

ANALISIS DAN RANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PAKAN BURUNG PADA TOKO SUGENG BIRD BERBASIS WEBSITE



Cut Asiana Gemawaty

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi Universitas Gunadarma
Jalan Margonda Raya No 100, Depok

ABSTRAK

Pada penelitian ini dibuat suatu aplikasi penjualan online berbasis website menggunakan WordPress dan untuk mengeditnya menggunakan Elementor. Dengan sistem ini, diharapkan dapat membantu administrasi toko menjadi tertata dengan baik, serta menjadi bagian promosi guna meningkatkan penjualan pada toko Sugeng Bird. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan penulis mengimplementasikan hasil penelitian tersebut kedalam Aplikasi Penjualan Online Pada Toko Sugeng Bird Berbasis Website. Aplikasi ini memiliki 2 fitur utama. Pertama halaman user (pelanggan) untuk melihat atau membeli produk, mengetahui stok produk pakan burung yang tersedia. Kedua halaman admin (pemilik toko).

Kata kunci: Aplikasi, Pakan burung, Sugeng Bird, WordPress, Elementor, Website.

PEMBAHASAN

Pada zaman globalisasi saat ini pesatnya perkembangan teknologi informasi, mempengaruhi perilaku konsumen dalam mendapatkan informasi secara cepat dan akurat sesuai kebutuhan. Hal ini hanya dapat dipenuhi bila konsumen memanfaatkan/ menggunakan internet. Internet merupakan media yang paling diminati karena memberikan / menyuguhkan berbagai informasi dan pengaksesan yang cepat, salah satunya dimanfaatkan untuk informasi bidang bisnis seperti promosi dan layanan pembelian produk, biasanya diistilahkan dengan electronic commerce (e-commerce) / penjualan online.

E-commerce adalah salah satu cara untuk konsumen dapat melihat dan memesan produk yang diinginkan secara online. Pada masa pandemi Covid-19 ini, dimana setiap orang membatasi adanya kontak secara langsung, pemesanan online menjadi alternatif yang aman dalam pembelanjaan konsumen akan suatu produk.

Berdasarkan hal di atas penulis bermaksud membuat suatu aplikasi pemesanan online berbasis web yang bernama Toko Sugeng Bird, toko ini merupakan toko yang menjual pakan khusus burung kicau. Transaksi penjualan selama ini masih dilakukan secara manual yaitu hanya dengan mencatatkan pada buku catatan penjualan. Promosi penjualan dilakukan melalui komunikasi dari konsumen ke konsumen. Hal tersebut mengakibatkan toko mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan penjualan dan mengetahui stok akhir dari pakan yang dijual. Selain itu tidak terjadi peningkatan penjualan sesuai harapan.

Untuk itu penulis bermaksud membuat suatu aplikasi berbasis web mengenai penjualan pakan burung kicau pada toko Sugeng Bird. Aplikasi ini dibuat menggunakan *WordPress* dan database *Mysql V3.2.4*. judul yang penulis pilih yaitu : ‘Analisis dan Rancangan Aplikasi Penjualan Pakan Burung Pada Toko Sugeng Bird Berbasis Website’.

Dalam penulisan ilmiah ini, penulis membatasi pembuatan website toko online Sugeng Bird. Penulisan Ilmiah ini akan membahas pembuatan aplikasi penjualan pakan burung kicau dengan produk pakan seperti pakan, merk voerzoo meliputi : murai batu, kenari , merk BnR meliputi : kacer, lovebird, merk Ronggolawe meliputi : pleci , merk Topsong meliputi : anis merah. Pada pembuatan aplikasi penjualan burung kicau ini juga akan menampilkan data pakan, data pelanggan, detail transaksi dan laporan pakan yang terjual. Aplikasi dibuat menggunakan *WordPress*.

Tujuan penulisan ilmiah ini adalah membuat aplikasi berbasis web mengenai penjualan pakan burung kicau pada toko Sugeng Bird. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan, mengetahui stok akhir dari pakan burung dan membantu administrasi menjadi tertata baik.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*), yang menggunakan beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dijual oleh toko Sugeng Bird ditujukan untuk mendapatkan informasi.

2. Analisis

Pada tahap ini penulis menganalisis apa yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi penjualan online toko Sugeng Bird berbasis website.

3. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi yaitu perancangan struktur navigasi, perancangan diagram UML (*Unified Modeling Language*), perancangan tampilan aplikasi, dan perancangan *database*.

4. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan menghosting aplikasi ke dalam website yang dapat di akses untuk umum dengan alamat <https://lc-bird.masuk.web.id/wp/>

5. Uji Coba Aplikasi

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian dengan metode *black-box testing*. Dengan melakukan pengujian ini penulis dapat menemukan kesalahan – kesalahan yang mungkin terjadi sehingga penulis dapat melakukan perbaikan dan juga penulis dapat memastikan bahwa aplikasi berbasis website yang telah dibuat berjalan dengan baik sebelum digunakan.

E-Commerce

E-Commerce adalah sebuah proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan lain melalui komputer sebagai perantara transaksi bisnis.

E-Commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik.

E-Commerce adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau internet.

Ada banyak cara untuk mengklasifikasikan transaksi E-Commerce. Salah satunya dengan melihat sifat peserta yang terlibat dalam transaksi E-Commerce. Berdasarkan sifat penggunanya, E-Commerce dibagi menjadi 3 jenis:

1. E-Commerce bisnis ke konsumen (B2C) melibatkan penjualan produk dan layanan secara eceran kepada pembeli perorangan.
2. E-Commerce bisnis ke bisnis (B2B) melibatkan penjualan produk dan layanan antar perusahaan.
3. E-Commerce konsumen ke konsumen (C2C) melibatkan konsumen yang menjual secara langsung ke konsumen.

Internet

Internet merupakan suatu hubungan antara berbagai jenis komputer dan juga dengan jaringan di dunia yang memiliki sistem operasi dan juga aplikasi yang berbeda maupun, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan perangkat komunikasi seperti telepon dan satelit yang menggunakan protokol standar dalam melakukan hubungan komunikasi, yaitu protokol TCP/IP (Transmission Control / Internet Protocol).

Website

Website diartikan sebagai salah satu aplikasi dengan beragam dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Berdasarkan sifatnya, suatu website dibagi menjadi 2 jenis website, yaitu:

1. Website Statis Adalah web yang halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan dilakukan secara manual dengan mengubah kode. Website statis informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik softwarenya saja, hanya bisa di update oleh pemiliknya saja. Contoh website statis ini, yaitu profil perusahaan.
2. Website Dinamis Merupakan web yang halaman selalu update, biasanya terdapat halaman back-end (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten. Web dinamis membutuhkan basis data untuk menyimpan. Website dinamis mempunyai arus informasi dua arah, yakni berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pengupdate-an dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik website.

HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi didalam sebuah penjelajah web di internet dan pemformatan hypertext sederhana

yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.

Adapun kegunaan HTML yang berfungsi sebagai pondasi sebuah halaman *website*. Adapun yang dapat dilakukan dengan HTML adalah sebagai berikut :

- a. Membungkus element-element tertentu sesuai kebutuhan.
- b. Membuat heading atau format judul.
- c. Membuat tabel.
- d. Membuat list.
- e. Membuat paragraf.
- f. Membuat form.
- g. Membuat tombol.
- h. Membuat huruf tebal.
- i. Membuat huruf miring.
- j. Menampilkan gambar.
- k. Menampilkan video

PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. PHP dikatakan sebagai sebuah server-side embedded script language artinya sintaks-sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa.

PHP atau singkatan dari Personal Home Page merupakan bahasa skrip yang tertanam dalam HTML untuk dieksekusi bersifat server side. PHP termasuk dalam open source product, sehingga source code PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. Versi terbaru PHP dapat diunduh secara gratis melalui situs resmi PHP : <http://www.php.net>. Adapun contoh sintaks PHP :

```
<?php
```

```
//kode php diletakkan disini
```

```
?/




<!DOCTYPE html>

<html>

<body>

<h1>Halaman PHP pertama</h1>

<?php echo "HELLO WORD!!";

?>

</body>

</html>
```

WordPress

WordPress adalah platform pembuatan website yang diciptakan oleh Matt Mullenweg dan Mike Little pada tahun 2003. WordPress dibangun dengan bahasa pemograman PHP dan basis data (database) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (open source software). Selain sebagai blog, WordPress juga mulai digunakan sebagai sebuah CMS (Content Management System) karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Sejarah WordPress berawal dari ditutupnya software blogging bernama b2/cafelog, Matt dan Mike sebagai pengguna b2/cafelog, menginisiasi pembuatan software serupa.

Di tahun 2004, kedua programmer itu berhasil merilis WordPress 1.0 dengan fungsi-fungsi dasar seperti yang dimiliki b2/cafelog yang dimodifikasi. Sejak saat itu, perjalanan WordPress dimulai hingga saat ini menjadi CMS paling populer di seluruh dunia.

Yang menarik dari WordPress adalah software yang bersifat open source. Artinya WordPress bisa digunakan secara gratis dan bebas untuk dimodifikasi

oleh siapa saja. Selain itu, WordPress menyediakan plugin yang memudahkan pengguna untuk menambahkan fitur di website hanya dengan sekali klik.

Basis Data

Basis data terdiri dari dua 2 kata, yakni Basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan pula sebagai gudang atau markas, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan Data merupakan representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (Siswa, peagawai, pelanggan dan pelanggan), hewan, barang, peristiwa, keadaan, konsep, dan sebagainya yang terekam dalam bentuk huruf, simbol, teks, angka, gambar, bunyi, atau kombinasi lainnya.

XAMPP

XAMPP merupakan paket *PHP* dan *MySQL* berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis *PHP*. *XAMPP* mengkombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.

XAMPP merupakan suatu software yang bersifat open source yang merupakan pengembangan dari *LAMP* (Linux, Apache, MySQL, PHP dan Perl).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Xampp merupakan tool pembantu pengembangan paket perangkat lunak berbasis open source yang menggabungkan Apache web server, MySQL, dan PHP dalam satu paket aplikasi.

MYSQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basisi data *SQL* (database management system) atau *DBMS* yang multithread, multiuser, dengan sekitar 6 juta instalasi diseluruh dunia. *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi *GNU General Public License*

(GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak seperti Apache yang merupakan software yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, *MySQL* dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu *MySQL AB*. *MySQL AB* memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan *MySQL AB* adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

MySQL (My Structure Query Languange) adalah “salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya”. Mysql bersifat open source dan menggunakan *SQL* (Structured Query Languange). *MySQL* biasa dijalankan diberbagai platform misalnya windows, Linux, dan lain sebagainya.

SQL

SQL merupakan kependekan dari *Structured Query Language*, yang merupakan bahasa atau kumpulan perintah standar yang digunakan untuk berkomunikasi dengan *database*.

Kegunaan bahasa *SQL* yaitu: (a) membangun basis data, (b) menjalankan *query* terhadap basis data, (c) melakukan penambahan, pengurangan, perubahan terhadap data yang ada. Perintah dasar *SQL* nyatanya tidaklah tunggal. Melainkan bisa dikelompokkan berdasarkan jenis dan fungsinya. Ada 3 jenis perintah dasar *SQL* :

Data Definition Language (DDL) Yang tidak lain merupakan instruksi *SQL* berkaitan dengan pembuatan struktur tabel maupun *database*. Misalnya: *create*, *alter*, *drop*, dan *rename*.

Data Manipulation Language (DML) Adalah intruksi *SQL* yang berhubungan dengan data dalam tabel. Misalnya bagaimana menghapus, menginput, memperbarui dan membaca data dalam *database*. Contohnya: *insert, select, delete, dan update*.

Data Control Language (DCL) Adalah jenis *SQL* yang hubungannya dengan dengan manajemen hak akses dan *user* yang bisa mengakses *database*. Contohnya: *grant* dan *revoke*.

CMS Wordpress

WordPress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (open source) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (blog engine). WordPress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (database) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (open source software). Selain sebagai blog, WordPress juga mulai digunakan sebagai sebuah CMS (Content Management System) karena 40 kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

Elementor

Elementor adalah page builder yang khusus diciptakan untuk website berbasis WordPress. Dengan menambahkan plugin ini ke web, Anda bisa bebas mengubah dan mendesain ulang tampilan web.

Cara kerja Elementor bekerja:

- Elementor membantu Anda mengubah tampilan dengan sistem bernama drag and drop. Terdapat sejumlah tombol elemen web — semacam teks, video, galeri, spacer, dsb — yang bisa diklik, ditaruh, dan disusun sesuai keinginan.

