



TUGAS AKHIR - KS141501

**RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE*
KUSTOMISASI PEMESANAN PRODUK
HANDICRAFT (STUDI KASUS : UMKM NENA
NAMO)**

***E-COMMERCE WEBSITE DESIGN OF
CUSTOMIZED HANDICRAFT PRODUCT ORDER
(CASE STUDY : MSME NENA NAMO)***

CAHYA YUNITA
NRP 5213100001

Dosen Pembimbing
Sholiq, S.T ,M.Kom, M.SA

DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

TUGAS AKHIR - KS 141501

**RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE*
KUSTOMISASI PEMESANAN PRODUK
HANDICRAFT (STUDI KASUS : UMKM NENA
NAMO)**

**CAHYA YUNITA
NRP 5213100001**

**Dosen Pembimbing
Sholiq, S.T ,M.Kom, M.SA**

**DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018**



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

FINAL PROJECT - KS 141501

**E-COMMERCE WEBSITE DESIGN OF
CUSTOMIZED HANDICRAFT PRODUCT
ORDER (CASE STUDY : MSME NENA NAMO)**

CAHYA YUNITA
NRP 5213100001

Supervisor
Sholiq, S.T ,M.Kom, M.SA

DEPARTMENT OF INFORMATION SYSTEM
Faculty of Information and Communication
Technology
Institute of Technology Sepuluh Nopember
Surabaya 2018

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE*
KUSTOMISASI PEMESANAN PRODUK
HANDICRAFT
(STUDI KASUS : UMKM NENA NAMO)**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada
Departemen Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Cahaya Yunita
521310001

Surabaya, Januari 2018

PELIK KEPALA
DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI

Edwin Riksakomara, S.Kom, MT.
NIP 196907252003131001

**RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE*
KUSTOMISASI PEMESANAN PRODUK
HANDICRAFT
(STUDI KASUS : UMKM NENA NAMO)**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada

Jurusan Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Cahya Yunita
5213100001

Disetujui Tim Penguji : Tanggal Ujian : 12 Januari 2018
Periode Wisuda : Maret 2018

Sholih, S.T, M.Kom, M.SA


(Pembimbing I)

Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom, MT


(Penguji I)

Anisah Herdiyanti, S.Kom, M.Sc


(Penguji II)

RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE KUSTOMISASI PEMESANAN PRODUK HANDICRAFT (STUDI KASUS : UMKM NENA NAMO)

Nama Mahasiswa : Cahya Yunita
NRP : 5213100001
Departemen : Sistem Informasi FTIF-ITS
Dosen Pembimbing : Sholih, S.T ,M.Kom, M.SA

ABSTRAK

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah Nena Namo merupakan kerajinan unggulan handicraft yang memanfaatkan karung goni dan kain blaco sebagai bahan dasar pembuatan produknya. UMKM Nena Namo juga mempunyai keunikan lain yang menjadikan produk buatannya memiliki ciri khas yaitu desain motif yang di lukis secara manual menggunakan tangan. Produk handicraft yang dipasarkan beraneka ragam seperti tas, dompet, kotak tisu, sapu tangan, tudung saji, kotak pensil, taplak meja dan lain sebagainya. Mekanisme penjualan pada UMKM Nena Namo saat ini hanya sebatas customer memesan melalui sms dan telepon atau datang langsung ke rumah produksi UMKM Nena Namo.

Melihat kondisi terkini proses bisnis UMKM Nena Namo dan pesatnya perkembangan teknologi informasi, mendorong penulis untuk merancang website e-commerce yang dapat membantu menyederhanakan proses bisnis dan membuatnya lebih cepat dan efisien. Mengingat keunikan atau ciri khas dari produk handicraft UMKM Nena Namo adalah terletak pada desain lukisnya, maka website e-commerce ini akan dilengkapi dengan fitur kustomisasi untuk membuat desain. Pada fitur tersebut nantinya akan disediakan satu halaman khusus untuk mendesain produk sesuai keinginan customer. Pembuatan website e-commerce menggunakan bahasa pemrograman php dan framework CodeIgniter (CI). Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan sebagai acuan kerja adalah

metode Waterfall. Website e-commerce UMKM Nena Namo juga dilengkapi dengan sms gateway, sehingga penjual maupun pembeli bisa mendapatkan informasi transaksi melalui sms.

Produk akhir yang dihasilkan dalam tugas akhir ini adalah website e-commerce UMKM Nena Namo yang dilengkapi dengan fitur kustomisasi untuk mendesain produk secara langsung pada website dan customer mendapatkan informasi transaksi pembelian melalui sms.

Kata kunci: UMKM Nena Namo, E-Commerce, Handicraft, Waterfall, Code Igniter, SMS Gateway.

***E-COMMERCE WEBSITE DESIGN OF CUSTOMIZED
HANDICRAFT PRODUCT ORDER (CASE STUDY: MSME
NENA NAMO)***

Name : Cahya Yunita
NRP : 5213100001
Department : Information Systems FTIF -ITS
Supervisors : Sholiq, S.T ,M.Kom, M.SA

ABSTRACT

Nena Namu is a leading handicraft micro small medium enterprise (MSME), which utilizes burlap sack and blaco fabrics as the main materials of its products. Nena Namu's other uniqueness is it produces homemade product designs which are manually painted by hands. A wide range of handicrafts are marketed by the enterprise, including bags, wallets, tissue boxes, handkerchiefs, pencil boxes, and tableclothes. The mechanism of sales implemented at Nena Namu is currently limited by receiving consumers' orders via short message service (SMS) and phonecall, as well as from buyers who directly purchase in Nena Namu's production house.

Regarding the latest condition of Nena Namu and the rapid development of information technology, has encouraged author to design an e-commerce webiste in accordance with the business process. Considering that the uniqueness or characteristic of the handicrafts by Nena Namu is in the designs painting, this e-commerce website will be equipped with customization features. On the developed e-commerce website, will be provided a special page to design products according to consumers' desires. The e-commerce website will employ php programming language and Code Igniter (CI) framework. The reference used in the software development is Waterfall method. Nena Namu's e-commerce site also works based on SMS

gateway, therefore sellers and buyers can access transaction informations through SMS.

The final outcome generated in this final project is an e-commerce website equipped with customization feature, where the consumers can design their own Nena Namo's handicrafts, directly from the website. Besides, buyers can obtain necessary purchasing transaction informations through SMS as this website works based on SMS gateway.

Keywords: UMKM Nena Namo, E-Commerce, Handicraft, Waterfall, Code Igniter, SMS Gateway.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas karunia, rahmat, barakah, dan jalan yang telah diberikan Allah SWT selama ini sehingga penulis mendapatkan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul:

RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE* KUSTOMISASI PEMESANAN PRODUK *HANDICRAFT* (STUDI KASUS : UMKM NENA NAMO)

Terima kasih atas pihak-pihak yang telah mendukung, memberikan saran, motivasi, semangat, dan bantuan baik materi maupun spiritual demi tercapainya tujuan pembuatan tugas akhir ini. Secara khusus penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Orangtua dan saudara yang selalu memberikan segala bentuk dukungan serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Dosen Pembimbing, Bapak Sholiq, S.T, M.Kom, M.SA terima kasih atas segala bimbingan, arahan, dukungan, ilmu, serta motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis.
3. Ibu Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom, MT dan Ibu Anisah Herdiyanti, S.Kom, M.Sc, sebagai dosen penguji, terima kasih atas kritikan dan masukan yang bersifat membangun untuk peningkatan kualitas tugas akhir ini.
4. Bapak Ir. Aris Tjahyanto. M.Kom., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi ITS, yang telah menyediakan fasilitas terbaik untuk kebutuhan penelitian mahasiswa.
5. Sahabat Keong yang telah memberi dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Nance, Oriehanna, Risa, Alvisha, Hemas, Niswati, Nisa', RR dan Sarah yang telah memberi dukungan dan perhatian yang sangat luar biasa kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Arief, Harun dan Baskara yang membantu mengajari penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Sahabat wajlic yakni Jea, Armel dan Islah yang memberi dukungan dalam bentuk motivasi yang sangat luar biasa sehingga membuat penulis selalu semangat.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis meminta maaf atas kesalahan yang dibuat dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis membuka pintu selebar-lebarnya bagi pihak yang ingin memberikan kritik dan saran, dan penelitian selanjutnya yang ingin menyempurnakan karya dari tugas akhir ini. Akhir kata, semoga buku tugas akhir ini bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Surabaya, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	6
1.6 Relevansi.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Studi Sebelumnya.....	11
2.2 Dasar Teori.....	16
2.2.1 Profil UMKM Nena Namu	17
2.2.2 Website.....	19
2.2.3 E-commerce	20
2.2.4 Sms Gateway.....	20
2.2.5 Metode Waterfall.....	21
2.2.6 Use Case Diagram	23
2.2.7 Sequence Diagram.....	23
2.2.8 Class Diagram	24
2.2.9 UML.....	25
2.2.10 Framework Code Igniter.....	26
2.2.11 PHP	26
2.2.12 Gammu.....	27
2.2.13 Acuan Pembuatan <i>Website E-Commerce</i>	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Tahap Analisis.....	36

3.2 Tahap Desain.....	36
3.3 Tahap Coding	36
3.4 Tahap Testing.....	37
3.5 Tahap Dokumentasi.....	37
BAB IV PERANCANGAN	39
4.1 Tahapan Analisis	39
4.1.1 Melakukan Wawancara	40
4.1.2 Menganalisis Hasil Wawancara.....	41
4.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem kedalam Bentuk Alur Proses Bisnis	55
4.1.4 Deskripsi Pengguna	56
4.1.5 Use Case Diagram	59
4.1.6 Use Case Description	62
4.2 Tahap Desain.....	65
4.2.1 Desain Antarmuka Pengguna	65
4.2.4 Desain Squence Diagram.....	81
4.2.5 Class Diagram	83
4.3 Perancangan Pengujian.....	85
BAB V IMPLEMENTASI	87
5.1 Pembuatan database	87
5.2 Pembuatan Script atau Coding	89
5.3 Sampel Implementasi Sistem.....	94
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	95
6.1 Sistem e-commerce UMKM Nena Namu.....	95
6.2 Sistem e-commerce UMKM Nena Namu Fitur Kustomisasi	95
6.3 Validasi Sistem.....	96
6.4 Verifikasi Sistem	97
6.5 Pengujian dan hasil <i>website e-commerce</i> UMKM Nena Namu.....	98
6.6 Requiurement Traceability Matrix	187
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	191
7.1 Kesimpulan	191
7.2 Saran	192
7.2.1 Halaman Customer	192

7.2.2 Halaman Admin.....	192
DAFTAR PUSTAKA	193
BIODATA PENULIS	195
LAMPIRAN A.....	- 1 -
A.1 Requirement Analysis	- 1 -
A.2 Use Case Description	- 6 -
LAMPIRAN B.....	- 1 -
B.1. Sequence Diagram Sistem E-commerce UMKM Nena Namu	- 1 -
LAMPIRAN C.....	- 1 -
C.1 Hasil sistem e-commerce UMKM Nena Namu	- 1 -
LAMPIRAN D.....	- 1 -
D.1 Dokumen Validasi Sistem	- 1 -

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi literatur 1	11
Tabel 2. 2 Studi literatur 2.....	12
Tabel 2. 3 Studi literatur 3.....	14
Tabel 2. 4 Studi litaratur 4.....	15
Tabel 2. 5 Acuan website 1	29
Tabel 2. 6 Acuan website 2	30
Tabel 2. 7 Acuan website 3	33
Tabel 4. 1 Translasi kebutuhan.....	42
Tabel 4. 2 Daftar kebutuhan sistem e-commerce UMKM Nena Namo.....	49
Tabel 4. 3 Daftar Kebutuhan fungsional sistem.....	54
Tabel 4. 4 Use case description menambahkan produk ke cart	62
Tabel 4. 5 Use case description membuat desain produk	63
Tabel 4. 6 Daftar halaman customer.....	67
Tabel 4. 7 Daftar halaman admin	76
Tabel 4. 8 Daftar tabel data UMKM Nena Namo.....	83
Tabel 4. 9 Skenario pengujian website e-commerce UMKM Nena Namo	85
Tabel 5. 1 Nama file pada MVC	92
Tabel 6. 1 Test UC Display produk UMKM	98
Tabel 6. 2 Test UC Display detail produk UMKM	101
Tabel 6. 3 Test UC Menambahkan produk kedalam cart.....	106
Tabel 6. 4 Test UC Mengurutkan produk	109
Tabel 6. 5 Test UC Memberikan komentar dan rating	112
Tabel 6. 6 Test UC Display produk pada cart.....	116
Tabel 6. 7 Test UC Mengisi data diri pembeli.....	119
Tabel 6. 8 Test UC Menampilkan harga ongkos kirim produk	124
Tabel 6. 9 Test UC Melanjutkan pemesanan dari cart	127
Tabel 6. 10 Test UC Display Belanjaanku	133
Tabel 6. 11 Test UC Menampilkan status pembelian dan nomor resi.....	137
Tabel 6. 12 Test UC Mengkonfirmasi pembayaran	143
Tabel 6. 13 Test UC Mencari produk	147

Tabel 6. 14 Test UC Membuat desain produk	149
Tabel 6. 15 Test UC Menambahkan produk hasil desain pada cart	154
Tabel 6. 16 Test UC Display invoice yang masuk.....	158
Tabel 6. 17 Test UC Memasukkan nomor resi	160
Tabel 6. 18 Test UC Menampilkan detail invoice	163
Tabel 6. 19 Test UC Merubah status pembayaran	165
Tabel 6. 20 Test UC Display data produk.....	168
NNNN	
Tabel 6. 21 Test UC Menambahkan data produk baru	172
Tabel 6. 22 Test UC Merubah data produk baru.....	176
Tabel 6. 23 Test UC Menghapus data produk	181
Tabel 6. 24 Test UC Display rekapitulasi penjualan bulanan	184
Tabel 6. 25 Requirement Traceability Matrix.....	187
Tabel A. 1 Tabel Rekaman Wawancara - 1 -	
Tabel A. 2 Rekapian Wawancara	- 5 -
Tabel A. 3 UC Description Register	- 6 -
Tabel A. 4 UC Description Sign in.....	- 8 -
Tabel A. 5 UC Description Display Beranda.....	- 10 -
Tabel A. 6 UC Description Display Produk UMKM.....	- 11 -
Tabel A. 7 UC Description Display Detail Produk.....	- 12 -
Tabel A. 8 UC Description Menambahkan Produk ke Cart-	13
-	
Tabel A. 9 UC Description Mengurutkan Produk	- 14 -
Tabel A. 10 UC Description Memberikan Komentar dan Rating	- 15 -
Tabel A. 11 UC Description Diplay Produk pada Cart.....	- 17 -
Tabel A. 12 UC Description Mengisi Data Diri Pembeli..	- 18 -
Tabel A. 13 UC Description Menampilkan Harga Ongkos Kirim Produk.....	- 19 -
Tabel A. 14 UC Description Melanjutkan Pemesanan dari Cart	- 21 -
Tabel A. 15 UC Description Display Belanjaanku	- 22 -
Tabel A. 16 UC Description Menampilkan Status Pembelian dan Nomor Resi.....	- 23 -

Tabel A. 17 UC Description Mengkonfirmasi Pembayaran-	24
-	
Tabel A. 18 UC Description Mencari Produk	26
Tabel A. 19 UC Description Membuat Desain Produk	27
Tabel A. 20 UC Description Menambahkan Poduk Hasil Desain pada Cart	29
Tabel A. 21 UC Description Display Invoice yang Masuk-	30
Tabel A. 22 UC Description Memasukkan Nomor Resi...	31
Tabel A. 23 UC Description Menampilkan Detail Invoice-	33
Tabel A. 24 UC Description Merubah Status Pembayaran-	34
Tabel A. 25 UC Description Display Data Produk.....	35
Tabel A. 26 UC Description Menambahkan Data Produk Baru	36
Tabel A. 27 UC Description Merubah Data Produk.....	38
Tabel A. 28 UC Description Menghapus Data Produk.....	39
Tabel A. 29 UC Description Display Rekapitulasi Penjualan Bulanan	40

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Roadmap Laboraturium Manajaemen Sistem Informasi (MSI)	7
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi UMKM Nena Namu	17
Gambar 2. 2 Alur proses bisnis UMKM Nena Namu.....	18
Gambar 2. 3 Metode Waterfall.....	22
Gambar 2. 4 Contoh Use Case Diagram.....	23
Gambar 2. 5 Contoh Sequence Diagram	24
Gambar 2. 6 Contoh Class diagram (sumber: Buku UML Bible)	25
Gambar 2. 7 Cara Kerja Gammu	28
Gambar 2. 8 Menu pilih template desain produk tees.co.id ...	30
Gambar 2. 9 Halaman fitur create tees.co.id untuk mendesain produk.....	30
Gambar 2. 10 Form data pembeli	31
Gambar 2. 11 Form data pembeli	32
Gambar 2. 12 Form data pembeli jika sudah pernah mengisi data.....	32
Gambar 2. 13 Ringkasan belanja bukalapak.....	33
Gambar 2. 14 Informasi Pembayaran	34
Gambar 3. 1 Metodologi	35
Gambar 4. 1 Alur proses bisnis UMKM Nena Namu saat ini atau belum menggunakan website.....	55
Gambar 4. 2 Alur proses bisnis UMKM Nena Namu jika menggunakan webiste	56
Gambar 4. 3 Desain use case pada aktor customer	60
Gambar 4. 4 Desain use case aktor admin	61
Gambar 4. 5 GUI sign in	66
Gambar 4. 6 GUI Sign up/ Register	67
Gambar 4. 7 GUI Halaman beranda	69
Gambar 4. 8 GUI Menu dropdown produk.....	69
Gambar 4. 9 GUI Halaman produk	70
Gambar 4. 10 GUI Halman optionprodut atau pilihan kanvas	70
Gambar 4. 11 GUI Halaman desain produk	71
Gambar 4. 12 GUI Halaman tentang kami	72

Gambar 4. 13 GUI ulasan produk.....	72
Gambar 4. 14 GUI Halaman detail produk.....	73
Gambar 4. 15 GUI Halaman Belanjaanku.....	73
Gambar 4. 16 GUI Halaman checkout.....	74
Gambar 4. 17 GUI Halaman ordernew.....	75
Gambar 4. 18 GUI Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	75
Gambar 4. 19 Halaman view all data.....	76
Gambar 4. 20 Halaman edit data.....	77
Gambar 4. 21 Halaman edit data.....	78
Gambar 4. 22 GUI View All Invoices.....	78
Gambar 4. 23 GUI Detail invoice.....	79
Gambar 4. 24 GUI Detail status.....	79
Gambar 4. 25 GUI Inpu resi.....	80
Gambar 4. 26 GUI Dashboard.....	80
Gambar 4. 27 Sampel sequence sign in.....	81
Gambar 4. 28 Sampel sequence membuat desain produk.....	82
Gambar 4. 29 Sampel sequence Menambah produk kedalam cart.....	82
Gambar 4. 30 Class Diagram sistem e-commerce UMKM Nena Namo.....	84
Gambar 5. 1 Database Sistem E-commerce UMKM Nena Namo	88
Gambar 5. 2 Source code controller halaman produk.....	89
Gambar 5. 3 Suorce code view halaman untuk menampilkan produk.....	90
Gambar 5. 4 Source code model untuk mengambil data produk berdasarkan subkategori.....	91
Gambar 5. 5 Source code model untuk mengambil data produk berdasarkan kategori.....	92
Gambar 5. 6 Contoh Sequence Diagram Display Proudck UMKM Nena Namo.....	93
Gambar 5. 7 Contoh hasil implementasi sistem berbasis website khususnya halaman produk.....	94
Gambar 6. 1 Halaman produk UMKM Nena Namo.....	95
Gambar 6. 2 Halaman memilih kanvas atau template.....	96
Gambar 6. 3 Halaman untuk membuat desain produk.....	96
Gambar 6. 4 Menu produk.....	99

Gambar 6. 5 Halaman produk	100
Gambar 6. 6 Halaman detail produk.....	102
Gambar 6. 7 Tab informasi produk	103
Gambar 6. 8 Tab spesifikasi produk.....	104
Gambar 6. 9 Tab ulasan.....	105
Gambar 6. 10 Tombol masukkan keranjang	107
Gambar 6. 11 Total produk pada keranjang atau cart	108
Gambar 6. 12 Stock berkurang	108
Gambar 6. 13 Menu dropdown sortir dari	110
Gambar 6. 14 Hasil produk yang telah disortir sesuai dengan pilihan	111
Gambar 6. 15 Memberi ulasan dengan mengisi komentar dan rating	114
Gambar 6. 16 Hasil dari ulasan	115
Gambar 6. 17 Icon Keranjangku	118
Gambar 6. 18 Tabel Keranjang belanjaan	118
Gambar 6. 19 Alert jika kolom masih ada yang kosong	122
Gambar 6. 20 Form data pembeli	123
Gambar 6. 21 Tabel informasi ongkos kirim	126
Gambar 6. 22 Tombol Lanjut Pembayaran.....	130
Gambar 6. 23 Halaman setelah menekan tombol lanjutkan pembayaran	132
Gambar 6. 24 Tab status.....	135
Gambar 6. 25 Tab cek resi.....	136
Gambar 6. 26 Status untuk yang belum membayar	140
Gambar 6. 27 Status untuk yang sudah membayar	140
Gambar 6. 28 Status jika melebihi batas waktu pembayaran	141
Gambar 6. 29 Cek nomor resi.....	142
Gambar 6. 30 Form konfirmasi pembayaran	146
Gambar 6. 31 Form cari produk	148
Gambar 6. 32 Hasil pencarian produk dengan kata kunci flower	149
Gambar 6. 33 Pilihan kanvas atau template.....	151
Gambar 6. 34 Mengunggah gambar	152
Gambar 6. 35 Halaman desain.....	153
Gambar 6. 36 Tombol Masukkan Keranjang.....	156

Gambar 6. 37 Hasil desain produk yang telah masuk keranjang	157
Gambar 6. 38 Halaman awal invoice	159
Gambar 6. 39 Form untuk memasukkan nomor resi	162
Gambar 6. 40 Detail invoice	165
Gambar 6. 41 Tombol status pembayaran	168
Gambar 6. 42 Halaman display data produk.....	171
Gambar 6. 43 Form tambah data produk baru	176
Gambar 6. 44 Form edit data produk.....	181
Gambar 6. 45 Rekapitulasi penjualan bulanan.....	186
Gambar A. 1 Struktur organisasi UMKM Nena Namu.....	- 2 -
Gambar A. 2 Alur proses bisnis UMKM Nena Namu saat ini ..-	3 -
Gambar A. 3 Alur proses bisnis UMKM Nena Namu saat ini ..-	6 -
Gambar B. 1 Sequence Sign in	- 1 -
Gambar B. 2 Sequence Register	- 2 -
Gambar B. 3 Sequence Display produk umkm	- 2 -
Gambar B. 4 Sequence Display detail produk UMKM	- 3 -
Gambar B. 5 Sequence Menambahkan produk kedalam cart-	3 -
-	
Gambar B. 6 Sequence Menambahkan komentar dan rating-	4 -
-	
Gambar B. 7 Sequence Mengisi dan menampilkan data diri-	4 -
Gambar B. 8 Sequence Menampilkan harga ongkos kirim. -	5 -
Gambar B. 9 Sequence Melanjutkan pemesanan produk dari cart	- 5 -
Gambar B. 10 Sequence Display Belanjaanku	- 6 -
Gambar B. 11 Sequence Menampilkan status dan nomor resi pembelian	- 7 -
Gambar B. 12 Sequence Mengkonfirmasi pembayaran	- 8 -
Gambar B. 13 Sequence Membuat desain produk	- 8 -
Gambar B. 14 Sequence Menambahkan produk hasil desain kedalam cart	- 9 -
Gambar B. 15 Sequence Display invoice yang masuk.....	- 10 -
Gambar B. 16 Sequence Memasukkan nomor resi	- 11 -
Gambar B. 17 Sequence Menampilkan detail invoice	- 12 -

Gambar B. 18 Sequence Merubah status pembayaran.....	- 13 -
Gambar B. 19 Sequence Display data produk	- 14 -
Gambar B. 20 Sequence Menambahkan data produk	- 15 -
Gambar B. 21 Sequence Merubah data produk	- 16 -
Gambar B. 22 Sequence Menghapus data produk	- 17 -
Gambar B. 23 Sequence Display rekapitulasi penjualan ..	- 17 -
Gambar C. 1 Display Data Produk	- 1 -
Gambar C. 2 Contoh Form Menambahkan Data Baru.....	- 2 -
Gambar C. 3 Contoh Form Merubah Data Produk	- 4 -
Gambar C. 4 Tombol Menghapus Data Produk	- 5 -
Gambar C. 5 Tampilan Invoice yang Masuk	- 6 -
Gambar C. 6 Form Cari Produk	- 6 -
Gambar C. 7 Form Untuk Menambahkan Nomor Resi	- 7 -
Gambar C. 8 Tampilan Detail Invoice.....	- 8 -
Gambar C. 9 Merubah Status Pembayaran.....	- 8 -
Gambar C. 10 Halaman Rekapitulasi Penjualan Bulanan...	- 9 -
Gambar C. 11 Display Produk UMKM.....	- 10 -
Gambar C. 12 Halaman Membuat Desain	- 11 -
Gambar C. 13 Halaman Deatil Produk	- 12 -
Gambar C. 14 Form Reviews Komentar dan Rating	- 13 -
Gambar C. 15 Form Konfirmasi Pembayaran	- 14 -
Gambar C. 16 Halaman Checkout.....	- 15 -
Gambar C. 17 Form data pembeli dan ongkos kirim	- 16 -
Gambar C. 18 Tab Status	- 17 -
Gambar C. 19 Tab Status Cek Resi	- 18 -
Gambar D. 1 Dokumen validasi	- 1 -
Gambar D. 2 Acceptance checklist.....	- 4 -
Gambar D. 3 Acceptance checklist.....	- 4 -
Gambar D. 4 Acceptance checklist.....	- 5 -
Gambar D. 5 Acceptance checklist.....	- 5 -
Gambar D. 6 Acceptance checklist.....	- 6 -

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai pendahuluan tugas akhir yang berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan pengerjaan tugas akhir, tujuan dan manfaat dari pengerjaan tugas akhir serta sistematika penulisan buku tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, sudah tidak dapat dikelak lagi. Pengguna teknologi informasi semakin hari semakin bertambah, berdasarkan hasil dari data *International Telecommunication Union (ITU)* bahwa populasi pengguna internet Indonesia mencapai sekitar 56,6 juta orang pada tahun 2015. Pencapaian angka tersebut membuat Indonesia menduduki peringkat ke-11 terbesar di dunia dalam hal jumlah pengguna internet [1]. Jika, pada tahun 2015 jumlah pengguna internet Indonesia sudah mencapai sekitar 56,6 juta orang, kemungkinan besar pada selanjutnya jumlah pengguna internet semakin bertambah. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), secara umum pertumbuhan internet di negeri kita ini selaras dengan pertumbuhan internet di dunia.

Penyebab pengguna teknologi informasi semakin bertambah adalah, karena gaya hidup masyarakat semakin familiar dengan dunia maya, yaitu bertambahnya pengguna media sosial seperti *Instagram, Snapchat, Line, Facebook, Twitter* dan lain sebagainya. Tidak hanya itu saja, semakin menjamurnya bisnis jual beli *online* ataupun *e-commerce* juga menyebabkan pengguna teknologi informasi semakin bertambah. Tentunya hal tersebut mempengaruhi dunia bisnis, yaitu adanya persaingan untuk menyediakan layanan yang terbaik bagi pelanggannya serta untuk memperluas pangsa pasar yang telah ada. Memiliki modal besar untuk membuka suatu usaha memang diperlukan, namun pengusaha yang memiliki modal besar juga dapat kalah dengan

pengusaha yang memiliki kecepatan dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh *customer*. Ditambah persaingan bisnis saat ini tidak hanya antar sesama pengusaha lokal namun juga bersaing dengan pengusaha dari luar negeri.

Pola pikir manusia zaman sekarang juga berbeda dengan pola pikir manusia pada era dimana perkembangan teknologi masih belum seperti saat ini. Padatnya kegiatan, membuat manusia menginginkan hal yang serba cepat dan praktis. Manusia saat ini sangat sensitif sekali dengan waktu yang dimiliki, mereka tidak ingin waktunya terbuang dengan sia-sia. Pada kegiatan jual beli barang, sebageian banyak manusia cenderung menginginkan pembelian dan transaksi yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus mempertemukan antara penjual dan pembeli secara langsung. Penggunaan media *website e-commerce* mungkin sudah tidak asing lagi. *E-commerce* merupakan singkatan dari *electronic commerce* yaitu pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti televisi, jaringan komputer ataupun internet. Perdagangan elektronik ini sudah masuk dalam kategori industri teknologi informasi, karena semua jenis usahanya melibatkan aplikasi dan penerapan sistem TI [2].

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah Nena Namo merupakan UMKM yang bergerak dalam bidang penjualan produk kerajinan tangan berupa tas, dompet, tudung saji, kotak pensil, kotak tisu, hiasan meja dan produk pesanan lainnya. Harga yang dibandrol bervariasi sesuai dengan tingkat kerumitan pembuatan produk, yakni sekitar Rp. 10.000 sampai Rp. 250.000. UMKM Nena Namo terletak di daerah Wonorejo Kedungsari Surabaya tepatnya di Jalan Kedungsari nomor 21 C. Mekanisme penjualan yang diterapkan oleh UMKM Nena Namo masih sebatas pembeli datang langsung ke lokasi rumah produksi atau menghubungi dan mengirimkan pesan kepada pemilik UMKM Nena Namo. Persaingan bisnis penjualan kerajinan tangan sekarang ini sangat ketat, oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang dapat meningkatkan penjualan.

Melihat perkembangan teknologi sekarang ini, penjualan tidak lagi bersifat konvensional saja, namun sudah berkembang ke media *online*.

Strategi untuk menghadapi perkembangan teknologi saat ini, UMKM Nena Namo menginginkan *website e-commerce* untuk memasarkan produknya. Harapannya dengan adanya *website e-commerce*, UMKM Nena Namo dapat memiliki media promosi produk, sehingga dapat meningkatkan jangkauan pemasaran dan peningkatan *income*. Tidak hanya itu saja, harapannya *customer* juga dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus terkendala dengan waktu dan jarak. Manfaat dari penerapan penggunaan *e-commerce*, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini[3].

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berupaya untuk memecahkan permasalahan tersebut, yaitu dengan mengangkat judul “Rancang Bangun *Website E-Commerce* Kustomisasi Pemesanan Produk *Handicraft* (Studi Kasus: UMKM Nena Namo)”. Pelaksanaannya untuk menyelesaikan permasalahan penulis akan merancang suatu sistem yakni *website e-commerce* untuk UMKM Nena Namo. *Website e-commerce* ini memiliki persamaan dengan *website e-commerce* pada umumnya, yaitu melayani pembelian *customer*. Fitur yang dimiliki pun juga sama yakni, fitur yang menampilkan informasi deskripsi dan harga produk, fitur memberikan ulasan dan *rating*, fitur pemesanan dan fitur konfirmasi pembayaran. Jika, *website e-commerce* ini dirancang seperti *website e-commerce* pada umumnya, maka *website e-commerce* ini tidak akan memiliki nilai tambah yang membuatnya berbeda. Alhasil terobosan yang didapat untuk merancang *website e-commerce* ini adalah dengan menambahkan fitur kustomisasi. Fitur kustomisasi adalah fitur dimana pembeli nantinya dapat membuat desain produk sesuai keinginan mereka langsung pada *website*. Fasilitas fitur kustomisasi akan ditampilkan pada satu halaman khusus, nantinya akan disediakan *template* atau

kanvas berbagai macam produk seperti tas, dompet, kotak pensil, kotak tisu, taplak meja dan sebagainya. Keuntungan adanya fitur kustomisasi, membuat penjual akan lebih mudah memahami desain detail produk yang diinginkan oleh pembeli, sehingga kecil kemungkinan kesalahan yang dibuat oleh penjual dalam proses pembuatan produk pemesanan. Tidak hanya penjual saja yang mendapatkan keuntungan akan adanya fasilitas kustomisasi produk, fitur tersebut juga dapat membantu pembeli dalam mendesain produknya, sehingga pembeli dapat merasakan turut serta menjadi bagian pembuatan produk yang dipesannya.

