group mb-3">
          <input type="text" name="username" class="form-control"
placeholder="Username">
          <div class="input-group-append">
            <div class="input-group-text">
              <span class="fas fa-envelope"></span>

```


Segmen Program 4.1 Coding Login

2. Coding Pesanan Masuk

```
<div class="tab-pane fade" id="custom-tabs-four-messages" role="tabpanel"
    aria-labelledby="custom-tabs-four-messages-tab">
    <table class="table">
        <tr>
            <th>No Order</th>
            <th>Tanggal</th>
            <th>Expedisi</th>
            <th>total Bayar</th>
            <th>No Resi</th>
        </tr>
        <tr>
            <td><?=$value->no_order ?></td>
            <td><?=$value->tgl_order ?></td>
            <td>
                <b><?=$value->expedisi ?></b><br>
                Paket : <?=$value->paket ?><br>
                Ongkir : Rp. <?=$number_format($value->ongkir,0) ?>
            </td>
            <td>
                <b>Rp. <?=$number_format($value->total_bayar,0) ?></b><br>
                <span class="badge badge-success">Dikirim</span>
            </td>
        </tr>
        <tr>
            <td>
                <h4><?=$value->no_resi ?></h4>
            </td>
        </tr>
    </table>
</div>
```

Segmen Program 4.2 Coding pesanan masuk

3. Coding CheckOut

```
<!-- Simpan Transaksi -->
<input name="no_order" value="<?=$no_order ?>" hidden>
<input name="estimasi" hidden>
<input name="ongkir" hidden>
<input name="berat" value="<?=$tot_berat_barang ?>" hidden><br>
<input name="grand_total" value="<?=$this->cart->total() ?>" hidden>
<input name="total_bayar" hidden>
<!-- end Simpan Transaksi -->
<!-- Simpan Rinci Transaksi -->
<?php
    $i = 1;
    foreach ($this->cart->contents() as $items) {
        echo
            form hidden('qty' . $i++, $items['qty']);
    }
?>
<!-- end Simpan Rinci Transaksi -->
<div class="row no-print">
    <div class="col-12">
        <a href="<?=$base_url('belanja') ?>" class="btn btn-warning"><i
class="fas fa-backward"></i> Kembali Ke
            Keranjang</a>
        <button type="submit" class="btn btn-primary float-right"
style="margin-right: 5px;">
            <i class="fas fa-shopping-cart"></i> Proses CheckOut
```

Segmen program 4.3 Coding CheckOut

4. Coding Pembayaran

```
<div class="col-sm-6">
  <div class="card card-primary">
    <div class="card-header">
      <h3 class="card-title">Upload Bukti Pembayaran</h3>
    </div>
    <!-- /.card-header -->
    <!-- form start -->
    <?php
      <div class="card-body">
        <div class="form-group">
          <label>Atas Nama</label>
          <input name="atas_nama" class="form-control"
placeholder="Atas Nama" required>
        </div>
        <div class="form-group">
          <label>Nama Bank</label>
          <input name="nama_bank" class="form-control"
placeholder="Nama Bank" required>
        </div>
        <div class="form-group">
          <label>No Rekening</label>
          <input name="no_rek" class="form-control" placeholder="No
Rekening" required>
        </div>
        <div class="form-group">
          <label for="exampleInputFile">Bukti Bayar</label>
          <input type="file" name="bukti_bayar" class="form-control"
required>
        </div>
      </div>
      <!-- /.card-body -->
      <div class="card-footer">
        <button type="submit" class="btn btn-primary">Submit</button>
        <a href="<?= base_url('pesanan_saya') ?>" class="btn btn-
success">Back</a>
      </div>
      <?php echo form_close() ?>
    </div>
  </div>
```

Segmen Program 4.4 Coding Pembayaran

5. Coding Laporan

```
<div class="col-12 table-responsive">
  <table class="table table-striped">
    <thead>
      <tr>
        <th>No</th>
        <th>No Order</th>
        <th>Barang</th>
        <th>Harga</th>
        <th>Qty</th>
        <th>Total Harga</th>
      </tr>
    </thead>
    <tbody>
      <?php $no=1;
      $grand_total = 0;
      foreach ($laporan as $key => $value) {
        $tot_harga = $value->qty * $value->harga;
        $grand_total = $grand_total + $tot_harga;
        ?>
        <tr>
          <td><?=$no++ ?></td>
          <td><?=$value->no_order ?></td>
          <td><?=$value->nama_barang ?></td>
          <td>Rp. <?=$number_format($value->harga, 0) ?></td>
          <td><?=$value->qty ?></td>
          <td>Rp. <?=$number_format($tot_harga, 0) ?></td>
        </tr>
      <?php } ?>
    </tbody>
  </table>
  <h3>Grand Total : Rp. <?=$number_format($grand_total, 0)
?></h3>
</div>
<!-- /.col -->
</div>
```

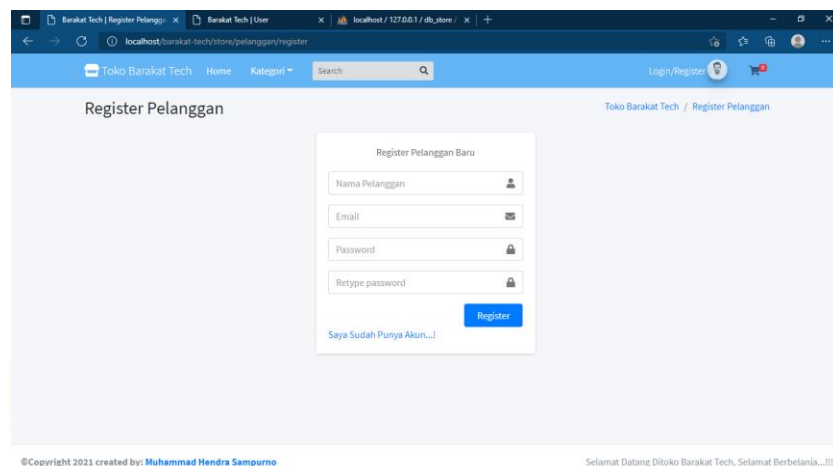
Segmen Program 4.5 Coding Laporan

4.3 Implementasi

4.3.1 Halaman Pelanggan

1. Halaman *Register* Pelanggan

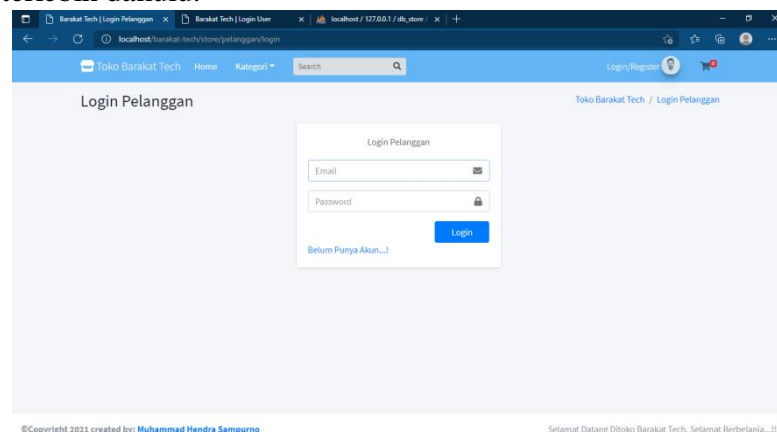
Halaman ini merupakan tampilan awal ketika membuka aplikasi, untuk masuk pada aplikasi maka pelanggan harus melakukan *registrasi* terlebih dahulu jika masih belum mempunyai akun. Berikut merupakan halaman *register* pelanggan.