- Elementor memberi opsi bagi Anda untuk mengubah setiap halaman di website. Mulai dari post, custom post types, sampai dengan pages bisa didesain ulang. Opsi ini membuat Anda leluasa menyesuaikan nuansa tampilan dengan konten tertentu.
- Plugin ini bekerja di front-end website. Artinya, apa yang Anda lihat ketika mengustomisasi website akan jadi tampilan yang dilihat oleh pengunjung. Cara ini membuat Anda lebih efektif dalam mendesain. Apalagi kalau dibandingkan dengan desain sistem back-end yang sedikit rumit dan menyita waktu.
- Anda tak perlu kemampuan HTML atau PHP untuk desain website. Satu-satunya yang Anda butuhkan hanyalah kreativitas.

Metode Black-box Testing

Black-box testing adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Setiap produk rekayasa perangkat lunak dapat diuji dalam salah satu nya dengan metode *black-box testing*. Pengujian kotak hitam (*black-box testing*) Dengan mengetahui fungsi yang telah ditentukan, sehingga pengujian dilakukan untuk mencari kesalahan dalam setiap fungsi.

Black-box testing dirancang untuk memvalidasi persyaratan fungsional tanpa perlu mengetahui kerja internal dari sebuah program. *Teknik black-box testing* berfokus pada ranah informasi dan perangkat lunak, menghasilkan test case dengan cara mempartisi ranah masukkan dan keluaran dari sebuah program dengan cara pengujian yang menyeluruh. Data uji dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluar dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai yang diharapkan. Pengujian *Black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori:

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.

UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan *UML*, tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

Use Case Diagram

Use Case adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. *Use Case* mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case diagram* menampilkan aktor mana yang menggunakan *use case* mana, *use case* mana yang memasukkan *use case* lain dan hubungan antara aktor dan *use case*.

Use Case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Pernyataan yang ditekankan dalam *Use Case* adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *Use Case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, membuat sebuah daftar belanja, dan sebagainya.

Seorang aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. *Use Case diagram* dapat membantu pengguna dalam menyusun persyaratan atau requirement dari sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang percobaan atau test case untuk semua fitur yang ada pada sistem. Simbol-simbol

dari komponen yang digunakan dalam membuat diagram *Use Case* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol dalam Use Case diagram

N O	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3.		<i>Generalizati on</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya (sinergi).
10.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, *activity diagram* memainkan peran mirip diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara notasi diagram alir adalah *activity diagram* mendukung *behavior* paralel. *Node* pada sebuah *activity diagram* disebut sebagai *action*, sehingga diagram tersebut menampilkan sebuah *activity* yang tersusun dari *action*.

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, pilihan yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Activity diagram merupakan *state diagram* khusus, dimana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan kelakuan atau *behaviour internal* sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Simbol-simbol dari komponen yang digunakan dalam pembuatan *activity diagram* dapat di lihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol dalam Activity diagram

N O	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing - masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		<i>Initial Node</i>	Awal atau permulaan dalam memulai aktifitas diagram.
4		<i>Activity Final Node</i>	Titik akhir atau mengakhiri suatu aktifitas diagram
5		<i>Decission</i>	Pilihan yang diambil untuk menunjukkan suatu keputusan yang lebih dari satu <i>True</i> / <i>False</i>
6		<i>Control Flow</i>	Digunakan untuk menghubungkan antara aktifitas dengan aktifitas lainnya.

Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah urutan alur informasi dari suatu aplikasi multimedia. Dengan menggunakan struktur navigasi yang tepat maka suatu aplikasi multimedia mempunyai suatu pedoman dan arah informasi yang jelas. Terdapat empat macam bentuk dasar struktur navigasi yang digunakan, yaitu: Struktur Navigasi Linier, Struktur Navigasi Hirarki, Struktur Navigasi Non-Linier, dan Struktur Navigasi *Composite* (campuran).

1. Struktur Navigasi Linier

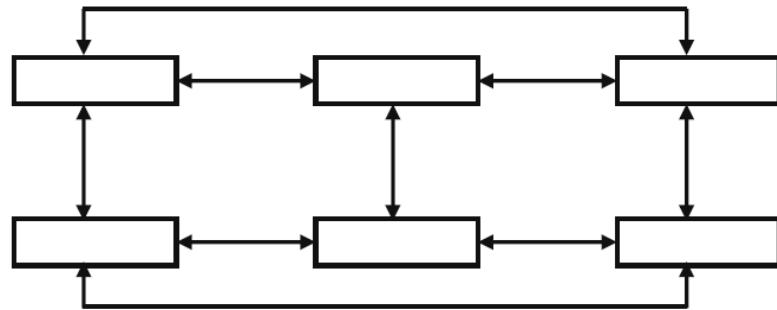
Struktur navigasi linier hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut yang menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Tampilan yang dapat ditampilkan pada struktur jenis ini adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya, tidak dapat dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya. Gambaran struktur navigasi linier ada pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linier

2. Struktur Navigasi Non Linier

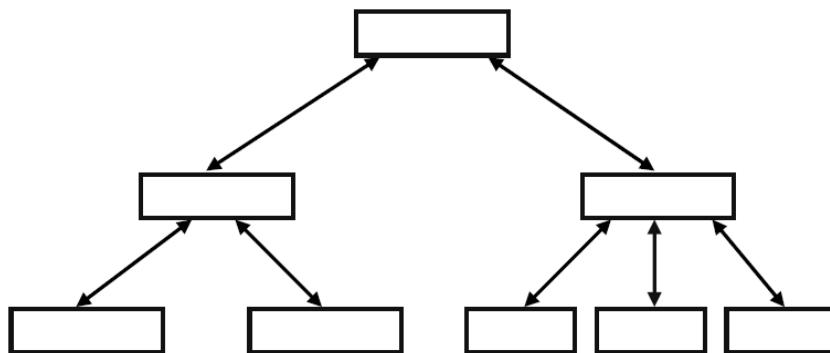
Struktur navigasi non linier merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier. Pada struktur ini diperkenankan membuat navigasi bercabang. Percabangan pada struktur non linier ini berbeda dengan percabangan pada struktur hirarki. Karena pada percabangan ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap tampilannya mempunyai kedudukan yang sama yaitu tidak ada *Master Page* dan *Slave Page*. Gambaran struktur navigasi non linier ada pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Struktur Navigasi Non Linier

3. Struktur Navigasi Hirarki

Struktur navigasi hirarki sering disebut juga struktur navigasi bercabang. Merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk data atau gambar pada layer dengan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama disebut dengan *master page* (halaman utama satu), halaman tersebut mempunyai halaman percabangan yang disebut *slave page* (halaman pendukung) dan jika dipilih akan menjadi halaman utama kedua, begitu seterusnya. Gambaran struktur navigasi hirarki ada pada Gambar 2.3.

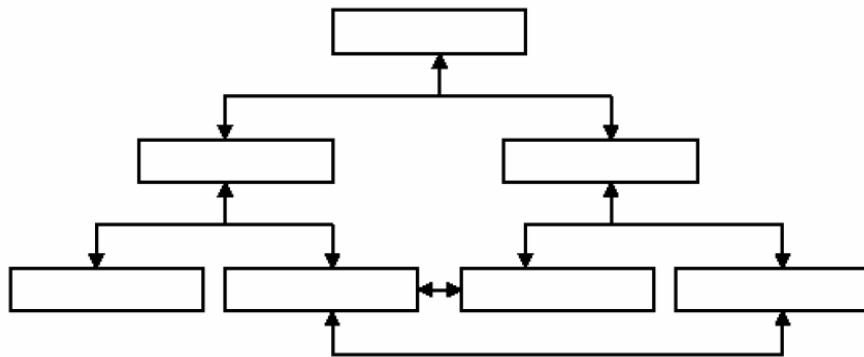


Gambar 2.3 Struktur Navigasi Hirarki

4. Struktur Navigasi Composite

Struktur navigasi *composite* (campuran) disebut juga struktur navigasi bebas yang merupakan gabungan dari ketiga struktur yang ada. Struktur navigasi ini biasa digunakan dalam pembuatan multimedia karena dapat memberikan

keinteraksian yang lebih tinggi. Gambaran struktur navigasi *composite* ada pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Sturktur Navigasi Composite (Campuran)

Gambaran Konsep Umum *Website*

Pembuatan website ini didasari oleh kebutuhan konsumen dalam membeli pakan burung pada saat pandemi yang untuk memperluas promosi. Yang dimana berlakunya aturan PSBB yang dimana masyarakat diwajibkan untuk mengurangi aktifitas diluar rumah.

Pada saat ini Sugeng Bird ini masih menggunakan sistem tatap muka atau pembeli diharuskan datang ke toko untuk berkonsultasi ataupun untuk mengetahui pembelian pakan burung dan untuk mengetahui mengenai spesifikasi tentang makanan yang akan dibelinya.

Dalam pembuatan website Sugeng Bird ini diperlukan suatu rancangan yang informatif dan mudah digunakan oleh calon pembeli. Website ini menyediakan informasi mengenai mulai dari spesifikasi pakan burung, kontak penjual, dan alamat toko.

Dengan dibuatnya website ini diharapkan calon pembeli lebih memahami tentang pakan burung yang akan dibelinya dengan cukup melihat website ini.

Metode

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode **SDLC (System Development Life Cycle)** atau Siklus hidup pengembangan system adalah proses

pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana(planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance) proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi

Analisa

Analisa ini mengacu pada pengembangan sistem penjualan pada sebuah toko Sugeng Bird yang berlokasi di Jalan Siaga Raya (Pramuka Toko Obat), Matraman Jakarta Timur, 13140. Toko pakan burung ini menjual beberapa produk pakan burung ternama di Indonesia.

Aplikasi berbasis website ini dibuat untuk meningkatkan penjualan dan membantu administrasi menjadi tertata baik dan mempermudah pelanggan untuk melihat atau membeli produk pakan burung kicau, melihat stok yang tersedia dan melihat deskripsi produk pakan tersebut.

Untuk membuat aplikasi berbasis website ini menggunakan bahasa pemrograman *php mysql* dan *WordPress* sebagai aplikasinya, serta di desain dengan *Elementor* agar tampilan aplikasi menarik untuk dilihat dikarenakan mempunyai fungsi – fungsi tertentu yang dapat menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi berbasis *website* ini. Spesifikasi software dan hardware yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi penjualan online pada toko Sugeng Bird berbasis website sebagai berikut :

Software :

1. Sistem Operasi Windows 10
2. *WordPress*
3. *Xampp*

4. *Browser* (Chrome)

Hardware :

1. Laptop Asus TUF Gaming FX505DD
2. *AMD Ryzen™ 5 3550H Processor 2.1 GHz (2M Cache, up to 3.7 GHz)*
3. Memory 8GB DDR4-2400 SO-DIMM, Max Capacity : 32GB
4. NVIDIA® GeForce® GTX 1650, 4GB GDDR5

Perancangan Aplikasi

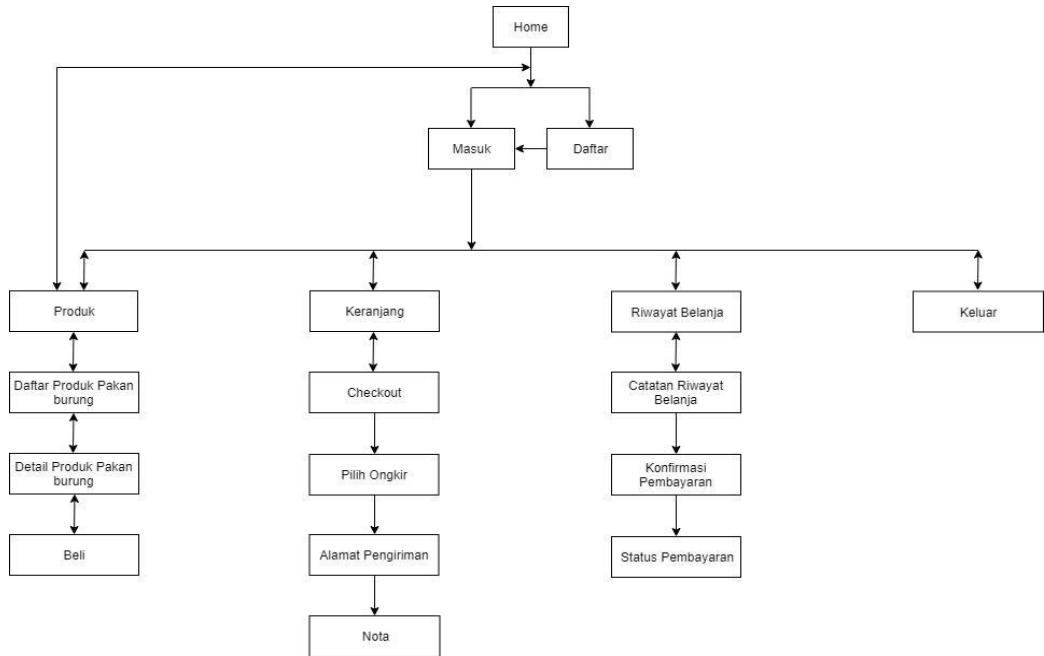
Pada tahap ini, akan membuat perancangan aplikasi berbasis website diawali dengan membuat Struktur Navigasi yang kemudian untuk perancangan antarmuka dengan menggunakan diagram UML (Unified Modeling Language) yaitu diantaranya use case diagram, activity diagram, dan perancangan tampilan website Sugeng Bird.