Perancangan *website e-commerce* ini juga dilengkapi dengan *sms gateway*. *SMS gateway* sendiri merupakan perangkat yang menawarkan layanan transit SMS, mentransformasikan pesan ke jaringan selular dari media lain, atau sebaliknya. Sehingga memungkinkan pengiriman atau penerimaan pesan SMS dengan tanpa menggunakan ponsel[4]. Pemilihan *SMS Gateway* sendiri telah berdasarkan proses bisnis dari UMKM Nena Namo, alasannya karena dengan menggunakan *SMS Gateway* lebih mudah mengoperasikannya. Semua jenis *handphone* dapat menerima informasi transaksi melalui sms, hal itu juga sangat membantu penjual, dikarenakan masih belum terbiasa dalam menggunakan *email* untuk media memberikan dan mendapatkan informasi.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk merancang *website e-commerce* UMKM Nena Namo adalah metode *Waterfall*. Metode *waterfall* dirasa cocok dan baik digunakan untuk tugas akhir ini dikarenakan dokumentasi perancangan sistem sangat terorganisir, setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Tidak hanya itu saja, kualitas dari sistem yang dihasilkan juga akan baik, dikarenakan proses pengerjaannya secara bertahap, sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu. Penggunaan metode *waterfall* juga mudah untuk dikontrol, sehingga meminimalisir kesalahan di setiap fasenya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan yang menjadi fokus dan akan diselesaikan dalam Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1. Apa saja kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan sebagai pedoman perencanaan dan perancangan *webiste e-commerce* kustomisasi untuk pemesanan produk *handicraft* pada UMKM Nena Namu?
2. Bagaimana hasil desain *website e-commerce* kustomisasi untuk pemesanan produk *handicraft* pada UMKM Nena Namu?
3. Bagaimana hasil pembuatan *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk *handicraft* UMKM Nena Namu berbasis OO (Object Oriented) dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework* CI?
4. Bagaimana hasil uji coba fitur-fitur yang ada pada *website e-commerce* kustomisasi untuk pemesanan produk *handicraft* UMKM Nena Namu?

1.3 Batasan Masalah

Batasan permasalahan yang membatasi ruang lingkup pengerjaan tugas akhir ini adalah :

1. Pada tahap analisis kebutuhan, hanya menganalisa kebutuhan fungsional saja hingga tahap pengujian.
2. Tahapan pengerjaan tugas akhir ini mulai tahap analisis, desain, pembuatan kode dan hanya sampai tahap *testing*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari perumusan masalah yang disebutkan sebelumnya, tujuan yang akan dicapai melalui tugas akhir ini adalah:

1. Mengetahui apa saja kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan sebagai pedoman perencanaan dan perancangan *website e-commerce* kustomisasi untuk pemesanan produk *handicraft* pada UMKM Nena Namo.
2. Menghasilkan desain use case diagram, sequence diagram, class diagram dan desain tampilan antarmuka perancangan *website e-commerce* kustomisasi untuk pemesanan produk *handicraft* pada UMKM Nena Namo.
3. Menghasilkan *source code* perancangan *website e-commerce* kustomisasi untuk pemesanan produk *handicraft* pada UMKM Nena Namo dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework* CI.
4. Mengetahui hasil uji coba fitur-fitur yang ada pada *website e-commerce* kustomisasi untuk pemesanan produk *handicraft* UMKM Nena Namo.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Melalui tugas akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu:

Bagi akademis

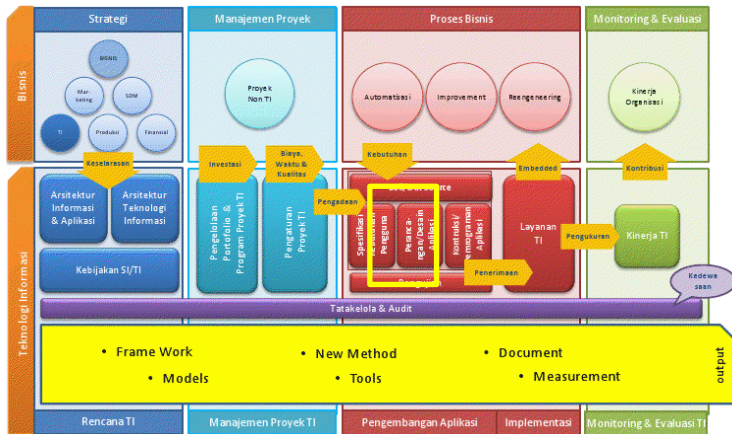
1. Menambah referensi mengenai cara penggunaan metode Waterfall dalam pengembangan perangkat lunak.
2. Menambah referensi mengenai bagaimana cara membuat *website e-commerce* dengan adanya fitur kustomisasi.

Bagi organisasi

1. UMKM Nena Namo dapat lebih luas mempromosikan dan memperkenalkan produk *handicraftnya* secara luas.
2. UMKM Nena Namo mampu melakukan penjualan secara *online*.
3. Kemungkinan dapat meningkatkan *Market Exposure* (pangsa pasar).
4. Memberikan kemudahan kepada UMKM Nena Namo untuk mengganti informasi yang terbaru mengenai produknya baik dari deskripsi produk maupun harga.

1.6 Relevansi

Dalam lingkup penelitian laboratorium Manajemen Sistem Informasi, penelitian pada tugas akhir ini termasuk ke dalam topik Pengembangan Perangkat Lunak yang menghasilkan sistem atau perangkat lunak yakni *website e-commerce* berbasis *sms gateway* pada UMKM Nena Namo. Penelitian ini juga mempunyai relevansi dengan mata kuliah wajib Konstruksi dan Pengujian Perangkat Lunak dan Analisis dan Desain Perangkat Lunak. Di bawah ini adalah *roadmap* dari laboratorium Manajemen Sistem Informasi yang menunjukkan bahwa tugas akhir ini masuk ke dalam bidang pengembangan aplikasi yaitu perancangan atau desain aplikasi.



Gambar 1 Roadmap Laboratorium Manajaemen Sistem Informasi (MSI)

Berdasarkan relevansinya terhadap topik dan mata kuliah tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penelitian tugas akhir ini telah mempunyai relevansi terhadap laboratorium Manajemen Sistem Informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan buku tugas akhir dibagi menjadi 7 bab, diantaranya adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian pendahuluan tugas akhir yang berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan pengerjaan tugas akhir, tujuan dan manfaat dari pengerjaan tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II merupakan bagian yang berisi tinjauan pustaka, yakni mengenai uraian dari istilah-istilah yang digunakan pada penulisan buku tugas akhir ini serta dasar teori yang digunakan pada tugas akhir ini.

BAB III METODOLOGI

Pada bab III akan dijelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir. Metode dalam tugas akhir bertujuan sebagai pedoman dalam pengerjaan tugas akhir, sehingga proses pengerjaan menjadi lebih terarah dan sistematis. Tahapan dan proses dari metode ini dirangkum dalam sebuah diagram alur yang dapat memudahkan untuk memahami metode keseluruhan.

BAB IV PERANCANGAN

Bab IV atau perancangan berisi mengenai proses perumusan kebutuhan, mulai dari identifikasi kebutuhan, alur kerja sistem, pemodelan proses bisnis, kebutuhan fungsional yang dirumuskan, bagaimana detail usecase dari sistem, *sequence diagram*, *class diagram*, desain antarmuka pengguna, serta perancangan pengujian dari sistem.

BAB V IMPLEMENTASI

Pada bab V atau Implementasi akan berisi mengenai pembuatan database sistem dan menjelaskan hasil pembuatan kode menggunakan framework yang telah ditentukan.

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Hasil dan Pembahasan akan menjelaskan bagaimana hasil dari sistem yang telah dibuat, keluaran dari sistem tersebut, RTM dan hasil pengujian sistem.

BAB VII PENUTUP

Bab VII merupakan bagian yang berisi kesimpulan dari keseluruhan pengerjaan tugas akhir ini serta saran untuk proses pengembangan aplikasi pencatatan dan pengecekan tagihan koneksi internet selanjutnya.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai tinjauan pustaka dari tugas akhir. Bab ini berisi dasar teori yang mendukung tugas akhir. Adapun hal yang ada dalam Tinjauan Pustaka adalah sebagai berikut.

2.1 Studi Sebelumnya

Beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai acuan dalam pengerjaan tugas akhir ini disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2. 1 Studi literatur 1

Judul TA	Rancang Bangun Portal <i>E-Commerce</i> Semarang- <i>Handicraft</i> Berorientasi Obyek
Penulis;Tahun	Sinta Tridian Galih, Mustafid, Aris Sugiharto [6]
Deskripsi Umum Penelitian	Penelitian ini merupakan penelitian yang mengatasi salah satu permasalahan UMKM mengenai pemasaran, sehingga penelitian ini merancang portal <i>e-commerce</i> untuk produk-produk UMKM yang bergerak dibidang <i>handicraft</i> . Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah <i>Model Driven Development</i> (MDD), kemudian dengan bahasa pemodelan UML (<i>Unified Modeling Language</i>) dan memanfaatkan <i>Content Management Servises</i> (CMS)
Keterkaitan Penelitian	Studi kasus permasalahan yang diangkat pada penelitian ini sama

	yakni pada UMKM di bidang <i>handicraft</i> .
Perbedaan Penelitian	Metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan perangkat lunak menggunakan metode <i>Model Driven Development</i> (MDD), sedangkan pada tugas akhir ini menggunakan metode <i>Waterfall Modeling</i> .
Hasil Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menyediakan fasilitas pencatatan berbagai data barang yang ada, meliputi penambahan, pengubahan, dan penghapusan data. • Sistem dapat menyajikan laporan terpadu dari data-data yang telah ada. • Sistem dapat menyediakan fungsi login untuk membedakan wewenang customer member dan admin. • Sistem dapat menyajikan penampilan seluruh data secara detail.

Tabel 2. 2 Studi literatur 2

Judul TA	Pembangunan <i>Website E-commerce</i> Dengan Sistem Informasi Transaksi Berbasis SMS Gateway pada Toko Aska
Penulis;Tahun	Aris Setiyadi, Ramadhian Agus Triyono; 2014 [7]
Deskripsi Umum Penelitian	Penelitian ini dilakukan pada Toko Aska, yaitu toko yang bergerak dibidang penjualan busana muslim di Surakarta. Sistem penjualan yang diterapkan pada Toko Aska masih

	<p>secara konvensional, yakni pembeli langsung mendatangi toko dan mengikuti pameran-pameran busana muslim, sebagai salah satu cara Toko Aska untuk mempromosikan produknya. Kedua cara tersebut masih dirasa kurang optimal, karena hanya orang-orang sekitar toko saja yang mengetahui. Melihat permasalahan yang dialami tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membangun <i>website e-commerce</i> sebagai media transaksi jual beli online yang terintegrasi dengan sistem informasi transaksi berbasis <i>SMS gateway</i>. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>waterfall</i>.</p>
<p>Keterkaitan Penelitian</p>	<p>Keterkaitan penelitian ini dengan tugas akhir adalah pada penggunaan <i>SMS gateway</i> sebagai media transaksi informasi antara penjual dan pembeli.</p>
<p>Hasil Penelitian</p>	<p>Toko Aska saat ini telah memiliki <i>website e-commerce</i> dengan domain <i>solohijab.com</i>, namun <i>website solohijab.com</i> terindex di <i>google.com</i>. Toko Aska telah memiliki transaksi berbasis <i>SMS gateway</i>, yang memudahkan penjual dan pembeli untuk mendapatkan informasi transaksi melalui <i>SMS</i>.</p>

Tabel 2. 3 Studi literatur 3

Judul TA	Pembuatan <i>Website E-Commerce</i> Pada Distro Java Trend
Penulis;Tahun	Sri Peni Mugi Handayani, Bambang Eka Purnama; 2013 [8]
Deskripsi Umum Penelitian	Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan dalam menunjang proses penjualan barang pada Distro Java Trend. Penjualan yang dilakukan hanya sebatas <i>customer</i> datang memilih barang, dan membayar, kemudian transaksi pemesanan juga hanya dilakuakn melalui BBM dan facebook. Pembelian melalui BBM dan facebook masih dirasa kurang memperbanyak tingkat penjualan barang. Melihat hal tersebut, maka penelitian bertujuan untuk membangun website penjualan pda Distro Java Trend yang dilengkapi dengan fasilitas pembayaran melalui paypal dan transfer rekening
Keterkaitan Penelitian	Keterkaitan penilitian ini dengan tugas akhir yaitu pada fasilitas pembayaran sama-sama dapat menggunakan transfer melalui rekening.
Perbedaan Penelitian	Studi kasus yang diusung pada penelitian dan tugas akhir ini berbeda jenis. Penelitian ini dilakukan pada pada toko pakaian, sedangkan pada tugas akhir dilakukan pada produk <i>handicraft</i> .
Hasil Penelitian	<i>Website</i> telah dapat diakses secara <i>online</i> melalui alamat www.javatrend.biz , untuk

	<p>mengakses <i>website</i> tersebut dapat menggunakan <i>web browser mozilla firefox, google chrome, internet explorer, flock</i>.</p> <p>Penelitian ini juga telah melakukan uji coba, dimana dalam uji coba tersebut terdapat 10 halaman yang sudah bisa diakses.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 2. 4 Studi literatur 4

Judul TA	Perancangan <i>E-Commerce Goody Bag Spunbond Menggunakan Qr Code Berbasis Web Responsif</i>
Penulis;Tahun	Diana Laily, Rizkysari Meimaharani; 2014 [9]
Deskripsi Umum Penelitian	<p>Vantacy Shop merupakan salah satu toko yang menjual aneka <i>goody bag</i> dari bahan spunbond. Persaingan bisnis penjualan <i>goody bag</i> sekarang ini sangat ketat, oleh karena itu dibutuhkan terobosan baru yang dapat meningkatkan penjualan. Dengan perkembangan teknologi sekarang ini, penjualan tidak lagi bersifat konvensional saja, tapi sudah berkembang ke media <i>online</i>. Terobosan tersebut sangat bermanfaat, karena dengan adanya penjualan secara online (<i>E-Commerce</i>), diharapkan dapat meningkatkan jangkauan pemasaran dan peningkatan income. <i>website</i> penjualan online ini menggunakan metode waterfall serta berbasis <i>web responsive</i>, sehingga dapat diakses menggunakan semua <i>gadget</i> yang</p>

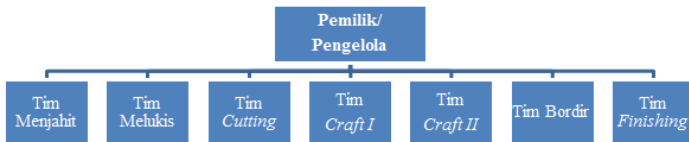
	dimiliki oleh konsumen dengan tampilan yang baik.
Keterkaitan Penelitian	Keterkaitan penelitian ini dengan tugas akhir adalah kesamaan penggunaan metode waterfall untuk dijadikan acuan pembuatan sistem.
Perbedaan Penelitian	Produk yang dijual hanya <i>goody bag</i> saja.
Hasil Penelitian	Aplikasi penjualan <i>online</i> <i>vantacy shop</i> ini menghasilkan <i>website</i> penjualan yang dapat memfasilitasi pelanggan agar lebih mudah dalam memperoleh barang khususnya <i>goody bag</i> dari <i>vantacy shop</i> ini. Dengan dilengkapi <i>dashboard</i> dari aplikasi ini atau halaman <i>administrator</i> , penjual dalam hal ini adalah <i>vantacy shop</i> lebih mudah dalam melakukan perekapan jumlah penjualan yang ada. Selain itu penjual juga dapat <i>update</i> jumlah barang yang masih ada. Aplikasi ini akan dilengkapi dengan informasi yang dapat diakses dengan <i>QR Code</i> . <i>QR Code</i> yang akan dibangun hanya untuk informasi dari kelengkapan sebuah produk yang ditawarkan pada <i>website</i> penjualan ini.

2.2 Dasar Teori

Pada bagian ini akan dibahas mengenai dasar teori yang digunakan sebagai dasar informasi untuk pengerjaan tugas akhir

2.2.1 Profil UMKM Nena Namu

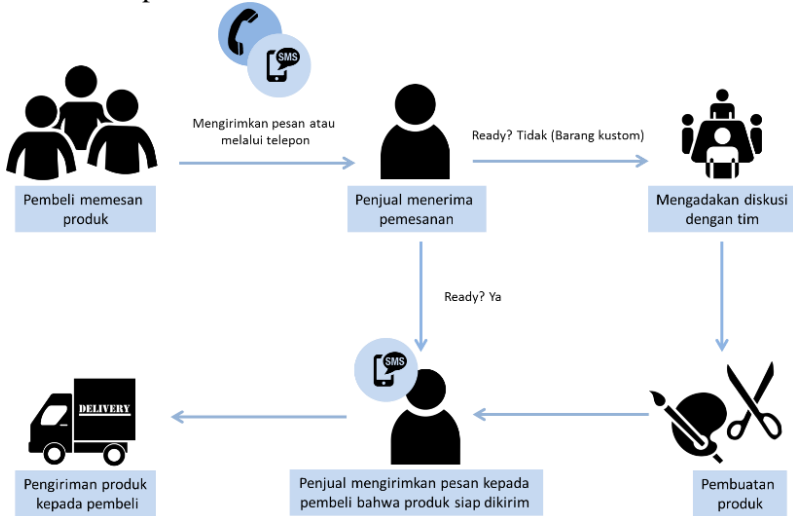
UMKM Nena Namu merupakan usaha yang bergelut dibidang kerajinan tangan. UMKM Nena Namu didirikan sejak tahun 2003, yang terletak di Kelurahan Wonorejo jalan Kedungsari 21 C, daerah tersebut juga terkenal dengan sebutan Kampung Unggulan *Handicraft* Nena Namu. Ibu Sri Sulatiningsih adalah pengelola atau pemilik UMKM Nena Namu. Berdirinya UMKM Nena Namu ini dibentuk dari ibu-ibu sekitar daerah UMKM Nena Namu yang memiliki kreatifitas dan keterampilan dalam membuat kerajinan tangan. Saat ini UMKM Nena Namu memiliki tujuh tim yang terbentuk dengan tugas yang berbeda-beda setiap timnya. Adapun struktur organisasi yang ada pada UMKM Nena Namu sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi UMKM Nena Namu

UMKM Nena Namu terkenal memiliki ciri khas pada bahan dasar yang digunakan untuk pembuatannya yaitu dengan memanfaatkan karung goni dan kain blaco. Sebenarnya ciri khas lain yang paling menonjol adalah semua produk yang dihasilkan dilukis secara manual oleh tim pelukis, dari situlah keunikan yang dimiliki UMKM Nena Namu karena setiap produk akan memiliki perbedaan lukisan yang dihasilkan. Barang kerajinan yang diproduksi oleh Nena Namu ini menghasilkan berbagai produk diantaranya tudung saji, dompet, tas, kotak pensil, sapu tangan, hiasan meja, kotak tisu dan jenis *handicraft* lainnya yang sesuai pesanan. Harga yang dibandrol bervariasi mulai dari Rp. 10.000 sampai dengan Rp. 250.000. Mekanisme penjualan saat ini hanya sebatas *customer* datang langsung ke rumah produksi UMKM Nena Namu atau dengan cara menghubungi nomor telepon pemilik. UMKM

Nena Namo dibuka mulai pukul 08.00 – 16.00 WIB. Berikut adalah alur proses bisnis dari UMKM Nena Namo:



Gambar 2. 2 Alur proses bisnis UMKM Nena Namo

UMKM Nena Namo juga memiliki visi misi untuk mewujudkan pencapaian dan tujuannya. Berikut adalah visi dan misi dari UMKM Nena Namo :

Visi : “Mengembangkan Nena Namo secara profesional dari rumah berprestasi dan tetap bisa berguna bagi keluarga dan berguna bagi sekitar kita”

Misi : “Selalu kreatif dan inovatif dalam berkarya dengan hati dan pikiran”

UMKM Nena Namo telah meraih berbagai penghargaan yang didapat dari berbagai perusahaan dan pemerintahan kota

Surabaya. Tidak sedikit penghargaan yang berhasil diraih oleh UMKM Nena Namu, diantaranya adalah :

- *2nd choice of creative industry* pada tahun 2015;
- Pemenang ketiga kategori kepatuhan aturan dan kewirausahaan dari Semen Gresik UKM *Award* 2011;
- Juara ketiga kategori wirausaha perempuan dalam penganugerahan UKM berprestasi di Jawa Timur tahun 2010;
- Juara satu karya cipta adinugraha kategori industri kecil dalam rangka penganugerahan bagi UKM Binaan Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Surabaya tahun 2015;

Tidak hanya penghargaan saja, Nena Namu juga telah memiliki sertifikat perlindungan hak merk dengan nomor ID M000045478 yang didapat pada tahun 2015. UMKM Nena Namu juga mendapatkan bantuan berupa alat untuk produksi dari DISPERINDAG.

Pemesanan produk UMKM Nena Namu sudah tidak bisa diragukan lagi mulai dari perusahaan Sariayu Marta Tilaar yang pernah memesan produk berupa *goodybag* dan pemerintahan kota Surabaya yaitu Ibu Wali Kota Tri Risma secara langsung datang memesan produk berupa tas yang bertemakan *icon* Surabaya untuk dijadikan souvenir seminar Asia Tenggara.

2.2.2 Website

Website adalah rangkaian atau sejumlah halaman di internet yang memiliki topik saling terkait untuk mempresentasikan suatu informasi. *Website* juga dapat diartikan dengan miniatur dan representasi dari perorangan, lembaga, organisasi ataupun perusahaan yang bersangkutan. *Website* dapat memberikan informasi dalam bentuk gambar serta visualisasi orang atau lembaga yang membuatnya. *Website* dapat dibuat dengan tujuan apa saja, tergantung pemilikinya karena semua hal dapat dituangkan dalam bentuk *website*[10]. Berikut adalah contoh *website* yang sering dijumpai:

- *Website* untuk mencari informasi (*search engine*), misalnya google.com, yahoo.com, dll.

- *Website* jejaring sosial (*social media*), misalnya facebook.com, twitter.com, ask.fm, dll.
- *Website* toko online (*online shop*), misalnya zalora.com, lazada.com dll.
- *Website* perusahaan (*company profile*), misalnya pertamina.com, pln.co.id dll.
- *Website* portal berita (*news*) misalnya, misalnya detik.com, kapanlagi.com, republik.co.id, dll
- *Website* perorangan (*personal site*), misalnya cahyayunita.com.

2.2.3 E-commerce

E-commerce merupakan singkatan dari *electronic commerce* yaitu pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti televisi, jaringan komputer ataupun internet[2]. Menurut David Baum definisi *e-commerce* yang sudah di standartkan dan disepakati bersama adalah *E-commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, *customer*, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui jaringan internet.

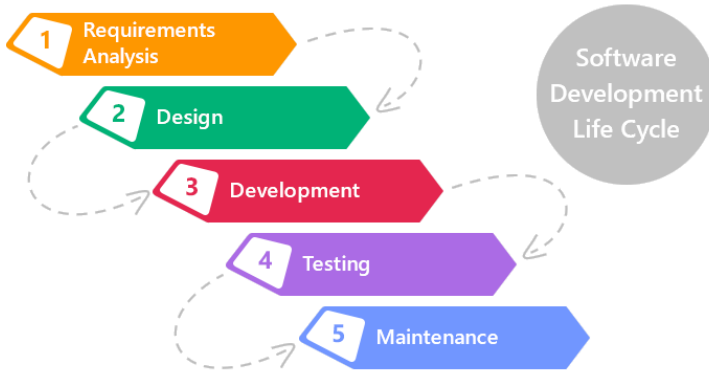
2.2.4 Sms Gateway

SMS Gateway adalah suatu aplikasi yang memungkinkan kita menerima atau mengirim sms, sebagai pengganti perangkat telekomunikasi (handphone, modem). Ketika kita menerima atau mengaim sms, maka kita akan memakai fungsi dan tombol-tombol yang ada pada handphone. Aplikasi SMS Gateway memberikan interface yang hampir serupa dengan handphone, untuk melakukan fungsi-fungsi tersebut. Selain itu, SMS Gateway juga digunakan untuk melakukan otomatisasi pengelolaan sms, seperti mengirimkan sms ke banyak nomor tujuan. membalas sms secara otomatis dan sebagainya, tergantung aplikasi SMS Gateway itu dirancang. Jadi, aplikasi

SMS Gateway tidak sepenuhnya menggantikan fungsi perangkat telekomunikasi (handphone, modem). SMS Gateway masih membutuhkan hardware tersebut untuk berkomunikasi dengan jaringan provider telekomunikasi. SMS Gateway hanya menggantikan fungsi antar muka (interiace), yang semula harus dilakukan langsung dari handphone atau modem, kini bisa dilakukan dari aplikasi SMS Gateway. Aplikasi SMS Gateway dibuat unnk menambah fungsi-fungsi yang berhubungan dengan otomatisasi pengelolaan sms. Penggunaan SMS Gateway mungkin sudah sering Anda jumpai namun tidak Anda sadari. Misalnya pada aplikasi web yang sudah memakai SMS sebagai media konfirmasi keanggotaan, acara undian di televisi, layanan SMS premium, pemmemberitahuan dari provider layanan komunikasi dan lainnya.

2.2.5 Metode Waterfall

SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah proses perancangan aplikasi serta metodologi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi tersebut [15]. Menurut Pressman metode *waterfall* merupakan model pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan aplikasi kemudian tahap analisis, desain, *coding*, *testing / verification*, dan *maintenance*. Metode ini disebut dengan *waterfall* karena pengerjaannya tahap demi tahap, untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya harus menunggu selesai tahap sebelumnya.



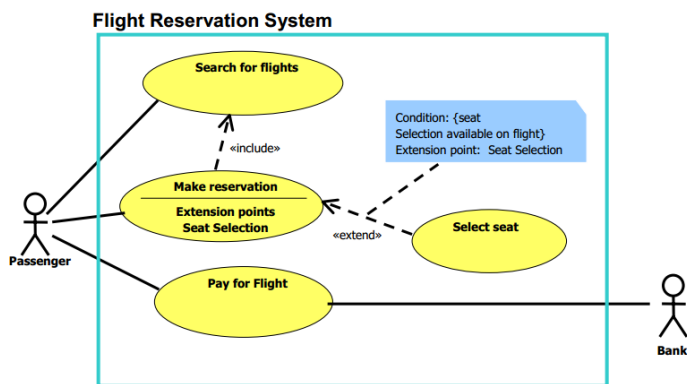
Gambar 2. 3 Metode Waterfall

1. *Requirements Analysis*
Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.
2. *Design*
Langkah ini merupakan tahapan mendesain use case diagram, sequence diagram, class diagram dan desain interface yang nantinya akan digunakan acuan dalam proses pembuatan koding.
3. *Development Coding*
Development coding merupakan proses membuat kode, *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *customer*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.
4. *Testing*
Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing*

adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

2.2.6 Use Case Diagram

Use case diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat[13]. Dalam use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Dengan pengertian yang cepat, diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Terdapat beberapa simbol dalam menggambarkan diagram use case, yaitu use case, aktor dan relasi. Hal yang perlu diingat mengenai diagram use case adalah diagram use case bukan menggambarkan tampilan antar muka (customer interface), arsitektur dari sistem, kebutuhan nonfungsional, dan tujuan performansi. Sedangkan untuk penamaan use case adalah nama didefinisikan sesederhana mungkin, dapat dipahami dan menggunakan kata kerja.

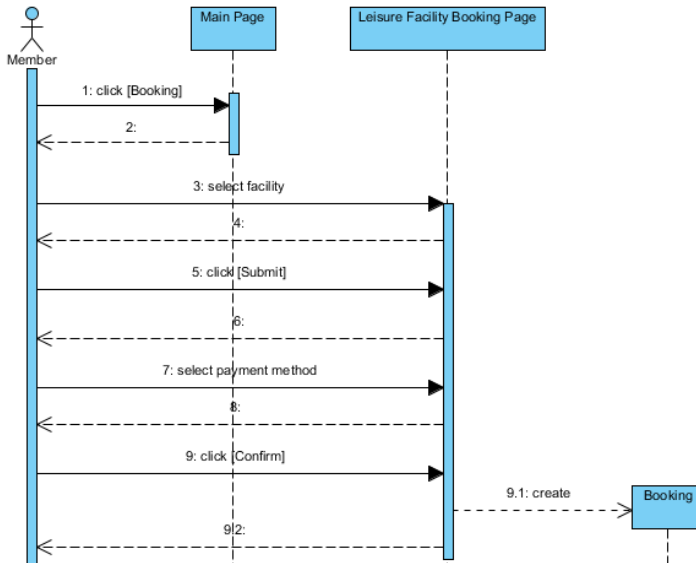


Gambar 2. 4 Contoh Use Case Diagram

2.2.7 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menunjukkan aliran fungsionalitas dalam use case. Sequence adalah satu dari

dua interaksi diagram yang mengilustrasikan objek-objek yang berhubungan dengan use case dan *message* atau pesan-pesannya. Sequence diagram adalah diagram yang disusun berdasarkan urutan waktu dan dapat digunakan untuk menunjukkan alur sistem fungsionalitas dalam use case.



Gambar 2. 5 Contoh Sequence Diagram

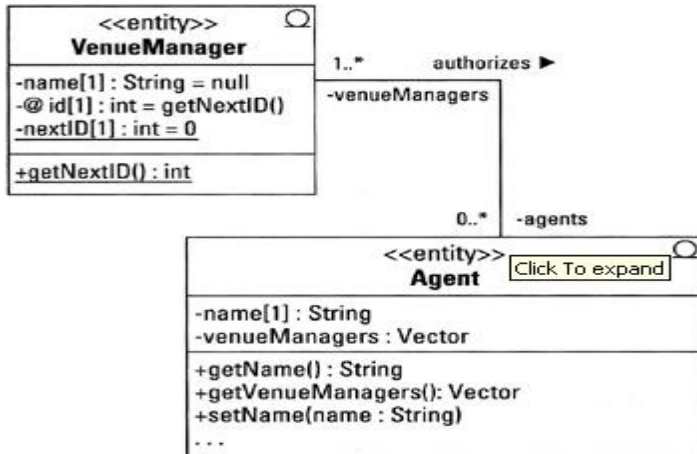
2.2.8 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas di dalam sistem dan hubungan relasi yang memberikan gambaran sistem secara statis. Class menunjukkan struktur statis dalam model berorientasi objek :

- Class dari mana suatu objek tercipta.
- Struktur internalnya.
- Hubungannya atau relasi dengan objek - objek yang lain.

Pada UML, class diagram sebagai kotak yang terbagi menjadi tiga bagian yang terpisah oleh garis horizontal yaitu :

- Nama class dituliskan pada kompartemen teratas.
- Daftar attribute pada kompartemen tengah.
- Daftar operasi pada kompartemen paling bawah.



Gambar 2. 6 Contoh Class diagram (sumber: Buku UML Bible)

2.2.9 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Meskipun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C. Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan syntax atau semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML syntax mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari tiga notasi yang telah ada sebelumnya : Grady

Booch OOD (Object Oriented Design), Jim Rumbaugh OMT (Object Modeling Technique), dan Ivar Jacobson OOSE (Object-Oriented Software Engineering)[13].

2.2.10 Framework Code Igniter

Framework Codeigniter adalah sebuah *Framework* yang berbasis *Model-View Controller (MVC)*. MVC adalah sebuah software yang memisahkan antara aplikasi logika dengan persentasi pada halaman web[14].

- Model
Model merupakan struktur data. Secara spesifik class model akan mengandung fungsi kode yang akan membantu dalam segala proses yang berhubungan dengan database seperti memasukkan data, mengedit, mendapatkan dan menghapus data dalam sebuah database.
- View
View merupakan informasi yang disampaikan ke pengguna. Sebuah view biasanya berupa halaman web, tetapi dalam Codeigniter sebuah view juga bisa berupa sebuah fragmen halaman seperti header dan footer. View juga bisa berupa halaman RSS atau jenis halaman web yang lain.
- Controller
Controller merupakan perantara antara model dan view serta semua sumber yang dibutuhkan untuk memproses permintaan HTTP dan dalam membuat halaman web

2.2.11 PHP

Bahasa pemrograman PHP adalah bahasa pemrograman yang bekerja dalam sebuah web server. Script-script PHP yang dibuat akan tersimpan dalam sebuah server dan dieksekusi atau diproses dalam server tersebut[14]. PHP juga dikenal sebagai bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML (Hyper Text Markup Language) untuk membuat halaman web yang dinamis. (Bimo Sunarfrihantono, 2002) Maksud dari server-side scripting itu sendiri adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server

tetapi disertakan pada dokumen HTML. PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk pemrograman website. Salah satu fungsi PHP adalah untuk menerima, mengolah, dan menampilkan data dari dan ke sebuah website. Data yang diterima akan diolah di sebuah program database server dan kemudian hasilnya ditampilkan kembali ke layar web browser sebuah website. Seorang pengguna internet tidak dapat melihat kode program yang ditulis dalam PHP sehingga keamanan dari halaman web menjadi lebih terjamin.