Gambar 4.9 Halaman *Register*

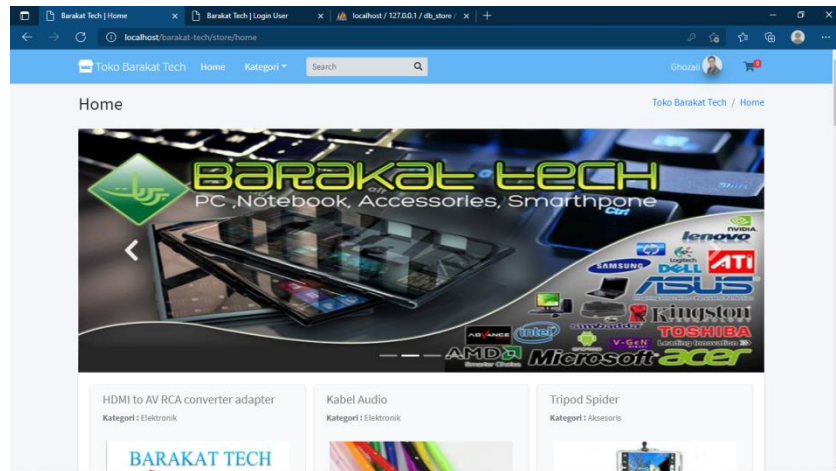
2. Halaman *Login* Pelanggan

Halaman *login* merupakan halaman awal untuk dapat masuk pada aplikasi, jika pelanggan sudah melakukan *registrasi* akun maka pelanggan bisa langsung *login* menggunakan *email* dan *password* yang sudah didaftarkan, namun jika masih belum mempunyai akun maka pelanggan harus melakukan *registrasi* terlebih dahulu.



Gambar 4.10 Halaman *Login*

3. Halaman *Home*

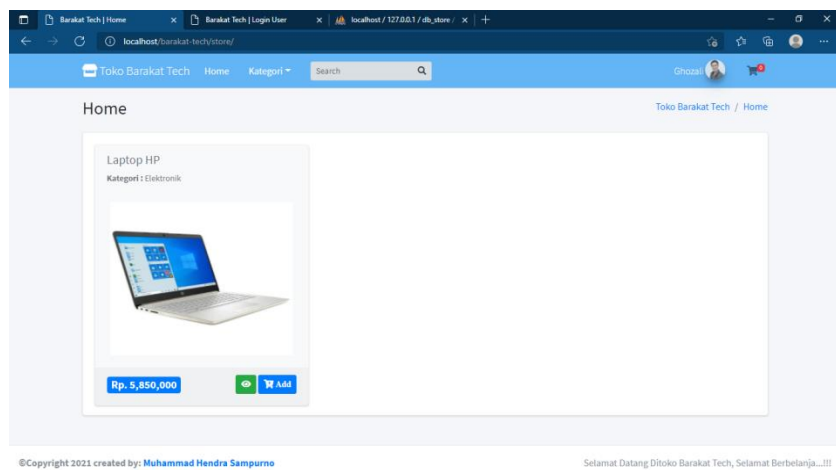


Gambar 4. 11 Halaman *Home*

Halaman ini merupakan halaman awal pada aplikasi setelah *login* melalui halaman *login*. Halaman ini menampilkan semua barang yang ada pada Toko Barakat Tech, pada halaman ini pelanggan dapat mencari barang yang ingin dibeli.

4. Halaman *Serch*

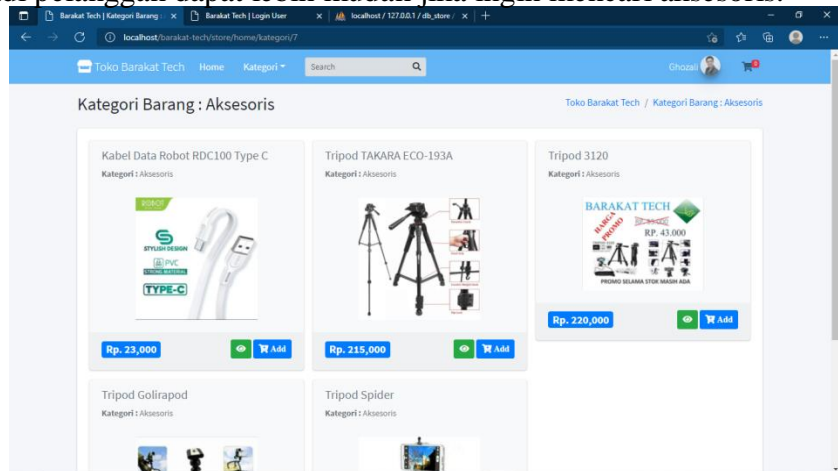
Didalam halaman *home* terdapat kolom *serch* dimana fungsi dari kolom pencarian tersebut ialah untuk memudahkan pelanggan dalam mencari barang yang akan dibeli.



Gambar 4. 12 Halaman Serch

5. Halaman Aksesoris

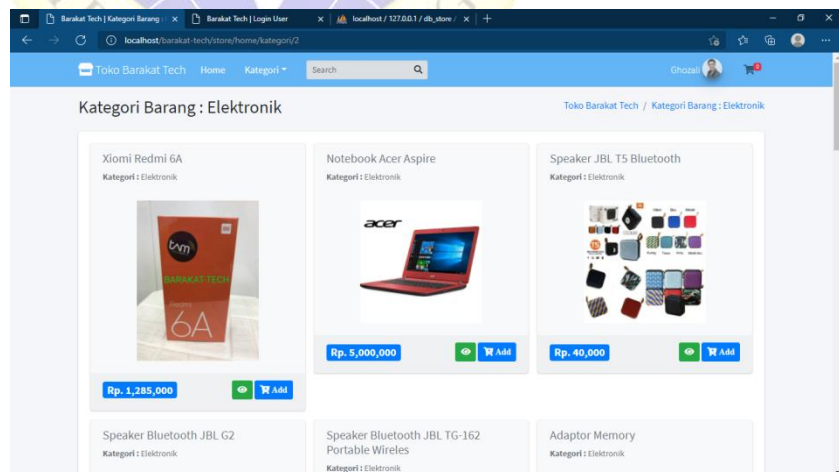
Halaman ini menampilkan barang yang terkategori aksesoris, jadi pelanggan dapat lebih mudah jika ingin mencari aksesoris.



Gambar 4.13 Halaman Aksesoris

6. Halaman Elektronik

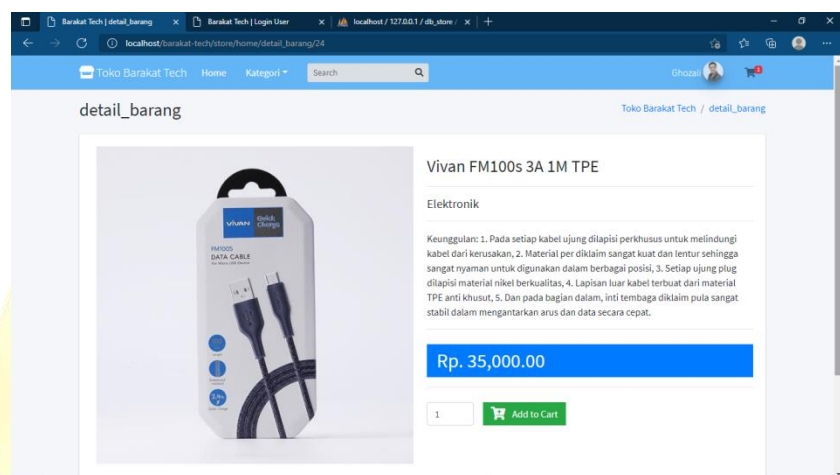
Halaman ini menampilkan barang yang terkategori elektronik, pada halaman ini pelanggan akan lebih mudah jika hanya mencari barang-barang elektronik.