Struktur Navigasi

Untuk membuat aplikasi penjualan online pada toko Sugeng Bird berbasis website , Struktur navigasi yang digunakan oleh penulis adalah struktur navigasi hirarki. Penggambaran struktur navigasi aplikasi berbasis website ini ada dua yaitu struktur navigasi user (pelanggan) dan admin (pemilik toko).

Struktur Navigasi user

Gambaran dari struktur navigasi user (pelanggan) yang berbentuk campuran dapat ditunjukkan pada Gambar 3.1.



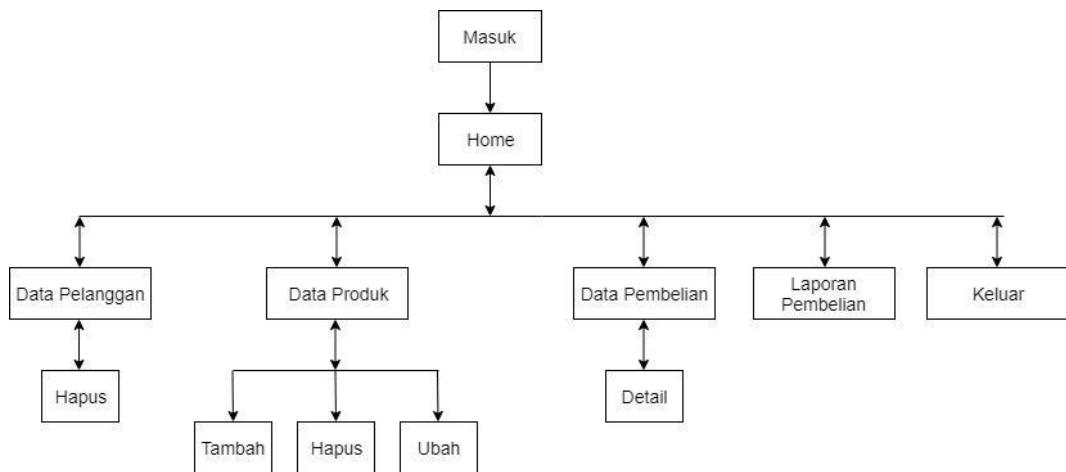
Gambar 3.1 Struktur Navigasi User

Keterangan gambar :

1. User terlebih dahulu untuk daftar ke halaman website tersebut.
2. Setelah daftar, user diharapkan masuk kembali agar bisa mengakses kesemua menu yang terdapat di halaman website.
3. Didalam menu tersebut terdapat beberapa menu seperti :
 - Produk : Didalam produk terdapat jenis-jenis barang yang akan dijual oleh toko tersebut.
 - keranjang : Digunakan keranjang belanja untuk melakukan pembelian barang.
 - Riwayat Belanja : Digunakan untuk melihat seberapa banyak pernah melakukan pembelian dan melihat status pembayaran.
 - Masuk : Digunakan untuk user masuk ke akun website sebagai pelanggan toko tersebut.
 - Keluar : Digunakan untuk user keluar dari akun halaman website.
 - Daftar : Digunakan user untuk mendaftar ke halaman website sebagai pelanggan toko tersebut.

Struktur Navigasi Admin

Gambaran dari struktur navigasi admin (pemilik toko) yang berbentuk hirarki dapat dinyatakan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Struktur Navigasi Admin

Keterangan gambar :

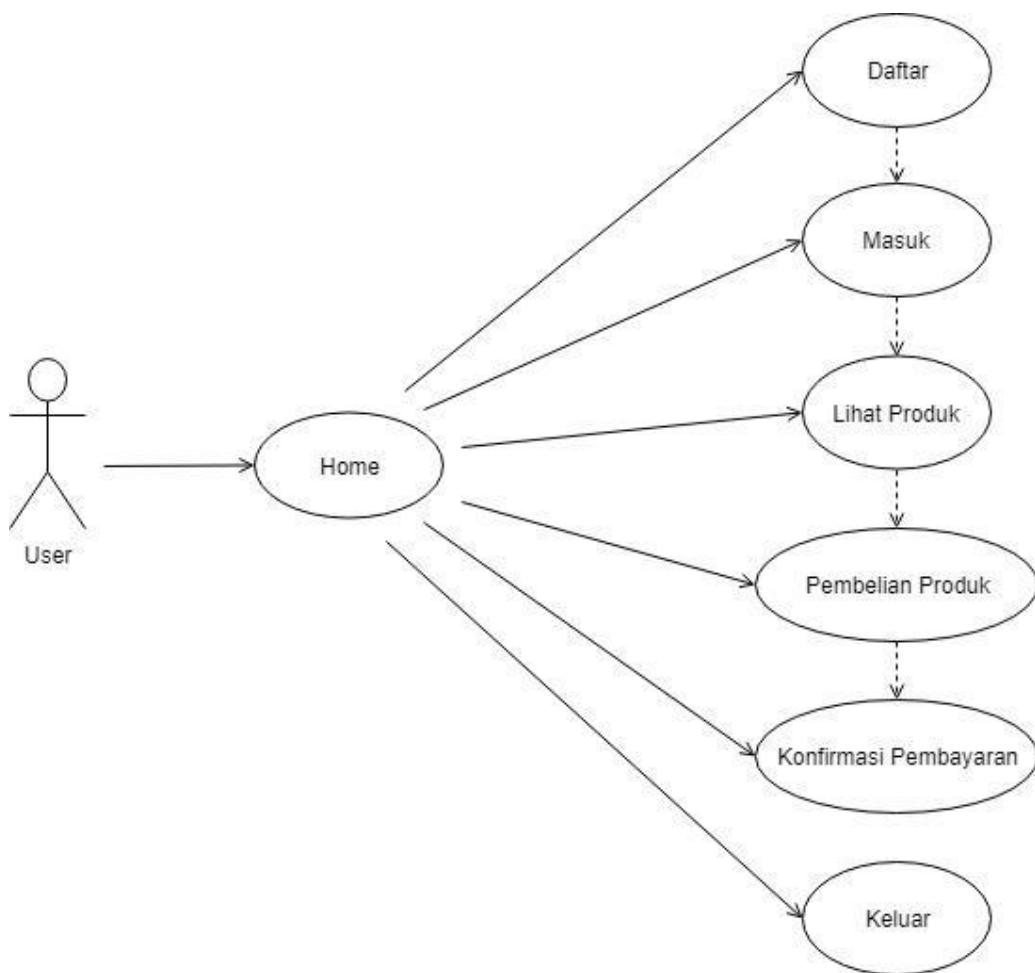
1. Admin terlebih dahulu untuk masuk.
2. Setelah masuk, admin baru bisa mengakses ke semua menu yang terdapat didalam website tersebut.
3. Didalam menu tersebut terdapat beberapa menu seperti :
 - Data Pelanggan : Didalam data pelanggan terdapat informasi pelanggan yang terdaftar di toko tersebut.
 - Produk : Didalam produk terdapat jenis-jenis barang yang akan dijual oleh toko tersebut.
 - Data Pembelian : Digunakan admin untuk melihat user yang melakukan pembelian.
 - Laporan Pembelian : Digunakan admin untuk melihat rekapitulasi transaksi pembelian.
 - Masuk : Digunakan untuk admin masuk ke dalam halaman website.
 - Keluar : Digunakan admin untuk keluar dari halaman website.

Unified Modeling Language

Dalam membangun sebuah aplikasi dibutuhkan rancangan untuk menggambarkan struktur sebuah aplikasi. UML menyediakan standar pada notasi dan diagram yang bisa digunakan untuk memodelkan suatu sistem. Diagram UML yang digunakan dalam aplikasi penjualan online pada Sugeng Bird berbasis website.

Use Case Diagram

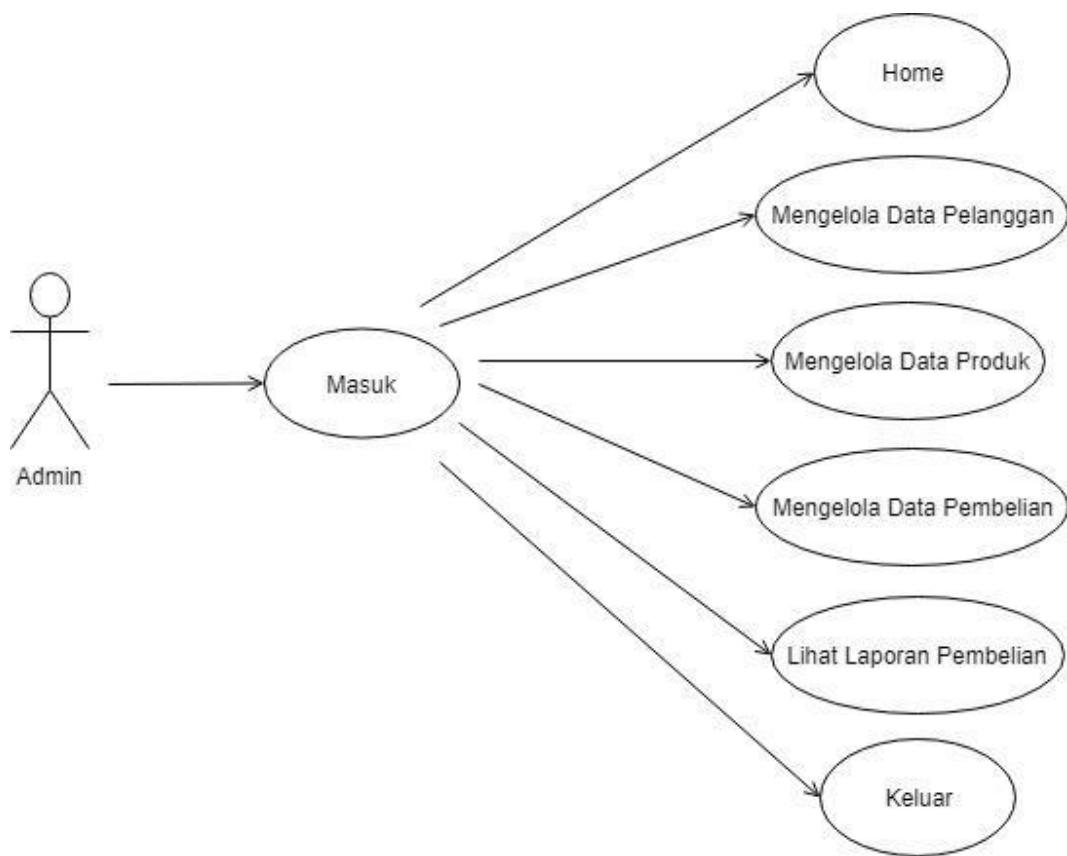
Perancangan use case diagram berguna untuk menjelaskan peran user dalam sistem yang dibuat. Dalam website Aplikasi penjualan online pada toko Sugeng Bird terdapat 2 aktor yaitu user (pelanggan) dan admin (pemilik toko).