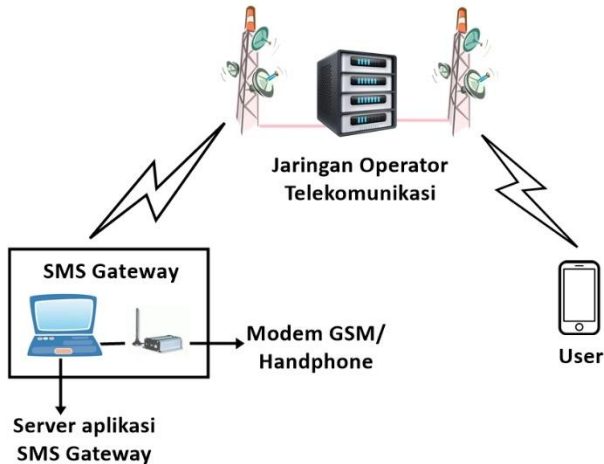
2.2.12 Gammu

Gammu adalah aplikasi open source yang berfungsi sebagai antar muka menghubungkan handphone atau modem dengan komputer. Aplikasi semacam inilah yang sebenarnya merupakan jantung dari aplikasi SMS Gateway. Gammu sering dipilih sebagai platform utama untuk membangun aplikasi SMS Gateway karena mendukung banyak tipe perangkat keras telekomunikasi handphone atau modem dari berbagai vendor atau merk. Selain mendukung banyak perangkat keras dari berbagai merk, keunggulan Gammu dibandingkan dengan aplikasi sejenisnya adalah :

- Gammu bisa dijalankan di windows dan linux.
- Banyak perangkat keras (modem, handphone atau sejenisnya) yang kompatibel dengan Gammu.
- Gammu menggunakan database MySQL, sehingga mudah dikembangkan.
- Gammu mendukung koneksi perangkat keras melalui USB dan kabel serial.
- Gammu adalah aplikasi open source yang didapat secara gratis.
- Gammu tidak memerlukan banyak hardware, hanya memerlukan komputer (PC) dan modem/ handphone, sehingga memudahkan dalam mengembangkan aplikasi dengan biaya terjangkau.

Cara kerja Gammu

Tugas utama Gammu adalah menghubungkan modem dengan komputer server aplikasi SMS Gateway. Oleh karena itu, Gammu di install pada server SMS Gateway, perhatikan gambar berikut.



Gambar 2. 7 Cara Kerja Gammu

Dari gambar diatas terlihat sisi pengguna diserver, fungsi dari aplikasi SMS Gateway adalah sebagai perantara antara handphone/modem dengan user. Pengoperasian modem/ handphone untuk mengirim atau menerima sms kini dilakukan melalui komputer, dengan perantara aplikasi SMS Gateway, tidak lagi langsung dengan mengoperasikan handphone atau modem tersebut. Kalau begitu saja, apa hebatnya? Kehebatan SMS Gateway akan terasa terutama untuk tujuan otomatisasi, yaitu ketika melibatkan daemon Gammu untuk menerima dan mengirimkan sms secara otomatis.

2.2.13 Acuan Pembuatan Website E-Commerce

Pembuatan *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk *handicraft* UMKM Nena Namo mengacu pada beberapa *website e-commerce* yang suda ada. Tujuan dengan melihat beberapa *website e-commerce* yang telah ada agar alur proses

bisnis mudah dibuat, mengingat penelitian ini bukan hal yang baru lagi. Berikut adalah beberapa fitur *website e-commerce* yang dijadikan acuan dalam pembuatan *website e-commerce* UMKM Nena Namo :

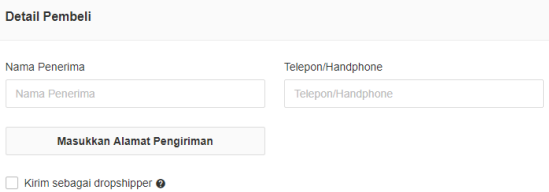
Tabel 2. 5 Acuan website 1

URL Website	https://tees.co.id/
Deskripsi Website	Tees.co.id merupakan <i>website e-commerce</i> yang berbeda dengan <i>e-commerce</i> lainnya. Tees.co.id menyediakan dua jenis barang yaitu produk <i>ready</i> dan produk hasil desain dari <i>customer</i> sendiri. Jadi, pada <i>website</i> ini terdapat Fitur create, dimana <i>customer</i> dapat mendesain produk sesuai dengan keinginannya masing-masing. Tees.co.id akan menyediakan <i>template</i> dari beberapa kategori produk, dan <i>template</i> itulah yang nantinya digunakan sebagai dasar pembuatan desain.
Fitur yang menjadi acuan	Fitur Create
Deskripsi Fitur	Fitur Create merupakan fitur dimana <i>customer</i> dapat mendesain produk sesuai dengan keinginannya masing-masing. Tees.co.id akan menyediakan <i>template</i> dari beberapa kategori produk, dan <i>template</i> itulah yang nantinya digunakan sebagai dasar pembuatan desain. Pada fitur create terdapat beberapa menu untuk dijadikan komponen desain, diantaranya : <ul style="list-style-type: none"> • Menu tambah teks : menu ini berguna untuk memberikan tulisan pada <i>template</i> produk. • Menu tambah bentuk : pada menu ini tees.co.id telah menyediakan tiga macam bentuk yaitu lingkaran, persegi dan segitiga untuk dijadikan komponen dalam

	<p>mendesain produk. Bentuk itu pun juga difasilitasi dengan menu dropdown untuk merubah warna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menu tambah gambar : menu ini berfungsi untuk mengupload gambar yang akan dijadikan komponen dalam mendesain produk
<p>Gambar Fitur</p>	<div data-bbox="322 399 845 702"> </div> <p style="text-align: center;">Gambar 2. 8 Menu pilih template desain produk tees.co.id</p> <div data-bbox="313 798 890 1045"> </div> <p style="text-align: center;">Gambar 2. 9 Halaman fitur create tees.co.id untuk mendesain produk</p>


Tabel 2. 6 Acuan website 2

<p>URL Website</p>	<p>https://www.bukalapak.com/</p>
<p>Deskripsi Website</p>	<p>Bukalapak merupakan salah satu <i>online marketplace</i> terkemuka di Indonesia yang menyediakan sarana jual-beli dari konsumen ke konsumen. Semua orang dapat membuka toko <i>online</i> di Bukalapak dan melayani pembeli dari</p>

	seluruh Indonesia untuk transaksi satuan maupun banyak.
Fitur 1 yang menjadi acuan	Form Data Pembeli
Deskripsi Fitur	Form data pembeli pada bukalapak digunakan untuk data pengiriman produk. Ketika pembeli masih pertama kali dan belum pernah membeli produk di bukalapak, maka form data pembeli akan kosong, namun jika pembeli sudah pernah mengisi data, ketika pembeli ingin membeli produk lagi maka data pembeli tersebut telah terisi. Pembeli juga dapat merubah data yang telah tersimpan, dengan data yang terbaru. Adapun beberapa data yang wajib diisi, diantaranya : Nama, alamat, nomor handphone atau telepon, provinsi, kota/kabupaten, kecamatan dan kode pos.
Gambar Fitur	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. 10 Form data pembeli</p>

Alamat Pengiriman	
Provinsi	DKI Jakarta
Kota/Kabupaten	Jakarta Selatan
Kecamatan	Kebayoran Lama
Kode pos	12220
Alamat lengkap	<input type="text"/>
Lokasi (opsional) <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> Pilih Koordinat Lokasi	
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 2. 11 Form data pembeli

Detail Pembeli	
 cahya	Kirim ke alamat lain -
Surabaya gebang wetan Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya Jawa Timur, 60119 087759501126 Koordinat belum dipilih	
<input type="button" value="Ubah Alamat"/>	
<input type="checkbox"/> Kirim sebagai dropshipper	

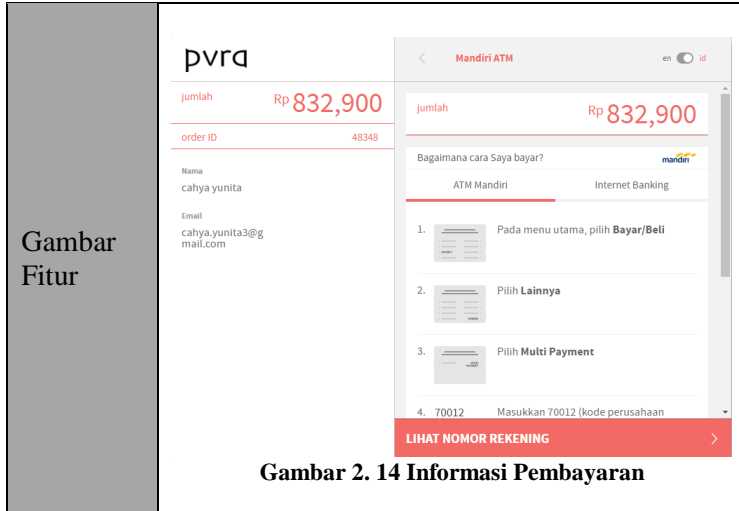
Gambar 2. 12 Form data pembeli jika sudah pernah mengisi data

Fitur ke-2 yang menjadi acuan	Ringkasan belanja
Deskripsi Fitur	Ringkasan belanja merupakan detail belanja dari total harga barang dan biaya pengiriman barang ke alamat pembeli. Total belanja itulah yang nantinya harus dibayar oleh pembeli.

Gambar Fitur	<p>Ringkasan Belanja</p> <hr/> <p>Punya Kode Voucher?</p> <p>Total Harga Barang Rp34.200</p> <p>Biaya Kirim Rp47.000</p> <hr/> <p>Total Belanja Rp81.200</p> <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; padding: 5px;">Pilih Metode Pembayaran</p>
	Gambar 2. 13 Ringkasan belanja bukalapak

Tabel 2. 7 Acuan website 3

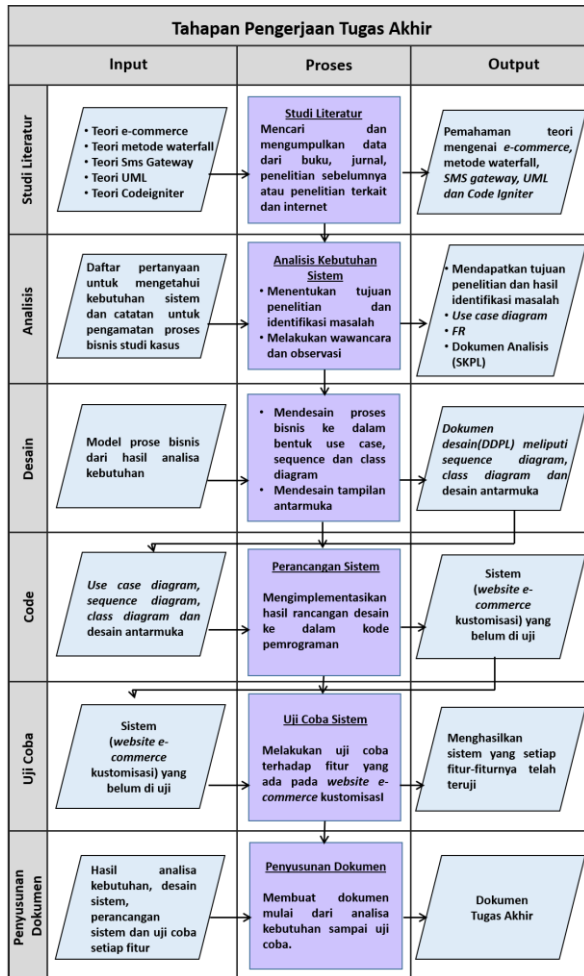
URL Website	http://www.pvra-official.com/
Deskripsi Website	pvra merupakan salah satu <i>website e-commerce</i> yang menjual produk sepatu sandal <i>handmade</i> . Produk yang dijual sangat terbatas, satu sampai dua bulan sekali selalu mengeluarkan produk baru. Produk yang dijual sering kali habis, karena modelnya unik.
Fitur yang menjadi acuan	Fitur Informasi pembayaran
Deskripsi Fitur	Informasi pembayaran pada pvra akan tampil setelah pembeli memilih produk yang akan dibeli dan mengisi data pembeli. Pada tampilan informasi pembayaran terdapat total belanja yang harus dibayar, nomor order, cara pembayaran, nama dan email pembeli.



Berdasarkan beberapa *website e-commerce* diatas, maka didapatkan hasil acuan fitur yang akan digunakan dalam perancangan atau pembuatan *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk handicraft UMKM Nena Namo. Fitur utama yang menjadi keunikan dari *website e-commerce* UMKM Nena Namo adalah fitur buat desain, sama halnya dengan fitur *create* yang ada pada *tees.co.id*, fitur buat desain terdapat beberapa pilihan template atau kanvas yang dijadikan dasar untuk membuat desain. Setelah *customer* memilih *template*, maka *customer* akan masuk ke halaman untuk membuat desain. Tidak hanya itu saja, setiap *customer* harus mengisi data pembeli, data tersebut nantinya digunakan untuk identitas pengiriman produk. Form data pembeli untuk *website e-commerce* UMKM Nena Namo mengacu pada bukalapak. Setelah mengisi data pembeli, maka akan tersimpan alamat, provinsi dan kota. Data tersebutlah yang akan menentukan berapa biaya kirim yang harus ditanggung oleh *customer* untuk mengirimkan produk yang dibeli. Biaya kirim diperlukan untuk informasi ringkasan belanja, selain form data pembeli, informasi ringkasan belanja juga mengacu pada bukalapak. Ada pula informasi pembayaran yang mengacu pada *website pvra*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi dalam penelitian tugas akhir diperlukan sebagai panduan dalam pengerjaan tugas akhir agar tahapan dalam pengerjaan tugas akhir berjalan secara terarah dan sistematis seperti berikut:



Gambar 3. 1 Metodologi

3.1 Tahap Analisis

Tahapan ini dilakukan setelah melakukan tahap perencanaan, dimana pembuat sistem harus menganalisis kebutuhan sistem terlebih dahulu. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan cara pengumpulan data. Banyak sekali cara untuk mengumpulkan data, namun dalam tugas akhir ini hanya mencari dan mempelajari studi literatur, wawancara langsung ke pemilik UMKM Nena Namo, dan observasi langsung ke rumah produksi UMKM Nena Namo. Tujuannya untuk analisis kebutuhan dengan cara menggali informasi secara detail dan sebanyak mungkin dari narasumber, akan menghasilkan sebuah *webiste e-commerce* yang sesuai dengan kebutuhan usaha dan proses bisnis UMKM Nena Namo. Kumpulan informasi yang didapat nantinya akan dibentuk kedalam suatu dokumen, dan dijadikan acuan sistem analisis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

3.2 Tahap Desain

Proses ini berfokus pada penedesainan arsitektur perangkat lunak. Pendesainan meliputi pembuatan *sequence diagram*, *class diagram* dan desain *interface* atau tampilan antarmuka. Pada tahap ini akan menghasilkan dokumen desain, dokumen inilah yang nantinya akan digunakan peneliti untuk melakukan pembuatan sistem.

3.3 Tahap Coding

Dari hasil tahap desain, peneliti dapat mengetahui alur proses bisnis pada sistem. Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan sistem dengan cara pembuatan kode atau *script*. Pembuatan kode atau script menggunakan bahasa PHP dan *framework codeigniter*. Sehingga nantinya akan terdapat tiga jenis file yang perlu dikerjakan yaitu view, controller dan model. Pembuatan kode atau script pada view untuk tampilan pengguna admin dan *customer*. Kemudian controller untuk penghubung antara view dan model. Model digunakan untuk memanggil data dari database yang berisi *query-query*.

3.4 Tahap Testing

Tahapan ini digunakan untuk menemukan eror pada sistem yang telah dibuat. *Testing* dilakukan dengan cara menguji setiap fitur-fitur pada *website e-commerce* UMKM Nena Namo. Pengujian fitur menggunakan *test use case*.

3.5 Tahap Dokumentasi

Tahapan ini digunakan untuk menyusun atau membuat dokumentasi rancang bangun *website e-commerce*, semua kegiatan pengerjaan dari tahapan awal analisis kebutuhan, desain, code dan *testing* disusun dalam satu bentuk dokumen yaitu laporan atau buku tugas akhir. Penyusunan dokumen tugas akhir ini bertujuan untuk pendokumentasian dan bukti bahwa semua aktivitas telah dilakukan mulai dari awal hingga akhir.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB IV PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan sistem sesuai dengan metode penelitian tugas akhir yang telah ditentukan. Setelah dilakukan studi literatur, maka dilanjutkan dengan tahapan yang ada pada metode *Waterfall*, yaitu analisis, desain, membuat *source code*, setelah itu dilakukan uji coba. Pada tahapan analisis diperoleh informasi mengenai gambaran *website* dan pengguna *website*, nantinya gambaran *website* yang diperoleh kemudian dikonversikan kedalam bentuk *usecase diagram*. Tidak hanya itu saja, pada tahap analisis juga menghasilkan kebutuhan fungsional. Pada tahap kedua yaitu desain, hasil gambaran informasi dari kebutuhan fungsional akan mulai dilakukan desain *website* yang meliputi *sequence diagram*, *class diagram* dan desain antarmuka. Selanjutnya tahap ketiga yakni mengimplementasikan hasil rancangan desain kedalam kode pemrograman menggunakan bahasa php dan *framework Code Igniter*. Setelah melakukan tahap pertama sampai tahap ketiga, maka tahap terakhir adalah uji coba semua fitur yang ada pada *website e-commerce UMKM Nena Namo* dengan menggunakan *test usecase*.

Berdasarkan uraian tersebut, perancangan sistem secara umum meliputi gambaran sistem, pengguna sistem, kebutuhan *website*, desain sistem dan uji coba sistem. Perancangan *website* yang dijelaskan di dalam bab ini terbatas pada bagian utama dari sistem, karena untuk penjelasan secara lebih rinci tentang perancangan sistem secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran.

4.1 Tahapan Analisis

Tahapan analisis merupakan tahapan yang dilalui oleh peneliti dalam membuat *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk *handicraft* UMKM Nena Namo, setelah mencari dan mempelajari literatur terkait penelitian. Berikut adalah *website e-*

commerce kustomisasi pemesanan produk *handicraft* UMKM Nena Namu.

4.1.1 Melakukan Wawancara

Sebelum membangun sistem, proses ini menjadi bagian pertama yang harus dilakukan oleh penulis yaitu melakukan wawancara terlebih dahulu dengan pemilik UMKM Nena Namu. Proses wawancara bertujuan supaya penulis dapat melakukan penggalan kebutuhan mengenai sistem yang akan dikembangkan nantinya. Hal yang pertama kali dilakukan adalah melakukan identifikasi kebutuhan yang akan diimplementasikan ke fitur sistem nantinya. Hasil wawancara dengan narasumber nantinya akan dijadikan bahan untuk menganalisis kebutuhan fungsional dari sistem berbasis *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk *handicraft* UMKM Nena Namu. Berikut adalah hal yang perlu dilakukan sebelum melakukan wawancara dengan narasumber :

1. Memilih target wawancara

Peneliti menentukan siapakah yang akan menjadi narasumber, untuk menggali kebutuhan seputar proses bisnis pada UMKM Nena Namu. Adapun target yang akan menjadi narasumber dalam penggalan kebutuhan proses bisnis yaitu pemilik UMKM Nena Namu. Harapannya dengan melakukan wawancara kepada pemiliknya secara langsung, peneliti akan mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan detail karena langsung dituturkan oleh pemiliknya.

2. Menentukan tipe wawancara dan menyusun pertanyaan

Setelah menentukan target wawancara, peneliti langsung dapat menentukan kira-kira tipe wawancara seperti apa yang akan digunakan nanti dalam penggalan kebutuhan kepada UMKM Nena Namu. Adapun tipe wawancara yang dilakukan yaitu wawancara semi-terstruktur (*Semi-structured interviews*). *Semi-structured interviews* adalah jenis interview yang menggunakan pertanyaan awal yang sudah dibuat dan juga diiringi dengan pertanyaan yang spontanitas untuk mengetahui lebih dalam

ketertarikan dari *narasumber*. Setelah menentukan kira-kira tipe apa yang akan digunakan untuk wawancara, selanjutnya peneliti langsung menyusun pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber. Desain pertanyaan untuk wawancara terdapat pada bagian lampiran A.

3. Persiapan wawancara

Persiapan wawancara ini adalah tahapan dimana peneliti menentukan atau merundingkan jadwal mulai dari tanggal, hari, jam dan tempat dimana penulis dengan narasumber bisa melakukan pertemuan atau melalui telepon dan SMS. Adapun jadwal dan tempat wawancara terdapat pada bagian lampiran.

4. Melakukan wawancara

Tahapan ini adalah tahapan eksekusi, yaitu peneliti mulai melakukan wawancara dengan narasumber sesuai dengan jadwal dan tempat yang ditentukan sebelumnya dan alat untuk melakukan wawancara yaitu daftar pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya.

4.1.2 Menganalisis Hasil Wawancara

Setelah peneliti melakukan wawancara, maka tahapan selanjutnya yang harus dilakukan adalah analisis hasil wawancara menjadi sebuah kebutuhan fungsional dalam sistem berbasis *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk *handicraft* pada UMKM Nena Namu. Pada tahapan ini, penulis melakukan translasi wawancara kedalam cerita pengguna, membuat daftar kebutuhan sistem berdasarkan hasil translasi wawancara kedalam cerita pengguna, kemudian membuat daftar kebutuhan fungsional sistem, dan mendeskripsikan sistem yang akan dibuat.

a. Translasi Hasil Wawancara Kedalam Bentuk Cerita Pengguna

Setelah melakukan wawancara, langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan translasi hasil wawancara

kedalam sebuah cerita pengguna (*Customer Story*). Tujuannya dengan dibutunya cerita pengguna (*Customer Story*) ini, akan dihasilkan sebuah daftar kebutuhan/*requirement* potensial/Fitur potensial.

Tabel 4. 1 Translasi kebutuhan

Kode	Customer Story	Requirement
US-01-01	<p>Customer Story : Sistem mudah diakses dimanapun</p> <p>Deskripsi: Sistem yang akan dibuat nanti harus mudah diakses oleh pengguna dalam artian seluruh pengguna dapat mengakses sistem ini dimanapun dan kapanpun.</p>	1. Sistem berbasis web
US-01-02	<p>Customer Story : Pengguna dapat mendesain produk langsung pada website</p> <p>Deskripsi: Sistem dilengkapi dengan satu halaman khusus yang akan digunakan <i>customer</i> untuk membuat desain produk yang diinginkan langsung pada <i>website</i>. Tujuannya dengan adanya halaman khusus untuk mendesain produk, penjual dapat lebih memahami detail gambar</p>	2. Fitur <i>Buat Desain</i>

Kode	Customer Story	Requirement
	atau desain yang diinginkan oleh <i>customer</i>	
US-01-03	<p>Customer Story : Sistem berbasis web atau e-commerce kustomisasi hanya bisa digunakan oleh pengguna tertentu</p> <p>Deskripsi cerita Sistem <i>e-commerce</i> untuk fitur Desain hanya bisa digunakan oleh pengguna yang telah daftar dan melakukan login. Kemudian untuk halaman admin, hanya admin yang dapat mengakses halaman tersebut.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Fitur <i>Sign in/Sign up</i> 4. Fitur untuk <i>customer</i> yaitu berupa <i>Front end</i> 5. Fitur untuk <i>admin</i>
US-01-04	<p>Customer Story: Sistem menyediakan informasi produk</p> <p>Deskripsi cerita Sistem ini nantinya akan dilengkapi dengan halaman untuk</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Fitur <i>Produk</i>

Kode	Customer Story	Requirement
	menampilkan produk dari kategori dan subkategori.	
US-01-05	<p>Customer Story: Sistem menyediakan informasi tentang UMKM Nena Namo</p> <p>Deskripsi cerita Sistem ini nantinya akan memiliki halaman untuk memberikan informasi seputar UMKM Nena Namo baik dari profil UMKM Nena Namo dan siapa saja karyawan dari UMKM Nena Namo.</p>	7. Fitur <i>Tentang Kami</i>
US-01-06	<p>Customer Story: Sistem menyediakan informasi mengenai produk baru</p> <p>Deskripsi cerita Sistem ini nantinya akan memiliki halaman untuk memberikan informasi produk baru yang ada pada UMKM Nena Namo.</p>	8. Fitur <i>Beranda</i>

Kode	Customer Story	Requirement
US-01-07	<p>Customer Story: Sistem menyediakan fitur bagi pengguna yang ingin menyimpan produk tanpa harus membeli</p> <p>Deskripsi cerita Sistem ini nantinya akan memiliki halaman untuk menyimpan produk yang disenangi oleh <i>customer</i>. Produk yang disimpan oleh <i>customer</i> nantinya dapat dihapus atau dilanjutkan ke proses pembelian.</p>	9. Fitur <i>Checkout</i>
US-01-08	<p>Customer Story: Sistem menyediakan fitur untuk memberikan detail produk</p> <p>Deskripsi cerita Sistem ini nantinya akan memiliki halaman untuk memberikan informasi, deskripsi, spesifikasi produk maupun ulasan yang berupa komentar dan rating</p>	10. Fitur <i>Detail</i>

Kode	Customer Story	Requirement
US-01-09	<p>Customer Story: Sistem menyediakan fitur untuk memberikan informasi status dari pemesanan ataupun pembayaran</p> <p>Deskripsi cerita Sistem ini nantinya akan memiliki halaman untuk memberikan informasi status dari pemesanan yang belum dibayar, kemudian pesanan yang sudah dibayar sampai status yang sudah melebihi batas waktu pembayaran yang telah ditentukan. Tidak hanya itu saja, pada halaman ini juga disediakan informasi nomor resi, untuk melacak pengiriman produk ke alamat <i>customer</i></p>	11. <i>Fitur Belanjaanku</i>
US-01-10	<p>Customer Story: Sistem menyediakan fitur untuk customer yang ingin mengkonfirmasi pembayaran setelah transfer</p> <p>Deskripsi cerita Sistem ini nantinya akan memiliki halaman yang berisi form konfirmasi</p>	12. <i>Fitur Konfirmasi Pembayaran</i>

Kode	Customer Story	Requirement
	<p>pembayaran, dengan data yang harus diisi adalah nomor rekening, atas nama dan nominal transfer. Tujuannya untuk memudahkan pengelola UMKM Nena Namo dalam mengecek uang yang masuk kedalam rekening pemilik UMKM Nena Namo</p>	
US-01-11	<p>Customer Story: Sistem memiliki halaman khusus untuk admin dalam menginputkan data produk kedalam website</p> <p>Deskripsi cerita Sistem ini nantinya memiliki halaman khusus untuk admin dalam menginputkan produk baru dan menghapus produk.</p>	<p>13. Fitur <i>View All Data Product</i> 14. Fitur <i>Add New Data Product</i> 15. Fitur <i>Edit Data Product</i></p>
US-01-12	<p>Customer Story: Sistem memiliki halaman khusus untuk admin dalam melihat invoice yang masuk</p> <p>Deskripsi cerita</p>	<p>16. Fitur <i>View All Invoices</i> 17. Fitur <i>Detail Invoices</i> 18. Fitur <i>Detail Status</i> 19. Fitur <i>Input Resi</i></p>

Kode	Customer Story	Requirement
	Sistem ini nantinya memiliki halaman khusus untuk admin dalam melihat semua <i>invoice</i> yang masuk, detail produk yang dibeli oleh customer, detail status pembayaran dan memasukkan nomor resi pengiriman produk.	
US-01-13	<p>Customer Story: Sistem memiliki halaman khusus untuk admin dalam melihat data total penjualan bulanan</p> <p>Deskripsi cerita Sistem ini nantinya memiliki halaman khusus untuk admin dalam melihat semua rekapitulasi penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo dalam bentuk grafik, bentuk grafik akan lebih memudahkan dalam melihat data.</p>	20. Fitur <i>Rekapitulasi Penjualan</i>

b. Membuat Daftar Kebutuhan Sistem

Daftar kebutuhan sistem dibuat berdasarkan hasil analisis terhadap cerita pengguna (*Customer Story*). Daftar kebutuhan aplikasi ini nantinya akan dijadikan acuan dalam pembuatan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL). Tabel dibawah

ini merupakan daftar kebutuhan yang ada pada sistem e-commerce yang sudah dikonfirmasi kepada pemilik UMKM Nena Namo

Tabel 4. 2 Daftar kebutuhan sistem e-commerce UMKM Nena Namo

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
KF-01	Fitur <i>Beranda</i>	Pada fitur halaman utama terdapat banner, informasi produk baru dan informasi produk dari beberapa subkategori.
KF-02	Fitur <i>Produk</i>	Pada fitur product memiliki menu <i>dropdown</i> untuk memilih kategori dan subkategori produk.
KF-03	Fitur <i>Buat Desain</i>	Fitur ini merupakan fitur yang menyediakan template untuk mendesain produk sesuai keinginan <i>customer</i>
KF-04	Fitur <i>Tentang Kami</i>	Fitur ini memberikan informasi seputar profil atau sejarah berdirinya UMKM Nena Namo dan siapa saja karyawan yang tergabung dalam UMKM Nena Namo kepada pengunjung <i>website</i>
KF-05	Fitur <i>Checkout</i>	Fitur <i>checkout</i> merupakan fitur untuk keranjang belanja, tujuannya adalah untuk menyimpan produk yang diinginkan tanpa harus membeli, namun <i>customer</i> juga dapat menghapus produk dari

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
		keranjang belanja dan dapat melakukan pembelian dengan hanya menekan button PAY.
KF-06	Fitur <i>Detail</i>	Fitur detail merupakan fitur yang berisi informasi produk, deskripsi produk, spesifikasi produk maupun ulasan yang berupa komentar dan rating
KF-07	Fitur <i>Belanjaanku</i>	Fitur belanjaanku merupakan fitur yang berisi informasi status dari pemesanan yang belum dibayar, kemudian pesanan yang sudah dibayar sampai status yang sudah melebihi batas waktu pembayaran yang telah ditentukan. Tidak hanya itu saja, pada halaman ini juga disediakan informasi nomor resi, untuk melacak pengiriman produk ke alamat <i>customer</i>
KF-08	Fitur <i>Konfirmasi Pembayaran</i>	Fitur konfirmasi pembayaran merupakan fitur yang berisi form konfirmasi pembayaran, dengan data yang harus diisi adalah nomor rekening, atas nama dan nominal transfer.