Gambar 4. 14 Halaman Elektronik

7. Halaman View Barang

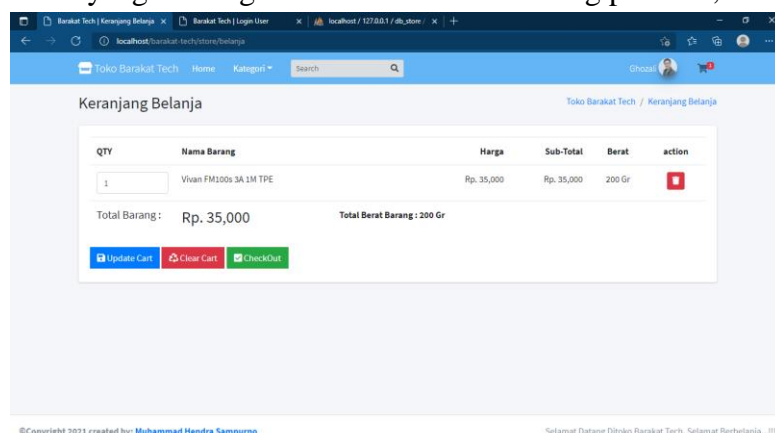
Halaman ini menampilkan barang secara rinci, halaman ini akan tampil jika pelanggan meng-klik tanda *view*(mata) yang ada pada masing-masing kolom barang. Didalam halaman ini terdapat menu *Add to Cart* yang berfungsi untuk memasukkan barang ke dalam keranjang belanja, jadi jika pelanggan ingin membeli barang tersebut maka dapat langsung meng-klik menu tersebut.



Gambar 4.15 Halaman View Barang

8. Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini menampilkan daftar barang yang dimasukkan oleh pelanggan ke dalam menu keranjang belanja melalui menu *Add* pada kolom barang dan menu *Add to Cart* pada halaman detail (*view*) barang. Pada halaman ini terdapat menu *update cart* yang berfungsi untuk menambah barang pesanan, menu



Gambar 4.16 Halaman Keranjang Belanja

clear cart dan ikon tong sampah yang berfungsi untuk menghapus daftar pesanan dan menu *checkout* untuk melakukan proses pemesanan.

9. Halaman *CheckOut* Belanja

Ketika pelanggan meng-klik menu *checkout* maka akan tampil halaman berikut

Qty	Harga	Barang	Total Harga	Berat
1	Rp. 35,000	Vivan FM100s 3A 1M TPE	Rp. 35,000	200 Gr

Tujuan :
Provinsi : Jawa Timur
Kota/Kabupaten : Probolinggo
Grand Total: Rp. 35,000
Berat: 200 Gr
Expedisi : JNE
Paket : CTCYES | Rp. 12000 | 1-1 Hari
Ongkir: Rp. 12,000
Total Bayar: Rp. 47,000
Alamat : Dsn. Inpres RT. 014 RW. 004 Desa Jabung Wetan Ket. Paiton Kab. Pro
Kode POS : 67291
Nama Penerima : Ghozali
HP Penerima : 0852334567

Gambar 4.17 Halaman *CheckOut* Belanja

Pada halaman ini pelanggan harus memasukkan data-data seperti provinsi, kota/kabupaten, *expedisi*, paket, alamat, kode pos dan no hp penerima untuk melakukan pemesanan.

10. Halaman Pesanan Saya

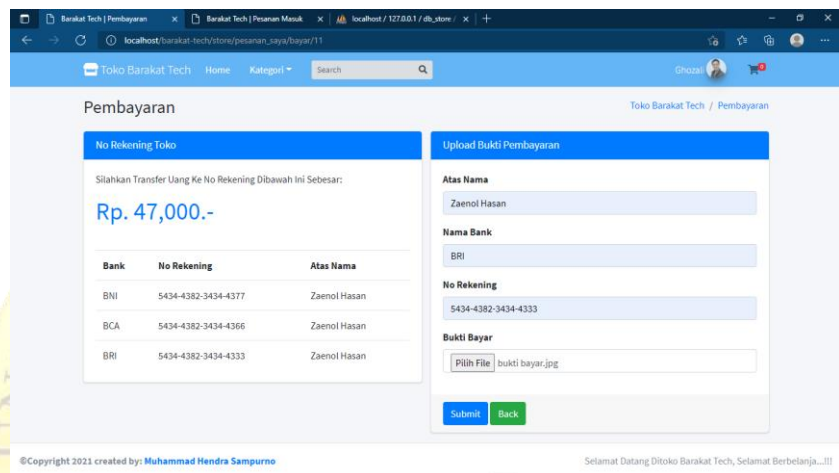
Halaman ini menampilkan empat status pesanan, yaitu *order*, *diproses*, *dikirim* dan *selesai*. Pada menu *order* terdapat

No Order	Tanggal	Expedisi	total Bayar	Action
20210716FAJSPCPT	2021-07-16	JNE Paket : CTCYES Ongkir : Rp. 12,000	Rp. 47,000 Action Bayar	Bayar

Gambar 4.18 Halaman Pesanan Saya

menu bayar yang berfungsi untuk melakukan pembayaran dan melanjutkan proses transaksi.

Ketika pelanggan mengklik menu bayar maka akan tampil halaman pembayaran, didalam halaman ini pelanggan harus memasukkan nama penerima, nama bank, nomor rekening dan upload bukti pembayaran.

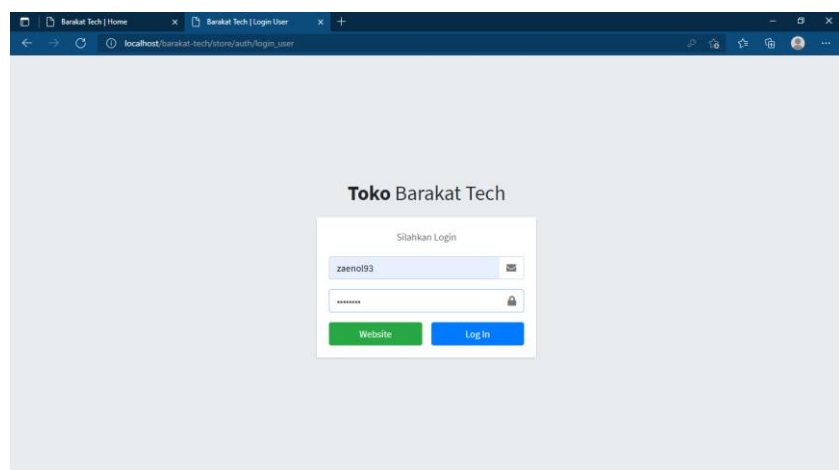


Gambar 4.19 Halaman Pembayaran

4.3.2 Halaman Admin

1. Login Admin

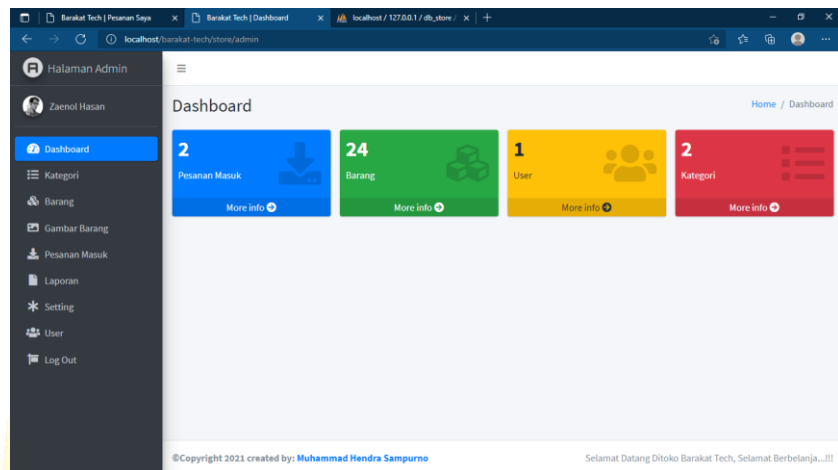
Halaman *login* merupakan halaman awal untuk dapat masuk pada aplikasi, jika admin sudah melakukan pengisian *username* dan *password* maka admin bisa *login* kehalaman *admin/dashboard*.