Gambar 3.3 Use Case Diagram User

Keterangan gambar :

1. Didalam use case diagram ini dimulai dari user mendaftar sebagai pelanggan toko Sugeng Bird.
2. Kemudian masuk, user dapat melihat barang yang ada didalam menu tersebut.
3. Setelah itu user dapat membeli / memesan produk yang ada di website tersebut.
4. Setelah itu user menginput pembayaran sesuai barang yang di beli.
5. User dapat keluar dari website tersebut



Gambar 3.4 Use Case Diagram Admin

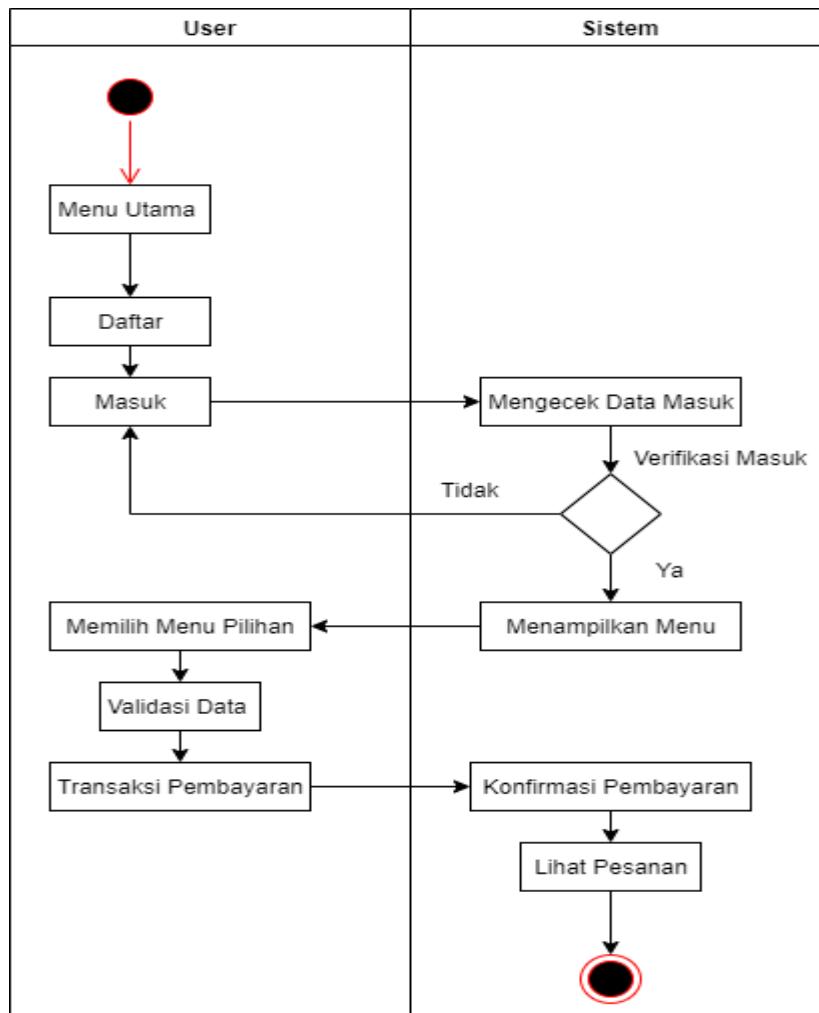
Keterangan gambar :

1. Didalam use case diagram ini dimulai dari admin masuk ke akun toko Sugeng Bird
2. Kemudian admin dapat melihat data pelanggan yang terdaftar.
3. Kemudian admin dapat mengecek produk yang masih ada stoknya dan yang sudah terjual.
4. Kemudian admin dapat melihat user yang telah melakukan pembelian produk.
5. Setelah itu admin dapat melihat laporan pembelian dari tanggal sekian sampai dengan tanggal sekian.
6. Admin dapat keluar dari website tersebut.

Activity Diagram

Dalam perancangan alur kerja sistem penjualan online ini adalah menggunakan activity diagaram. Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan alur kerja atau aktivitas dari sebuah sistem.

1. Activity Diagram User



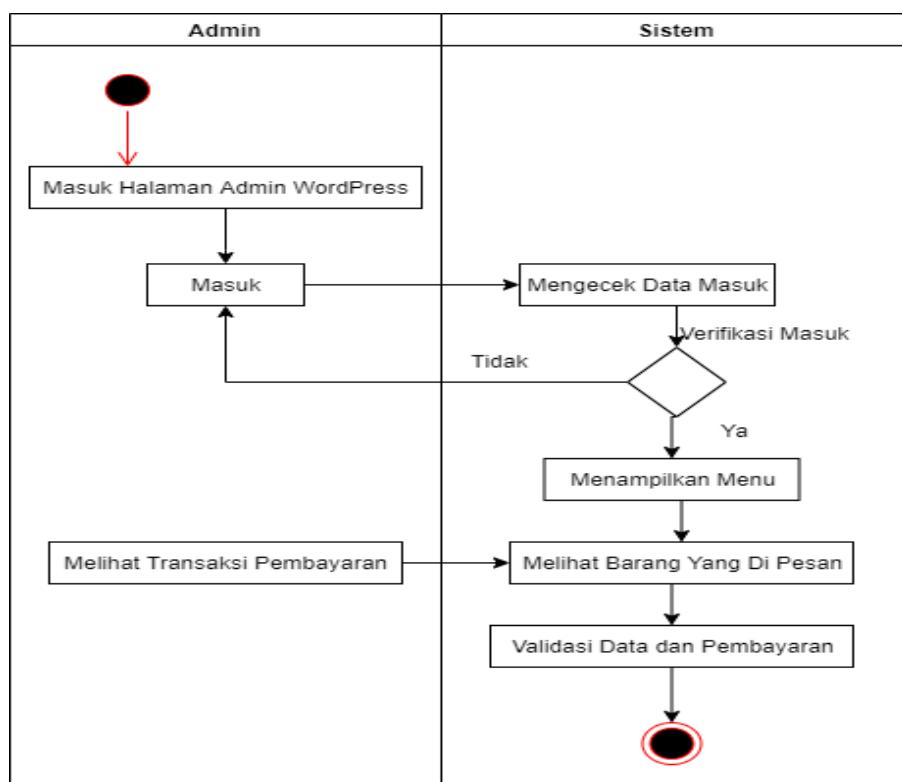
Gambar 3.5 Activity Diagram User

Keterangan gambar :

- Sebelum user masuk ada halaman menu utama.
- Lalu user harus mendaftar terlebih dahulu.
- Setelah itu diharapkan user untuk masuk.

- Kemudian setelah masuk, sistem akan mengecek data. Jika kondisi benar, maka akan lanjut ke verifikasi masuk dan menampilkan menu selanjutnya. Jika tidak maka kondisi akan kembali ke masuk untuk mengecek email dan kata sandi yang salah.
- Kemudian jika semuanya sudah benar, maka akan menampilkan menu pilihan, validasi data.
- Setelah itu, user akan melakukan transaksi pembayaran dan selanjutnya sistem akan melakukan konfirmasi pembayaran, penyimpanan data lalu selesai memesan.

2. Activity Diagram Admin



Gambar 3.6 Activity Diagram Admin

Keterangan gambar :

- Awalan Admin masuk terlebih dahulu ke halaman Wordpress.
- Lalu admin harus login dengan cara memasukan Username dan Password.

- Setelah itu masuk, admin masuk ke sistem atau Dashboard dan sistem akan mengecek data. Jika kondisi benar, maka akan lanjut ke validasi data dan pembayaran, lalu melihat bukti transaksi melalui Whatsapp dan langsung bisa mengkonfirmasi dan mengirim produk yang di pesan.

Perancangan Tampilan Aplikasi

Pada tahap perancangan tampilan aplikasi ini akan dijelaskan tahapan demi tahapan tentang perancangan aplikasi yang akan dibuat. Rancangan tampilan ini sangat penting karena dengan membuat sebuah rancangan tampilan, mempermudah perancang aplikasi dalam membuat desain aplikasi yang akan dibuatnya.

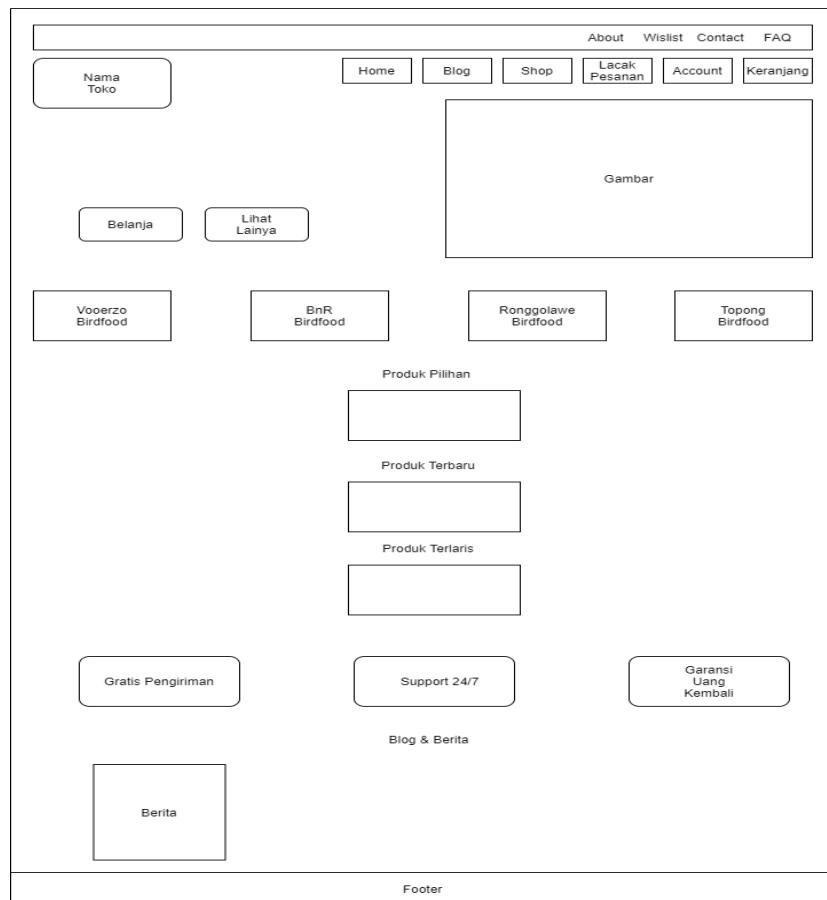
Pembuatan aplikasi berbasis website ini memiliki beberapa rancangan halaman pada user (pelanggan), diantaranya adalah home, produk, detail produk, keranjang, riwayat belanja, checkout, nota, konfirmasi pembayaran, daftar, masuk.

Pembuatan aplikasi berbasis website ini memiliki perancangan halaman pada admin (pemilik toko), diantaranya adalah masuk, home, data pelanggan, data produk, tambah produk, data pembelian, lihat pembayaran, dan laporan pembelian.

Rancangan Tampilan Halaman User

1. Rancangan Tampilan Halaman Home

Pada halaman home merupakan halaman yang didalamnya terdapat beberapa menu diantaranya home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang dan di atas ada fitur about, contact, FAQ. Pada halaman ini juga terdapat beberapa gambar pakan burung yang tersedia pada toko Sugeng Bird.



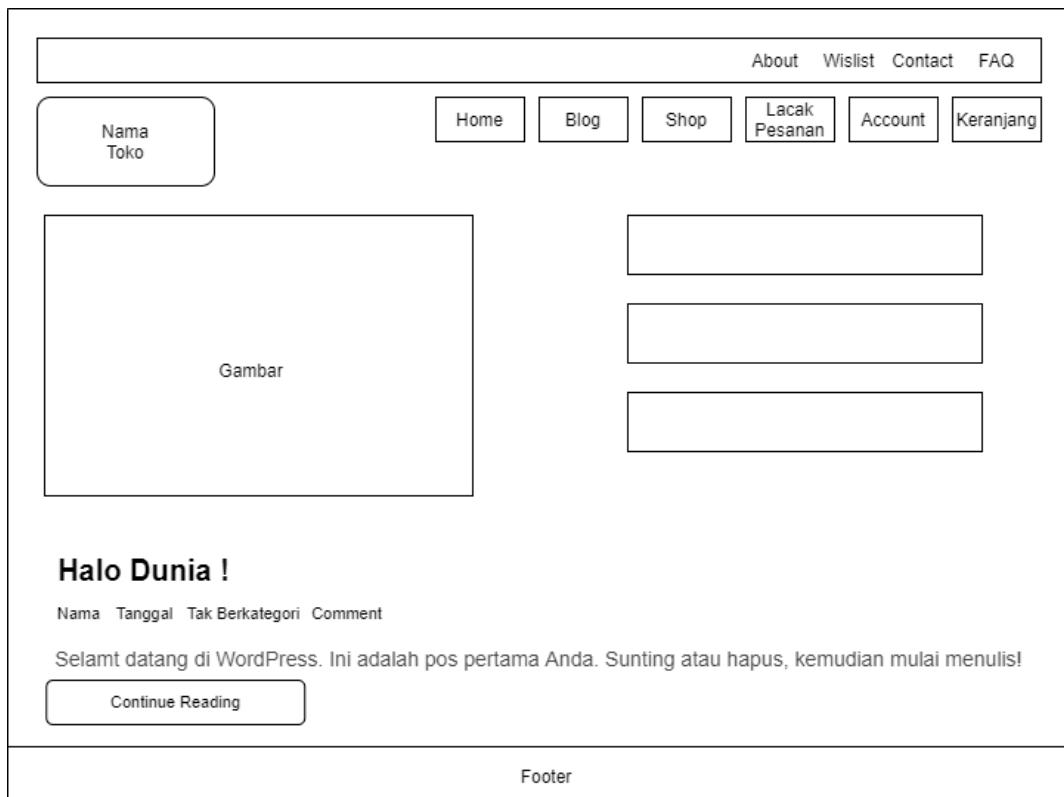
Gambar 3.7 Rancangan pada menu Home

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman home berisi foto.
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

2. Rancangan Tampilan Halaman Blog

Pada halaman ini terdapat bagaimana informasi dan komentar pembeli di toko ini.