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
		Tujuannya untuk memudahkan pengelola UMKM Nena Namo dalam mengecek uang yang masuk kedalam rekening pemilik UMKM Nena Namo
KF-09	Fitur <i>Sign in</i>	Fitur <i>Sign in</i> digunakan untuk <i>customer</i> yang ingin melakukan pembelian produk dan desain produk. Tentunya pengguna yang dapat log in adalah pengguna yang telah memiliki akun dengan cara registrasi.
KF-10	Fitur <i>Sign up</i>	Fitur <i>sign in</i> digunakan untuk <i>customer</i> yang ingin membuat akun, sebelum menggunakan <i>website e-commerce</i> .
KF-11	Fitur admin <i>View All Data Product</i>	Fitur ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini admin dapat melihat produk apa saja yang sudah dimasukkan ke dalam <i>website</i> .
KF-12	Fitur admin <i>Add New Data Product</i>	Fitur ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini admin dapat menambah produk baru dengan menginputkan nama produk, harga, menentukan pada kategori

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
		dan subkategori produk apa, deskripsi produk, gambar produk dan tanggal penginputan.
KF-13	Fitur admin <i>Edit Data Product</i>	Fitur ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini admin dapat merubah semua data yang berhubungan dengan produk yang telah disimpan sebelumnya.
KF-14	Fitur admin <i>View All Invoices</i>	Fitur ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini admin dapat melihat semua invoice yang masuk dengan status apakah sudah terbayar atau belum.
KF-15	Fitur admin <i>Detail Invoice</i>	Fitur ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini admin dapat melihat detail <i>invoice</i> yakni produk apa yang dipesan oleh <i>customer</i> .
KF-16	Fitur admin <i>Detail Status</i>	Fitur ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini admin dapat melihat detail <i>status</i> , dimana pada halaman ini nantinya akan terdapat informasi apakah customer telah melakukan konfirmasi pembayaran. Jika customer telah

Kode	Nama Fitur	Penjelasan
		melakukan konfirmasi pembayaran, maka status yang semula unpad (belum membayar) menjadi paid (sudah membayar)
KF-17	Fitur admin <i>Input Resi</i>	Fitur ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini admin dapat menginputkan atau memberi nomor resi kepada <i>customer</i> yang telah melakukan pembayaran produk kepada UMKM Nena Namo
KF-18	Fitur admin <i>Rekapitulasi Penjualan</i>	Fitur ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini admin dapat melihat rekapitulasi penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo dalam bentuk grafik.

c. Deskripsi Umum Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dikembangkan adalah sistem berbasis *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk *handicraft* pada UMKM Nena Namo, dimana nantinya *website* ini memiliki fitur untuk mendesain produk sesuai keinginan *customer*, dengan cara *drag and drop* komponen ke *template* atau kanvas desain. Tujuan *website* ini dibuat adalah untuk mempromosikan produk supaya lebih dikenal oleh masyarakat lokal, dan untuk memudahkan penjual dalam memahami detail gambar produk yang diinginkan oleh *customer*.

d. Kebutuhan Fungsional Sistem

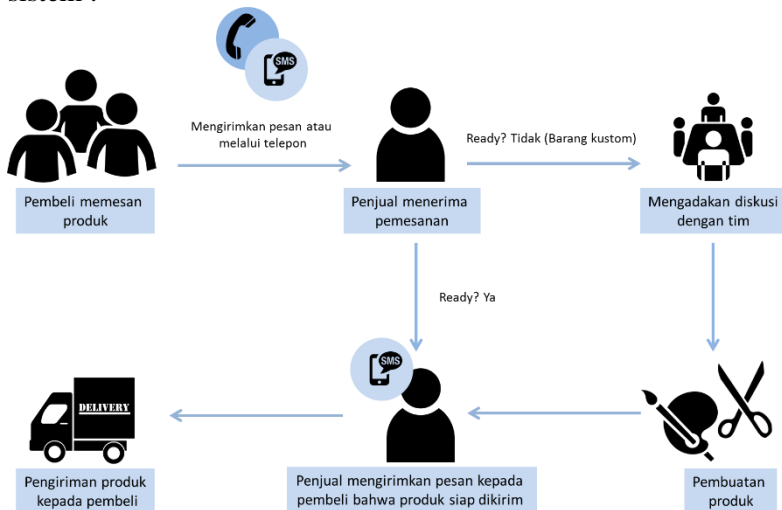
Kebutuhan fungsional dari sistem berbasis web *e-commerce* kustomisasi sudah dijelaskan sebelumnya pada daftar kebutuhan, berikut adalah kebutuhan fungsional dari sistem berbasis web *e-commerce* kustomisasi :

Tabel 4. 3 Daftar Kebutuhan fungsional sistem

Kode	Daftar Kebutuhan Fungsional
<i>Fitur Customer</i>	
KF-01	Fitur Beranda
KF-02	Fitur Produk
KF-03	Fitur Buat Desain
KF-04	Fitur Tentang Kami
KF-05	Fitur <i>Checkout</i>
KF-06	Fitur Detail
KF-07	Fitur Belanjaanku
KF-08	Fitur Konfirmasi Pembayaran
<i>Fitur Customer dan Admin</i>	
KF-09	Fitur <i>Sign in</i>
KF-10	Fitur <i>Register</i>
<i>Fitur Admin</i>	
KF-11	Fitur <i>View All Data Product</i>
KF-12	Fitur <i>Add New Product</i>
KF-13	Fitur <i>Edit Product</i>
KF-14	Fitur <i>View All Invoices</i>
KF-15	Fitur <i>Detail Invoice</i>
KF-16	Fitur <i>Detail Status</i>
KF-17	Fitur Input Resi
KF-18	Fitur Rekapitulasi Penjualan

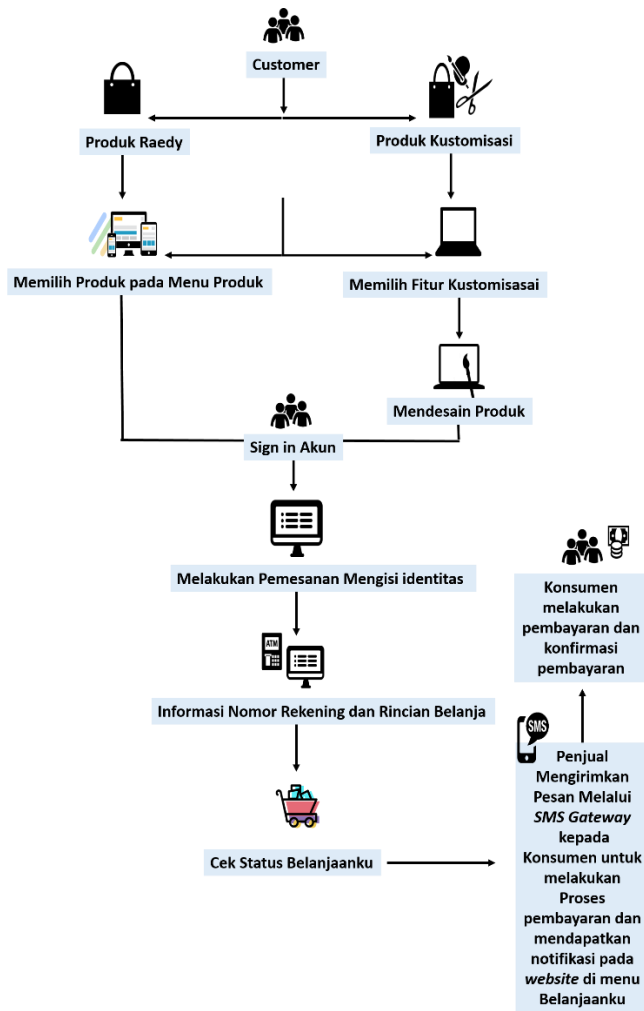
4.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem kedalam Bentuk Alur Proses Bisnis

Pembuatan sistem akan lebih mudah jika kita sudah mengetahui bagaimana perbandingan alur proses bisnis yang lama yaitu dimana masih belum menggunakan sistem dan alur proses bisnis yang baru (sudah menggunakan sistem). Berikut adalah alur proses bisnis dari UMKM Nena Namo yang masih belum menggunakan sistem :



Gambar 4. 1 Alur proses bisnis UMKM Nena Namo saat ini atau belum menggunakan website

Dari proses bisnis UMKM Nena Namo diatas, maka dapat dilakukan analisis kebutuhan sistem untuk membuat alur proses bisnis UMKM Nena Namo yang baru saat menggunakan sistem. Berikut adalah alur proses bisnisnya :



Gambar 4. 2 Alur proses bisnis UMKM Nena Namo jika menggunakan webiste

4.1.4 Deskripsi Pengguna

Setelah melakukan wawancara kepada narasumber, maka peneliti dapat melakukan translasi hasil wawancara kedalam sebuah cerita

pengguna (*Customer Story*) seperti yang sudah dipaparkan pada poin sebelumnya. Cerita pengguna tersebut digunakan untuk menentukan seperti apa sistem tersebut nantinya. Sebelum masuk ketahap selanjutnya yaitu desain, pada sub bab ini akan dijelaskan siapa saja pengguna yang terlibat dalam sistem berbasis *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk *handicraft* pada UMKM Nena Namo. Tujuan penulis mengetahui siapa saja pengguna yang terlibat supaya lebih memahami peran apa saja yang dapat dikerjakan oleh setiap pengguna, sehingga akan memudahkan dalam memetakan setiap aktivitasnya serta agar lebih mudah dalam membuat *usecase diagram*. Pengguna sistem dibagi menjadi dua yaitu *customer* dan admin. Tidak ada target khusus untuk *customer*, karena *website* ini ditujukan kepada semua pembeli yang ingin sekedar mengenal produk, membeli produk dan mencoba membuat desain produk sendiri. Kemudian untuk admin disini adalah pemilik atau karyawan yang bertugas untuk mengelola sistem. Secara garis besar *Customer* dapat melakukan beberapa aktivitas, diantaranya

- a. Pemesanan atau pembelian produk
Customer dapat membeli produk yang disukai dengan cara menambahkan produk tersebut pada *cart*.
- b. Pembuatan desain
Customer dapat membuat desain produk yang akan dipesan sesuai dengan keinginannya. Pembuatan desain ini masuk kedalam fitur fungsional sistem yaitu fitur buat desain. Pada pembuatan desain ini, *customer* sepenuhnya yang membuat, karena pada sistem sudah disediakan *template* dengan berbagai macam pilihan produk yang akan dipesan. Produk yang sudah dipilih dapat didesain dengan memilih komponen gambar yang telah disediakan pada sistem *website e-commerce*. *Customer* nantinya hanya melakukan *drag and drop* komponen pada tabel komponen kedalam *template* produk yang sudah dipilih. Jika, *customer* ingin membeli

produk tersebut maka *customer* dapat langsung melakukan pemesanan.

- c. Mengelola pembayaran
Setelah melakukan pemesanan atau checkout dan membayar pada nomor rekening pemilik UMKM Nena Namo, maka *customer* harus melakukan konfirmasi pembayaran untuk segera diproses oleh penjual.
- d. Memberikan ulasan dan rating
Customer dapat memberikan ulasan dan rating terhadap produk.

Setelah mengetahui aktivitas utama dari *customer*, selanjutnya kita perlu mengetahui aktivitas utama dari admin. Berikut adalah aktivitas utama dari admin yang terbagi menjadi tiga, diantaranya

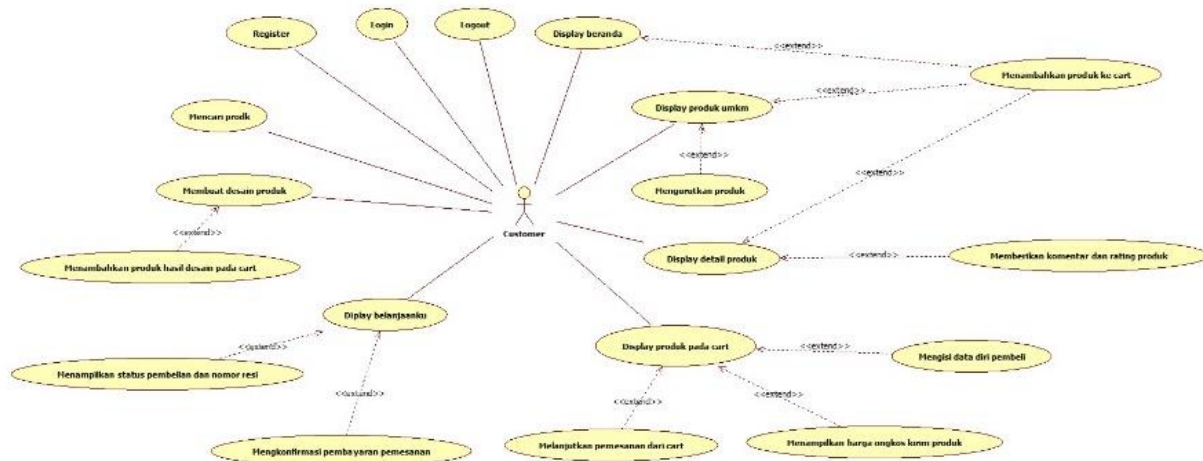
- a. Mengelola invoice yang masuk
Setelah *customer* memesan produk, admin bertugas untuk mengecek *invoice* yang masuk dari *customer*. Melihat detail produk yang dipesan, memberikan nomor resi jika *customer* telah melakukan pembayaran dan merubah status pembayaran dari belum membayar menjadi sudah membayar.
- b. Mengelola katalog produk
Mengelola katalog produk hanya dapat dilakukan oleh admin. Mengelola katalog disini berupa menambahkan produk baru, merubah data produk dan menghapus produk yang sudah habis atau sudah tidak produksi lagi.
- c. Melihat rekapitulasi penjualan bulanan
Rekapitulasi penjualan disini berbentuk dashboard grafik batang dari bulan januari sampai bulan desember.

4.1.5 Use Case Diagram

Use case diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat[13]. Dalam use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satau atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Dengan pengertian yang cepat, diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut uraian singkat dan use case diagram dari aktor pengguna *customer* dan admin.

a. Keseluruhan Desain bagian depan (*Frontend*)

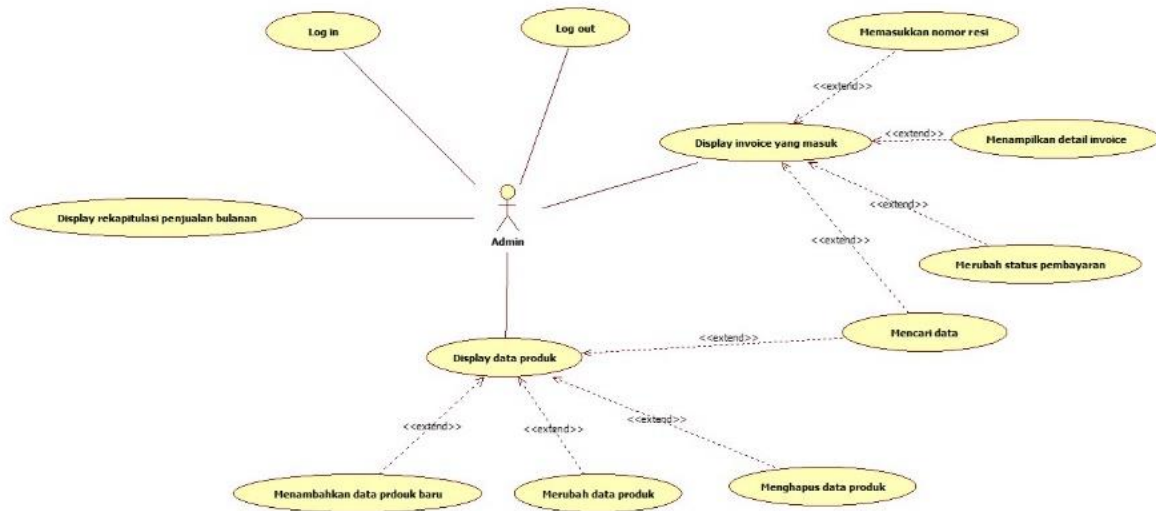
Bagian depan (*Frontend*) merupakan bagian yang ditujukan untuk aktor yakni pengunjung sebagai *customer*. Desain *use case* diagram dibawah ini merupakan aktivitas yang dapat dilakukan *customer*, diantaranya customer dapat melakukan register atau membuat akun, *log in* dan *log out*, melihat produk UMKM Nena Namo, menambahkan produk kedalam *cart*, melihat produk yang disimpan didalam *cart* dan membuat desain produk sendiri.



Gambar 4. 3 Desain use case pada aktor customer

b. Keseluruhan Desain bagian belakang (*Backend*)

Bagian belakang (*Backend*) merupakan bagian yang ditujukan untuk aktor yakni admin sebagai pengelola *website*. Desain *use case* diagram dibawah ini merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh *admin*, diantaranya admin dapat melakukan *log in* dan *log out*, melihat katalog produk dan melihat invoice masuk



Gambar 4. 4 Desain use case aktor admin

4.1.6 Use Case Description

Deskripsi sebuah use case (Use Case Description) berisikan tentang perilaku yang ada pada use case. *Use case* description akan menjelaskan bagaimana skenario sistem berjalan dari masing-masing *use case* yang telah dirancang. Dibawah ini merupakan tabel yang berisi deskripsi dari setiap *use case*.

Tabel 4. 4 Use case description menambahkan produk ke cart

Nama Usecase	UC.02.04 Menambahkan produk ke cart	
Aktor	<i>Customer</i>	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin memasukkan produk ke dalam cart	
Precondition	Customer telah mengakses halaman beranda UC.02.01, halaman produk UC.02.02 dan halaman detail UC.02.03	
Pemicu	Customer ingin menambahkan atau memasukkan produk kedalam cart	
Urutan Kejadian	No	Aktor
		Sistem
	1.	<p><i>Customer</i> menekan tombol add to cart</p> <p>Sistem menambahkan produk yang dimasukkan kedalam cart dan merubah total items pada cart sesuai dengan produk yang dimasukkan ke dalam cart</p>

Langkah Alternatif	-
Kesimpulan	Usecase berhasil jika total item pada cart bertambah
Kondisi Setelah	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> dapat melanjutkan untuk pembelian produk • <i>Customer</i> dapat melihat halaman <i>checkout</i>
Aturan Proses	<i>Customer</i> berada di halaman produk, halaman beranda dan halaman detail
Asumsi	<i>Customer</i> ingin membeli produk

Tabel 4. 5 Use case description membuat desain produk

Nama Usecase	UC.02.15 Membuat desain produk		
Aktor	<i>Customer</i>		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin membuat desain produk sesuai keinginannya masing-masing		
Precondition	<i>Customer</i> telah berada disemua halaman, kecuali halaman checkout dan halaman belanjaanku		
Pemicu	<i>Customer</i> ingin membuat desain produk sesuai yang diinginkan		
Urutan Kejadian	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> menekan menu desain	Sistem menampilkan halaman <i>optionproduct</i> yaitu

			pilhan kanvas yang akan digunakan sebagai dasar membuat desain produk
	2.	<i>Customer</i> memilih dan menekan nama kanvas	Sistem menampilkan halaman <i>createdesign</i>
	3	<i>Customer</i> mengunggah gambar	Sistem menampilkan gambar yang telag diunggah
	4.	<i>Customer</i> memilih komponen gambar dengan cara <i>mendrag and drop ke</i> dalam kanvas atau template	Sistem menampilkan kanvas atau template dengan hasil komponen yang telah diletakkan pada kanvas
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika template atau kanvas telah terisi dengan komponen yang dimasukkan oleh <i>customer</i>		
Kondisi Setelah	<i>Customer</i> dapat menambahkan produk kedalam cart		

Aturan Proses	<i>Customer</i> berada pada halaman <i>createdesign</i> dan telah memilih kanvas yang akan digunakan mendesain produk
Asumsi	<i>Customer</i> ingin mendesain produk sesuai keinginannya dan membeli produk hasil desain

4.2 Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahapan yang dilakukan setelah tahap analisis. Tahap desain digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan yang sudah dijabarkan pada tahap analisis menjadi representasi ke dalam bentuk “*blueprint*” sistem yakni *sequence diagram*, *class diagram* dan desain antarmuka sebelum tahap pembuatan *kode* atau *script* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya.

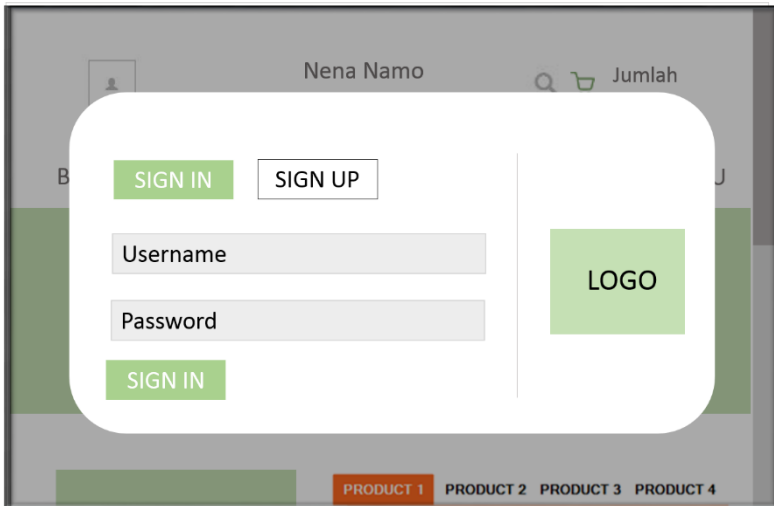
4.2.1 Desain Antarmuka Pengguna

Desain antarmuka atau yang lebih sering dikenal dengan istilah desain *interface*. Desain antarmuka merupakan desain untuk komputer, perangkat komunikasi mobile, sistem perangkat lunak, dan situs web yang berfokus pada pengalaman dan interaksi pengguna. Tujuan dari penggunaan desain antarmuka ini adalah untuk membuat interaksi pengguna sesederhana dan seefisien mungkin. Bagaimana pengguna berinteraksi dengan komputer menggunakan tampilan antarmuka (*interface*) yang ada pada layar komputer atau *mobile*. Desain antarmuka ini sangat penting karena akan sangat berpengaruh pada pengguna dalam menggunakan atau berkomunikasi dengan komputer. Apabila suatu sistem sulit untuk digunakan, maka hal ini akan memaksa pengguna untuk melakukan suatu kesalahan saat menggunakan sistem tersebut. Desain antar muka dari sistem berbasis *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk *handicraft* berbasis SMS

Gateway pada UMKM Nena Namo dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian depan (*Frontend*) dan bagian belakang (*Backend*). Berikut adalah penjelasan dari desain antarmuka sistem yang dibangun:

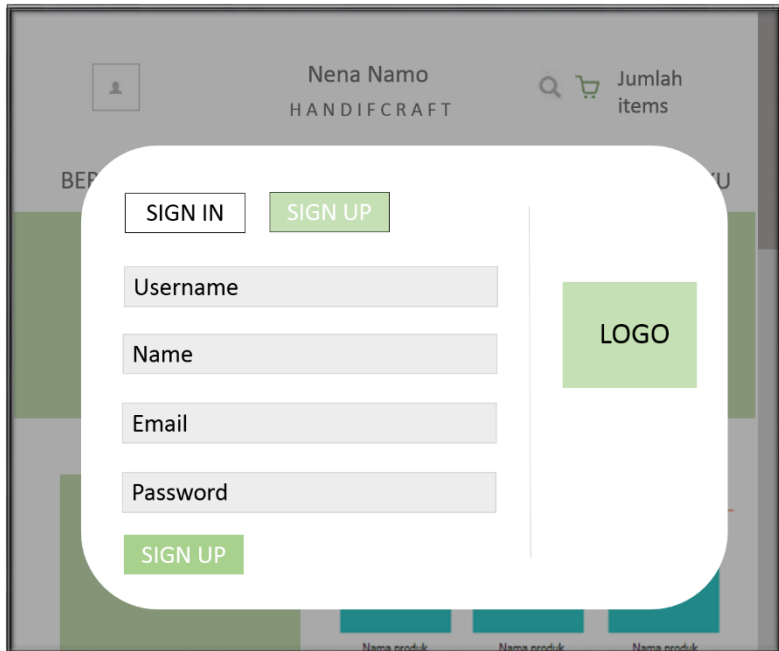
1. Fitur *Sign in* dan *Sign Up*

Fitur *sign in* sengaja dibuat dalam bentuk *pop up*, tujuannya dibuat dalam bentuk *pop up* adalah untuk mengurangi halaman yang dipanggil. Fitur *sign in* ini bisa diakses dengan menekan *icon* akun pada halaman *home*. Terlihat pada gambar dibawah ini, pengguna yang ingin melakukan *sign in* harus mengisi *customername* dan *password* yang telah dibuat pada *sign up*.



Gambar 4. 5 GUI sign in

Fitur *sign up* juga sengaja dibuat dalam bentuk *pop up*, tujuannya dibuat dalam bentuk *pop up* adalah untuk mengurangi halaman yang dipanggil. Fitur *sign up* menjadi satu dengan *pop up sign in*. Terlihat pada gambar dibawah ini, pengguna yang ingin melakukan *sign in* harus mendaftar terlebih dahulu dengan mengisi *customername*, nama lengkap, alamat email, *password*, alamat dan nomor *handphone*.



Gambar 4. 6 GUI Sign up/ Register

2. Halaman Customer

Bagian depan merupakan halaman khusus untuk pengguna *customer*, bagian ini terdiri dari beberapa bagian, diantaranya:

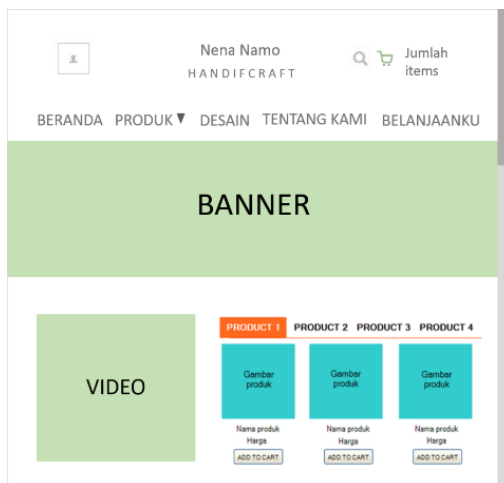
Tabel 4. 6 Daftar halaman customer

<i>Halaman Customer</i>	
No	Nama Halaman
1	Halaman <i>Beranda</i>
2	Halaman <i>Produk</i>
3	Halaman <i>Kustomisasi</i>
4	Halaman <i>Tentang Kami</i>
5	Halaman <i>Checkout</i>
6	Halaman <i>Detail produk</i>

7	Halaman <i>Pilihan Kanvas</i>
8	Halaman <i>Belanjaanku</i>
9	Halaman <i>Konfirmasi pembayaran</i>

a. Halaman Beranda

Halaman home atau yang biasa dikenal dengan istilah halaman utama atau beranda merupakan halaman awal yang akan muncul ketika kita membuka sistem. Pada halaman utama ini terdapat *banner* yang didesain untuk menarik mata *customer* supaya tertarik untuk melihat *website e-commerce* ini. Kemudian pada halaman utama juga terdapat beberapa produk yang ditampilkan. Tidak hanya itu saja, pada halaman utama juga memberikan informasi kepada pengunjung mengenai produk baru dari UMKM Nena Namo.

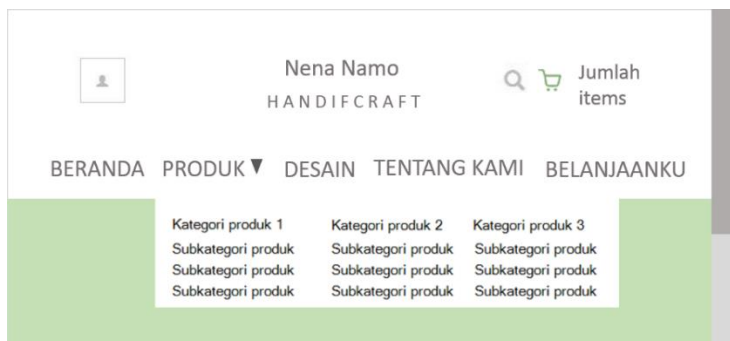




Gambar 4. 7 GUI Halaman beranda

b. Halaman *Produk*

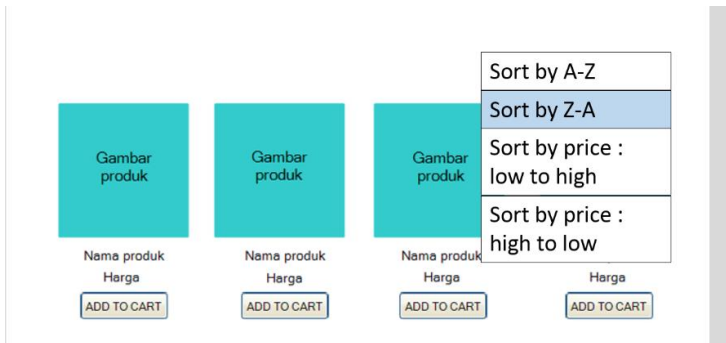
Halaman produk adalah halaman untuk menampilkan semua produk dari UMKM Nena Namo sesuai dengan pilihan yang dipilih. Produk UMKM Nena Namo terbagi menjadi tiga kategori dan didalam satu kategori memiliki minimal 3 subkaetgori. Sebelum masuk ke halaman produk, pembeli harus memilih produk mana yang akan dilihat dengan menekan *button dropdown* pada menu *product* seperti dibawah ini :



Gambar 4. 8 GUI Menu dropdown produk

Setelah memilih salah satu produk, pembeli akan diarahkan ke halaman produk yang dituju. Terlihat seperti gambar dibawah ini. Halaman produk akan memberikan informasi gambar produk,

nama produk, dan harga produk. Bagi pengunjung yang ingin membeli produk dapat menekan *button Add to cart*, untuk menambahkan pada *cart* dan dilanjutkan ketahap pembelian.



Gambar 4. 9 GUI Halaman produk

c. Halaman *Buat Desain*

Halaman ini merupakan halaman khusus yang disediakan untuk pengunjung yang ingin membuat desain produk sendiri.



Gambar 4. 10 GUI Halman optionproduk atau pilihan kanvas

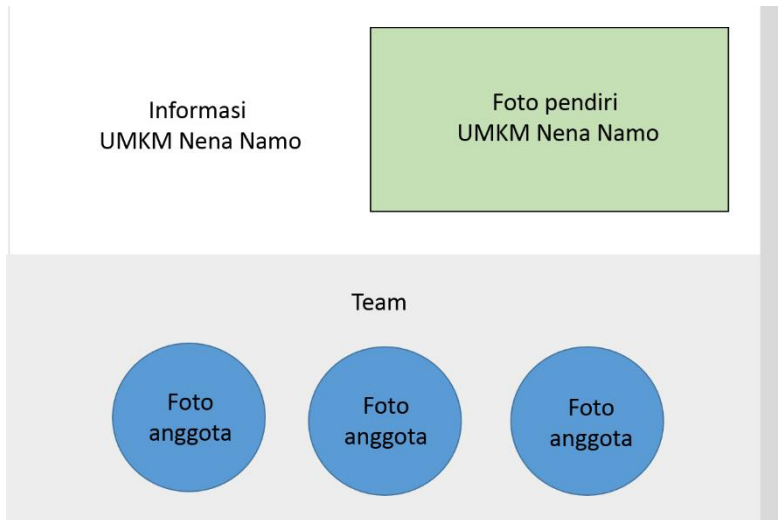
Terlihat pada gambar di bawah ini, terdapat *panel table* yaitu *product category* dan *componen*. Pada *panel product category* tersedia menu *option dropdown* untuk memilih produk yang ingin di desain. Pada *panel komponen* terdapat kolom *text* untuk menginputkan *text* dan terdapat beberapa komponen berbentuk gambar. Gambar tersebut nantinya yang akan menjadi alat untuk mendesain produk. Komponen gambar tersebut di *drag and drop* pada *template* atau kanvas. Saat memilih produk harga otomatis akan langsung tertera juga sesuai dengan pilihan produk. Jika, pengunjung ingin membeli maka dapat dilanjutkan dengan menekan *button add to cart*.



Gambar 4. 11 GUI Halaman desain produk

d. Halaman *Tentang Kami*

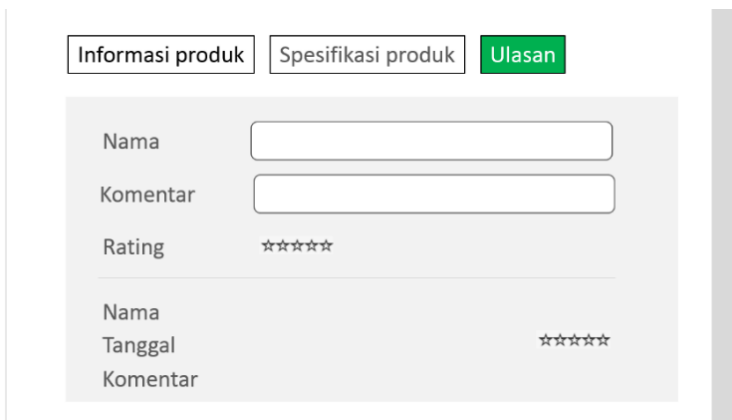
Halaman *about us* merupakan halaman yang berisikan informasi profil UMKM Nena Namo, pada halaman ini juga terdapat informasi siapa saja tim yang bekerja dibalik pembuatan produk UMKM Nena Namo.



Gambar 4. 12 GUI Halaman tentang kami

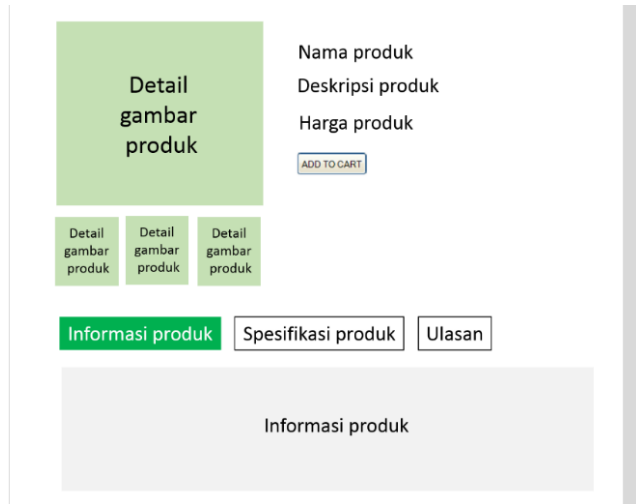
e. Halaman Detail produk

Pada halaman detail ini customer dapat memberikan ulasan mengenai produk berupa komentar dan rating.



Gambar 4. 13 GUI ulasan produk

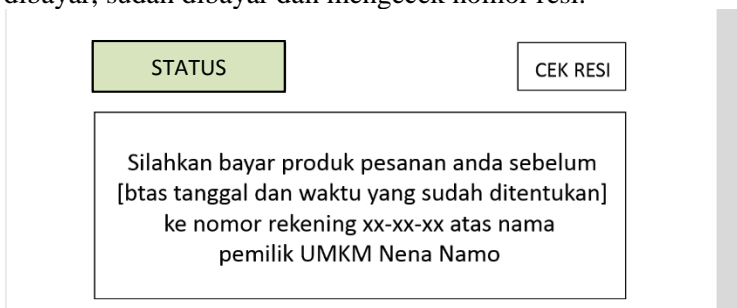
Halaman detail produk merupakan halaman untuk memberikan detail informasi produk berupa deskripsi produk, spesifikasi produk, detail gambar produk yang dapat diperbesar dan melihat bagian dalam produk.



Gambar 4. 14 GUI Halaman detail produk

f. Halaman *Belanjaanku*

Halaman belanjaanku disini merupakan halaman yang berisi status dari pemesanan, apakah produk yang dipesan belum dibayar, sudah dibayar dan mengecek nomor resi.



Gambar 4. 15 GUI Halaman Belanjaanku

g. Halaman *Checkout*

Halaman *checkout* merupakan halaman keranjang belanja, pada halaman ini akan *merecord* gambar produk, nama produk, harga dan jumlah produk. Halaman ini juga dapat digunakan, jika pengunjung ingin menyimpan produk yang diinginkan tanpa membeli, namun halaman ini sekaligus juga digunakan untuk pengunjung yang membeli produk. Produk yang sudah di tambahkan kedalam *cart*, maka akan masuk ke halaman ini.

No.	Gambar produk	Nama produk	Jumlah produk	Harga produk	Berat produk	Hapus
Total						

Data diri pembeli

Nama

Nomor telepon

Alamat

Provinsi

Kota

Simpan

Biaya kirim produk

Gambar 4. 16 GUI Halaman checkout

Setelah produk yang ingin dipesan masuk kedalam *cart*, jika customer ingin melanjutkan pembelian, customer dapat menekan button Lanjutkan Pesanan. Maka customer akan masuk ke halaman baru, dimana customer akan mendapatkan nomor order dan detail total belanja.