Gambar 4.20 Halaman *Login*

2. Halaman *Dashboard*

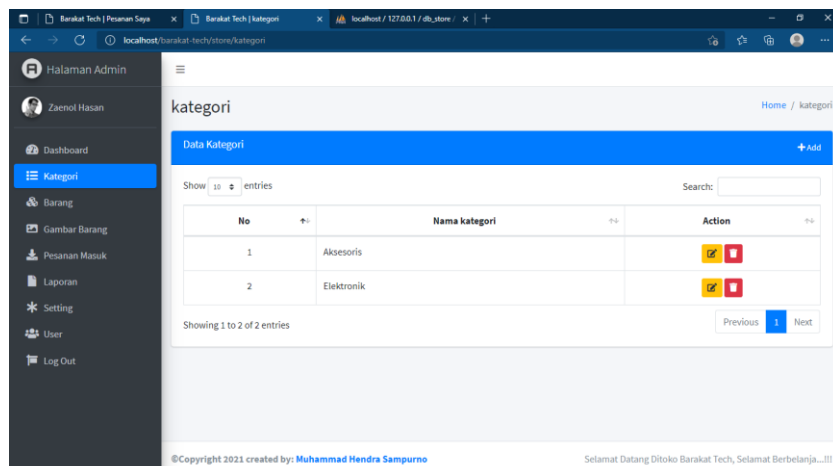
Halaman ini merupakan tampilan awal admin yaitu menampilkan menu kategori, barang, gambar barang, pesanan masuk, laporan, *setting*, *user*, dan *log out*.



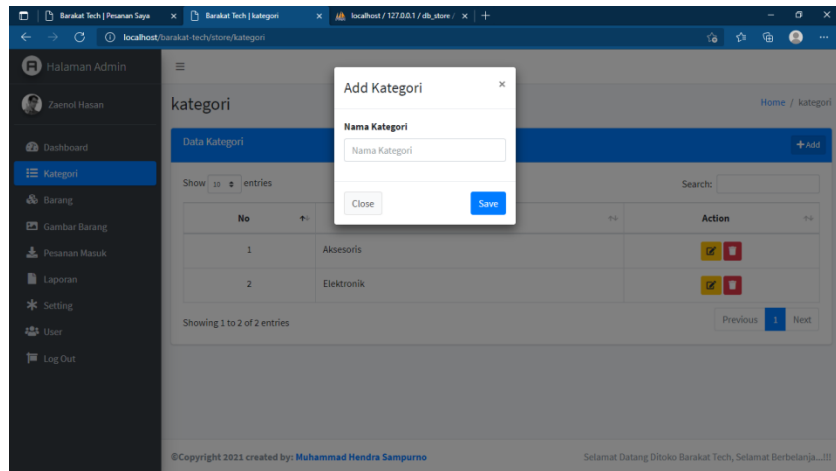
Gambar 4.21 Halaman *Dashboar*

3. Menu *Kategori*

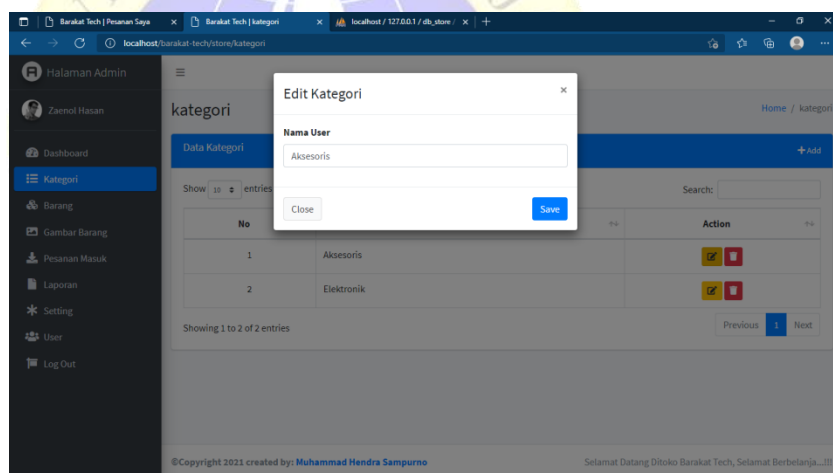
Halaman ini menampilkan data yang terkategori yaitu aksesoris dan elektronik, pada halaman ini admin akan lebih mudah untuk menambah kategori barang, mengedit kategori barang dan menghapus kategori barang yang ada di kategori.



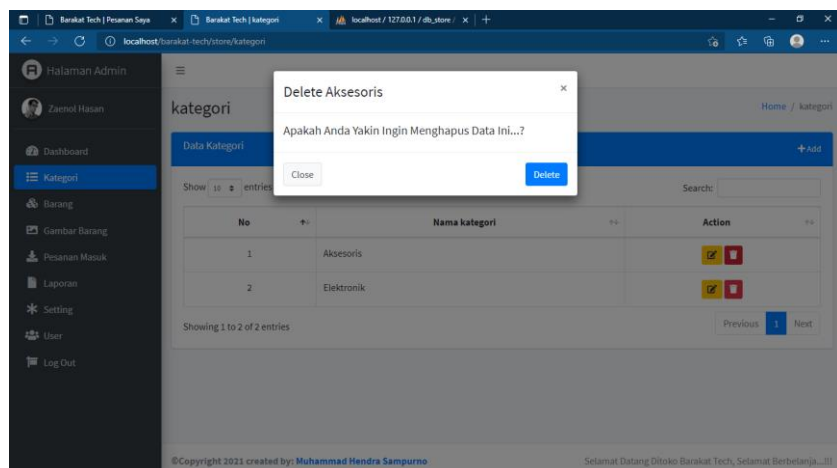
Gambar 4. 22 Menu Kategori



Gambar 4. 23 Add Kategori



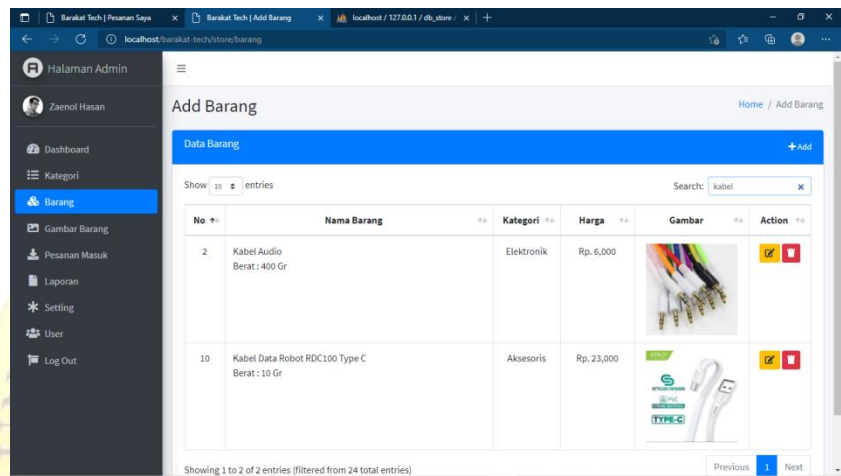
Gambar 4.24 Edit Kategori