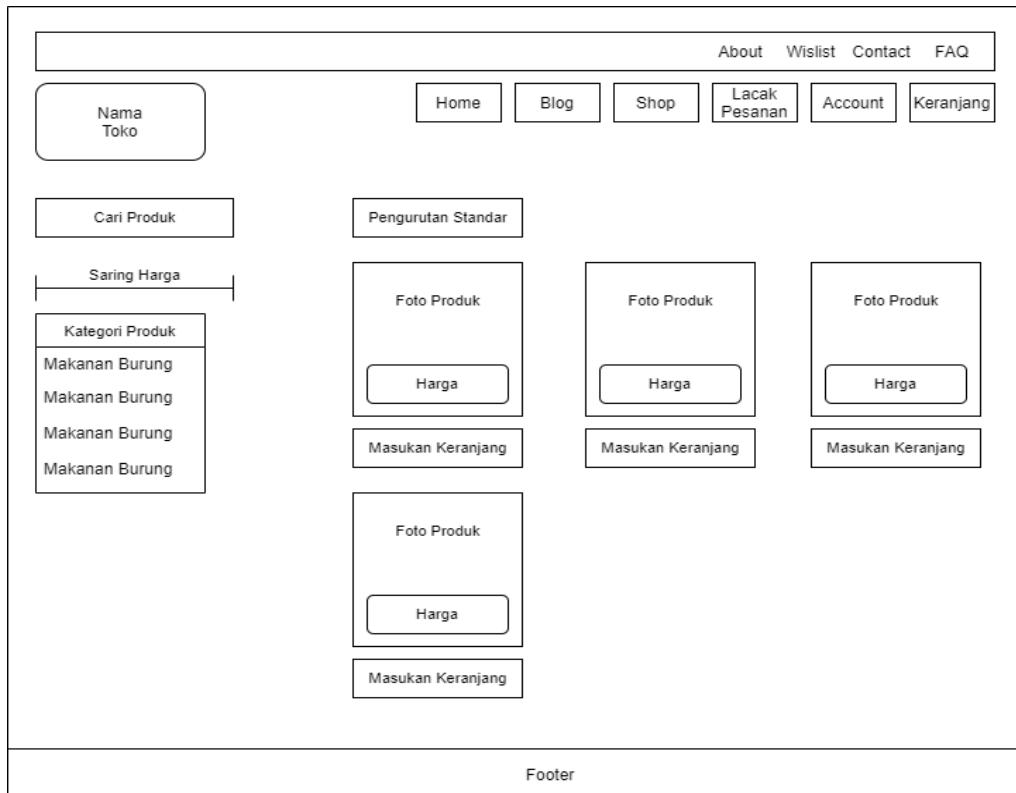
Gambar 3.8 Rancangan pada menu Blog

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman blog berisi blog dari admin.
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

3. Rancangan Tampilan Halaman Shop

Halaman produk merupakan halaman yang di dalamnya berisi nama produk, harga produk serta foto produk yang tersedia pada toko Sugeng Bird.



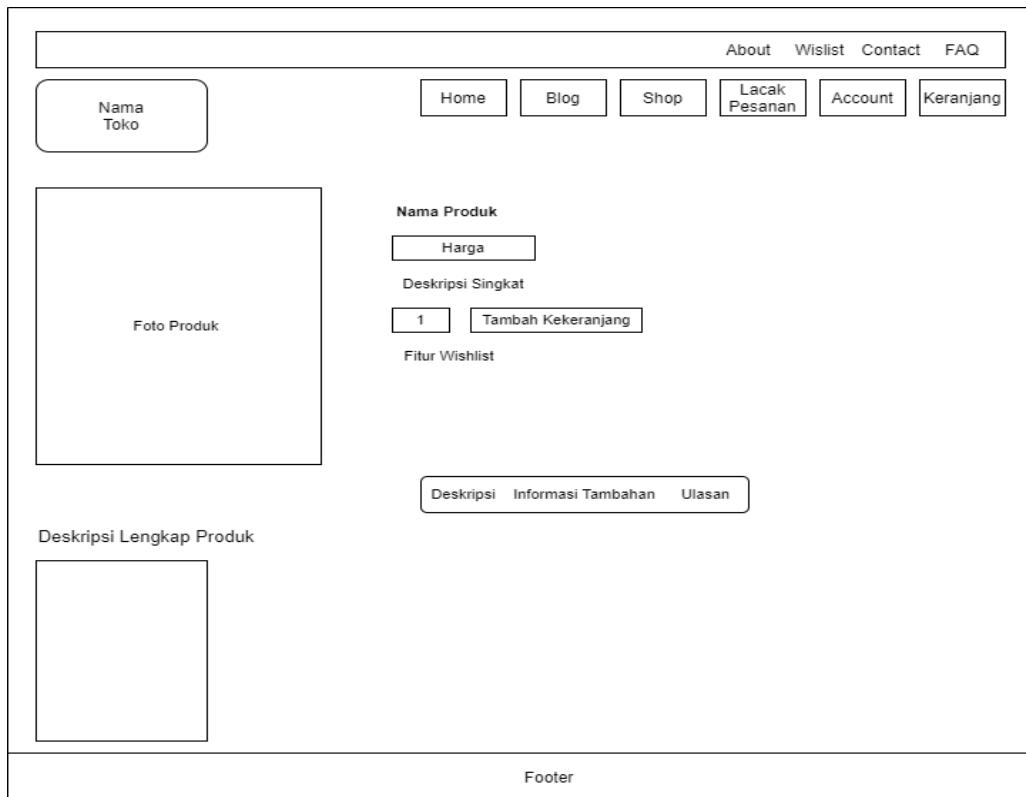
Gambar 3.9 Rancangan pada menu Shop

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Tombol lebih detail jika di klik akan ke detail produk yang lebih lengkap.
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

4. Rancangan Tampilan Halaman Detail Produk

Halaman detail produk merupakan halaman untuk user (pelanggan) melihat lebih lengkap mengenai detail produk tersebut.



Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Detail Produk

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Dihalaman detail produk berisi detail produk yang lengkap.
- Terdapat tombol beli jika di klik akan masuk ke dalam keranjang belanja.
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

5. Rancangan Tampilan Halaman Keranjang

Halaman keranjang merupakan halaman form produk yang sudah dipilih untuk dibeli.

The diagram illustrates the layout of a shopping cart page. At the top, there is a navigation bar with links: About, Wishlist, Contact, and FAQ. Below the navigation bar is a header section with a 'Nama Toko' (Shop Name) input field and a row of buttons: Home, Blog, Shop, Lacak Pesanan (Track Order), Account, and Keranjang (Cart). The main content area is a table for managing items in the cart. The table has columns: Produk (Product), harga (Price), Jumlah (Quantity), and Subtotal. The first row shows a product with a 'Foto Produk' (Product Photo) input, 'Nama Produk' (Product Name) input, 'Nominal' (Nominal) input, a quantity input set to '1', and a 'Nominal' (Nominal) input. Below this row are two empty input fields. To the right of the table is a summary box labeled 'Total Keranjang Belanja' (Total Cart Purchase) with a 2x2 grid of empty input fields. At the bottom right of the page is a 'Lanjutkan Checkout' (Continue Checkout) button. The footer section contains a single line of text: 'Footer'.

Gambar 3.11 Rancangan Halaman Keranjang

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman keranjang terdapat produk yang tadi anda sudah beli.
- Terdapat 2 tombol yaitu : klik lanjut belanja jika anda ingin belanja lagi, klik checkout jika anda sudah selesai memilih produk.
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

6. Rancangan Tampilan Halaman Checkout

Halaman checkout merupakan halaman untuk memasukkan biaya ongkos kirim dan alamat lengkap pengiriman produk yang sudah masuk keranjang sebelumnya.

<div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;"> About Wishlist Contact FAQ </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> Nama Toko Home Blog Shop Lacak Pesanan Account Keranjang </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-bottom: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Nama Depan</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Nama Belakang</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Nama Perusahaan</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Alamat</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Kota</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Provinsi</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Kode Pos</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">No. HP</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Email User</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Informasi Tambahan</div> </div> <div style="width: 45%;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding: 5px;">Produk</th> <th style="text-align: left; padding: 5px;">Subtotal</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">Nama Produk</td> <td style="padding: 5px;">Total</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Total</td> <td style="padding: 5px;">Metode Pembayaran</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 5px;">Buat Pesanan</td> </tr> </tbody> </table> </div> </div>						Produk	Subtotal	Nama Produk	Total	Total	Metode Pembayaran	Buat Pesanan	
Produk	Subtotal												
Nama Produk	Total												
Total	Metode Pembayaran												
Buat Pesanan													
Footer													

Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Checkout

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman checkout terdapat form belanja yang sudah di pilih, form biodata pembeli dan terdapat opsi untuk memilih ongkos kirim, serta form memasukkan alamat lengkap pengiriman.
- Terdapat tombol checkout jika di klik akan menampilkan form nota pembayaran.
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

7. Rancangan Tampilan Halaman Lacak Pesanan

Halaman lacak pesanan ini untuk melacak pesanan yang sudah di pesan pembeli.



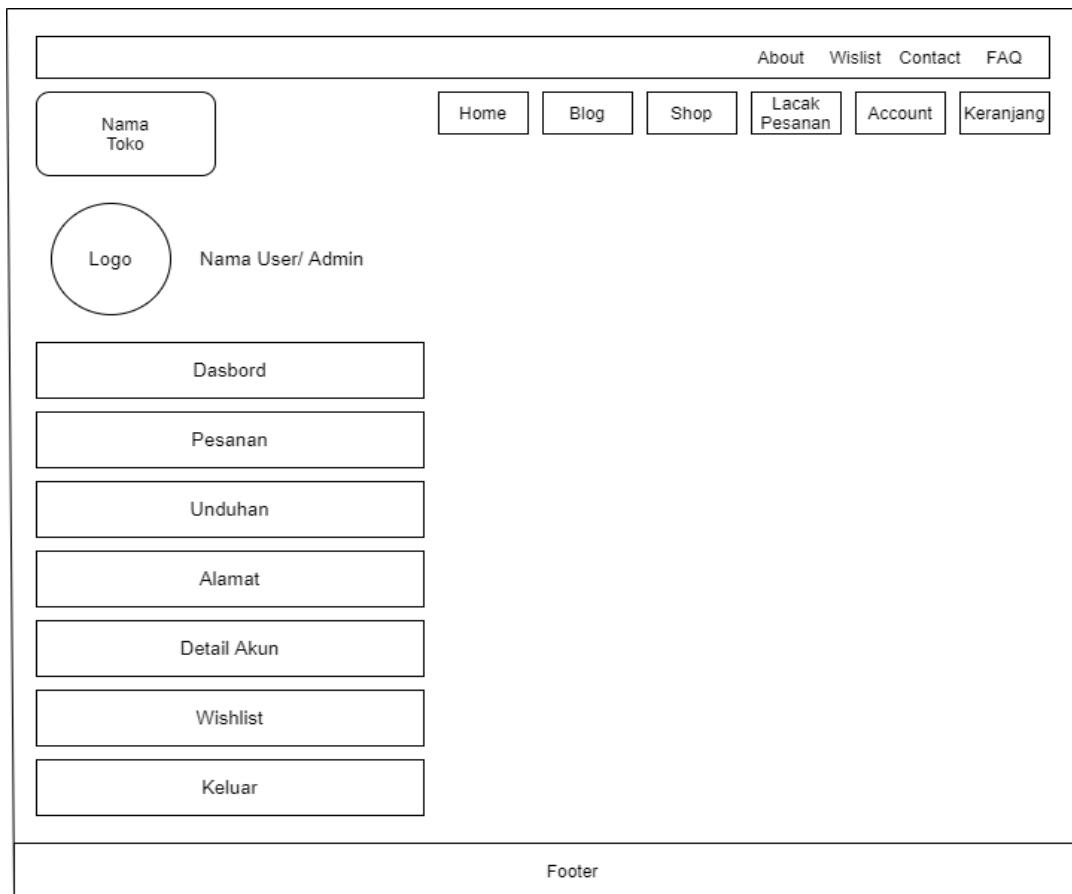
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Lacak Pesanan

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman lacak pesanan ini dapat memasukan id dan email pemesan.
- Terdapat tombol lacak maka langsung otomatis mencari
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

8. Rancangan Halaman Account

Halaman Account merupakan halaman untuk keluar masuknya admin atau pembeli, ketika sudah melakukan pendaftaran di halaman depan.