Nomor order

Data diri pembeli

Nama

Nomor telepon

Alamat

Provinsi

Kota

Simpan

Total belanja dan harga biaya kirim barang

Cara membayar dan informasi nomor rekening

Checkout Lanjutkan Belanja

Gambar 4. 17 GUI Halaman ordernew

h. Halaman *Konfirmasi Pembayaran*

Halaman konfirmasi pembayaran disini merupakan halaman yang digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran pesanan. Pada halaman ini berisi form yang wajib diisi diantaranya, nomor rekening, atas nama rekening dan nominal transfer. Berikut GUI untuk form konfirmasi pembayaran.

Nomor rekening

Atas nama rekening

Nominal transfer

Gambar 4. 18 GUI Halaman Konfirmasi Pembayaran

3. Desain *Halaman admin*

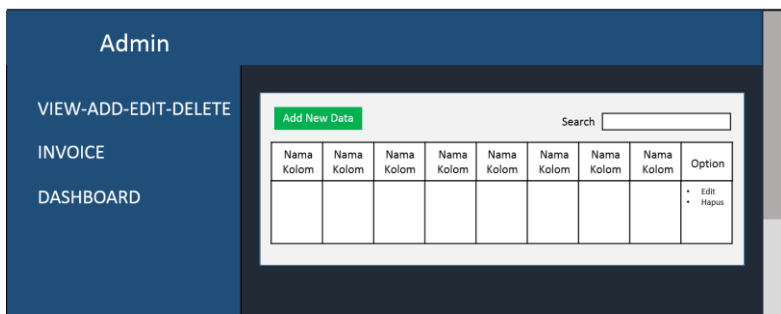
Desain *backend* ini dibuat untuk digunakan atau hanya boleh diakses oleh admin. Desain bagian *backend* ini terdiri dari beberapa bagian. Adapun bagian yang ada pada *backend* ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 7 Daftar halaman admin

<i>Halaman admin</i>	
No	Nama Halaman
1	Halaman <i>View All Data</i>
2	Halaman <i>Add New Data</i>
3	Halaman <i>View All Invoices</i>
4	Halaman <i>Detail Invoice</i>
5	Halaman <i>Detail Status</i>
6	Halaman <i>Input Resi</i>
7	Halaman <i>Rekapitulasi Penjualan</i>

a. Halaman *View All Data*

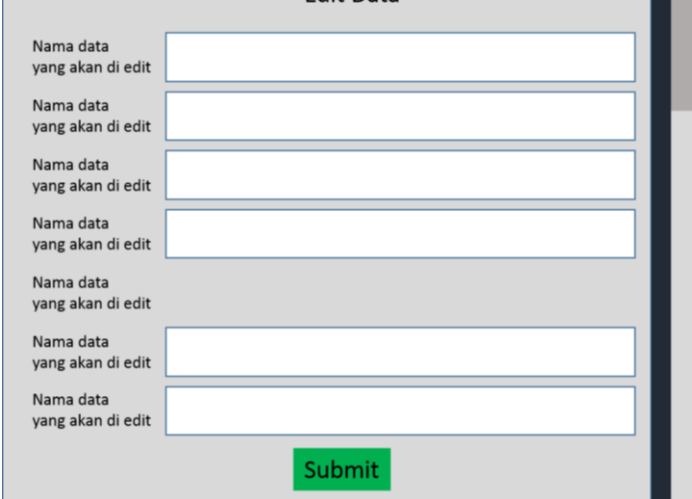
Halaman *view all product* merupakan halaman *catalog* untuk menampilkan seluruh produk dari UMKM Nena Namo. Pada halaman ini juga terdapat *button add product* dan *delete*.



Gambar 4. 19 Halaman view all data

b. Halaman *Add New Data*

Halaman ini digunakan untuk menambahkan data produk baru dari UMK Nena Namo.



The image shows a web form for adding new data. It consists of seven input fields, each preceded by the text "Nama data yang akan di edit". The input fields are arranged vertically. At the bottom of the form is a green "Submit" button.

Gambar 4. 20 Halaman edit data

c. Halaman *Edit Data*

Halaman edit data digunakan untuk merubah data produk yang ingin dirubah dari data yang disimpan sebelumnya

Gambar 4. 21 Halaman edit data

d. *Halaman View All Invoices*

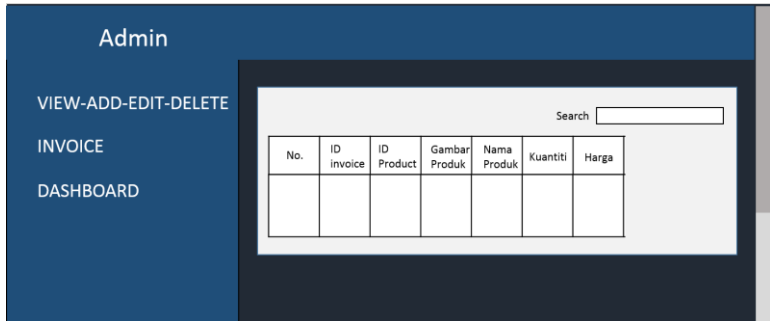
Halaman digunakan admin untuk melihat faktur pembelian dari *customer*. Pada halaman ini admin dapat merubah status pembeli dari belum membayar menjadi telah membayar. Jika ingin melihat detail produk yang dibeli oleh customer, admin dapat menekan *button* detail.

No.	ID	Date	Due Date	Status	Name	Resi	ID user	Option
								<ul style="list-style-type: none"> • Edit • Hapus • Detail Invoice • Status

Gambar 4. 22 GUI View All Invoices

e. Halaman *Detail Invoice*

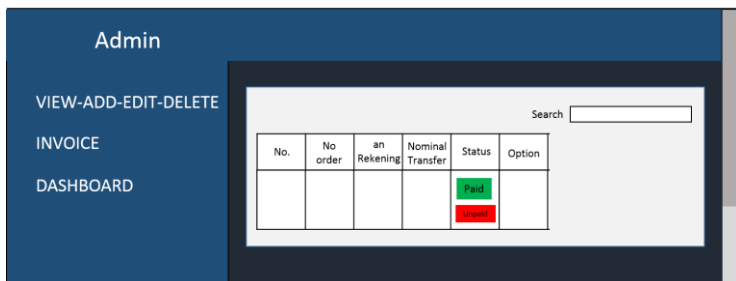
Halaman *detail order* digunakan admin untuk melihat detail produk yang dibeli oleh *customer*.



Gambar 4. 23 GUI Detail invoice

f. Halaman *Detail Status*

Halaman ini digunakan oleh admin untuk merubah status pembelian dari belum membayar menjadi sudah membayar.



Gambar 4. 24 GUI Detail status

g. Halaman *Input Resi*

Halaman ini digunakan oleh admin untuk menginputkan atau memberikan nomor resi kepada customer yang telah melakukan pembayaran.

Admin

VIEW-ADD-EDIT-DELETE

INVOICE

DASHBOARD

Edit untuk menambahkan nomor resi

No.

ID

Date

Due Date

Status

Resi

Id user

Submit

Gambar 4. 25 GUI Inpu resi

h. Halaman *Rekapitulasi Penjualan*

Halaman *Rekapitulasi Penjualan* adalah halaman admin untuk melihat hasil rekapitulasi penjualan bulanan UMKM Nena Namo dalam bentuk grafik.

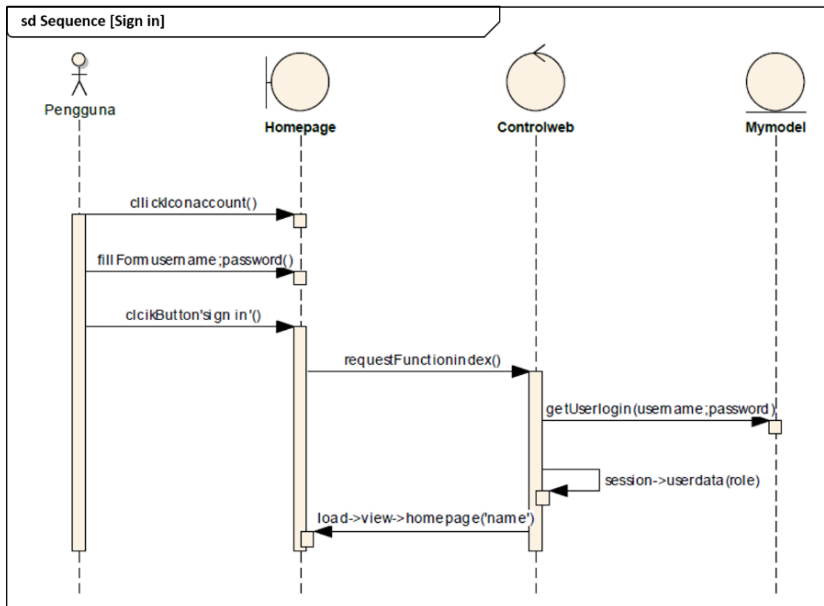


Gambar 4. 26 GUI Dashboard

4.2.4 Desain Sequence Diagram

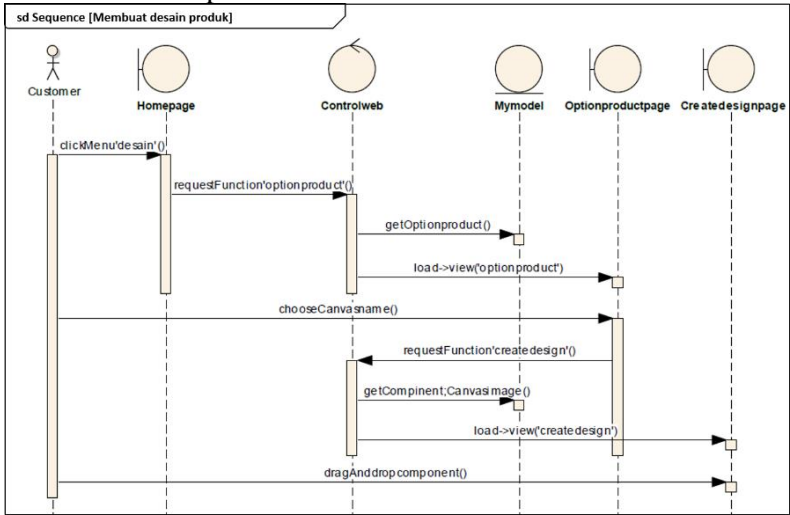
Desain sequence diagram dibuat berdasarkan dari desain *use case* dan deskripsi dari masing-masing *use case* yang ada pada aplikasi. Berikut ini adalah salah satu contoh *sequence diagram* yang ada pada *website e-commerce*

a. Sign in



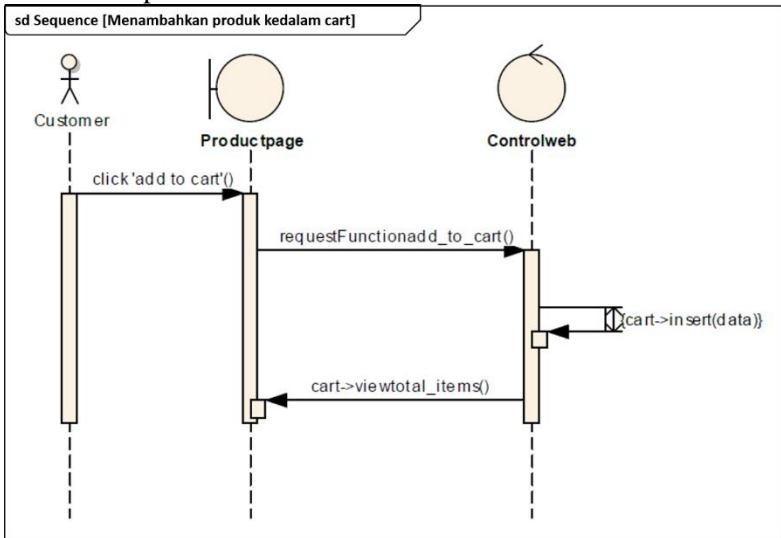
Gambar 4. 27 Sampel sequence sign in

b. Membuat desain produk



Gambar 4. 28 Sampel sequence membuat desain produk

c. Menambah produk kedalam cart



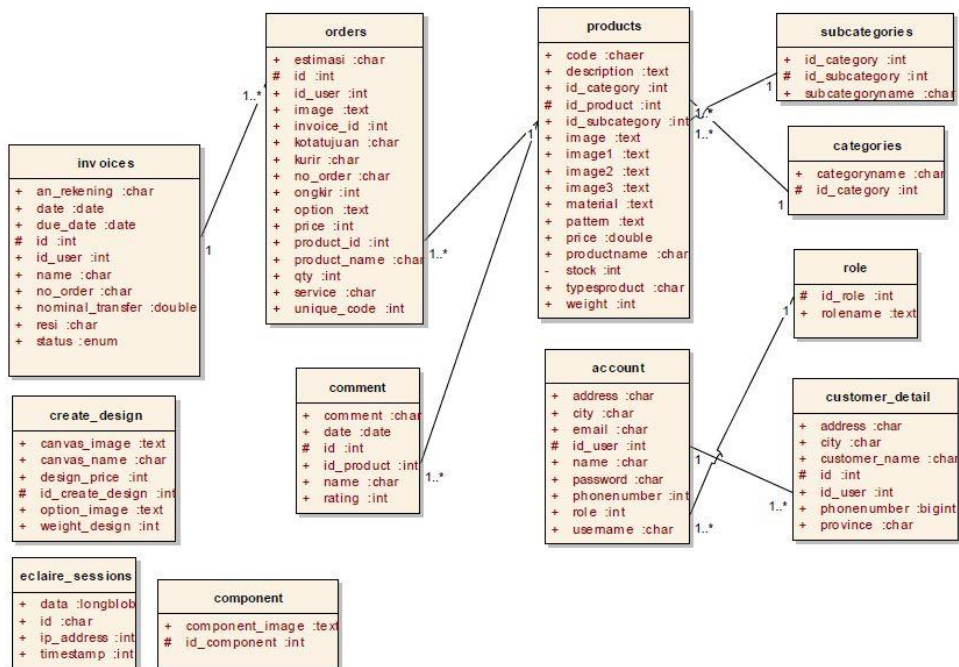
Gambar 4. 29 Sampel sequence Menambah produk kedalam cart

4.2.5 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas–kelas di dalam sistem dan hubungan relasi yang memberikan gambaran sistem secara statis. Berikut adalah daftar tabel yang akan dibuat untuk *class diagram* :

Tabel 4. 8 Daftar tabel data UMKM Nena Namo

Nomor	Nama tabel
1	Products
2	Sucategories
3	Categories
4	Component
5	Account
6	Role
7	Customer detail
8	Create Design
9	Comment
10	Eclaire_sessions
11	Invoices
12	Orders



Gambar 4. 30 Class Diagram sistem e-commerce UMKM Nena Namo

4.3 Perancangan Pengujian

Sebelum sebuah produk dirilis, maka sebaiknya dilakukan pengujian terhadap sistem sebagai bagian dari penjaminan kualitas. Oleh sebab itu perlu dilakukan perancangan pengujian agar pengujian dapat terlaksana dengan baik dan sistematis. Berikut ini adalah beberapa contoh bentuk rencana pengujian untuk kebutuhan fungsional aplikasi pada tahap increment 1 pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 9 Skenario pengujian website e-commerce UMKM Nena Namu

Kode	Daftar Kebutuhan Fungsional	Skenario
<i>Fitur Customer</i>		
KF-01	Fitur Beranda	Skenario Normal
KF-02	Fitur Produk	Skenario Normal
KF-03	Fitur Buat Desain	Skenario Normal
KF-04	Fitur Tentang Kami	Skenario Normal
KF-05	Fitur <i>Checkout</i>	Skenario Normal
KF-06	Fitur Detail	Skenario Normal
KF-07	Fitur Belanjaanku	Skenario Normal
KF-08	Fitur Konfirmasi Pembayaran	Skenario Normal
<i>Fitur Customer dan Admin</i>		
KF-09	Fitur <i>Sign in</i>	Skenario Normal
KF-10	Fitur <i>Register</i>	Skenario Normal
<i>Fitur Admin</i>		

Kode	Daftar Kebutuhan Fungsional	Skenario
KF-11	Fitur <i>View All Data Product</i>	Skenario Normal
KF-12	Fitur <i>Add New Product</i>	Skenario Normal
KF-13	Fitur <i>Edit Product</i>	Skenario Normal
KF-14	Fitur <i>View All Invoices</i>	Skenario Normal
KF-15	Fitur <i>Detail Invoice</i>	Skenario Normal
KF-16	Fitur <i>Detail Status</i>	Skenario Normal
KF-17	Fitur Input Resi	Skenario Normal
KF-18	Fitur Rekapitulasi Penjualan	Skenario Normal

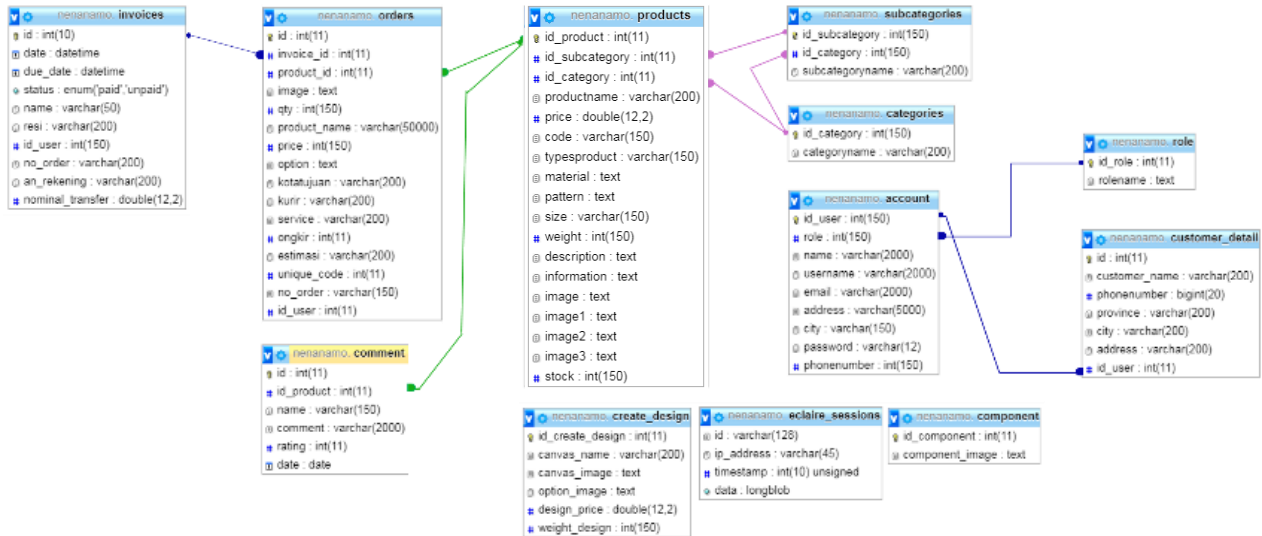
BAB V IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan hasil dari proses penentuan studi kasus dan perancangan perangkat penggalian data yang didapatkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen.

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai uraian proses coding serta proses pengujian beserta hasilnya.

5.1 Pembuatan database

Database dibuat berdasarkan desain model data fisik. Desain data model fisik yang sudah dibuat akan langsung degenerate kedalam bentuk database spesifik. Pada pembuatan aplikasi koperasi karyawan ini, peneliti menggunakan database yang dibuat dalam bentuk database MySQL.



Gambar 5.1 Database Sistem E-commerce UMKM Nena Namu

5.2 Pembuatan Script atau Coding

Proses *coding* dilakukan setelah database dan user interface selesai dibuat. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP (Hypertext Preprocessor). Pembuatan *source code* atau *script* dilakukan pada tiga komponen utama yakni Model, View dan Controller ketiga komponen tersebut dikenal dengan sebutan MVC. Berikut adalah contoh script dari model, view dan controller halaman untuk menampilkan produk.

a. Source code controller

Source code controller function product untuk penghubung antara model dalam mengambil semua data produk yang akan ditampilkan pada view atau halaman produk.

```
public function product($id=0,$idsub=0)
{
    if($idsub==0){
        $cat = $this->mymodel->getSubproduct($id);
    }else
        $cat = $this->mymodel->getProduct($idsub);
    $data = $this->mymodel->getMenucat();
    foreach($data as $row){
        $subcategories[$row['id_category']] = $this->mymodel->getMenusub($row['id_category']);
    }
    $this->load->view('product',array('categories' => $data, 'products' => $cat, 'subcategories' => $subcategories));
}
```

Gambar 5. 2 Source code controller halaman produk

b. Source code view

Source code dibawah ini untuk menampilkan semua produk dari UMKM Nena Namo, adapun informasi yang tertera pada halaman untuk menampilkan produk, diantaranya : gambar produk, nama produk dan harga produk.

```

<div class="w3ls_dresses_grid_right_grid3">
  <div class="col-md-3 agileinfo_new_products_grid agileinfo_new_products_grid_dresses">
    <div class="agile_ecommerce_tab_left dresses_grid">
      <div class="thumbnail">
        </img>
        <h5><a href="<?php echo base_url("<?php echo $product['productname'];?>")>?>"><?php echo $product['productname'];?></a></h5>
        <div class="simpleCart_shelfItem">
          <!--<label for="ini-berubah" class="col-lg-2 control-label">Rp</label-->
          <p><div class="item_price"><?php echo "IDR ".number_format($product['price']);?></div></p>
          <p><a class="item_add" href="<?php echo base_url("<?php echo $product['productname'];?>")>?>">Add to cart</a></p>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
<!--<div class="clearfix"> </div-->
<?php
}
?>
</div>

```

Gambar 5. 3 Source code view halaman untuk menampilkan produk

c. Source code model

Pengambilan data produk dibagi menjadi dua, yaitu berdasarkan kategori dan subkategori. Pembagian pengambilan tersebut supaya produk dapat ditampilkan berdasarkan kategorinya. Berikut adalah *source code* pengambilan data produk berdasarkan subkategori. Pengambilan data diambil berdasarkan id subkategori pada tabel produk.

```

public function getProduct($subcategories)
{
    $query="SELECT * FROM products WHERE id_subcategory='".$subcategories.'" ";
    $stambahan="";
    if($this->input->get("ord"))
    {
        $ord=$this->input->get("ord");
        switch($ord)
        {
            case "asc": $stambahan=" ORDER BY productname ";
                        break;
            case "desc": $stambahan=" ORDER BY productname DESC";
                        break;
            case "pricesasc": $stambahan=" ORDER BY price ";
                        break;
            case "pricedesc": $stambahan=" ORDER BY price DESC";
                        break;
        }
    }
    $data = $this->db->query($query.$stambahan);
    return $data->result_array();
}

```

Gambar 5. 4 Source code model untuk mengambil data produk berdasarkan subkategori

Berikut adalah *source code* pengambilan data produk berdasarkan kategori. Pengambilan data diambil berdasarkan id kategori pada tabel produk.


```

public function getSubproduct($categories)
{
    $query="SELECT * FROM products WHERE id_category='".$categories.'" ";
    $tambahan="";
    if($this->input->get("ord"))
    {
        $ord=$this->input->get("ord");
        switch($ord)
        {
            case "asc": $tambahan=" ORDER BY productname ";
                break;
            case "desc": $tambahan=" ORDER BY productname DESC";
                break;
            case "priceasc": $tambahan=" ORDER BY price ";
                break;
            case "pricedesc": $tambahan=" ORDER BY price DESC";
                break;
        }
    }
    $data = $this->db->query($query.$tambahan);
    return $data->result_array();
}

```

Gambar 5. 5 Source code model untuk mengambil data produk berdasarkan kategori

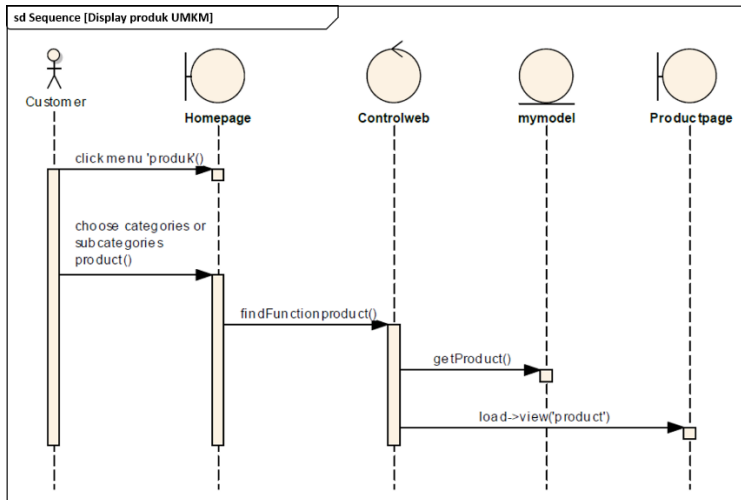
Supaya memudahkan dalam pembuatan *source code* untuk *website e-commerce* UMKM Nena Namo, diperlukan data *sequence diagram* yang telah dibuat sebelumnya. Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam pembuatan View, Controller dan Model. Berikut adalah nama model, view dan controller yang digunakan untuk menampilkan produk pada halaman produk.

Tabel 5. 1 Nama file pada MVC

MVC	Nama file
View	Product
Controller	Controlweb
Model	Mymodel

Berikut adalah contoh *sequence diagram* untuk menampilkan produk pada halaman produk. *Customer* menekan menu produk dan memilih kategori pada beranda. Kemudian halaman beranda mencari *function product*, fungsi untuk menampilkan halaman produk dan mendapatkan data produk pada model.

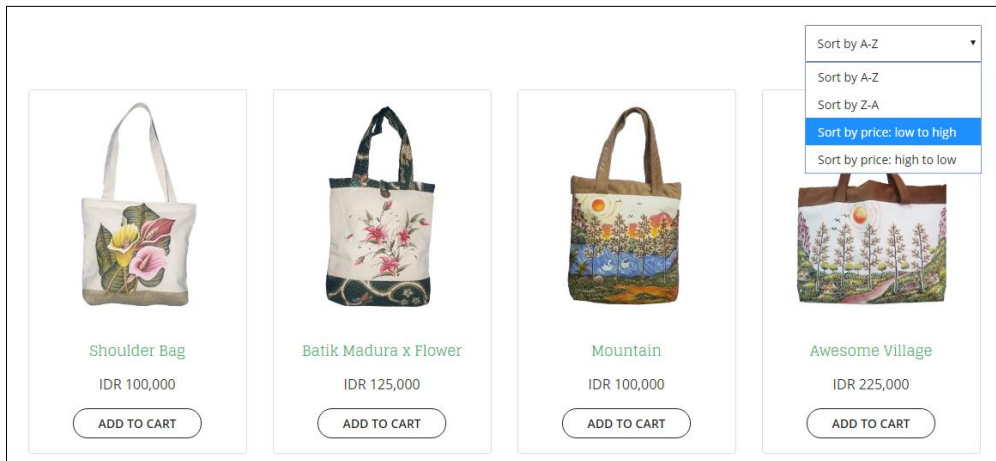
Setelah model mengambil data dari database, maka controller akan menampilkan data produk yang telah didapatkan tersebut.



Gambar 5. 6 Contoh Sequence Diagram Display Proudk UMKM Nena Namo

5.3 Sampel Implementasi Sistem

Setelah melakukan tahap desain dan pembuatan sistem dengan cara membuat source code untuk *model*, *view* dan *controller*, maka penulis dapat menghasilkan *website e-commerce* kustomisasi pemesanan produk *handicraft* UMKM Nena Namu. Berikut adalah sampel halaman untuk menampilkan produk dari website e-commerce UMKM Nena Namu



Gambar 5.7 Contoh hasil implementasi sistem berbasis website khususnya halaman produk

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab akan dijelaskan hasil dan pembahasan dari pembuatan sistem *e-commerce* UMKM Nena Namo.

6.1 Sistem *e-commerce* UMKM Nena Namo

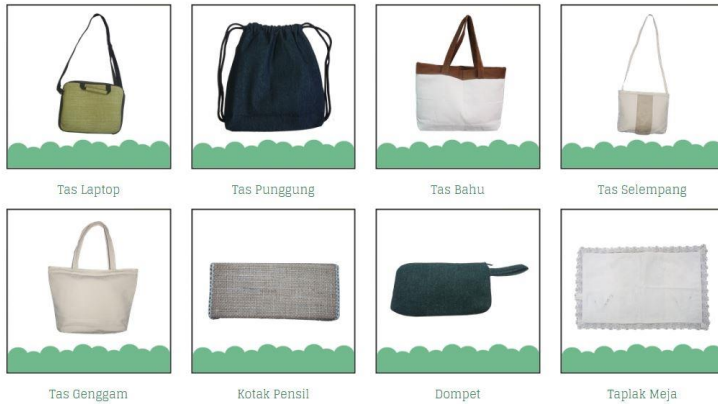
Hasil dari rancang bangun sistem *e-commerce* UMKM Nena Namo sesuai permintaan dari pemilik UMKM Nena Namo. Berikut ini merupakan beberapa contoh sistem *e-commerce* UMKM Nena Namo yang telah jadi.



Gambar 6. 1 Halaman produk UMKM Nena Namo

6.2 Sistem *e-commerce* UMKM Nena Namo Fitur Kustomisasi

Halaman kustomisasi adalah salah satu fitur unggulan yang dimiliki oleh *website e-commerce* UMKM Nena Namo. Unggulan dalam artian karena fitur ini merupakan kelebihan yang dimiliki oleh *website e-commerce* UMKM Nena Namo dibandingkan dengan *website* lainnya. Pada fitur kustomisasi *customer* dapat membuat desain dengan keinginan masing-masing. Pertama *customer* harus memilih kanvasnya terlebih dahulu. Kanvas adalah *template* atau dasar yang akan digunakan oleh *customer* dalam membuat desain.



Gambar 6. 2 Halaman memilih kanvas atau template

Setelah itu customer dapat memulai mendesain produknya dengan cara menarik komponen dalam bentuk gambar atau mengetikkan tulisan dan melepaskan komponen pada kanvas. Tidak hanya itu saja komponen dalam bentuk tulisan juga dapat dirubah warna, jenis, dan ukuran.



Gambar 6. 3 Halaman untuk membuat desain produk

6.3 Validasi Sistem

Validasi aplikasi digunakan untuk memastikan bahwa aplikasi sesuai dengan perancangan yang sudah dibuat. Validasi ini dilakukan dengan menguji hasil perangkat lunak yang sudah dibuat dengan skenario yang sudah disusun. Adapun hasil dari

pengujian terdapat pada dokumen pengujian yaitu lampiran D.

6.4 Verifikasi Sistem

Verifikasi digunakan untuk memastikan bahwa hasil perancangan sesuai dengan kebutuhan dari *client*. Proses verifikasi dilakukan pada setiap tahapan yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak. Verifikasi dilakukan dengan cara membuat *acceptance checklist* yang berisikan fitur-fitur yang sudah direview dan disetujui oleh *client*. Adapun *acceptance checklist* terdapat pada bagian lampiran D.

6.5 Pengujian dan hasil *website e-commerce* UMKM Nena Namu

Pengujian dilakukan setelah pengkodean/implementasi selesai. Pengujian dilakukan berdasarkan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Pengujian kebutuhan fungsional dilakukan dengan menggunakan *test usecase*. Pengujian dengan menggunakan metode ini dilakukan dengan cara menguji skenario utama dan skenario alternative pada masing-masing use case. Berikut ini merupakan hasil dari pengujian untuk masing-masing Usecase Test :

Tabel 6.1 Test UC Display produk UMKM

No.	UCT.02.02 Display produk UMKM	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Customer menekan menu dropdown produk.	Sistem menampilkan menu dropdown produk	Sistem berhasil menampilkan menu dropdown produk yang berisi kategori dan subkategori produk	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
2	Customer menekan kategori dan subkategori produk pada menu dropdown.	Sistem menampilkan halaman produk	Sistem berhasil menampilkan halaman produk sesuai dengan subkategori atau kategori yang telah	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

dipilih pada menu dropdown

Hasil *website e-commerce* untuk display produk UMKM





Menu dropdown produk terdiri dari subkategori dan kategori produk, menu ini digunakan untuk *customer* yang ingin melihat produk berdasarkan kategori dan subkaetgori. Pada pengujian ini meconba untuk memilih dan menekan subkategori produk yaitu tas bahu.



Gambar 6. 4 Menu produk

Maka sistem akan menampilkan halaman produk tas bahu yang telah dipilih sebelumnya. Pada halaman produk terdapat gambar produk, nama produk, harga produk dan tombol 'Masukkan keranjang'.