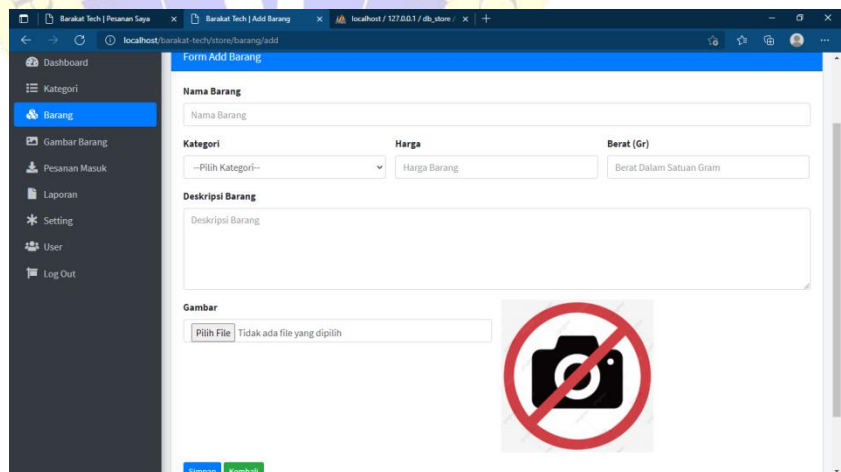
Gambar 4.25 Hapus Kategori

4. Menu Barang

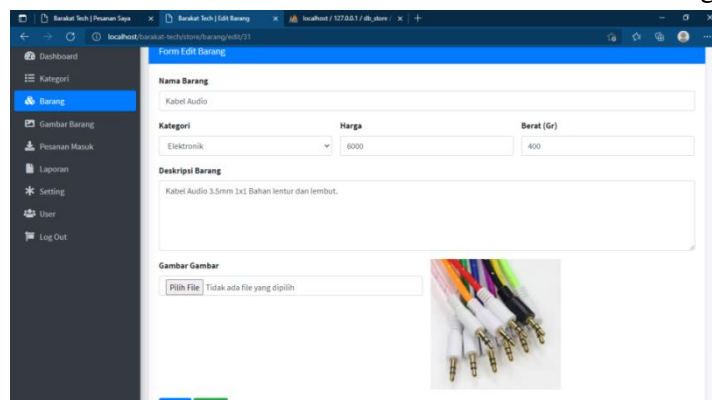
Halaman ini menambah data barang, admin akan lebih mudah untuk menambah barang, mencari barang, mengedit dan menghapus barang yang ada di menu barang.



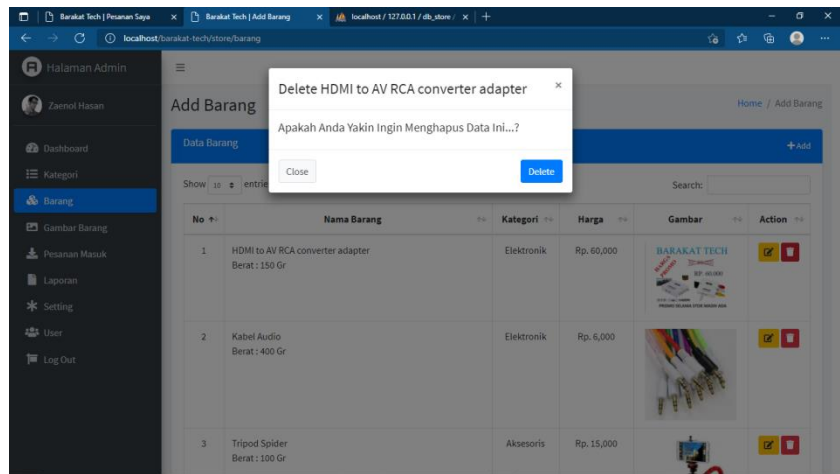
Gambar 4.26 Add Barang



Gambar 4. 27 Form add Barang



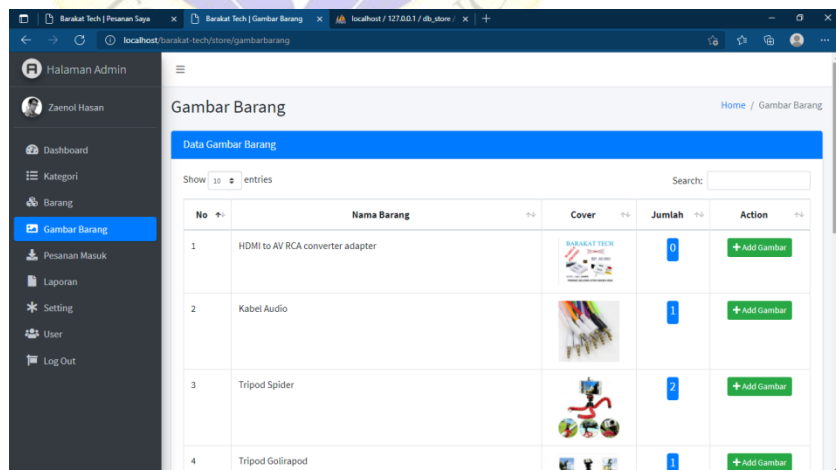
Gambar 4.28 Form edit Barang



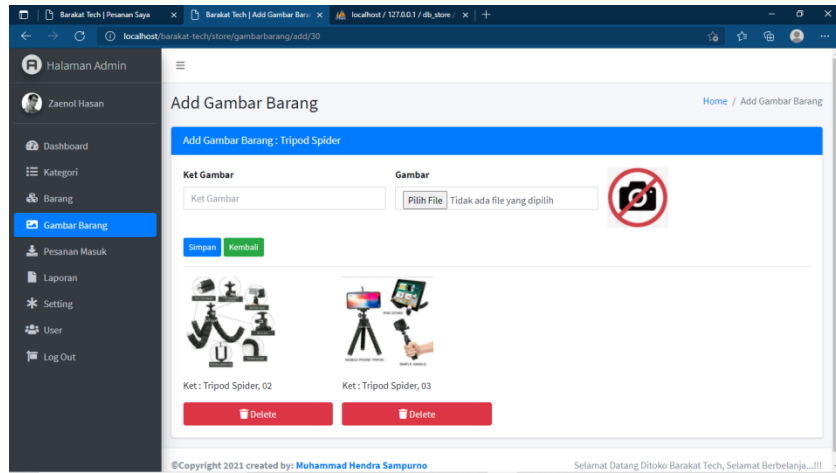
Gambar 4. 29 Delete Barang

5. Menu Gambar Barang

Halaman ini menambah data gambar barang/melihat gambar dan warna barang, admin akan menambah gambar barang dan pilihan warna barang, mencari gambar barang, mengedit dan menghapus gambar barang yang ada di menu gambar barang ketika tidak sesuai.