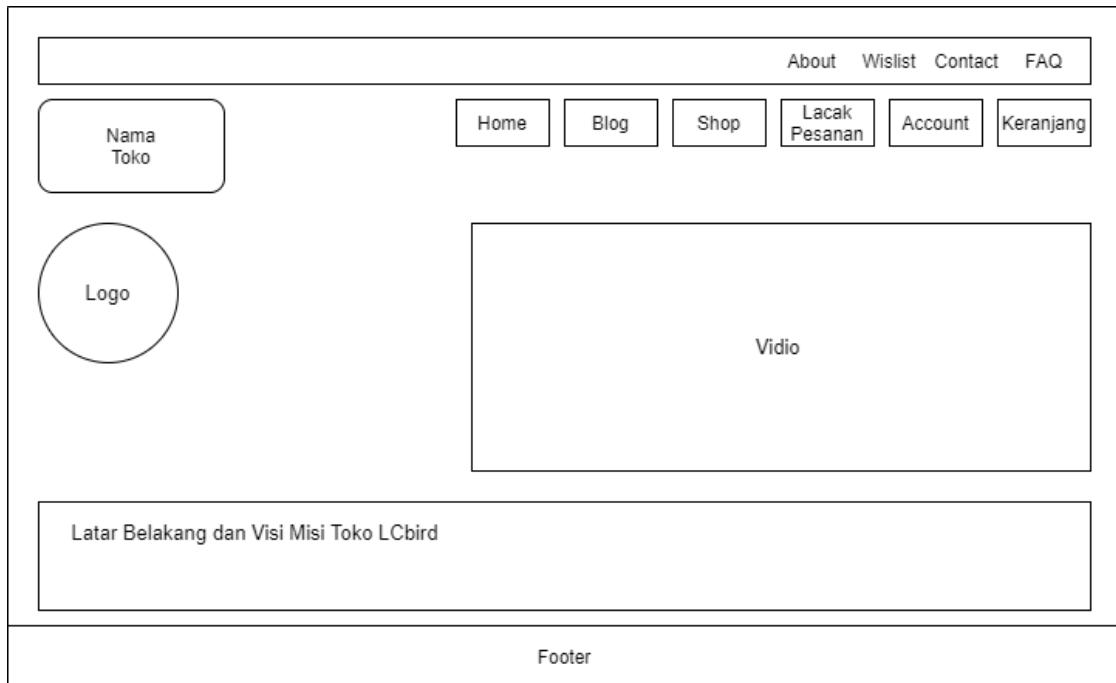
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Account

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman account terdapat halaman admin / user ketika sudah berhasil mendaftar untuk melihat toko Sugeng Bird
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

9. Rancangan Tampilan Halaman About

Halaman about merupakan halaman untuk latar belakang dan visi misi dari toko Sugeng Bird.



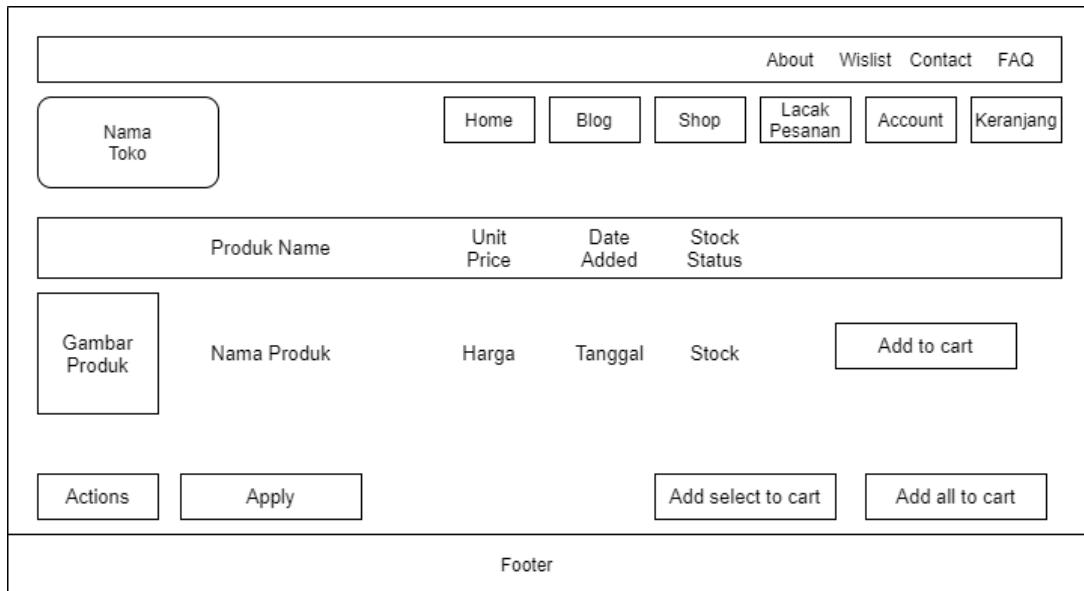
Gambar 3.15 Rancangan Halaman About

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman about terdapat logo, video, latar belakang dan visi misi dari toko Sugeng Bird
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

10. Rancangan Halaman Wishlist

Halaman Wishlist merupakan halaman untuk melihat pesanan yang masih tersedia dan kita sudah tambahkan ke keranjang.



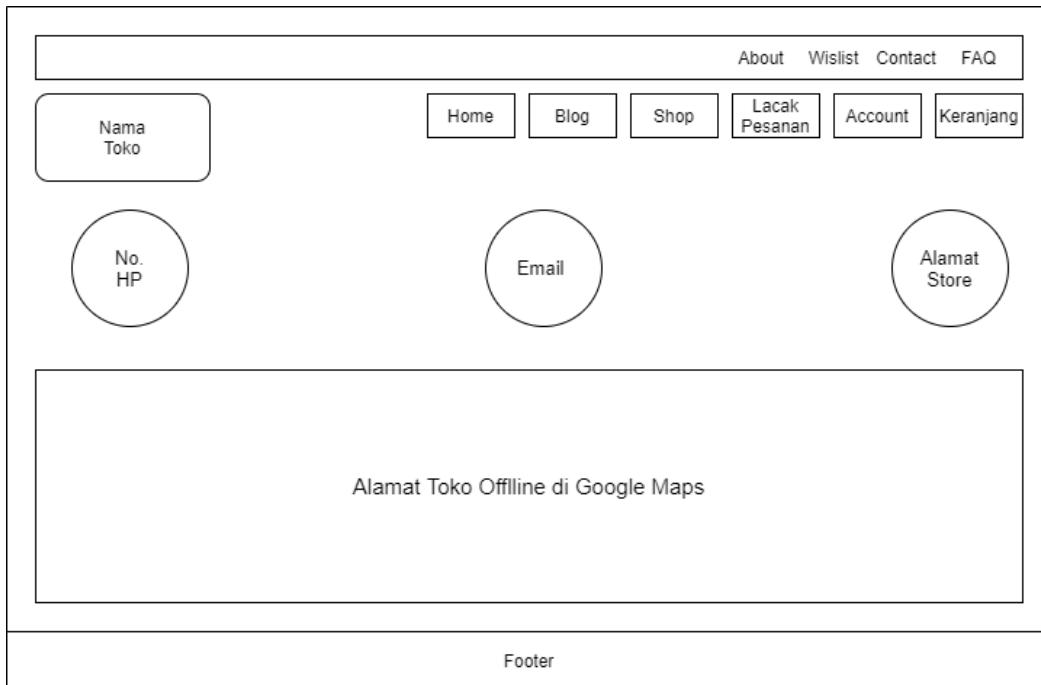
Keterangan Gambar 3.16 Rancangan Halaman Wishlist

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman wishlist menjelaskan tentang stock barang yang ada di toko Sugeng Bird.
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

11. Rancangan Tampilan Halaman Contact

Halaman contact merupakan halaman untuk melihat contact dan alamat toko Sugeng Bird di google maps.



Gambar 3.17 Rancangan Halaman Contact

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman contact menjelaskan tentang nomer hp, email owner toko, dan alamat offline toko Sugeng Bird di google maps.
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

12. Rancangan Tampilan Halaman FAQ

Halaman FAQ merupakan halaman untuk melihat pertanyaan dan jawaban yang sering di tanyakan konsumen.



Gambar 3.18 Rancangan Halaman FAQ

Keterangan Gambar :

- Di home pada saat belum masuk terdapat kotak pencarian, dan beberapa link yaitu : home, blog, shop, lacak pesanan, account, keranjang, about, wishlist, contact, dan FAQ.
- Di halaman contact menjelaskan tentang pertanyaan yang sering ditanyakan oleh konsumen.
- Footer berisikan tentang tulisan : Metode pembayaran, akses cepat, dan contact

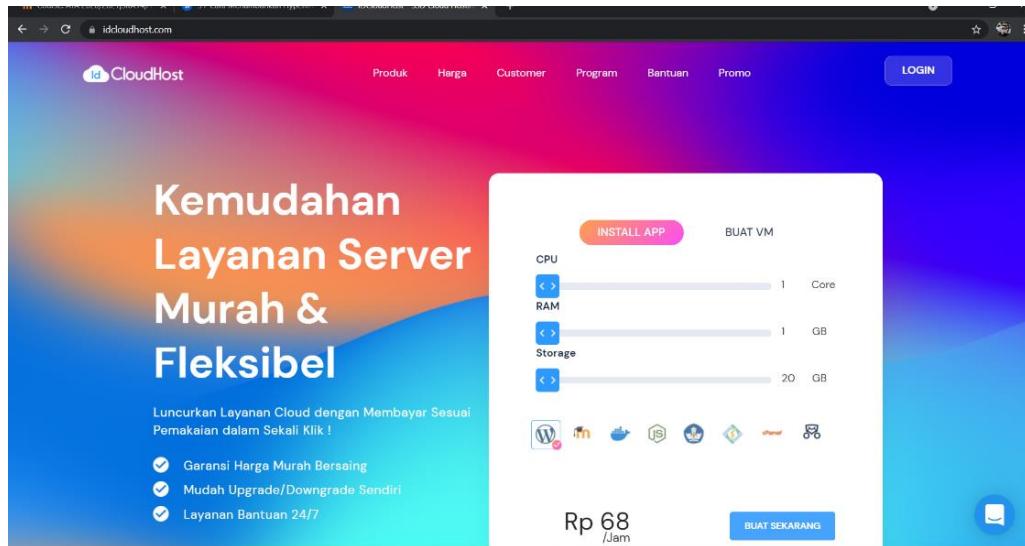
Halaman Hosting

Web hosting adalah layanan online untuk mengonlinekan website atau aplikasi web di internet. Ketika Anda membeli dan mendaftar di suatu layanan hosting, pada dasarnya kita sedang meminjam space di server, tempat menyimpan semua file dan data yang dibutuhkan oleh website agar dapat bekerja sepenuhnya. Data yang dimasukkan dapat berupa file, gambar, script, aplikasi, dan database. Untuk melakukan hosting dibutuhkan jasa penyedia domain. Pada penelitian ini

penulis menggunakan jasa penyedia domain idcloudhost. Yang dapat diakses pada <https://idcloudhost.com/>.

Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan hosting menggunakan idcloudhost.