Sortir dari A-Z ▾

 <p>Batik Madura x Flower IDR 125,000 MASUKKAN KERANJANG</p>	 <p>Mountain IDR 100,000 MASUKKAN KERANJANG</p>	 <p>Awesome Village IDR 225,000 MASUKKAN KERANJANG</p>	 <p>Tulip Jeans IDR 175,000 MASUKKAN KERANJANG</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 6. 5 Halaman produk

Tabel 6. 2 Test UC Display detail produk UMKM

No.	UCT.02.03 Display detail produk UMKM	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<i>Customer</i> menekan nama produk pada halaman beranda atau halaman produk	Sistem menampilkan halaman detail yang berisi deskripsi, informasi, spesifikasi produk, ulasan dan detail gambar produk	Sistem berhasil menampilkan halaman detail yang berisi deskripsi, informasi, spesifikasi produk, ulasan dan detail gambar produk	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
Hasil <i>website e-commerce</i> untuk display detail produk UMKM				
Pada UCT 02.02 untuk melihat detail dari suatu produk, klik nama produk yang ada pada halaman produk. Maka sistem menampilkan halaman detail seperti dibawah ini. Halaman detail produk berisi deskripsi, detail gambar produk yang dapat diperbesar, harga dan tombol 'Masukkan Keranjang'.				



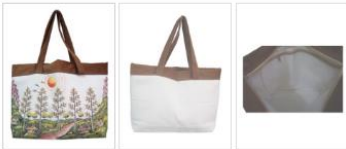
Awesome Village

Deskripsi

Bahan luar tas menggunakan kain kanvas yang dipadupadankan dengan kain bludru pada bagian atas dan tali. Pada lukisan dilengkapi dengan sentuhan sulam pita, yang membuat lukisan menjadi timbul. Bagian dalam menggunakan kain blaco dan dilengkapi dengan kantong untuk meletakkan barang berukuran kecil. Semua jahitan menggunakan benang nilon, sehingga tas menjadi lebih kuat dan tahan lama.

IDR 225.000

MASUKKAN KERANJANG



Gambar 6. 6 Halaman detail produk

Sistem menampilkan halaman detail produk yang berisi informasi produk

INFORMASI PRODUK

SPESIFIKASI PRODUK

ULASAN

Awesome Village

Bagian luar tas SB4 menggunakan kain kanvas yang tebal dan berkualitas, sehingga tidak mudah robek dan tahan lama. Kain kanvas juga mudah cara perawatannya, cukup usap noda yang kotor menggunakan kain basah. Pada sisi atas dihiasi dengan kain beludru lembut berwarna coklat, supaya lebih terlihat manis. Bagian dalam tas dilapisi dengan kain blaco dan dilengkapi dengan kantong untuk meletakkan barang berukuran kecil. Kain blaco terbuat dari bahan dasar katun/kapas, memiliki tekstur yang fleksibel namun tetap kuat, ramah lingkungan, mudah dicuci dan diseterika. Kain ini juga cukup sejuk dan nyaman, sehingga bagian dalam tas tidak mudah lembab. Tas SB4 dijahit dengan benang nilon, karena nilon dapat dicampur dengan serat alami lainnya. Benang nilon juga lebih kuat daripada benang lainnya, sehingga jahitan lebih tahan lama. Daun mulut tas bagian atas dilengkapi dengan resleting, sehingga barang yang berada didalam tas tidak dapat jatuh atau berhamburan keluar. Cat lukis yang digunakan dari bahan yang berkualitas, yaitu cat lukis textile timbul. Hasil lukisan lentur atau tidak kaku, tidak luntur jika dicuci, dan hasil lukisan timbul seperti nyata.

Gambar 6. 7 Tab informasi produk

Sistem menampilkan halaman detail produk yang berisi spesifikasi produk mulai dari kode, tipe produk, motif, bahan, ukuran dan berat produk.

INFORMASI PRODUK **SPEKIFIKASI PRODUK** ULASAN

Awesome Village

Spesifikasi	Deskripsi Produk
Kode	SB4
Tipe Produk	Shoulder Bag
Motif	Lukisan pemandangan pedesaan
Bahan	Kain Kanvas dan Kain beludru lembut (Luar), Kain Blaco (Dalam), Resleting, dan Benang Nilon
Ukuran	45 (P) x 8 (L) x 35 (T) cm
Berat(kg)	1

Gambar 6. 8 Tab spesifikasi produk

Sistem menampilkan halaman detail produk yang berisi ulasan. Ulasan disini berbentuk komentar dan rating.

INFORMASI PRODUK SPESIFIKASI PRODUK **ULASAN**

Tambahkan Ulasan

Nama :

Komentar :

Rating : ☆☆☆☆☆

malikai ☆☆☆☆☆ 4
2018-02-02
overall bagus

Gambar 6. 9 Tab ulasan

Tabel 6. 3 Test UC Menambahkan produk kedalam cart

No.	UCT.02.04 Menambahkan produk kedalam keranjang	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Customer menekan tombol masukkan keranjang pada halaman beranda/halaman produk/halaman detail	Sistem menambah total items pada keranjang dan mengurangi stock produk	Sistem berhasil menambah total items atau produk pada cart dan mengurangi stock produk	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
Hasil <i>website e-commerce</i> untuk menambahkan produk kedalam cart				
Tekan tombol masukkan keranjang pada halaman beranda/halaman produk/halaman detail. Pada pengujian ini penambahan produk kedalam keranjang dilakukan pada halaman beranda.				

			
Bluejeans Backpack	Goni Bird	Tenun Flower x Tissue Box	Leaf and Flower x Renda
IDR 100.000	IDR 100.000	IDR 35.000	IDR 80.000
<input type="button" value="MASUKKAN KERANJANG"/>	<input type="button" value="MASUKKAN KERANJANG"/>	<input type="button" value="MASUKKAN KERANJANG"/>	<input type="button" value="MASUKKAN KERANJANG"/>

Gambar 6. 10 Tombol masukkan keranjang

Sistem menambah total items pada keranjangku

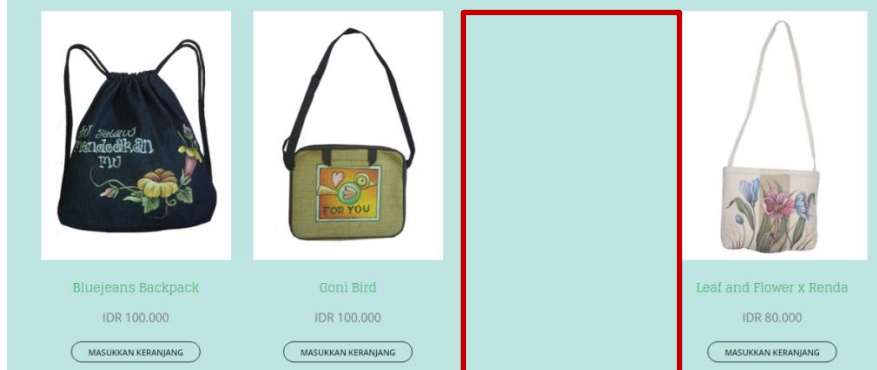
Nena Namu
H A N D I C R A F T



Keranjangku: 1 items

Gambar 6. 11 Total produk pada keranjang atau cart

Sistem mengurangi stock, dikarenakan stock untuk produk *ready* hanya tersedia satu, maka produk akan hilang dari halaman *website e-commerce*. Berikut adalah produk yang sebelumnya dimasukkan kedalam keranjang, sehingga produk tersebut akan hilang dikarenakan stock yang mulanya 1 menjadi 0.



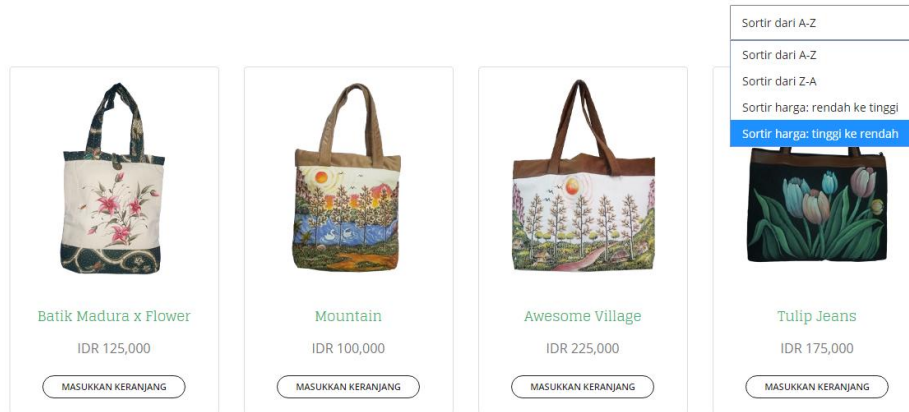
Gambar 6. 12 Stock berkurang

Tabel 6. 4 Test UC Mengurutkan produk

No.	UCT.02.05 Mengurutkan produk	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Customer menekan menu dropdown produk.	Sistem menampilkan menu dropdown produk	Sistem berhasil menampilkan menu dropdown produk yang berisi kategori dan subkategori produk	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
2	Customer menekan kategori dan subkategori produk pada menu dropdown.	Sistem menampilkan halaman produk	Sistem berhasil menampilkan halaman produk sesuai dengan subkategori atau kategori yang telah dipilih pada menu dropdown	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
3	Customer menekan dan memilih menu dropdown sortir dari	Sistem menampilkan halaman produk sesuai dari sort by yang telah dipilih oleh customer	Sistem berhasil menampilkan halaman produk sesuai dari sort by yang telah dipilih oleh customer	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk mengurutkan produk





Customer menekan menu *dropdown* sortir dari. Pada contoh dibawah ini produk masih belumurut dari segi nama dan harga. Pengujian menu ini dengan cara mensortir produk dari harga tertinggi ke harga terendah.



Gambar 6. 13 Menu dropdown sortir dari

Sistem berhasil menampilkan halaman produk sesuai dari sortir yang telah dipilih. Berikut adalah hasil produk yang diurutkan dari harga tertinggi ke harga terendah.

Sortir harga: tinggi ke rendah ▾

 <p>Awesome Village IDR 225,000 MASUKKAN KERANJANG</p>	 <p>Tulip Jeans IDR 175,000 MASUKKAN KERANJANG</p>	 <p>Batik Madura x Flower IDR 125,000 MASUKKAN KERANJANG</p>	 <p>Mountain IDR 100,000 MASUKKAN KERANJANG</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 6. 14 Hasil produk yang telah disortir sesuai dengan pilihan

Tabel 6. 5 Test UC Memberikan komentar dan rating

No.	UCT.02.06 Memberikan komentar dan rating	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<i>Customer</i> menekan nama produk pada halaman beranda atau halaman produk	Sistem menampilkan halaman detail yang berisi deskripsi, informasi, spesifikasi produk, ulasan dan detail gambar produk	Sistem berhasil menampilkan halaman detail yang berisi deskripsi, informasi, spesifikasi produk, ulasan dan detail gambar produk	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
2	Peraturan : <i>customer</i> melakukan sign in terlebih dahulu. <ul style="list-style-type: none"> <i>Customer</i> menekan icon account pada header pojok kiri atas 	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
3	<ul style="list-style-type: none"> <i>Customer</i> mengisi form <i>username</i> dan <i>password</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert "belum diisi" 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

	<ul style="list-style-type: none"> • Customer menekan tombol sign in 	<p>terdapat alert “belum diisi”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan halaman detail, pada halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan halaman detail, pada halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out 	
4	Customer menekan tab ulasan	Sistem menampilkan form ulasan	Sistem berhasil menampilkan form ulasan	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
5	Customer mengisi form dengan komentar- rating dan menekan tombol submit	Sistem menampilkan hasil dari komentar dan rating yang telah diisi oleh customer sebelumnya	Sistem berhasil menampilkan hasil dari komentar dan rating yang telah diisi oleh customer sebelumnya	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk memberikan komentar dan rating

Pilih menu tab ULASAN, maka sistem akan menampilkan tampilan seperti dibawah ini. Terdapat kolom komentar dan lima bintang untuk memberikan rating. Jika ingin memberikan komentar tidak dapat merubah nama, karena nama otomatis diambil dari data yang telah didaftar saat registrasi. Tujuannya adalah jika terdapat customer yang menilai produk dari UMKM Nena Namo kurang bagus, dapat segera dilakukan tindakan, dengan cara menghubungi customer tersebut dan menanyakan alasan kepada produk tersebut dinilai kurang bagus. Tentunya hal tersebut sebagai bentuk tanggung jawab UMKM Nena Namo. Isi kolom komentar, rating dan tekan tombol 'Kirim'.

The screenshot shows a user interface for adding a review. At the top, there are three tabs: 'INFORMASI PRODUK', 'SPESIFIKASI PRODUK', and 'ULASAN'. The 'ULASAN' tab is selected and highlighted in green. Below the tabs, the title 'Tambahkan Ulasan' is centered. The form consists of three rows: 'Nama' with a text input field containing 'malikai', 'Komentar' with a text input field containing 'bahan tas bagus dan tebal', and 'Rating' with a star selection interface showing 4 stars selected. A green 'Kirim' button is positioned below the rating selection.

Gambar 6. 15 Memberi ulasan dengan mengisi komentar dan rating

Sistem akan menampilkan hasil ulasan yang telah diisi sebelumnya. Terlihat dibawah tombol kirim hasil dari pemberian ulasan

INFORMASI PRODUK SPESIFIKASI PRODUK **ULASAN**

Tambahkan Ulasan

Nama :

Komentar :

Rating : ☆☆☆☆☆

malikai ☆☆☆☆ 4
2018-02-02
bahan tas bagus dan tebal

© XAMPP Control Panel v3.2.1

Gambar 6. 16 Hasil dari ulasan

Tabel 6. 6 Test UC Display produk pada cart

No.	UCT.02.07 produk keranjangku	Display pada	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Peraturan : customer melakukan sign in terlebih dahulu. <ul style="list-style-type: none"> • Customer menekan icon account pada header pojok kiri atas 		Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
3	<ul style="list-style-type: none"> • Customer mengisi form username dan password • Customer menekan tombol sign in 		<ul style="list-style-type: none"> • Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert "belum diisi" • Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan alert "belum diisi" • Sistem berhasil menampilkan halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i>, pada halaman telah 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i> , pada halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out	terdapat nama dari customer dan tombol log out	
4	Customer menekan icon keranjangku	Sistem menampilkan halaman chckout	Sistem berhasil menampilkan halaman chckout	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
Hasil <i>website e-commerce</i> display produk pada cart				
Klik icon keranjangku pada pojok kanan atas <i>header</i>				



Gambar 6. 17 Icon Keranjangku

Maka sistem akan menampilkan halaman checkout yang berisi tabel terdiri dari gambar produk, nama produk, kuantiti, harga, total harga, berat dan hapus untuk menghapus produk.

Nomor	Gambar Produk	Nama Produk	Kuantiti	Harga	Total Harga	Berat	Hapus
1		Leaf and Flower x Renda	1	IDR 80.000	IDR 80.000	1Kg	Remove
Total					IDR 80.000	1Kg	

Gambar 6. 18 Tabel Keranjang belanjaan

Tabel 6. 7 Test UC Mengisi data diri pembeli

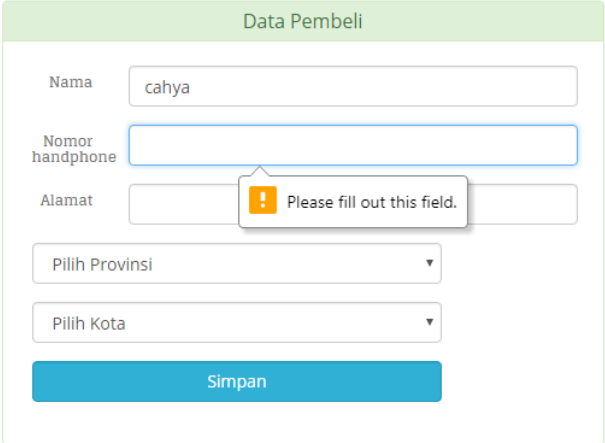
No.	UCT.02.08 Mengisi data diri pembeli	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<p>Peraturan : customer melakukan sign in terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer menekan icon account pada header pojok kiri atas 	<p>Sistem menampilkan pop up sign in</p>	<p>Sistem berhasil menampilkan pop up sign in</p>	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Customer mengisi form username dan password • Customer menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘belum diisi’ • Jika semua form telah terisi maka sistem akan <i>menampilkan halaman detail,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan alert ‘belum diisi’ • Sistem berhasil menampilkan halaman awal yang diakses oleh <i>customer,</i> pada halaman telah terdapat nama dari 	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>

		pada halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out	customer dan tombol log out	
3	Customer menekan icon cart	Sistem menampilkan halaman chckout yang berisi tabel cart dan form data diri pembeli	Sistem berhasil menampilkan halaman chckout yang berisi tabel cart dan form data diri pembeli	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Customer mengisi semua form data diri pembeli dan menekan tombol simpan	<ul style="list-style-type: none"> • Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘please fill ’ • Jikan semua form telah terisi maka sistem akan menyimpan data pembeli pada database dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan alert ‘belum diisi’ • Sistem berhasil menyimpan data pembeli pada database dan menampilkan data diri pembeli yang sudah diisi sebelumnya 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		menampilkan data diri pembeli yang sudah diisi sebelumnya		
--	--	-----------------------------------------------------------	--	--

Hasil *website e-commerce* form data pembeli

Lakukan cara pada UCT.02.07. Setelah tabel keranjang terdapat form untuk mengisi data diri pembeli. Isi semua kolom yang ada form tersebut, jika terdapat kolom yang tidak terisi, maka akan menampilkan alert atau peringatan untuk mengisi kolom tersebut ketika menekan tombol **simpan**.



The image shows a web form titled "Data Pembeli" (Buyer Data). The form contains several input fields: "Nama" (Name) with the value "cahya", "Nomor handphone" (Handphone Number) which is empty, "Alamat" (Address) which is empty, "Pilih Provinsi" (Select Province) dropdown menu, and "Pilih Kota" (Select City) dropdown menu. A blue "Simpan" (Save) button is at the bottom. An alert box with an orange exclamation mark icon and the text "Please fill out this field." is positioned over the empty "Alamat" field, indicating a validation error.

Gambar 6. 19 Alert jika kolom masih ada yang kosong

Setelah menekan tombol simpan, sistem akan menampilkan form data pembeli yang telah terisi dengan data yang dimasukkan sebelumnya.

Data Pembeli

Nama

Nomor handphone

Alamat

Simpan

Gambar 6. 20 Form data pembeli

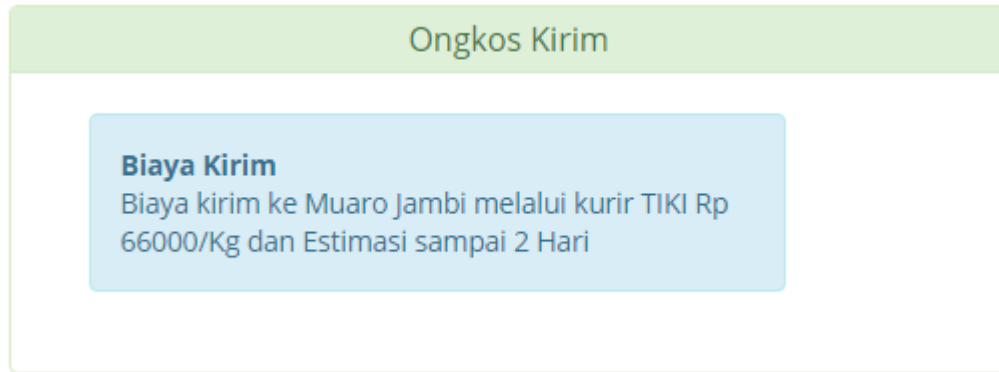
Tabel 6. 8 Test UC Menampilkan harga ongkos kirim produk

No.	UCT.02.09 Menampilkan harga ongkos kirim produk	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<p>Peraturan : customer melakukan sign in terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer menekan icon account pada header pojok kiri atas 	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
2	<ul style="list-style-type: none"> • Customer mengisi form username dan password • Customer menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert "belum diisi" • Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan alert "belum diisi" • Sistem berhasil menampilkan halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i>, pada halaman telah 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i> , pada halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out	terdapat nama dari customer dan tombol log out	
3	Customer menekan icon cart	Sistem menampilkan halaman chckout yang berisi tabel cart dan form data diri pembeli	Sistem berhasil menampilkan halaman chckout yang berisi tabel cart dan form data diri pembeli	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Customer mengisi semua form data diri pembeli, memilih proivinsi dan kota tujuan untuk tempat pengiriman produk dan menekan tombol simpan	Sistem menampilkan tabel informasi biaya ongkos kirim pada sebelah kanan form data diri pembeli	Sistem berhasil menampilkan tabel informasi biaya ongkos kirim pada sebelah kanan form data diri pembeli	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk menampilkan harga ongkos kirim produk

Setelah mengisi form data pembeli pada UCT.02.08 , maka sistem akan menampilkan tabel ongkos kirim yang dalamnya berisi detail biaya kirim untuk ke kota tujuan, harga ongkos kirim dan estimasi sampai ke tujuan.



Gambar 6. 21 Tabel informasi ongkos kirim

Tabel 6. 9 Test UC Melanjutkan pemesanan dari cart

No.	UCT.02.10 Melanjutkan pemesanan dari cart	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<p>Peraturan : customer melakukan sign in terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer menekan icon account pada header pojok kiri atas 	<p>Sistem menampilkan pop up sign in</p>	<p>Sistem berhasil menampilkan pop up sign in</p>	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Customer mengisi form username dan password • Customer menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘belum diisi’ • Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan halaman awal 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan alert ‘belum diisi’ • Sistem berhasil menampilkan halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i>, pada halaman telah terdapat nama dari 	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>

		yang diakses oleh <i>customer</i> , pada halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out	customer dan tombol log out	
3	Customer menekan icon cart	Sistem menampilkan halaman chckout yang berisi tabel cart dan form data diri pembeli	Sistem berhasil menampilkan halaman chckout yang berisi tabel cart dan form data diri pembeli	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Customer mengisi semua form data diri pembeli, memilih proivinsi dan kota tujuan untuk tempat pengiriman produk dan menekan tombol simpan	Sistem menampilkan tabel informasi biaya ongkos kirim pada sebelah kanan form data diri pembeli	Sistem berhasil menampilkan tabel informasi biaya ongkos kirim pada sebelah kanan form data diri pembeli	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

5	Customer menekan tombol lanjutkan pemesanan	Sistem menampilkan halaman ordernew yang berisi no order, data diri pebeli yang telah diisi sebelumnya, detail belanja yaitu total belanja produk ditambah ongkos kirim dan nomor unik	Sistem berhasil menampilkan halaman ordernew yang berisi no order, data diri pebeli yang telah diisi sebelumnya, detail belanja yaitu total belanja produk ditambah ongkos kirim dan nomor unik	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
6	Customer menekan tombol checkout	Sistem menampilkan halaman ordersuccess	Sistem berhasil menampilkan halaman ordersuccess	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk melanjutkan pemesanan dari cart

Setelah mengisi form data pembeli, sistem menampilkan tabel ongkos kirim. Jika *customer* ingin membeli produk yang telah masuk keranjang, tekan tombol **Lanjutkan Pembayaran**.

The image shows a web form with two main sections: "Data Pembeli" and "Ongkos Kirim".

Data Pembeli

- Nama: malika
- Nomor handphone: 087759501126
- Alamat: jalan gwangju
- Location dropdowns: Jambi, Muaro Jambi
- Simpan button

Ongkos Kirim

Biaya Kirim
Biaya kirim ke Muaro Jambi melalui kurir TIKI Rp 66000/Kg dan Estimasi sampai 2 Hari

Lanjut Pembayaran

Gambar 6. 22 Tombol Lanjut Pembayaran

Maka sistem akan menampilkan halaman selanjutnya yang berisi ringkasan data pembeli, ringkasan belanja, nomor order, cara pembayaran dan tombol **pesan** untuk mememesan produk.

Nomor Order

24

Data Pembeli

Nama malika

Nomor Handphone 98765432121

Alamat jalan kecap bango

Jambi

Muaro Jambi

Detail Belanja

Total Belanja

Total Harga Barang : Rp 80000

Biaya kirim : Rp 66000

Total Belanja : Rp 146045

<p>5.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Masukan jumlah uang yang akan ditransfer - Jangan lupa nominal 3 digit terakhir pada jumlah bayar pastikan Anda juga mentransfernya - <i>*Nominal 3 digit tersebut akan menjadi kode unik, tanda pengenal atau pembeda pembayaran Anda dengan pembayaran dari pembeli lainnya</i> - Cek kembali jumlah yang dimasukkan - Jika benar , tekan 'BENAR'
<p>6.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada layar konfirmasi transfer, akan tampil informasi atau data yang telah diisi sebelumnya - Pastikan nomor rekening adalah milik UMKM Nena Namo yaitu 900-00-1860293-9 - Nama pemilik rekening : Sri Sulatiningsih - Jika benar , tekan 'BENAR'
<p>7.</p> 	<p>Pastikan Anda pada tahap ini, maka pembayaran via ATM MANDIRI telah selesai</p>

Pesan

Lanjutkan Belanja

Gambar 6. 23 Halaman setelah menekan tombol lanjutkan pembayaran

Tabel 6. 10 Test UC Display Belanjaaku

No.	UCT.02.11 Display belanjaaku	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<p>Peraturan : customer melakukan sign in terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer menekan icon account pada header pojok kiri atas 	<p>Sistem menampilkan pop up sign in</p>	<p>Sistem berhasil menampilkan pop up sign in</p>	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Customer mengisi form username dan password • Customer menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘belum diisi’ • Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan halaman awal 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan alert ‘belum diisi’ • Sistem berhasil menampilkan halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i>, pada halaman telah terdapat nama dari 	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>

		yang diakses oleh <i>customer</i> , pada halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out	customer dan tombol log out	
3	Customer menekan menu belanjaanku	Sistem menampilkan halaman belanjaanku yang berisi tab status belum membayar, sudah membayar dan cek resi	Sistem berhasil menampilkan halaman belanjaanku yang berisi tab status belum membayar, sudah membayar	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
Hasil <i>website e-commerce</i> display belanjaanku				
Setelah menekan menu belanjaanku, maka sistem akan menampilkan halaman belanjaanku yang berisi status dan cek resi.				

STATUS

CEK RESI

Silahkan melakukan pembayaran pesanan anda sebelum 2018-02-03 06:41:13 pada nomor rekening : 140-344-100-000-9 Bank Mandiri dan atas nama Sri Sulatiningsih.

-nena namo-Konfirmasi Pembayaran

Gambar 6. 24 Tab status

STATUS **CEK RESI**

Resi

:



-hi namoers!! thank you for shopping-

*Silahkan cek nomor resi anda pada link berikut "Resi Tiki"

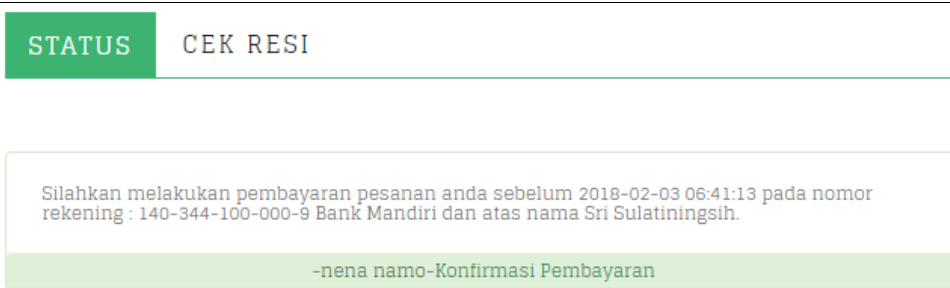
Gambar 6. 25 Tab cek resi

Tabel 6. 11 Test UC Menampilkan status pembelian dan nomor resi

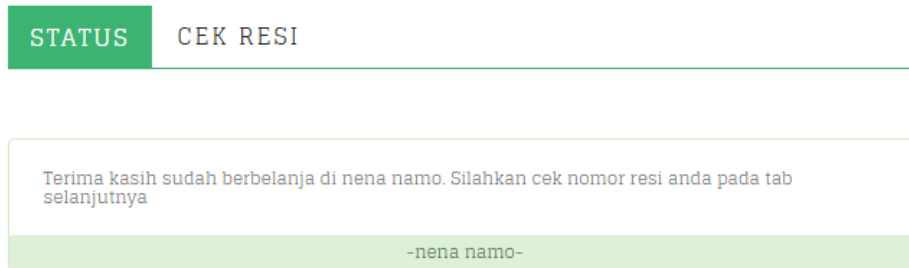
No.	UCT.02.12 Menampilkan status pembelian dan nomor resi	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<p>Peraturan : customer melakukan sign in terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer menekan icon account pada header pojok kiri atas 	<p>Sistem menampilkan pop up sign in</p>	<p>Sistem berhasil menampilkan pop up sign in</p>	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Customer mengisi form username dan password • Customer menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert “belum diisi” • Jika semua form telah terisi maka sistem akan 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan alert “belum diisi” • Sistem berhasil menampilkan halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i>, pada 	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>

		menampilkan halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i> , pada halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out	halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out	
3	Customer menekan menu belanjaanku	Sistem menampilkan halaman belanjaanku yang berisi tab status belum membayar, sudah membayar dan cek resi	Sistem berhasil menampilkan halaman belanjaanku yang berisi tab status belum membayar, sudah membayar	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Customer menekan tab status	Sistem menampilkan tabel yang berisi informasi status pembayaran	Sistem menampilkan tabel yang berisi informasi status pembayaran	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
5	Customer menekan tab cek resi	Sistem menampilkan tabel yang berisi nomor resi dan link	Sistem berhasil menampilkan tabel yang berisi informasi	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		ke website tracking tiki	bahwa pesana telah dibayar	
Hasil <i>website e-commerce</i> Menampilkan status pembelian dan nomor resi				
Status pembayaran terbagi menjadi tiga macam, status yang berisi informasi jika belum membayar, sudah membayar dan jika sudah melebihi batas waktu pembayaran.				



Gambar 6. 26 Status untuk yang belum membayar



Gambar 6. 27 Status untuk yang sudah membayar

STATUS

CEK RESI

Mohon maaf anda sudah melebihi batas waktu pembayaran

-nena namo-

Gambar 6. 28 Status jika melebihi batas waktu pembayaran

Tab cek resi, contoh dibawah ini adalah jika *customer* telah melakukan pembayaran maka akan mendapatkan nomor resi. Customer dapat melacak nomor resi dengan menekan link yang ada pada kolom berwarna hijau. Link tersebut akan mengarahkan pada cek resi dari jasa pengiriman TIKI, dikarenakan UMKM Nena Namo hanya bekerja sama dengan TIKI.