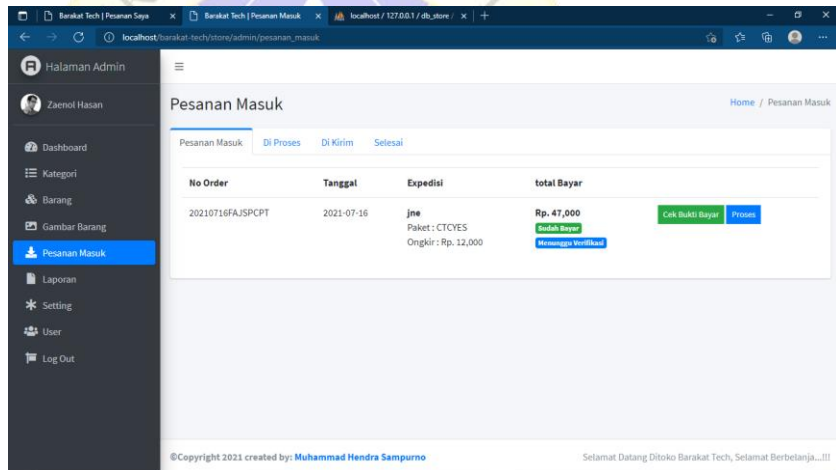
Gambar 4. 30 Gambar Barang



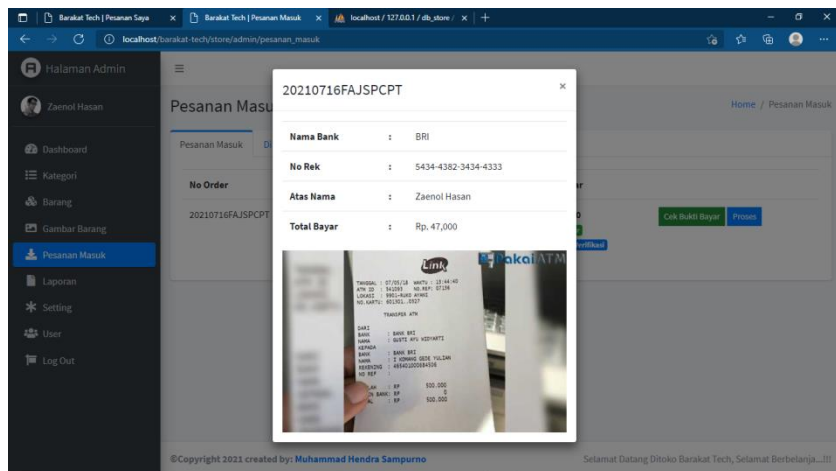
Gambar 4.31 Add Gambar Barang

6. Menu Pesanan Masuk

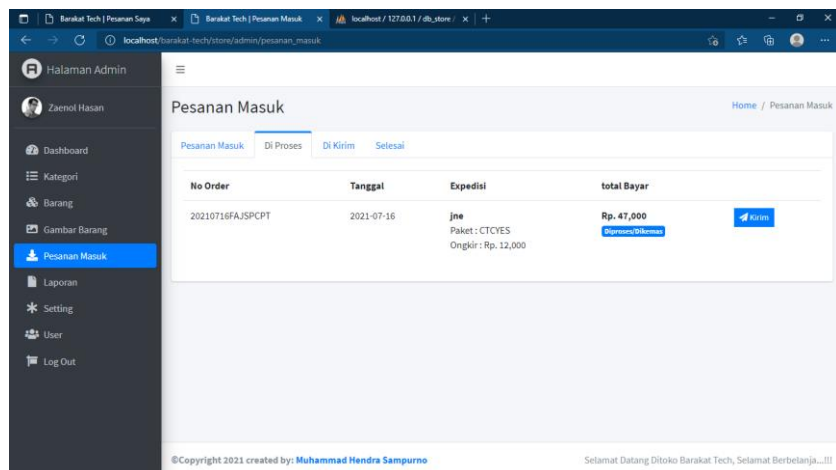
Halaman ini admin bisa mengetahui data pesanan masuk dan nota bukti pembayaran, pesanan diproses, pesanan dikirim, pesanan selesai.



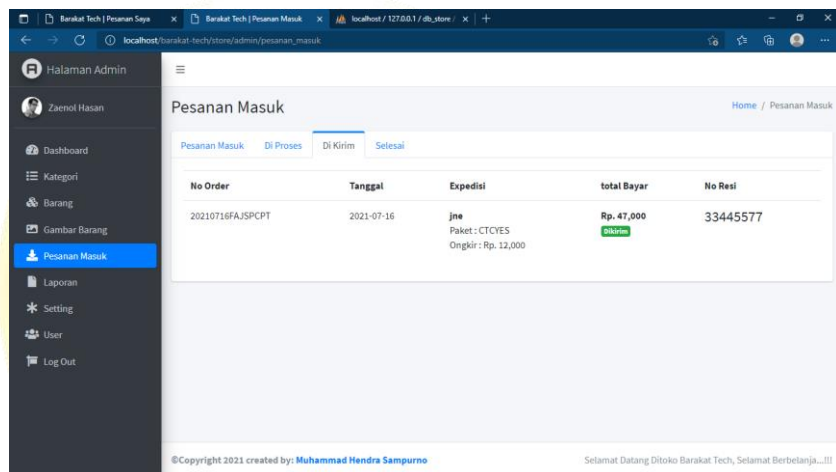
Gambar 4.32 Menu Pesanan Masuk



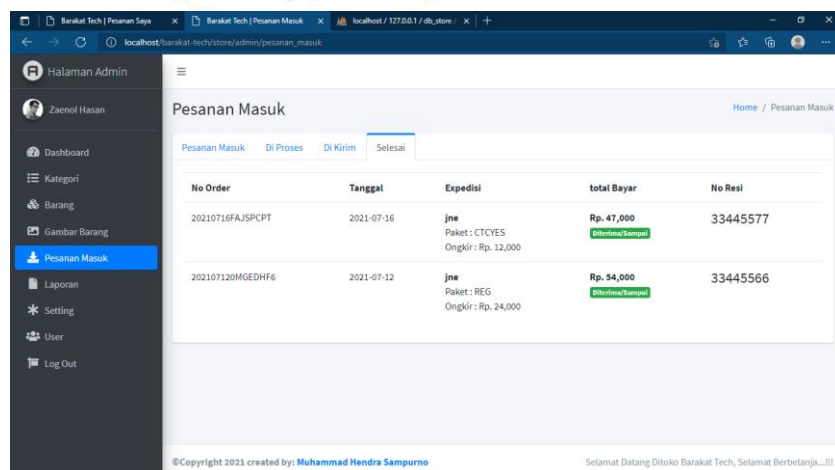
Gambar 4.33 Nota Bukti Pembayaran



Gambar 4.34 Pesanan Diproses



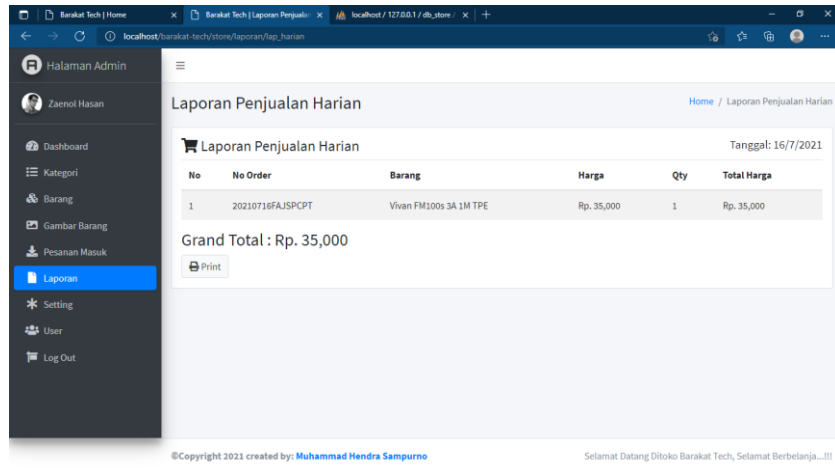
Gambar 4.35 Pesanan Dikirim



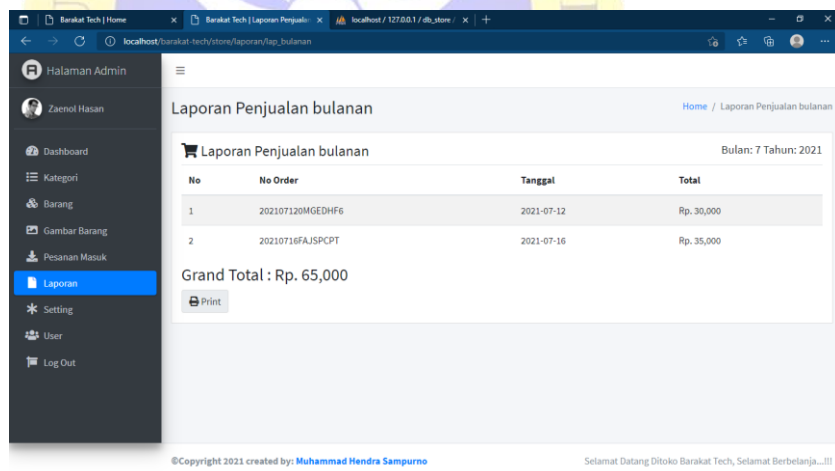
Gambar 4.36 Pesanan Selesai

7. Menu Laporan

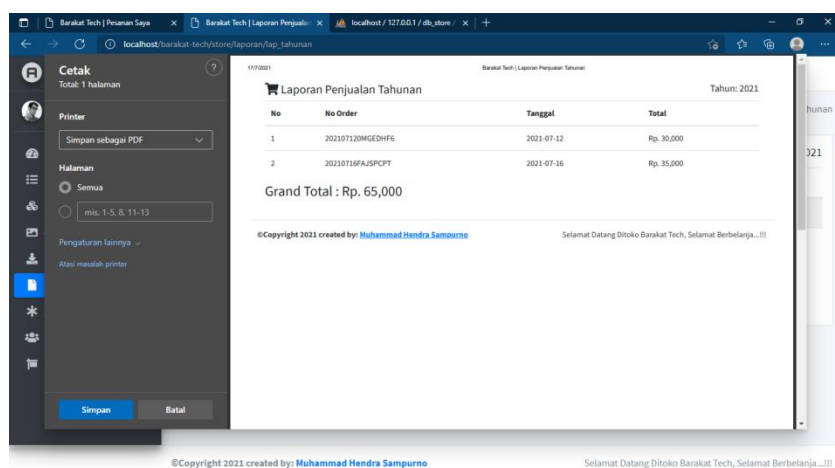
Halaman ini menampilkan menu laporan harian, bulanan, dan laporan tahunan yang berisi *no order*, tanggal, total penjualan.