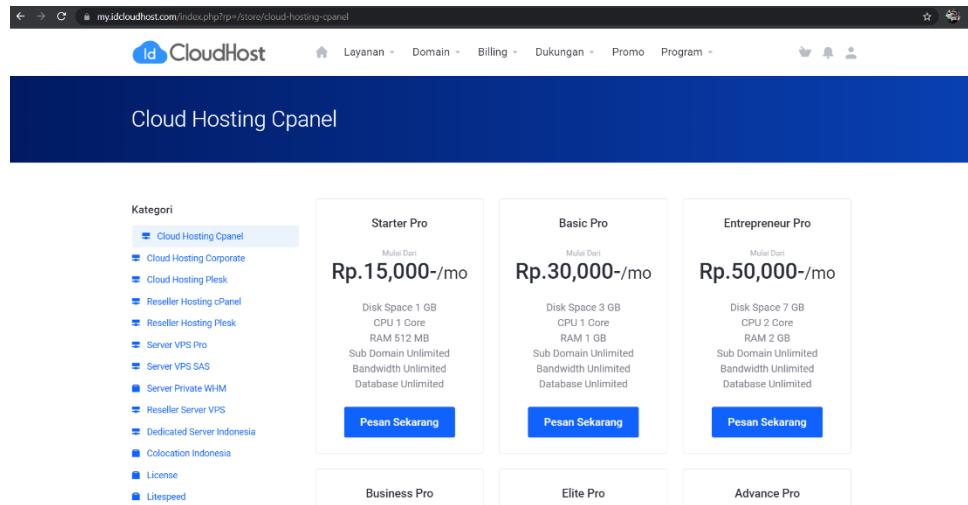
1. Membuka website idcloudhouse



Gambar 3.19 Halaman idCloudHost

Setelah terbuka seperti gambar diatas, login terlebih dahulu untuk masuk kedalam halaman utama idcloudhost, jika belum punya silahkan daftar terlebih dahulu

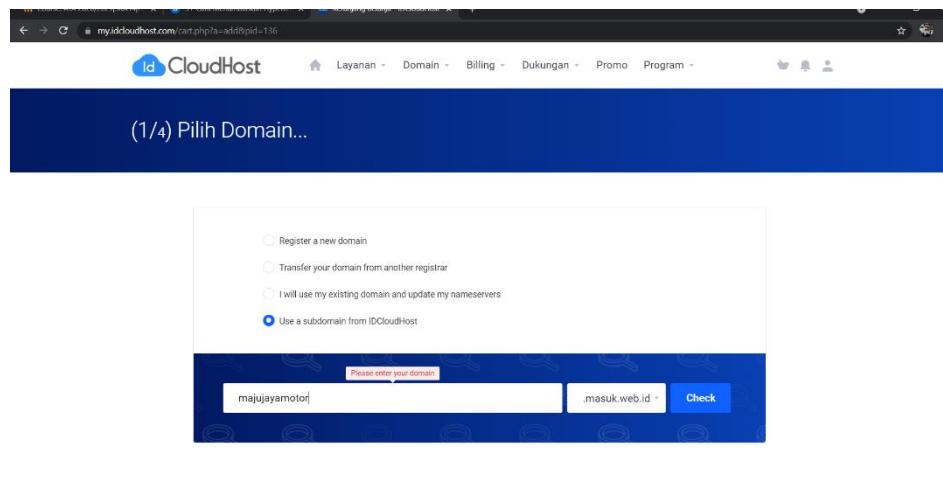
2. Halaman Paket



Gambar 3.20 Halaman Paket idCloudHost

jika suda login, masuk kehalaman paket idcloudbhost dan pilih paket sesuai kebutuhan anda. Pada penelitian ini website Sugeng Bird motor menggunakan paket basic pro.

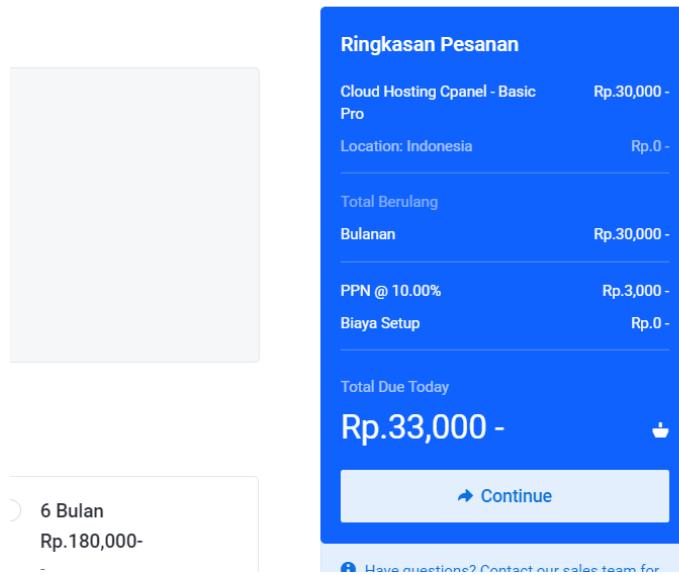
3. Halaman pilih domain



Gambar 3.21 Halaman Pilih Domain

setelah itu pilih domain. Dan masukkan alamat website yang anda inginkan dan check terlebih dahuu apakah alamat website sudah terpakai.

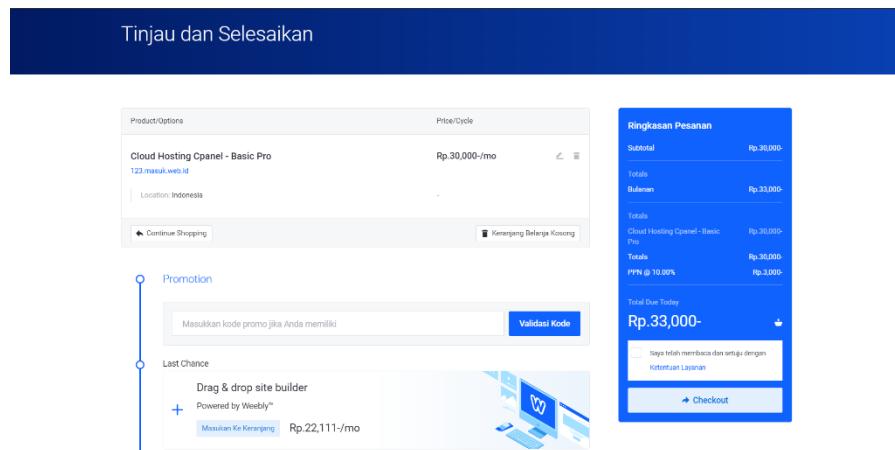
4. konfigurasi pesanan



Gambar 3.22 Halaman Konfigurasi Pesanan

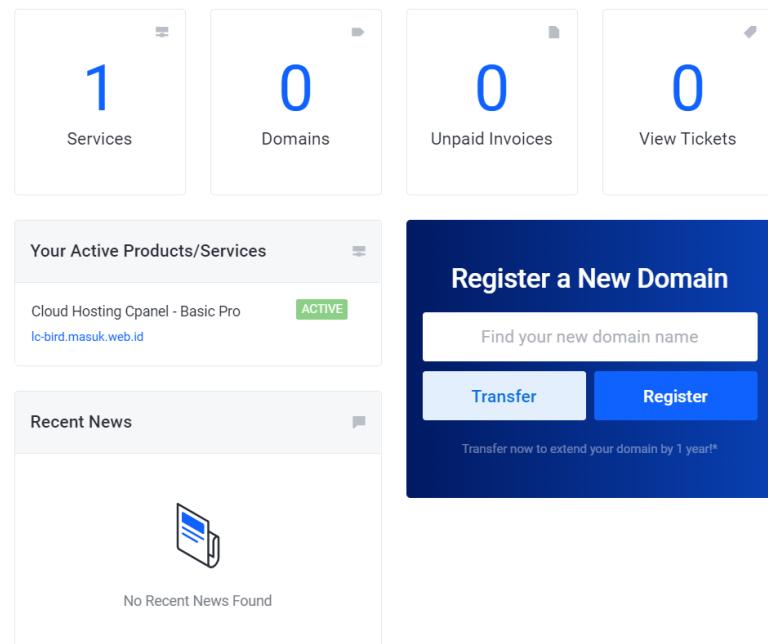
Pada halaman konfigurasi halaman akan tampil rincian harga yang akan kita bayarkan untuk pembelian jasa hosting.

5. Halaman Pembayaran



Gambar 3.23 Halaman Pembayaran

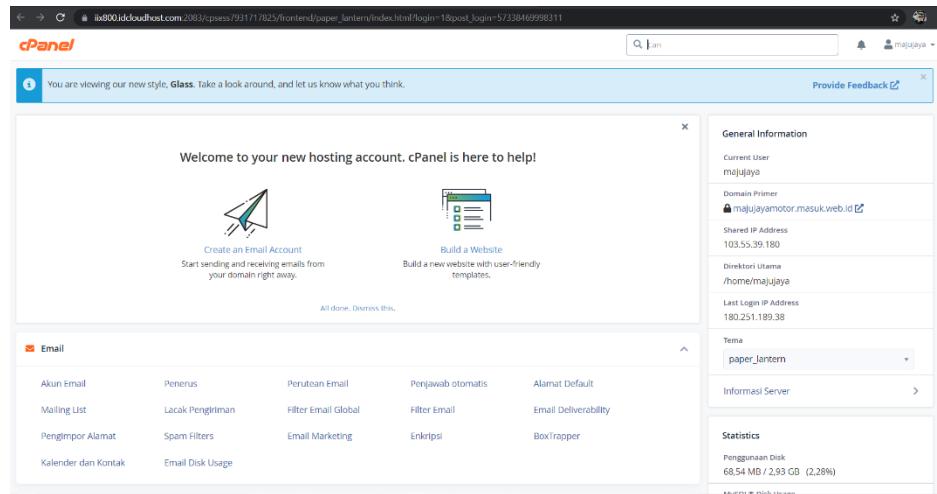
Pada halaman pembayaran kita dapat menetukan pembayaran melalui BRI, Mandiri, BNI, BCA, kartu kredit, ovo, gopay, dan bisa juga membayar melalui Indomaret yang dapat disesuaikan dengan keinginan kita. Setelah menyelesaikan pembayaran tinggal menunggu konfirmasi pembayaran melalui email. Atau status layanan sudah berubah menjadi aktif seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.24 Halaman Pembayaran Berhasil

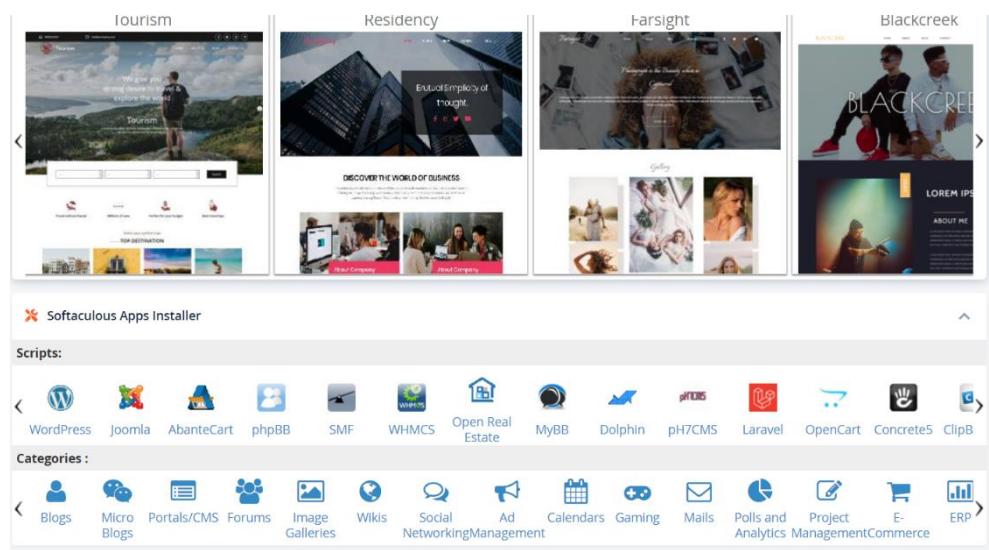
Pada pembayaran tadi saya menggunakan pembayaran metode melalui Indomaret.

6. Halaman cPanel



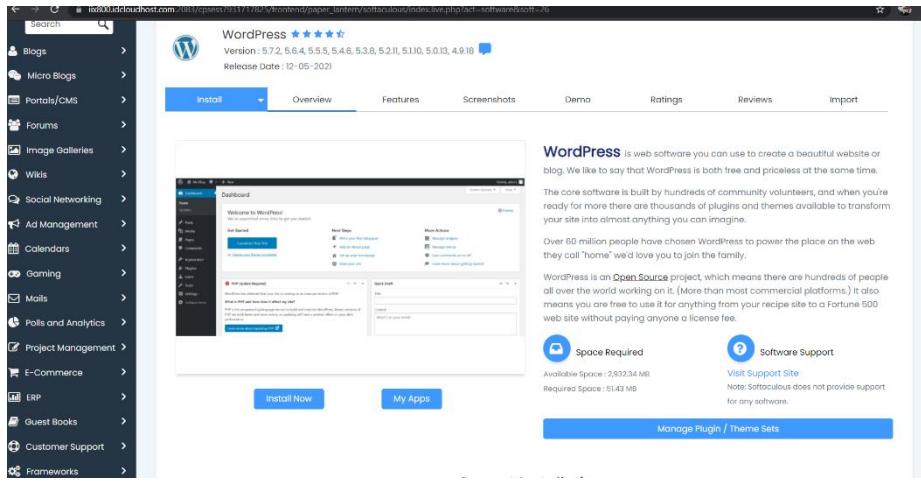
Gambar 3.25 Halaman cPanel

Setelah masuk ke halaman cpanel scroll ke halaman paling bawah dan pilih aplikasi cms wordpress seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.26 Aplikasi Wordpress CMS

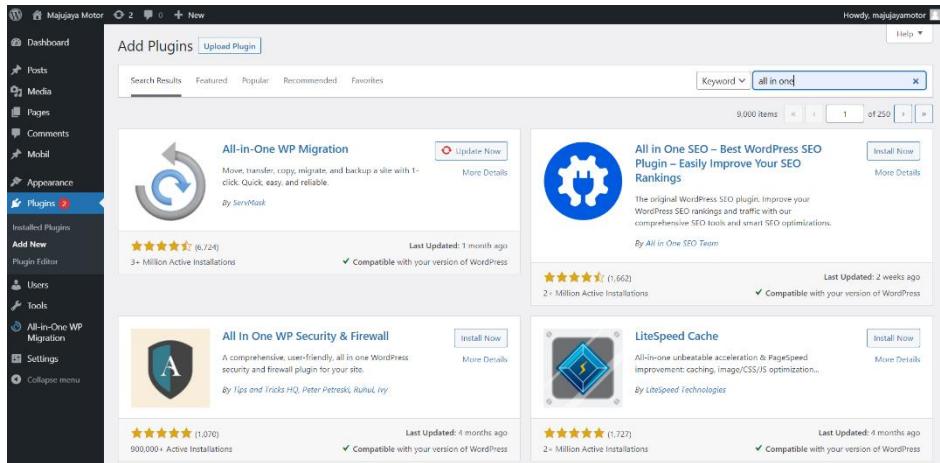
7. Instal Wordpress



Gambar 3.27 Halaman Instal Wordpress

Setelah itu klik install now untuk menginstal aplikasi Wordpress CMS pada domain yang sudah kita beli. Setelah selesai menginstal kita akan masuk kehalaman wordpress.