STATUS

CEK RESI

Resi

:

54213189



-hi namoers!! thank you for shopping-

*Silahkan cek nomor resi anda pada link berikut "Resi Tiki"

Gambar 6. 29 Cek nomor resi

Tabel 6. 12 Test UC Mengkonfirmasi pembayaran

No.	UCT.02.13 Mengkonfirmasi pembayaran	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<p>Peraturan : customer melakukan sign in terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer menakan icon account pada header pojok kiri atas 	<p>Sistem menampilkan pop up sign in</p>	<p>Sistem berhasil menampilkan pop up sign in</p>	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Customer mengisi form username dan password • Customer menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘belum diisi’ • Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan alert ‘belum diisi’ • Sistem berhasil menampilkan halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i>, pada halaman telah 	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>

		halaman awal yang diakses oleh <i>customer</i> , pada halaman telah terdapat nama dari customer dan tombol log out	terdapat nama dari customer dan tombol log out	
3	Customer menekan menu belanjaanku	Sistem menampilkan halaman belanjaanku yang berisi tab status belum membayar, sudah membayar dan cek resi	Sistem berhasil menampilkan halaman belanjaanku yang berisi tab status belum membayar, sudah membayar	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Customer menekan tab status, pada kolom bawah berwarna hijau untuk customer yang belum membayar akan terdapat link menuju konfirmasi pembayaran	Sistem menampilkan tabel yang berisi informasi untuk segera membayar pesanan sebelum batas waktu yang telah ditentukan, informasi membayar	Sistem berhasil menampilkan tabel yang berisi informasi untuk segera membayar pesanan sebelum batas waktu yang telah ditentukan, informasi membayar	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		ke nomor rekening atas nama Ibu Sri Sulatiningsih dan link ke halaman konfirmasi pembayaran	ke nomor rekening atas nama Ibu Sri Sulatiningsih dan link ke halaman konfirmasi pembayaran	
5	Customer klik konfirmasi pembayaran	Sistem menampilkan halaman konfirmasi pembayaran yang berisi form no order, an rekening dan nominal transfer	Sistem berhasil menampilkan halaman konfirmasi pembayaran yang berisi form no order, an rekening dan nominal transfer	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
6	Customer mengisi semua form dan menekan tombol simpan	Sistem menyimpan data konfirmasi pembayaran dan kembali menampilkan halaman konfirmasi pembayaran	Sistem berhasil menyimpan data konfirmasi pembayaran dan kembali menampilkan halaman konfirmasi pembayaran	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk konfirmasi pembayaran

Setelah *customer* menekan link Konfirmasi Pembayaran, maka sistem akan menampilkan halaman konfirmasi pembayaran yang berisi form no order, an rekening, nominal transfer dan tombol **simpan**



Form Konfirmasi Pembayaran

Nomor Order

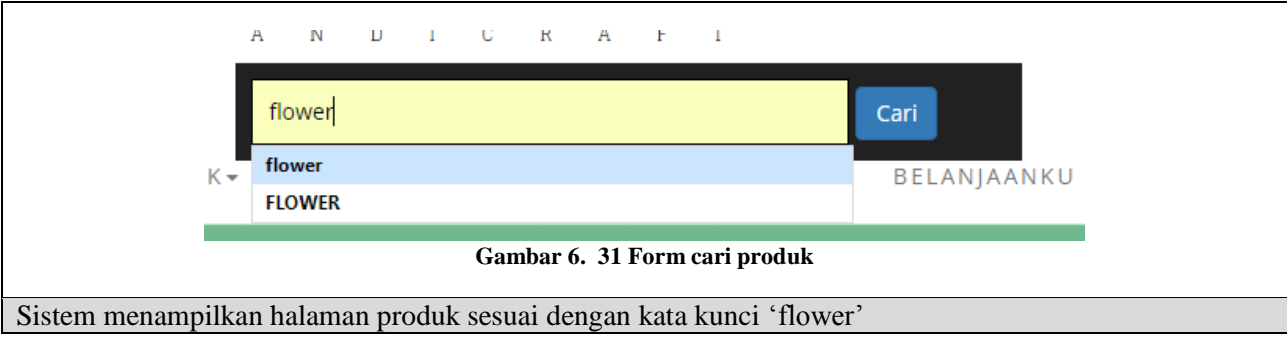
Rekening Atas Nama

Nominal Transfer

Gambar 6. 30 Form konfirmasi pembayaran

Tabel 6. 13 Test UC Mencari produk

No.	UCT.02.14 Mencari produk	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Customer menekan icon search pada header sebelah icon keranjang	Sistem menampilkan form cari produk	Sistem berhasil menampilkan form cari produk	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
2	Customer mengetikkan atau mengisi dengan kata kunci atau harga sesuai dengan apa yang akan dicari	Sistem menampilkan halaman produk sesuai degan kata kunci atau harga yang dicari	Sistem berhasil menampilkan halaman produk sesuai degan kata kunci atau harga yang dicari	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
Hasil <i>website e-commerce</i> untuk mencari produk				
<p><i>Customer</i> menekan icon <i>search</i> pada <i>header</i> sebelah icon keranjang, setelah itu ketikkan atau isi dengan kata kunci atau harga sesuai dengan apa yang akan dicari. Pada pengujian ini mencotuhkan dengan mencari produk yang berhubungan dengan kata <i>flower</i>.</p>				





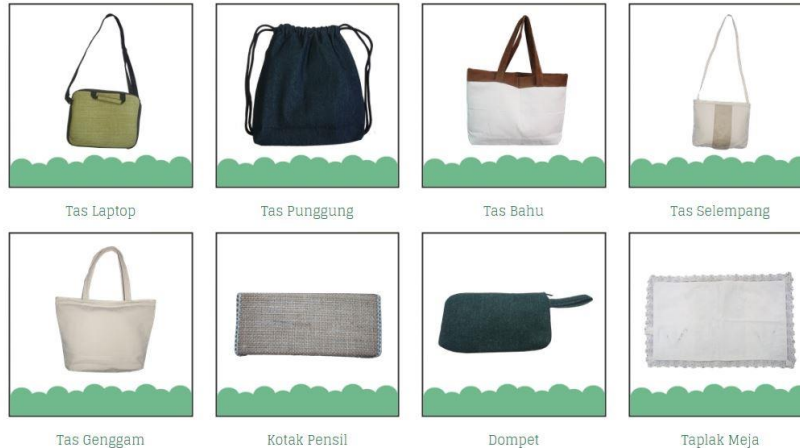
Tabel 6. 14 Test UC Membuat desain produk

No.	UCT.02.15 Membuat desain produk	Membuat	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Customer menekan menu buat desain		Sistem menampilkan halaman optionproduct atau	Sistem berhasil menampilkan halaman optionproduct atau	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		pilihan kanvas untuk medesain produk	pilihan kanvas untuk medesain produk	
2	<i>Customer</i> menekan nama kanvas	Sistem menampilkan halaman createdesign yang berisi komponen berupa gambar dan tulisan. Sistem menampilkan kanvas atau template sesuai dengan kanvas yang telah dipilih sebelumnya	Sistem berhasil menampilkan halaman createdesign yang berisi komponen berupa gambar dan tulisan. Sistem berhasil menampilkan kanvas atau template sesuai dengan kanvas yang telah dipilih sebelumnya	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
3	<i>Customer</i> mengunggah gambar	Sistem menampilkan gamnar yang telah diunggah	Sistem menampilkan gamnar yang telah diunggah	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	<i>Customer</i> menarik dan melepaskan komponen pada kanvas	Sistem menampilkan kanvas yang telah terisi dengan kompnen	Sistem berhasil menampilkan kanvas yang telah terisi dengan kompnen	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk halaman membuat desain produk

Setelah *customer* menekan menu buat desain, maka sistem akan menampilkan pilihan kanvas atau template yang nantinya digunakan untuk dasar membuat desain seperti dibawah ini.



Gambar 6. 33 Pilihan kanvas atau template

Maka sistem akan menampilkan halaman desain sesuai dengan kanvas atau template yang telah dipilih. Komponen untuk mendesain produk terdiri dari text dan gambar. *Customer* dapat mengunggah gambar, sehingga dapat mendesain sesuai dengan keinginannya.

TEXT **GAMBAR**

Choose File | No file chosen

*Kami anjurkan anda meng-upload gambar dengan ukuran 3066 x 2170 px, 300dpi dan transparan. Pakai tipe file PNG atau JPG untuk hasil cetak maksimal, dan pastikan gambar anda tidak melanggar hak cipta.

Unggah

Computer
Local Disk (C:)
Itak (D:)
APP (E:)

A1.png A2.png A3.png

File name: A3.png All Files

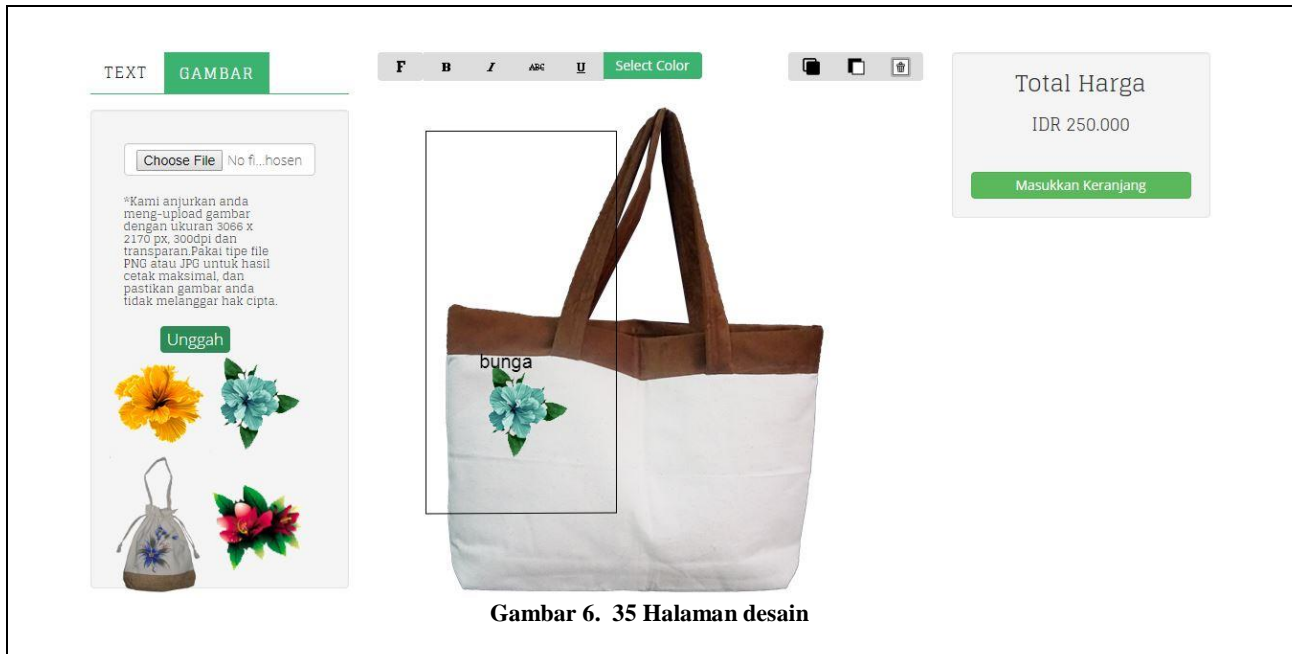
Open Cancel

Total Harga
IDR 250.000

Masukkan Keranjang

Gambar 6. 34 Mengunggah gambar

Untuk mendeain produk lakukan cara *drag and drop* gambar ke dalam kanvas



Gambar 6. 35 Halaman desain

Tabel 6. 15 Test UC Menambahkan produk hasil desain pada cart

No.	UCT.02.16 Menambahkan produk hasil desain pada keranjang	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Customer menekan menu desain	Sistem menampilkan halaman optionproduct atau pilihan kanvas untuk medesain produk	Sistem berhasil menampilkan halaman optionproduct atau pilihan kanvas untuk medesain produk	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
2	Customer menekan nama kanvas	Sistem menampilkan halaman createdesign yang berisi komponen berupa gambar dan tulisan. Sistem menampilkan kanvas atau template sesuai dengan kanvas yang telah dipilih sebelumnya	Sistem berhasil menampilkan halaman createdesign yang berisi komponen berupa gambar dan tulisan. Sistem berhasil menampilkan kanvas atau template sesuai dengan kanvas yang	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

			telah dipilih sebelumnya	
3	Customer menarik dan melepaskan komponen pada kanvas	Sistem menampilkan kanvas yang telah terisi dengan kompenen	Sistem berhasil menampilkan kanvas yang telah terisi dengan kompenen	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Tekan tombol 'Masukkan Keranjang'	Sistem menyimpan pada library cart dan menampilkan halaman checkout	Sistem berhasil menyimpan pada library cart dan menampilkan halaman checkout	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk menambahkan produk hasil desain pada keranjang


Setelah mendesain produk tekan tombol 'Masukkan Keranjang'

TEXT **GAMBAR**


Choose File No fi...hosen

*Kami anjurkan anda meng-upload gambar dengan ukuran 3056 x 2170 px, 300dpi dan transparan.Pakai tipe file PNG atau JPG untuk hasil cetak maksimal, dan pastikan gambar anda tidak melanggar hak cipta.

Unggah



F B I ABC U Select Color




bunga

Total Harga
IDR 250.000

Masukkan Keranjang

Gambar 6. 36 Tombol Masukkan Keranjang

Sistem akan menampilkan halaman *checkout* yang berisi produk dari hasil desain

Nomor	Gambar Produk	Nama Produk	Kuantiti	Harga	Total Harga	Berat	Hapus
1		Tas Bahu	<input type="button" value="-"/> <input type="text" value="1"/> <input data-bbox="893 274 933 308" type="button" value="+"/>	IDR 250.000	IDR 250.000	1Kg	Remove
Total					IDR 250.000	1Kg	

Gambar 6. 37 Hasil desain produk yang telah masuk keranjang

Tabel 6. 16 Test UC Display invoice yang masuk

No.	UCT.03.01 Display invoice yang masuk	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<p>Peraturan : admin melakukan sign in terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Admin menekan icon account pada header pojok kiri atas 	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
2	<ul style="list-style-type: none"> Admin mengisi form username dan password Admin menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘‘belum diisi’’ Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert ‘‘belum diisi’’ Sistem berhasil menampilkan halaman awal admin 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		halaman awal admin		
3	Admin menekan menu invoice	Sistem menampilkan halaman awal invoice	Sistem berhasil menampilkan halaman awal invoice	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* Display invoice yang masuk

Admin menekan menu invoice, maka sistem akan menampilkan halaman awal *invoice* yang berisi ID Invoice, tanggal, status pembayaran, status, nama, nomo resi dan id user

No.	ID Invoice	Tanggal	Batas Pembayaran	Status	Nama	Nomor Resi	id_user	Option
1.	114	2018-01-30 15:20:47	2018-01-31 15:20:47	sudah membayar	jedar	54213189	7	
8.	115	2018-01-30 15:22:51	2018-01-31 15:22:51	batas waktu	rose		12	
8.	116	2018-02-02 06:41:13	2018-02-03 06:41:13	belum membayar	malikai		13	

Gambar 6. 38 Halaman awal invoice

Tabel 6. 17 Test UC Memasukkan nomor resi

No.	UCT.03.02 Memasukkan nomor resi	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Peraturan : admin melakukan sign in terlebih dahulu. <ul style="list-style-type: none"> Admin menekan icon account pada header pojok kiri atas 	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
2	<ul style="list-style-type: none"> Admin mengisi form username dan password Admin menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘‘belum diisi’’ Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert ‘‘belum diisi’’ Sistem berhasil menampilkan halaman awal admin 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		halaman awal admin		
3	Admin menekan menu invoice	Sistem menampilkan halaman awal invoice	Sistem berhasil menampilkan halaman awal invoice	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Admin menekan icon edit data yang berfungsi untuk menambahkan nomor resi	Sistem menampilkan halaman edit yang berisi form untuk memasukkan nomor resi	Sistem berhasil menampilkan halaman edit yang berisi form untuk memasukkan nomor resi	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
5	Admin mengisi form resi dan menekan tombol submit	Sistem menyimpan nomor resi pada database invoices dan menampilkan halaman awal invoice	Sistem berhasil menyimpan nomor resi pada database invoices dan menampilkan halaman awal invoice	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk memasukkan nomor resi

Admin menekan icon edit data yang berfungsi untuk menambahkan nomor resi hpada alaman awal invoice. Maka sistem akan menampilkan form untuk memasukkan nomo resi. Tekan submit jika telah mengisi form

Tambah Nomor Resi

ID Invoice	115
Tanggal	2018-01-30 15:22:51
Batas Pembayaran	2018-01-31 15:22:51
Status	batas waktu
Nama	rose
Nomor Resi	<input type="text"/>
id_user	12

Gambar 6. 39 Form untuk memasukkan nomor resi

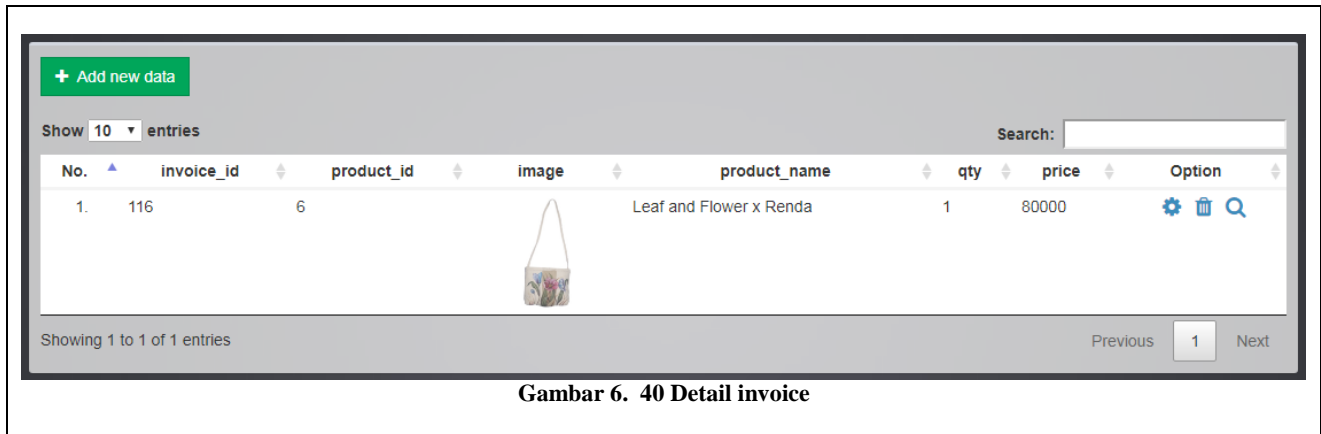
Tabel 6. 18 Test UC Menampilkan detail invoice

No.	UCT.03.03 Menampilkan detail invoice	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<p>Peraturan : admin melakukan sign in terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Admin menakan icon account pada header pojok kiri atas 	<p>Sistem menampilkan pop up sign in</p>	<p>Sistem berhasil menampilkan pop up sign in</p>	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> Admin mengisi form username dan password Admin menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘belum diisi’ Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert ‘belum diisi’ Sistem berhasil menampilkan halaman awal admin 	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>

		halaman awal admin		
3	Admin menekan menu invoice	Sistem menampilkan halaman awal invoice	Sistem berhasil menampilkan halaman awal invoice	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Admin menekan icon detail invoice	Sistem menampilkan halaman detail invoice yang berisi detail produk yang dipesan oleh customer	Sistem berhasil menampilkan halaman detail invoice yang berisi detail produk yang dipesan oleh customer	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk menampilkan detail invoice

Admin menekan icon detail invoice pada halaman awal invoice, maka sistem menampilkan halaman detail invoice yang berisi detail produk yang dipesan oleh customer



Gambar 6. 40 Detail invoice

Tabel 6. 19 Test UC Merubah status pembayaran

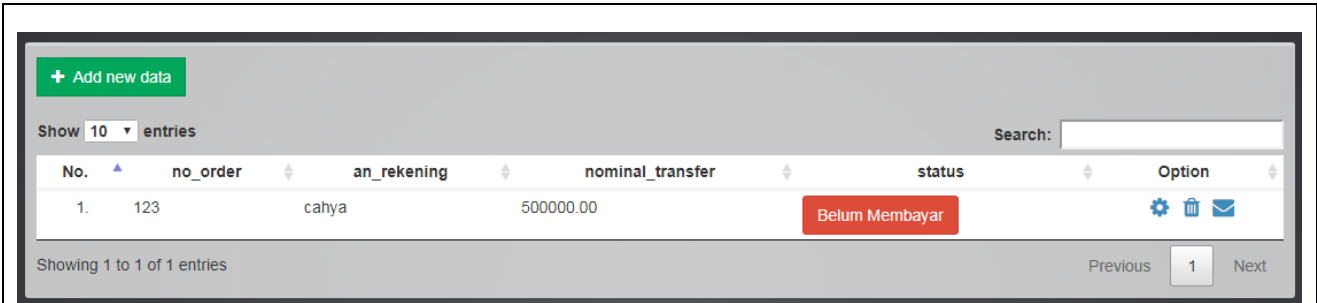
No.	UCT.03.04 Merubah status pembayaran	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Peraturan : admin melakukan sign in terlebih dahulu. <ul style="list-style-type: none"> Admin menekan icon account pada 	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

	header pojok kiri atas			
2	<ul style="list-style-type: none"> Admin mengisi form username dan password Admin menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘belum diisi’ Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan halaman awal admin 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert ‘belum diisi’ Sistem berhasil menampilkan halaman awal admin 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
3	Admin menekan menu invoice	Sistem menampilkan halaman awal invoice	Sistem berhasil menampilkan halaman awal invoice	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Admin menekan icon detail status	Sistem menampilkan halaman status yang terdapat tombol	Sistem berhasil menampilkan halaman status yang terdapat	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		untuk merubah status pembayaran	tombol untuk merubah status pembayaran	
5	Admin menekan tombol status dari belum membayar menjadi sudah membayar	Sistem merubah dan menyimpan perubahan status dan menampilkan halaman status	Sistem berhasil merubah dan menyimpan perubahan status dan menampilkan halaman status	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk merubah status pembayaran

Admin menekan icon detail status, maka sistem menampilkan halaman status pembayaran. Admin menekan tombol status dari belum membayar menjadi sudah membayar.



Gambar 6. 41 Tombol status pembayaran

Tabel 6. 20 Test UC Display data produk

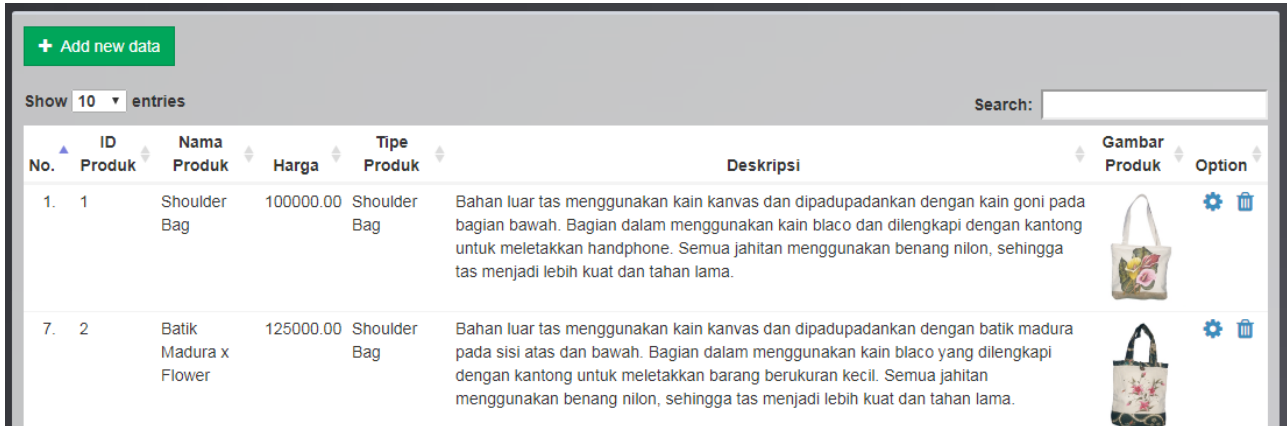
No.	UCT.03.05 Display data produk	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Peraturan : admin melakukan sign in terlebih dahulu. • Admin menakan icon account pada header pojok kiri atas	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

2	<ul style="list-style-type: none"> Admin mengisi form username dan password Admin menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert ‘belum diisi’ Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan halaman awal admin 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert ‘belum diisi’ Sistem berhasil menampilkan halaman awal admin 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
3	Admin menekan menu view-add-edit-delete	Sistem menampilkan submenu yang terdiri dari product, subcategories, categories, option, dan component	Sistem berhasil menampilkan submenu yang terdiri dari product, subcategories, categories, option, dan component	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Admin memilih dan menekan submenu sesuai dengan data apa	<ul style="list-style-type: none"> Sistem menampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan halaman product 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

	<p>yang dilihat atau dikelola :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Admin menekan submenu product • Admin menekan submenu subcategories • Admin menekan submenu categories • Admin menekan submenu option • Admin menekan submenu component 	<p>halaman product</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan halaman subcategories • Sistem menampilkan halaman categories • Sistem menampilkan halaman option • Sistem menampilkan halaman component 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan halaman subcategories • Sistem berhasil menampilkan halaman categories • Sistem berhasil menampilkan halaman option • Sistem berhasil menampilkan halaman component 	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--







Hasil *website e-commerce* untuk display data produk

Admin memilih dan menekan submenu sesuai dengan data apa yang dilihat atau dikelola. Pada pengujian ini dicontohkan admin menekan submenu produk.



+ Add new data

Show 10 entries Search:

No.	ID Produk	Nama Produk	Harga	Tipe Produk	Deskripsi	Gambar Produk	Option
1.	1	Shoulder Bag	100000.00	Shoulder Bag	Bahan luar tas menggunakan kain kanvas dan dipadupadankan dengan kain goni pada bagian bawah. Bagian dalam menggunakan kain blaco dan dilengkapi dengan kantong untuk meletakkan handphone. Semua jahitan menggunakan benang nilon, sehingga tas menjadi lebih kuat dan tahan lama.		 
7.	2	Batik Madura x Flower	125000.00	Shoulder Bag	Bahan luar tas menggunakan kain kanvas dan dipadupadankan dengan batik madura pada sisi atas dan bawah. Bagian dalam menggunakan kain blaco yang dilengkapi dengan kantong untuk meletakkan barang berukuran kecil. Semua jahitan menggunakan benang nilon, sehingga tas menjadi lebih kuat dan tahan lama.		 

Gambar 6. 42 Halaman display data produk

Tabel 6. 21 Test UC Menambahkan data produk baru

No.	UCT.03.06 Menambahkan data produk baru	data	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Peraturan : admin melakukan sign in terlebih dahulu. <ul style="list-style-type: none"> Admin menekan icon account pada header pojok kiri atas 	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi	
2	<ul style="list-style-type: none"> Admin mengisi form username dan password Admin menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert "belum diisi" Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert "belum diisi" Sistem berhasil menampilkan halaman awal admin 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi	

		halaman awal admin		
3	Admin menekan menu view-add-edit-delete	Sistem menampilkan submenu yang terdiri dari product, subcategories, categories, option, dan component	Sistem berhasil menampilkan submenu yang terdiri dari product, subcategories, categories, option, dan component	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
4	Admin memilih dan menekan submenu sesuai dengan data apa yang dilihat atau dikelola : <ul style="list-style-type: none"> • Admin menekan submenu product • Admin menekan submenu subcategories • Admin menekan submenu categories 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan halaman product • Sistem menampilkan halaman subcategories • Sistem menampilkan halaman categories 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan halaman product • Sistem berhasil menampilkan halaman subcategories • Sistem berhasil menampilkan halaman categories 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

	<ul style="list-style-type: none"> • Admin menekan submenu option • Admin menekan submenu component 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan halaman option • Sistem menampilkan halaman component 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan halaman option • Sistem berhasil menampilkan halaman component 	
5	Admin menekan icon add new data	Sistem menampilkan halaman add new data yang berisi beberapa form untuk diisi	Sistem berhasil menampilkan halaman add new data yang berisi beberapa form untuk diisi	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
6	Admin menambahkan data baru dengan mengisi semua form dan menekan tombol submit	Sistem menyimpan data baru pada database dan menampilkan halaman view data	Sistem berhasil menyimpan data baru pada database dan menampilkan halaman view data	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

Hasil *website e-commerce* untuk menambahkan data produk baru

Admin menekan icon add new data, maka sistem menampilkan halaman add new data yang berisi beberapa form untuk diisi, tambahkan data baru dengan mengisi semua form dan menekan tombol submit.

Tambah Data Baru Produk UMKM Nena Namo

ID Produk

24

ID Subkategori

ID Kategori

Nama Produk

Harga

Kode

The image shows a web form for adding new product data. It consists of four rows, each with a label 'Gambar produk' followed by a number (1, 2, 3). To the right of each label is a text input field and a blue 'Browse ...' button with a folder icon. At the bottom left of the form is a green 'Submit' button.

Gambar 6. 43 Form tambah data produk baru

Tabel 6. 22 Test UC Merubah data produk baru

No.	UCT.03.07 Merubah data produk baru	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Peraturan : admin melakukan sign in terlebih dahulu. <ul style="list-style-type: none"> Admin menekan icon account pada 	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

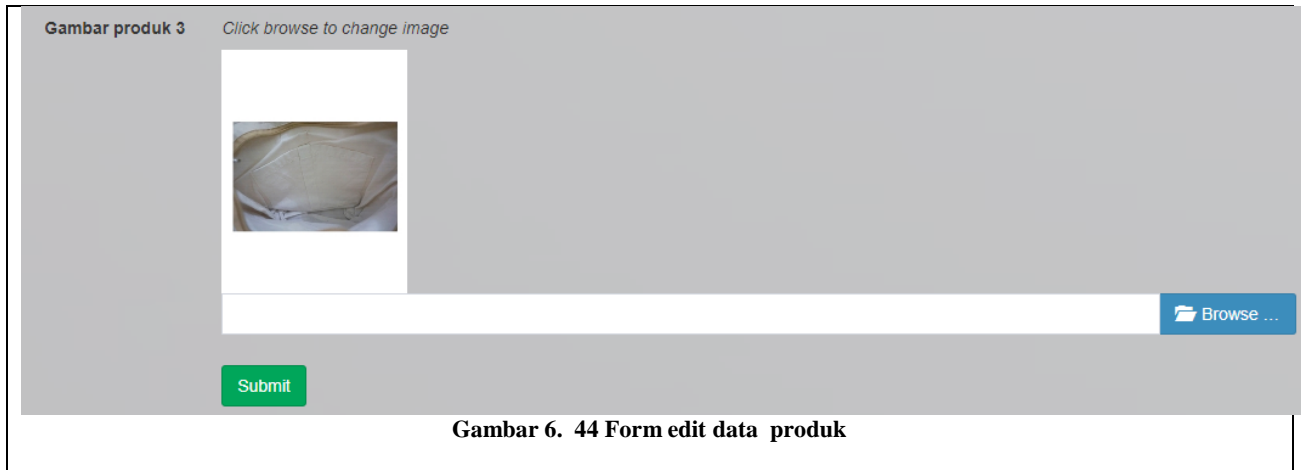
	header pojok kiri atas			
2	<ul style="list-style-type: none"> Admin mengisi form username dan password Admin menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert "belum diisi" Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan halaman awal admin 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert "belum diisi" Sistem berhasil menampilkan halaman awal admin 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
3	Admin menekan menu view-add-edit-delete	Sistem menampilkan submenu yang terdiri dari product, subcategories, categories, option, dan component	Sistem berhasil menampilkan submenu yang terdiri dari product, subcategories, categories, option, dan component	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

4	<p>Admin memilih dan menekan submenu sesuai dengan data apa yang dilihat atau dikelola :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Admin menekan submenu product • Admin menekan submenu subcategories • Admin menekan submenu categories • Admin menekan submenu option • Admin menekan submenu component 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan halaman product • Sistem menampilkan halaman subcategories • Sistem menampilkan halaman categories • Sistem menampilkan halaman option • Sistem menampilkan halaman component 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan halaman product • Sistem berhasil menampilkan halaman subcategories • Sistem berhasil menampilkan halaman categories • Sistem berhasil menampilkan halaman option • Sistem berhasil menampilkan halaman component 	<p>Berhasil dan sesuai dengan espektasi</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------

5	Admin menekan icon edit data	Sistem menampilkan halaman edit	Sistem berhasil menampilkan halaman edit	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
6	Admin merubah data menjadi data yang terbaru dan menekan tombol submit	Sistem menyimpan perubahan data pada database dan menampilkan halaman view data	Sistem berhasil menyimpan perubahan data pada database dan menampilkan halaman view data	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
Hasil <i>website e-commerce</i> untuk merubah data produk				
Admin menekan icon edit data, maka sistem menampilkan halaman edit. Admin merubah data menjadi data yang terbaru dan menekan tombol submit				

Edit Data Produk

ID Produk	1
ID Subkategori	1
ID Kategori	1
Nama Produk	Shoulder Bag
Harga	100000.00
Kode	SB1
Tipe Produk	Shoulder Bag
Bahan	Kain Kanvas dan Kain Goni (Luar), Kain Blaco (Dalam), Resleting dan Benang Nilon



Tabel 6. 23 Test UC Menghapus data produk

No.	UCT.03.08 Menghapus data produk	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	Peraturan : admin melakukan sign in terlebih dahulu.	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

	<ul style="list-style-type: none"> Admin menekan icon account pada header pojok kiri atas 			
2	<ul style="list-style-type: none"> Admin mengisi form username dan password Admin menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert "belum diisi" Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan halaman awal admin 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert "belum diisi" Sistem berhasil menampilkan halaman awal admin 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
3	Admin menekan menu view-add-edit-delete	Sistem menampilkan submenu yang terdiri dari product, subcategories,	Sistem berhasil menampilkan submenu yang terdiri dari product, subcategories,	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

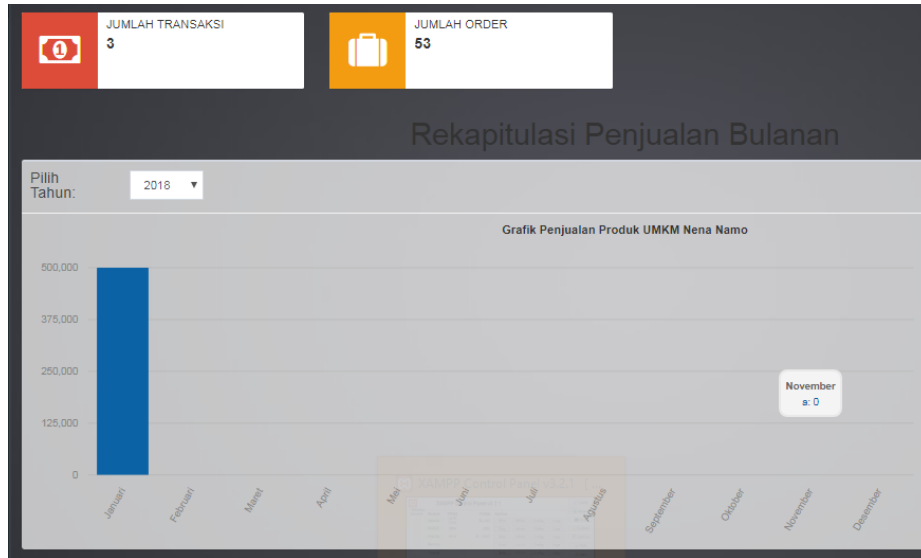
		categories, option, dan component	categories, option, dan component	
4	<p>Admin memilih dan menekan submenu sesuai dengan data apa yang dilihat atau dikelola :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Admin menekan submenu product • Admin menekan submenu subcategories • Admin menekan submenu categories • Admin menekan submenu option • Admin menekan submenu component 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan halaman product • Sistem menampilkan halaman subcategories • Sistem menampilkan halaman categories • Sistem menampilkan halaman option • Sistem menampilkan halaman component 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan halaman product • Sistem berhasil menampilkan halaman subcategories • Sistem berhasil menampilkan halaman categories • Sistem berhasil menampilkan halaman option • Sistem berhasil menampilkan halaman component 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

5	Admin menekan icon delete data	Sistem menghapus data dan data menjadi berkurang	Sistem berhasil menghapus data dan data menjadi berkurang	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
---	--------------------------------	--------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	--------------------------------------

Tabel 6. 24 Test UC Display rekapitulasi penjualan bulanan

No.	UCT.03.09 Display rekapitulasi penjualan bulanan	Espektasi	Hasil	Kesimpulan
1	<p>Peraturan : admin melakukan sign in terlebih dahulu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Admin menakan icon account pada header pojok kiri atas 	Sistem menampilkan pop up sign in	Sistem berhasil menampilkan pop up sign in	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
2	<ul style="list-style-type: none"> Admin mengisi form username dan password Admin menekan tombol sign in 	<ul style="list-style-type: none"> Jika terdapat form yang tidak terisi maka akan terdapat alert 'belum diisi' 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem berhasil menampilkan alert 'belum diisi' Sistem berhasil menampilkan 	Berhasil dan sesuai dengan espektasi

		<ul style="list-style-type: none"> Jika semua form telah terisi maka sistem akan menampilkan halaman awal admin 	halaman awal admin	
3	Admin menekan menu rekapitulasi penjualan	Sistem menampilkan halaman rekapitulasi penjualan yang berisi grafik rekapitulasi penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo	Sistem menampilkan halaman rekapitulasi penjualan yang berisi grafik rekapitulasi penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo	Berhasil dan sesuai dengan espektasi
Hasil <i>website e-commerce</i> display rekapitulasi penjualan				
Admin menekan menu rekapitulasi penjualan dan sistem menampilkan halaman rekapitulasi penjualan yang berisi grafik rekapitulasi penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo.				