Gambar 4.37 Laporan Harian



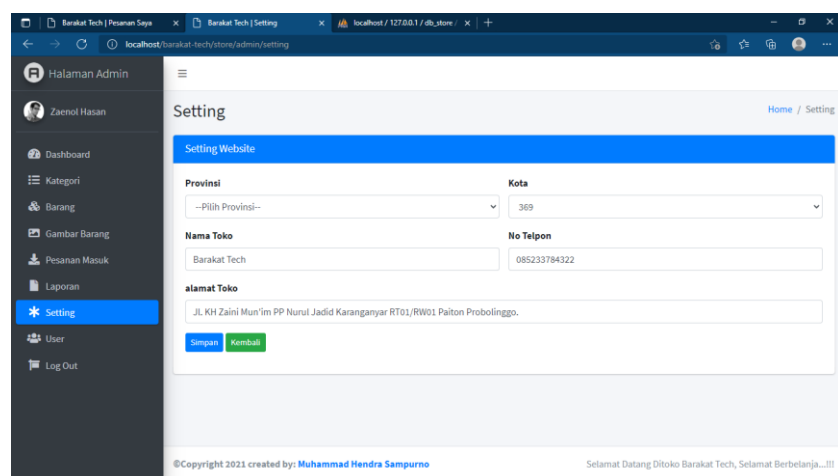
Gambar 4.38 Laporan Bulanan



Gambar 4.39 Laporan Tahunan

8. Menu Setting

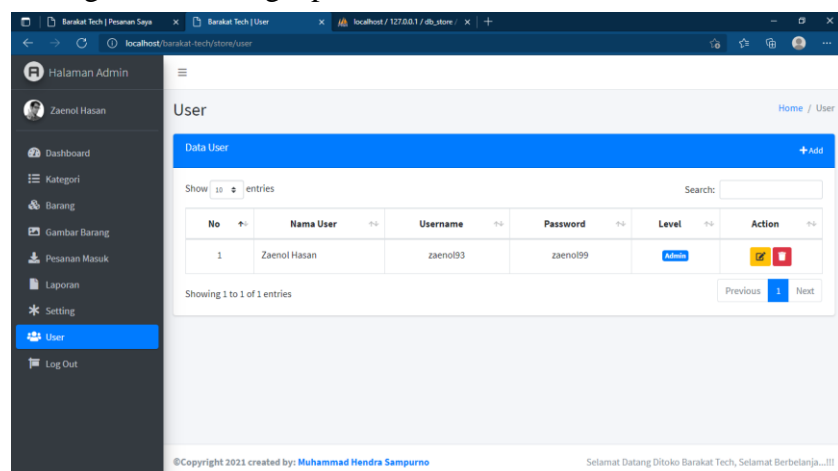
Halaman ini menampilkan menu setting agar admin bisa mengatur provinsi, kota toko, nama toko, no telp, dan alamat toko.



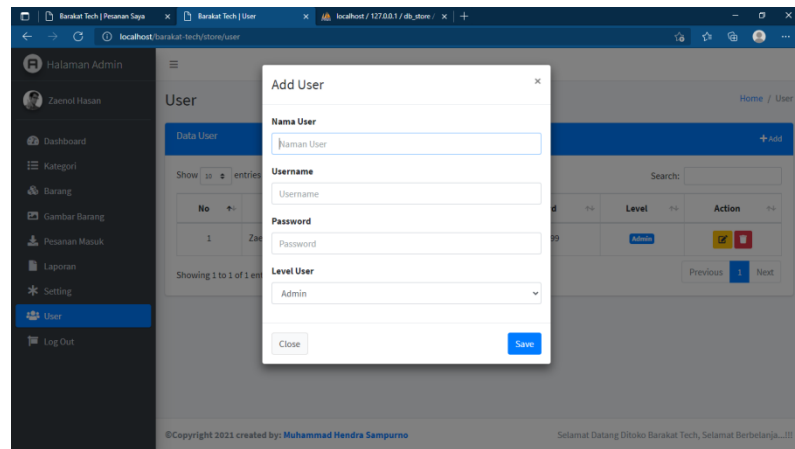
Gambar 4.40 Menu Setting

9. Menu User

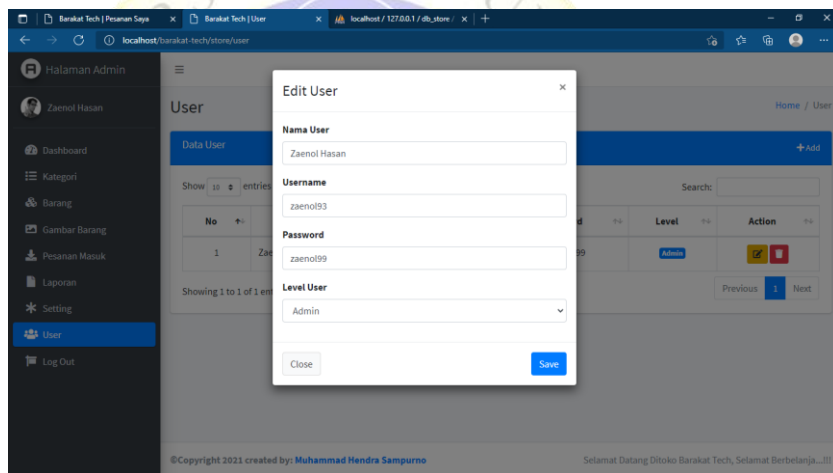
Halaman ini menampilkan menambah data *user/admin*, mengedit dan menghapus data *user/admin*.