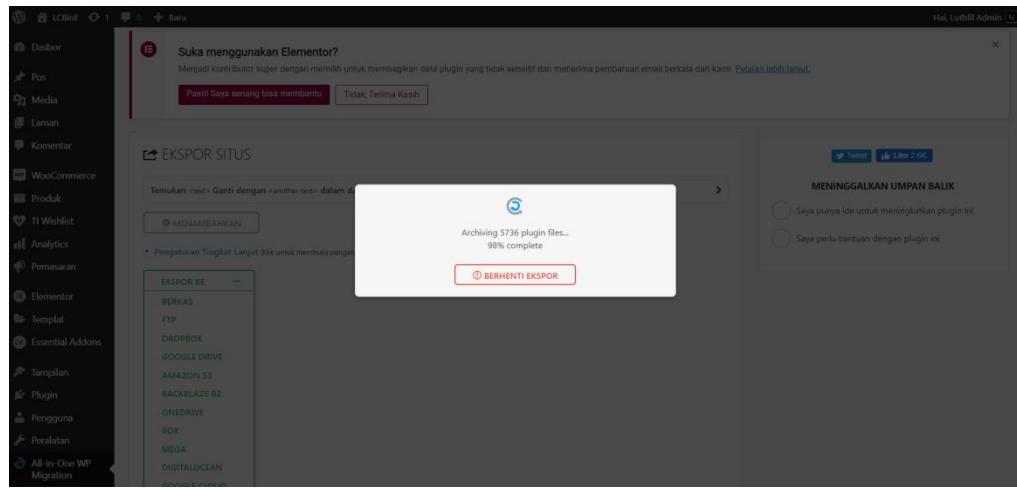
8. Download Pluggin



Gambar 3.28 Download Plugin All In One

Setelah masuk kehalaman plugin, download pluggin yang bernama All In One. Pluggin All In One berfungsi untuk memindahkan semua data website yang telah dibuat sebelum nya pada localhost wordpress termasuk database dari website tanpa harus menyambungkan ulang.

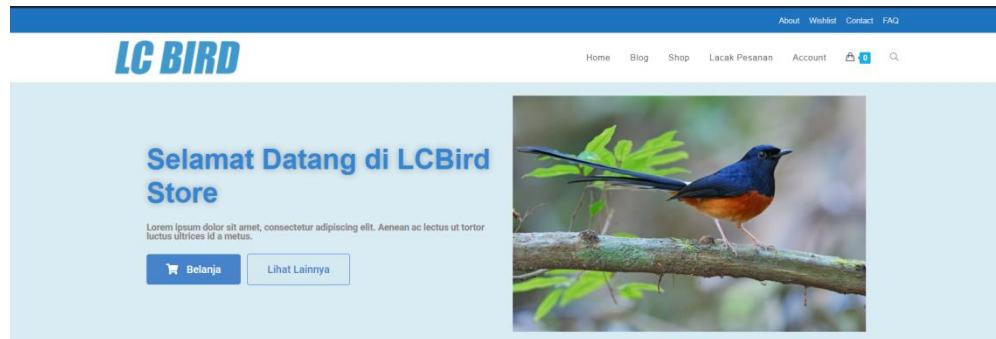
9. Import file LocalHost



Gambar 3.29 Import File LocalHost

Pilih menu import pada plugin all in one dan pilih import form file, dan masukkan file website yang telah di buat pada local host.

10. Tampilan Akhir Web



Gambar 3.30 Tampilan Akhir Web

Setelah selesai diimport maka halaman website yang telah kita buat di local host akan muncul pada domain yang telah dibuat. Setelah melalui semua proses website yang penulis buat sudah dapat diakses pada <https://lc-bird.masuk.web.id/wp/>

Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi berbasis website ini menentukan keandalan dari fitur yang tersedia. Pengujian yang digunakan untuk menguji sistem berdasarkan inputan dari pengguna aplikasi ini untuk mendapatkan output yang diharapkan menggunakan metode *black-box* testing.

Skenario Pengujian

Sebelum melakukan pengujian fitur-fitur yang akan digunakan, terlebih dahulu dilakukan pengujian beberapa fitur yaitu fitur admin (pemilik toko) dan fitur user (pelanggan). Berikut ini merupakan contoh skenario yang akan diujikan:

1. Pelanggan terlebih dahulu melakukan Daftar / Registrasi untuk membuat akun agar dapat masuk ke dalam aplikasi. Setelah itu pelanggan membeli produk pakan burung yang nanti akan diarahkan ke keranjang belanja. Setelah itu pelanggan melakukan pengisian *form* alamat dan opsi biaya pengiriman. Setelah itu pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi *form* untuk mengirim bukti pembayaran.
2. Admin masuk ke dalam aplikasi. Setelah itu admin melihat data pelanggan. Setelah itu admin melihat data pembelian pelanggan. Setelah itu admin melihat data produk. Setelah itu admin merubah status pembayaran yang dilakukan pelanggan.

Pelaksanaan Pengujian

Pelanggan terlebih dahulu mendaftar. Setelah itu masuk agar dapat mengakses halaman user di aplikasi ini. Setelah itu pelanggan dapat membeli sebuah produk pakan burung. Setelah itu pelanggan akan diarahkan ke halaman keranjang dan melihat total yang harus dibayar, setelah itu pelanggan harus

melewati 3 tahap pembayaran. Pertama checkout, kedua nota, dan ketiga konfirmasi pembayaran.

Admin dapat mengakses halaman admin di aplikasi ini. Setelah itu admin dapat melihat dan menghapus data pelanggan. Setelah itu admin dapat melihat data pembelian. Setelah itu admin dapat melihat, tambah, ubah, dan hapus data produk. Setelah itu admin dapat merubah status pembayaran. Pada Tabel 3.1 disajikan uji coba aplikasi dari setiap fungsi dengan menggunakan metode *black-box*.

Tabel 3.1 Pengujian Website Menggunakan Metode Black-box

No.	Fungsi	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Nyata	Hasil
1.	Daftar (User)	Pelanggan memasukkan semua data pada form	Pendaftaran berhasil dan diarahkan ke masuk	Pendaftaran berhasil dan diarahkan ke masuk	Berhasil
		Pelanggan memasukkan sebagian data pada form	Pendaftaran gagal tetap di halaman daftar	Pendaftaran gagal tetap di halaman daftar	Berhasil
2.	Masuk (User)	Pelanggan memasukkan email dan kata sandi benar	Berhasil masuk sebagai pelanggan	Tidak berhasil sebagai pelanggan	Berhasil
		pelanggan memasukkan email dan kata sandi salah	Tidak berhasil masuk sebagai pelanggan	Tidak berhasil sebagai pelanggan	Berhasil
3.		pelanggan memasukkan produk tidak lebih atau kurang dari stok yang tersedia	Mendapatkan pesan produk ditambahkan dan diarahkan ke halaman keranjang	Mendapatkan pesan berhasil dan diarahkan ke halaman keranjang	Berhasil

	Masukan keranjang	pelanggan memasukkan produk dengan jumlah lebih atau kurang dari stok yang tersedia	muncul pesan ‘nilai untuk mengisi jumlah pembelian minimal 1 item atau tidak boleh lebih dari stok yang tersedia’	muncul pesan ‘nilai untuk mengisi jumlah pembelian minimal 1 item atau tidak boleh lebih dari stok yang tersedia’	Berhasil
4.	Pembelian	pelanggan <i>checkout</i> produk yang ada di keranjang	Pelanggan dialihkan ke halaman <i>checkout</i>	Pelanggan dialihkan ke halaman <i>checkout</i>	Berhasil
		Pelanggan mengisi <i>form</i> alamat dan biaya pengiriman pada hlm <i>checkout</i>	Pelanggan diarahkan ke halaman nota yang berisi tagihan yang harus dibayar	Pelanggan diarahkan ke halaman nota yang berisi tagihan yang harus dibayar	Berhasil
5.	Pembayaran	Pelanggan konfirmasi pembayaran Dengan mengisi form pada halaman konfirmasi pembayaran	Muncul pesan ‘terima kasih sudah melakukan pembayaran’	Muncul pesan ‘terima kasih sudah melakukan pembayaran’	Berhasil
6.	Masuk (Admin)	Admin memasukan username dan password benar	Berhasil masuk dan admin diarahkan ke home	Berhasil masuk dan admin diarahkan ke home	Berhasil

		Admin memasukan username dan password yang salah	Tidak berhasil masuk sebagai admin	Tidak berhasil masuk sebagai admin	Berhasil
7.	Data pelanggan	Admin Melihat data pelanggan	berhasil menampilkan data pelanggan	berhasil menampilkan data pelanggan	Berhasil
		Admin Hapus data pelanggan	Data pelanggan berhasil dihapus	Data pelanggan berhasil dihapus	Berhasil
8.	Data Produk pakan	Admin Melihat data produk pakan	Berhasil menampilkan data produk pakan	Berhasil menampilkan data produk pakan	Berhasil
		Admin tambah data produk pakan	Data pakan berhasil ditambah	Data produk pakan berhasil ditambah	Berhasil
		Admin ubah data produk pakan	Data produk pakan berhasil diubah	Data produk pakan berhasil diubah	Berhasil
		Admin hapus data produk pakan	Data produk pakan berhasil dihapus	Data produk pakan berhasil dihapus	Berhasil

9.	Data Pembelian	Admin melihat data pembelian pelanggan	Berhasil menampilkan data pembelian pelanggan	Berhasil menampilkan data pembelian Pelanggan	Berhasil
10.	Data Pembayaran	Admin dapat Mengubah status pembayaran	Status pembayaran berhasil di ubah pada halaman admin dan pelanggan	Status pembayaran berhasil di ubah pada halaman admin dan pelanggan	Berhasil

Hasil pengujian aplikasi yang dihasilkan pada Tabel 3.1 dapat disimpulkan tidak ada kesalahan yang muncul ketika proses pengujian, sehingga semua fungsi yang ada pada aplikasi telah berjalan dengan baik dan telah layak untuk digunakan.

Kesimpulan

Penulis telah berhasil membuat aplikasi berbasis website untuk toko Sugeng Bird. Aplikasi tersebut telah berjalan dengan baik. Serta diharapkan dapat membantu administrasi toko menjadi tertata dengan baik dan dapat membeli produk pakan burung kicau atau melihat stok yang tersedia di toko dan dapat menjadi bagian promosi guna meningkatkan penjualan dari toko Sugeng Bird. Website toko Sugeng Bird dapat di akses pembeli di <https://lc-bird.masuk.web.id/wp/> .

DAFTAR PUSTAKA

Firdaus, 2012, “Pembelajaran Model Struktur Navigasi” *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol 11. Hal 2-6.

Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Ulumudin, Fadil. 2008. Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Pada Zalman Mart Bumiayu. Purwokerto: STMIK AMIKOM.

Madcoms. 2016. Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL. Yogyakarta: Andi.

Luqman. 2012. “Aplikasi Web Sistem Informasi Penjualan Pada Khazanah Ponsel Yogyakarta”. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom.

Verni Anjrah Pospito Sona 2013. Pembuatan Electronic Commerce Pada Toko Istana Sragen. <http://ijns.org/journal/index.php/seruni/article/view/635/624>. Juni 2016.

Yenda Purbadian. 2016. Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter. Yogyakarta: Andi Offset

Arlina. Pengertian Black Box Testing.
<https://www.sisteminformasi.xyz/2017/01/pengertian-black-box-testing.html>. Diakses tanggal 31 Mei 2021 dan jam 10.52.

Hidayatullah, 2014, Pemrograman Web, Informatika, Jakarta.

Turban, Efrain, Linda Volonino. 2010. Information Technology for Management, 7th Edition. John Willey & Sons, Asia