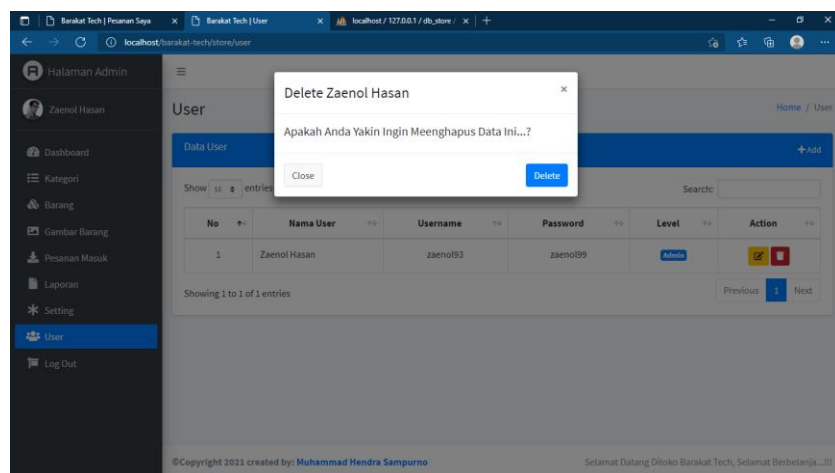
Gambar 4.41 Menu *User/admin*



Gambar 4.42 Add User



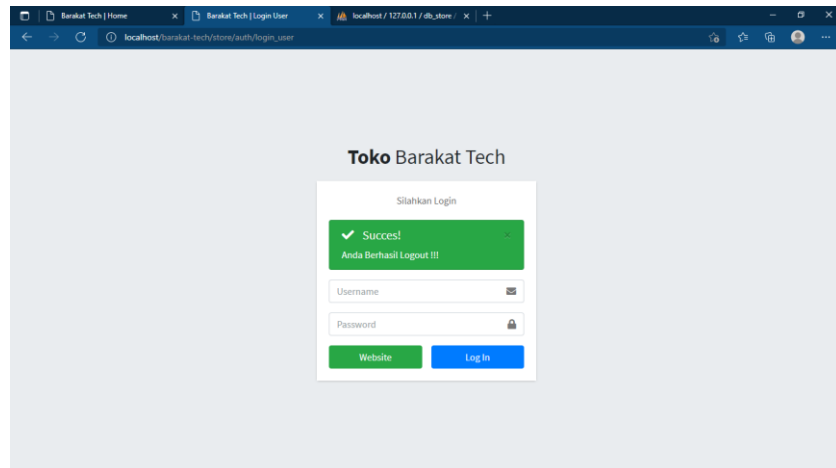
Gambar 4.43 Edit User/admin



Gambar 4.44 Delete User/admin

10. Halaman Log Out

Halaman *log out* merupakan halaman keluar jika *admin/user* ingin *log out*.



Gambar 4.45 Halaman Log Out

4.4 Hasil Uji

1. Pengujian *Black Box* (Internal)

Pengujian *black box testing* ini dilakukan kepada salah satu dosen Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid yaitu Dosen Moh. Sukron, M.Kom sebagai ahli media. Tujuan dari uji coba *black box testing* adalah untuk mengetahui apakah aplikasi masih terdapat kesalahan atau *error*. Kemudian setelah hasil di dapatkan, apabila masih ada kesalahan atau *error* maka akan dilakukan perbaikan terhadap sistem, namun jika sistem sudah berjalan sesuai dengan harapan maka selanjutnya akan dilakukan pengujian *beta testing (eksternal)* kepada pengguna (*user*) untuk mengetahui kelayakan penggunaan aplikasi. Adapun hasil dari pengujian *black box testing* yang telah dilakukan ditunjukkan pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4. 10 Tabel Pengujian *Blackbox*

NO	Form	Target yang dicapai	Hasil yang diinginkan	Kesesuaian	
				Sesuai	Tidak

1.	Menu <i>Register</i>	Dapat Menampilkan <i>Form Register</i>	Pelanggan Dapat Melakukan Register Jika Masih Tidak Mempunyai Akun Untuk Login	✓	
2.	Menu <i>Login</i>	Dapat Menampilkan <i>Form Login</i>	Pelanggan Dapat Melakukan <i>Login</i> Jika Sudah Mempunyai Akun	✓	
3.	Menu Halaman Semua Barang	Menampilkan Semua Barang	Aplikasi Dapat Menampilkan Halaman Semua Barang	✓	
4.	Menu Kategori Barang	Menampilkan Halaman Kategori Barang	Aplikasi Dapat Menampilkan Halaman Kategori Barang	✓	
5.	Menu Pencarian Barang/Serch	Menampilkan Halaman Pencarian Barang/Serch	Aplikasi Dapat Menampilkan Halaman Pencarian Barang/Serch	✓	
6.	Form Menu Pesanan Saya	Menampilkan Halaman Pesanan Saya	Aplikasi Dapat Menampilkan Halaman Pesanan Saya	✓	
7.	Menu Keranjang Barang	Menampilkan Halaman Keranjang Barang	Aplikasi Dapat Menampilkan Halaman Keranjang Barang	✓	

2. Pengujian Beta Testing (Eksternal)

Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon pengguna terhadap Aplikasi Perancangan *E-Commerce* Pada Barakat Tech Berbasis *Web* Menggunakan *Framework CodeIgniter* yang telah dilaksanakan. Oleh karena itu, peneliti memberikan angket respon pada *user*. Hasil pengujian langsung ke *user* atau pengguna dijabarkan dalam tabel 4.11.

Tabel 4.11 Tabel Kuesioner

No	Pertanyaan	Kesimpulan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah aplikasi e-commerce ini memiliki tampilan yang menarik ?	2	2			
2	Apakah fitur – fitur yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan ?	4				
3	Apakah fitur – fitur yang tersedia berjalan sesuai dengan fungsinya ?atau belum?	4				
4	Apakah desain yang dibuat mudah digunakan ?	4				
5	Apakah aplikasi <i>e-commerce</i> ini sangat membantu ?	3	1			

Jumlah skor perolehan dari semua responden :

$$\text{Jumlah Sangat Setuju (SS)} = 5 \times 17 = 85$$

$$\text{Jumlah Setuju (S)} = 4 \times 3 = 12$$

$$\text{Jumlah Kurang Setuju (KS)} = 3 \times 0 = 0$$

$$\text{Jumlah Tidak Setuju (TS)} = 2 \times 0 = 0$$

$$\text{Jumlah Sangat Tidak Setuju (STS)} = 1 \times 0 = 0$$

Sehingga total perolehan skor dari semua responden adalah 97.

Jumlah skor ideal diperoleh dari skor tertinggi x jumlah butir soal x jumlah responden = 5 x 5 x 4 = 100

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan (\%)} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor ideal}} \times 100 \% \\ &= \frac{97}{100} \times 100 \% \\ &= 0,97 \times 100 \% \\ &= 97 \% \end{aligned}$$

Tabel 4.12 Skor Presentase

Skor Presentase	Interpretasi
0% - 19,99%	Sangat Tidak Layak
20% - 39,99%	Tidak Layak
40% - 59,99%	Cukup Layak
60% - 79,99%	Layak
80% - 100%	Sangat Layak

Dari hasil data responden diatas, dapat dikatakan positif terhadap Aplikasi Perancangan *E-Commerce* Pada Barakat Tech Berbasis *Web* Menggunakan *Framework CodeIgniter*, karena presentase jawaban pada setiap aspek pertanyaan mencapai 97 % yang artinya Aplikasi Perancangan *E-Commerce* Pada Barakat Tech Berbasis *Web*

Menggunakan *Framework CodeIgniter* ini sangat baik dan layak untuk digunakan.