Gambar 6. 45 Rekapitulasi penjualan bulanan

6.6 Requirement Traceability Matrix

Tabel 6. 25 Requirement Traceability Matrix

Kode	Daftar Kebutuhan Fungsional	Use Case ID	Use Case Name	Priority	Test case name	Additional comment
<i>Fitur Customer</i>						
KF-01	Fitur Beranda	UC.02.01	Display beranda	High	Skenario Display beranda	Testing complete
KF-02	Fitur Produk	UC.02.02	Display produk UMKM	High	Skenario Display produk UMKM	Testing complete
KF-03	Fitur Buat Desain	UC.02.15	Membuat desain produk	High	Skenario Membuat desain produk	Testing complete
KF-04	Fitur <i>Checkout</i>	UC.02.07	Display produk pada cart	High	Skenario Display produk pada cart	Testing complete
KF-05	Fitur Detail	UC.02.03	Display detail produk	High	Skenario Display detail produk	Testing complete

Kode	Daftar Kebutuhan Fungsional	Use Case ID	Use Case Name	Priority	Test case name	Additional comment
KF-06	Fitur Belanjaanku	UC.02.11	Display belanjaanku	High	Skenario Display belanjaanku	Testing complete
KF-07	Fitur Konfirmasi Pembayaran	UC.02.13	Mengkonfirmasi pembayaran	High	Skenario Mengkonfirmasi pembayaran	Testing complete
<i>Fitur Customer dan Admin</i>						
KF-08	Fitur <i>Sign in</i>	UC.01.02	Sign in	High	Skenario Sign in	Testing complete
KF-09	Fitur <i>Register</i>	UC.01.01	Register	High	Skenario Register	Testing complete
<i>Fitur Admin</i>						
KF-10	Fitur <i>View All Data Product</i>	UC.03.05	Display data produk	High	Skenario Display data produk	Testing complete

Kode	Daftar Kebutuhan Fungsional	Use Case ID	Use Case Name	Priority	Test case name	Additional comment
KF-11	<i>Fitur Add New Product</i>	UC.03.06	Menambahkan data produk baru	High	Skenario Menambahkan data produk baru	Testing complete
KF-12	<i>Fitur Edit Product</i>	UC.03.07	Merubah data produk baru	High	Skenario Merubah data produk baru	Testing complete
KF-13	<i>Fitur View All Invoices</i>	UC.03.01	Display invoice yang masuk	High	Skenario Display invoice yang masuk	Testing complete
KF-14	<i>Fitur Detail Invoice</i>	UC.03.03	Menampilkan detail invoice	High	Skenario Menampilkan detail invoice	Testing complete
KF-15	<i>Fitur Detail Status</i>	UC.03.04	Merubah status pembayaran	High	Skenario Merubah status pembayaran	Testing complete

Kode	Daftar Kebutuhan Fungsional	Use Case ID	Use Case Name	Priority	Test case name	Additional comment
KF-16	Fitur Input Resi	UC.03.02	Memasukkan nomor resi	High	Skenario Memasukkan nomor resi	Testing complete
KF-17	Fitur Rekapitulasi Penjualan	UC.03.09	Display rekapitulasi penjualan	High	Skenario Display rekapitulasi penjualan	Testing complete

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari semua proses yang telah dilakukan dan menguraikan beberapa saran terhadap pengembangan selanjutnya.

7.1 Kesimpulan

Setelah melakukan beberapa tahap atau proses perancangan sistem yang dilakukan dalam tugas akhir ini, akhirnya dapat ditarik beberapa kesimpulan. Perancangan website e-commerce kustomisasi pemesanan produk handicraft UMKM Nena Namo terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan metode yang digunakan yaitu metode *waterfall*. Tahapan pertama yang perlu dilakukan adalah tahap analisis, pada tahapan ini dilakukan wawancara kepada narasumber yaitu pemilik UMKM Nena Namo, menganalisis wawancara kedalam bentuk cerita pengguna, membuat daftar kebutuhan fungsional, deskripsi pengguna, use case diagram dan description. Daftar kebutuhan fungsional untuk pembuatan *website e-commerce* ini terdiri dari 18 kebutuhan fungsional. Pengguna yang menggunakan *website e-commerce* dibagi menjadi dua yaitu admin dan *customer*. Tahap kedua membuat desain sistem mulai dari sequence diagram, class diagram dan desain atarmuka. Tahap ketiga adalah pembuatan sistem dengan bahasa pemrograman php dan *framework codeigniter* yang terdiri dari model, view dan controller. Tahap terakhir adalah tahapan uji coba *webiste e-commerce* kustomisasi pemesanan produk handicraft UMKM Nena Namo menggunakan *test usecase*. Setelah mengerjakan tahapan diatas, dihasilkan suatu sistem berbasis website e-commerce kustomisasi pemesanan produk handicraft UMKM Nena Namo yang telah diuji menggunakan test case dan sesuai dengan kebutuhan yang telah dispesifikasikan.

7.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari tugas akhir ini, maka penulis merekomendasikan beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan kedepan sebagai berikut :

7.2.1 Halaman Customer

1. Menambahkan menu refund jika terdapat produk yang rusak saat diterima oleh *customer*.
2. Menambahkan icon pengaturan untuk merubah dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan untuk membantu promosi produk sampai keluar negeri.
3. Menambahkan fitur melacak pengiriman langsung pada website *e-commerce* UMKM Nena Namu.

7.2.2 Halaman Admin

1. Pada halaman admin dapat ditambahkan menu *expense* yaitu menu untuk mencatat pengeluaran bulanan, seperti memasukkan biaya membeli bahan untuk membuat produk, gaji tim, internet dan lain sebagainya.
2. Pada menu dashboard dapat ditambahkan rekapitulasi penjualan lebih detail lagi selain bulanan yaitu harian.
3. Menambahkan menu *analyzer*, dimana pada menu tersebut dapat mengetahui produk apa yang sedang *best seller*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wikipedia, “List of Countries by Bumber of Intertnet Users,” 10 March 2017. [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries_by_number_of_Internet_users
- [2] Wong, J. (2010). *Internet Marketing For Beginners*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [3] Suyanto, M. (2003). *Strategi Periklanan pada E commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [4] Kurniawan, E. (2014). *Membuat Aplikasi Android SMS Gateway: Cara Cepat dan Mudah Membuat SMS Gateway Server dengan Android*. Eko Kurniawan Khannedy.
- [6] Sinta Tridian, M. A. *Rancang Bangun Portal E Commerce Semarang Handycraft Berorientasi Obyek*.
- [7] Aris Setiyadi, R. A. (2014). *Pembangunan Website E commerce Dengan Sistem Informasi Transaksi Berbasis SMS Gateway pada Toko Aska*.
- [8] Sri Peni, B. E. (2013). *Pembuatan Website E-Commerce Pada Distro Java Trend*.
- [9] Rara Sri, A. P. (2011). *Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjuala pada “Distro Smith” Berbasis E-Commerce*.
- [10] Ginanjar, T. (2014). *Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah*. Iffahmedia.
- [11] Alfatta, H. (2007). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan Dan Organisasi Modern*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- [12] Jimmy, C. *Sistem Informasi Manajemen*. Grasindo
- [13] C. Robert, *UML for Java Programmers*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 2002

- [14] Wardana. *Menjadi Master PHP dengan Framework*

Codeigniter. Elex Media

[15] R. S. Pressman, in Software Engineering: A Practitioner's Approach 6th Edition, McGraw-Hill, 2005

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Cahya Yunita, dilahirkan di kota Jember, 17 Februari 1995, merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal di SDN 1 Kebonsari Indah, SMPN 1 Jember, dan SMAN 2 Jember. Penulis meneruskan pendidikan tinggi negeri di Jurusan Sistem Informasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya dan terdaftar dengan NRP 5213100001. Pengalaman selama menjadi mahasiswa di ITS, penulis aktif berorganisasi di Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi sebagai Bendahara Umum II. Penulis juga pernah melaksanakan kerja praktik selama dua bulan pada tahun 2016 di PT. Aplikanusa Lintasarta, Jakarta.

Penulis mengambil bidang minat Manajemen Sistem Informasi (MSI) pada penyelesaian Penelitian Tugas Akhir dengan topik Rancang Bangun *Website E-Commerce* Kustomisasi Pemesanan Produk *Handcraft* Berbasis *Sms Gateway* (Studi Kasus: UMKM Nena Namo). Untuk menghubungi penulis, dapat melalui e-mail: cahya.yunita3@gmail.com.

LAMPIRAN A

A.1 Requirement Analysis

Hasil Wawancara

- List Pertanyaan Awal
 1. Bagaimana awal dan sejak kapan berdirinya UMKM Nena Namo?
 2. Berasal darimana kata Nena Namo?
 3. Bagaimana struktur organisasi UMKM Nena Namo?
 4. Bagaimana proses bisnis UMKM Nena Namo?
 5. Berapa pendapatan penjualan produk perbulan?
 6. Apakah terdapat permasalahan dalam pemasaran produk UMKM Nena Namo?
Jika iya, apa saja permasalahan yang ada?
 7. Apakah ada harapan dari Ibu terhadap *sistem e-commerce* yang akan saya bangun?
 8. Jika nanti sistem *e-commerce* yang saya buat ini sudah dapat dioperasikan, kira-kira siapa yang akan bertugas menjadi admin atau mengelola sistem ini?

- Rekaman Wawancara

Tabel A. 1 Tabel Rekaman Wawancara

1. Bagaimana awal dan sejak kapan berdirinya UMKM Nena Namo?

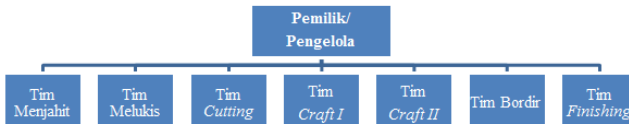
Awal berdirinya UMKM Nena Namo ini berasal dari hobi saya dengan suami. Selain itu keluarga kami adalah keluarga seni, saya suka menjahit, suami dan anak-suka suka melukis. Tidak hanya itu saja, Alhamdulillah usaha kami juga didukung dengan ibu-ibu sekitar daerah UMKM Nena Namo yang memiliki kreatifitas dan keterampilan dalam membuat kerajinan tangan. Kemudian saya mencoba untuk mengerahkan masyarakat atau tetangga sekitar yang memiliki kreatifitas tersebut untuk membantu saya dalam membuat produk kerajinan tangan. Kalau UMKM Nena Namo sudah didirikan sejak tahun 2003, dan outletnya

dirumah saya sendiri disini Kelurahan Wonorejo Jalan Kedungsari 21 C. Semenjak adanya UMKM Nena Namo daerah sini jadi terkenal dengan sebutan Kampung Unggulan *Handicraft* Nena Namo.

2. Berasal darimana kata Nena Namo?

Kata Nena Namo berasal dari ucapan anak saya yang paling terakhir, dia sering mengatakan Nena Namo. Arti dari Nena Namo sendiri tidak ada, hanya kata Nena Namo menurut saya lucu dan unik didengarnya, sehingga saya dan suami sepakat menggunakan nama Nena Namo untuk dijadikan nama bisnis UMKM ini.

3. Bagaimana struktur organisasi UMKM Nena Namo?

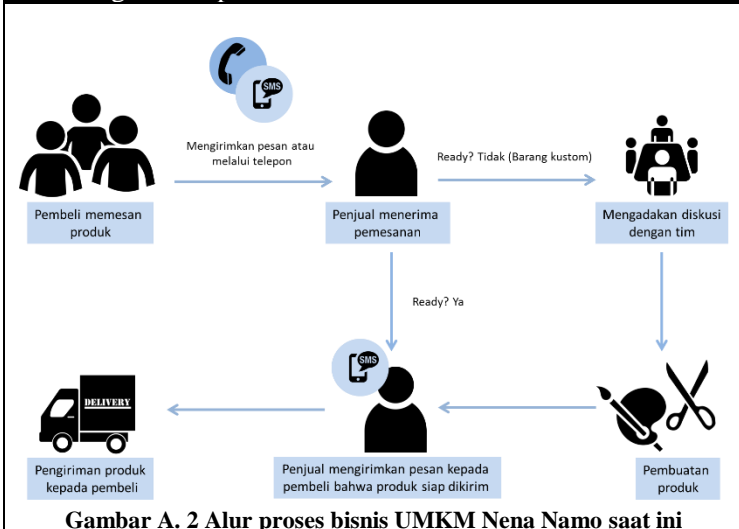


Gambar A. 1 Struktur organisasi UMKM Nena Namo

Jabatan	Keterangan
Pemilik/ Pengelola	Bertugas untuk mengarahkan dalam proses pembuatan produk UMKM Nena Namo, mulai dari pemilihan bahan, budget yang perlu dikeluarkan, waktu pengerjaan dan memberikan arahan tugas masing-masing kepada tim.
Tim <i>Menjahit</i>	Bertugas untuk menjahit produk UMKM Nena Namo, ada tim yang menjahit manual dan adapula yang menggunakan mesin.
Tim <i>Melukis</i>	Bertugas untuk mendesain dan melukis secara manual pada produk yang telah selesai dijahit.
Tim <i>Cutting</i>	Bertugas untuk menggunting jenis kain apapun yang telah selesai diberi pola sebelumnya.
Tim <i>Craft I</i>	Bertugas untuk membuat pola pada kain yang akan dijadikan bahan dasar dalam

	pembuatan produk UMKM Nena Namo.
Tim <i>Craft II</i>	Bertugas untuk menambahkan komponen berupa tambahan hiasan untuk pemanis produk UMKM Nena Namo
Tim Bordir	Bertugas untuk membordir kain supaya jahitan lebih rapi dan lebih kuat.
Tim <i>Finishing</i>	Bertugas untuk merapikan hasil produk UMKM Nena Namo yang telah melewati beberapa tahap pengerjaan, dalam artian tim <i>finishing</i> disini juga bisa disebut <i>quality control</i> . Tidak hanya itu saja tim <i>finishing</i> disini terkdang diberi tugas untuk membeli bahan-bahan yang akan digunakan dan sebagai manajemen keuangan. Tim ini memiliki tugas yang tidak menentu, opsional mereka dapat melakukan apa saja.

4. Bagaimana proses bisnis UMKM Nena Namo?



5. Berapa pendapatan penjualan produk perbulan?

Pendapatan penjualan perbulan sudah tidak menentu mbak, kalau dulu sebelum banyak produk China yang dijual dan masuk di pasaran Indonesia, perbulan kami bisa mendapatkan untung Rp 5.000.000 – Rp 7.000.000. Namun setelah banyak produk China yang masuk ke Indonesia pendapatan kami tidak menentu. Terkadang hanya Rp 1.000.000 – Rp 2.000.000, jika kami ada pesanan untuk souvenir bisa jadi diatas Rp 5.000.000.

6. Apakah terdapat permasalahan dalam pemasaran produk UMKM Nena Namo? Jika iya, apa saja permasalahan yang ada?

Permasalahan mungkin tidak banyak orang yang mengenal mengenai usaha kami. Kemudian tidak mengenal produk kami, dalam artian mereka tidak tahu kalau kami menjual dari segi keunikan dan kualitas. Sebenarnya kami juga sudah dibantu oleh pemerintahan kota Surabaya, kami diberi fasilitas untuk memberikan pelatihan kepada masyarakat di kota Surabaya sendiri, kota di pulau Jawa sampai luar pulau Jawa. Mungkin darisitu kami juga bisa mendapatkan pelanggan, karena secara tidak langsung kami sudah mempromosikan produk UMKM Nena Namo. Kami juga pernah mendapatkan pesanan dari Sari ayu martatilaar berupa *goodie bag make up*, dan pesanan dari beberapa luar negeri. Ya mungkin, karena kami tidak melakukan promosi dalam bentuk elektronik, bisa jadi kelemahan atau permasalahan pemasaran produk kami dari situ.

7. Apakah ada harapan dari Ibu terhadap sistem e-commerce yang akan saya bangun?

Harapan saya, semoga nanti sistem yang mbak buat bisa berjalan dengan baik. Membantu kami dalam mempromosikan produk UMKM Nena Namo lebih baik lagi, produk kami dapat jauh dikenal oleh masyarakat dalam negeri maupun luar negeri. Selain itu dapat membantu peningkatan jumlah produksi, sehingga masyarakat atau tetangga sekitar sini memiliki pekerjaan yang pasti. Kalau saya

sebenarnya sudah terbilang bukan usia produktif lagi, karena sudah umur 60 lebih, tapi saya ingin ada seseorang yang dapat menjalankan dan meneruskan usaha kami. Karena tujuan saya juga untuk memberdayakan masyarakat menjadi seseorang yang memiliki kreatifitas.

8. Jika nanti sistem *e-commerce* yang saya buat ini sudah dapat dioperasikan, kira-kira siapa yang akan bertugas menjadi admin atau mengelola sistem ini?

Mungkin mbak Suci dari tim finishing yang dapat menjalankan, kalau Ibu sudah gaptek mbak. Nanti saya kerahkan mbak-mbak yang canggih teknologi, untuk mengoperasikan sistem yang dibuat oleh mbak Cahya.

- Interview Result

Tabel A. 2 Rekapian Wawancara

Kode Interview	Kesimpulan Jawaban
IR-01	Awal berdirinya UMKM Nena Namo ini berasal dari hobi pemilik/pengelola yaitu Ibu Sri, suami dan anak-anak. Ibu-ibu sekitar daerah UMKM Nena Namo memiliki kreatifitas dan keterampilan dalam membuat kerajinan tangan, sehingga pemilik UMKM Nena Namo mengerahkan masyarakat atau tetangga sekitar yang memiliki kreatifitas tersebut dalam membantu membuat produk kerajinan tangan. UMKM Nena Namo sudah didirikan sejak tahun 2003, outletnya terletak di Kelurahan Wonorejo Jalan Kedungsari 21 C dan daerah sini terkenal dengan sebutan Kampung Unggulan <i>Handicraft</i> Nena Namo.

<p>IR-02</p>	<p>Gambar A. 3 Alur proses bisnis UMKM Nena Namo saat ini</p>
<p>IR-03</p>	<p>Jumlah pendapatan UMKM Nena Namo tidak menentu setiap bulannya. Pendapatan perbulan mulai dari Rp 1.000.000 – Rp 7.000.000</p>
<p>IR-04</p>	<p>Sistem ini nantinya dapat dijalankan oleh pengguna yang dibagi menjadi dua yakni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer : sebagai pelanggan yang mengakses <i>front-end</i> dari sistem <i>e-commerce</i>, baik dalam melihat produk, membuat desain dan membeli produk. • Admin : sebagai pengguna yang bertugas menjalankan <i>back-end</i> sistem, mengelola data produk dan <i>invoice</i> yang masuk dari pemesanan <i>customer</i>

A.2 Use Case Description

Tabel A. 3 UC Description Register

<p>Nama Usecase</p>	<p>UC.01.01 Register</p>
<p>Aktor</p>	<p><i>Customer</i></p>
<p>Deskripsi</p>	<p>Kegiatan ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin melakukan pendaftaran akun baru</p>

Precondition	<i>Customer</i> berada pada halaman apapun, kecuali <i>checkout</i> dan belanjaanku.		
Pemicu	<i>Customer</i> ingin membuat akun baru		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> menekan <i>icon account</i>	Sistem menampilkan <i>pop up sign in</i> dan <i>sign up</i>
	2.	<i>Customer</i> menekan tombol <i>sign up</i>	Sistem menampilkan <i>form sign up</i> yang berisi username, name, email dan password
	3.	<i>Customer</i> mengisi semua form username, name, email dan password	
	4.	<i>Customer</i> menekan tombol buat akun	
	5.		Sistem menyimpan data
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika akun <i>Customer</i> telah terdaftar dan <i>Customer</i> dapat sign in menggunakan akun yang telah dibuat		
Kondisi Setelah	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> yang baru membuat akun telah terdaftar sebagai pengguna UMKM Nena 		

	<p>Namo dan dataya telah tersimpan dalam database UMKM Nena Namu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer dapat melakukan pembelian produk dan membuat desain sendiri
Aturan Proses	Customer diharuskan mengisi semua data yang ada pada form
Asumsi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> belum memiliki akun pada <i>website</i> UMKM Nena Namu • <i>Customer</i> ingin melakukan pembelian produk dan membuat desain sendiri

Tabel A. 4 UC Description Sign in

Nama Usecase	UC.01.02 Sign in		
Aktor	Pegguna : <i>Customer</i> dan <i>Admin</i>		
Deskripsi	Kegiatan ini mendeskripsikan pengguna yang ingin masuk dan mengakses <i>website</i> sesuai dengan peran masing-masing.		
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna sudah memiliki akun atau registrasi UC.01.01 Register • Pengguna berada pada halaman apapun, kecuali <i>checkout</i> dan <i>belanjaanku</i>. 		
Pemicu	Customer dan <i>Admin</i> ingin mengakses <i>website</i> dan mengoperasikan fitur yang terdapat di dalam <i>website</i> UMKM Nena Namu dengan memasukkan akun pengguna		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	Pegguna menekan <i>icon account</i>	Sistem menampilkan <i>pop up sign in</i> dan <i>sign up</i>

	2.	Pengguna menekan tombol <i>sign in</i>	Sistem menampilkan <i>form sign ui</i> yang berisi <i>username</i> dan <i>password</i>
	3.	Pengguna mengisi semua form <i>username</i> dan <i>password</i>	
	4.	Pengguna menekan tombol <i>sign in</i>	
			- Customoer : sistem menampilkan halaman awal yang diakses - Admin : Sistem menampilkan halaman admin yaikni <i>adminviewpage</i>
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika akun pengguna dapat masuk sesuai dengan akun yang telah terdaftar		
Kondisi Setelah	Pengguna dapat masuk halaman sesuai peran masing-masing		
Aturan Proses	Pengguna harus mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar		

Asumsi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna telah memiliki akun • Pengguna ingin masuk dan menjalankan fitur-fitur yang terdapat di dalam <i>website</i> sesuai dengan peran masing-masing
--------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel A. 5 UC Description Display Beranda

Nama Usecase	UC.02.01 Display beranda								
Aktor	Pengguna : <i>Customer</i> dan <i>Admin</i>								
Deskripsi	Menampilkan halaman beranda untuk awal mula mengakses atau sebelum memulai menjalankan fitur-fitur lainnya								
Precondition	Pengguna mengakses website UMKM Nena Nama								
Pemicu	Pengguna ingin menggunakan <i>website</i> UMKM Nena Nama								
Urutan Kejadian	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">No</th> <th style="width: 40%;">Aktor</th> <th style="width: 50%;">Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1.</td> <td>Pengguna membuka website dengan mengetikkan url</td> <td>Sistem menampilkan halaman beranda</td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	Pengguna membuka website dengan mengetikkan url	Sistem menampilkan halaman beranda
No	Aktor	Sistem							
1.	Pengguna membuka website dengan mengetikkan url	Sistem menampilkan halaman beranda							
Langkah Alternatif	-								
Kesimpulan	Usecase berhasil jika pengguna dapat mengakses website UMKM Nena Nama dan sistem menampilkan halaman beranda								
Kondisi Setelah	Pengguna dapat masuk halaman sesuai peran masing-masing								
Aturan Proses	-								

Asumsi	Pengguna ingin masuk dan menjalankan fitur-fitur yang terdapat di dalam <i>website</i> sesuai dengan peran masing-masing
--------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel A. 6 UC Description Display Produk UMKM

Nama Usecase	UC.02.02 Display produk umkm		
Aktor	<i>Customer</i>		
Deskripsi	Menampilkan halaman produk UMKM Nena Namo sesuai dengan kategori dan subkategori produk yang ada di UMKM Nena Namo		
Precondition	Customer telah mengakses halaman beranda UC.02.01		
Pemicu	Customer ingin melihat atau membeli produk UMKM Nena Namo		
Urutan Kejadian	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> menekan menu produk	Sistem menampilkan menu <i>dropdown</i> produk
	2.	<i>Customer</i> memilih dan menekan kategori atau subkategori pada menu <i>dropdown</i> produk	Sistem menampilkan halaman produk
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika pengguna dapat mengakses halaman produk		

Kondisi Setelah	<i>Customer</i> dapat melihat detail produk, memasukkan produk ke dalam cart dan membeli produk
Aturan Proses	<i>Customer</i> telah memilih kategori atau subkategori produk pada menu dropdown produk
Asumsi	<i>Customer</i> ingin melihat produk atau membeli produk

Tabel A. 7 UC Description Display Detail Produk

Nama Usecase	UC.02.03 Display detail produk								
Aktor	<i>Customer</i>								
Deskripsi	Menampilkan halaman detail produk dimana pada halaman ini terdapat deskripsi, informasi dan spesifikasi produk, gambar detail produk yang lebih jelas dan ulasan berupa komentar dan rating produk								
Precondition	Customer telah mengakses halaman beranda UC.02.01 dan halaman produk UC.02.02								
Pemicu	Customer ingin melihat informasi produk lebih detail atau membeli produk UMKM Nena Namo								
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><i>Customer</i> menekan nama produk</td> <td>Sistem menampilkan halaman detail</td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	<i>Customer</i> menekan nama produk	Sistem menampilkan halaman detail
No	Aktor	Sistem							
1.	<i>Customer</i> menekan nama produk	Sistem menampilkan halaman detail							
Langkah Alternatif	-								
Kesimpulan	Usecase berhasil jika pengguna dapat mengakses halaman produk								

Kondisi Setelah	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> dapat memasukkan produk ke dalam cart • <i>Customer</i> dapat memberikan ulasan produk berupa komentar dan rating
Aturan Proses	<i>Customer</i> berada di halaman produk atau halaman beranda
Asumsi	<i>Customer</i> ingin melihat detail produk, memberikan ulasan produk berupa komentar dan rating atau membeli produk

Tabel A. 8 UC Description Menambahkan Produk ke Cart

Nama Usecase	UC.02.04 Menambahkan produk ke cart		
Aktor	<i>Customer</i>		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin memasukkan produk ke dalam cart		
Precondition	Customer telah mengakses halaman beranda UC.02.01, halaman produk UC.02.02 dan halaman detail UC.02.03		
Pemicu	Customer ingin menambahkan atau memasukkan produk kedalam cart		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> menekan tombol add to cart	Sistem menambahkan produk yang dimasukkan kedalam cart dan merubah total items pada cart sesuai dengan produk

			yang dimasukkan ke dalam cart
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika total item pada cart bertambah		
Kondisi Setelah	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> dapat melanjutkan untuk pembelian produk • <i>Customer</i> dapat melihat halaman <i>checkout</i> 		
Aturan Proses	<i>Customer</i> berada di halaman produk, halaman beranda dan halaman detail		
Asumsi	<i>Customer</i> ingin membeli produk		

Tabel A. 9 UC Description Mengurutkan Produk

Nama Usecase	UC.02.05 Mengurutkan produk		
Aktor	<i>Customer</i>		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin mengurutkan produk berdasarkan abjad A-Z/Z-A dan dari harga terendah ke harga tertinggi dan sebaliknya		
Precondition	Customer telah mengakses halaman produk UC.02.02		
Pemicu	Customer ingin mengurutkan produk berdasarkan abjad A-Z/Z-A dan dari harga terendah ke harga tertinggi dan sebaliknya		
Urutan Kejadian	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> menekan menu <i>dropdown Sort by</i>	

	2.	<i>Customer</i> memilih dan menekan <i>Sort by</i> sesuai keinginan	
	3.		Sistem menampilkan produk sesuai <i>sort by</i> yang telah dipilih
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan produk yang telah diurutkan sesuai dengan <i>sort by</i> yang dipilih		
Kondisi Setelah	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> dapat menambahkan produk kedalam cart • <i>Customer</i> dapat melihat detail produk 		
Aturan Proses	<i>Customer</i> berada di halaman produk		
Asumsi	<i>Customer</i> ingin melihat harga produk yang termurah dan termahal		

Tabel A. 10 UC Description Memberikan Komentar dan Rating

Nama Usecase	UC.02.06 Memberikan komentar dan rating
Aktor	<i>Customer</i>
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin memberikan ulasan dalam bentuk komentar dan rating
Precondition	<i>Customer</i> telah mengakses halaman detail UC.02.03 dan telah melakukan sign in UC.01.02

Pemicu	<i>Customer</i> ingin memberikan ulasan terhadap produk UMKM Nena Namo berupa komentar dan rating		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> menekan memilih dan menekan tombol ulasan	Sistem menampilkan form komen dan rating
	2.	<i>Customer</i> mengetikkan komentar pada form Komen dan mengklik berapa bintang yang ingin diberi	
	3.	<i>Customer</i> menekan tombol 'submit'	
4.		Sistem menampilkan komentar dan rating yang telah diberi oleh <i>customer</i> pada bawah form	
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan komentar dan <i>rating</i> yang telah disubmit oleh <i>customer</i> pada bawah form		

Kondisi Setelah	Customer masih dapat memberikan komentar dan rating terhadap produk yang sama maupun yang lain
Aturan Proses	<i>Customer</i> harus sudah melakukan sign in dan berada pada halaman detail
Asumsi	<i>Customer</i> ingin memberikan ulasan dalam bentuk komentar dan rating

Tabel A. 11 UC Description Diplay Produk pada Cart

Nama Usecase	UC.02.07 Display produk pada cart								
Aktor	<i>Customer</i>								
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin melihat produk yang telah masuk kedalam cart								
Precondition	Customer telah melakukan sign in UC.01.02								
Pemicu	Customer ingin melihat produk yang telah dimasukkan kedalam cart								
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><i>Customer</i> menekan <i>icon cart</i> pada pojok kanan atas atau <i>header</i></td> <td>Sistem menampilkan halaman <i>checkout</i></td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	<i>Customer</i> menekan <i>icon cart</i> pada pojok kanan atas atau <i>header</i>	Sistem menampilkan halaman <i>checkout</i>
	No	Aktor	Sistem						
1.	<i>Customer</i> menekan <i>icon cart</i> pada pojok kanan atas atau <i>header</i>	Sistem menampilkan halaman <i>checkout</i>							
Langkah Alternatif	-								
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan halaman chekout								
Kondisi Setelah	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> dapat mengisi form data diri • <i>Customer</i> dapat melanjutkan pemesanan 								

Aturan Proses	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> berada di halaman checkout • <i>Customer</i> telah melakukan sign in
Asumsi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> ingin produk yang berada di dalam cart • <i>Customer</i> ingin membeli produk UMKM Nena Namo

Tabel A. 12 UC Description Mengisi Data Diri Pembeli

Nama Usecase	UC.02.08 Mengisi data diri pembeli		
Aktor	<i>Customer</i>		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin mengisi data diri pembeli untuk mengetahui biaya ongkos kirim produk ke kota customer		
Precondition	-Customer telah melakukan sign in UC.01.02 dan berada di halaman UC.02.07		
Pemicu	-Customer ingin mengetahui biaya ongkos kirim produk di cart ke kota customer		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> mengisi form nama customer, nomor handphone, alamat, memilih provinsi dan kota	
2.	Customer menekan		

	tombol simpan	
3.		Sistem menampilkan data diri yang telah di isi sebelumnya pada form
Langkah Alternatif	-	
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan data diri yang telah di isi sebelumnya pada form	
Kondisi Setelah	<i>Customer</i> dapat melanjutkan pemesanan	
Aturan Proses	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> berada di halaman checkout • <i>Customer</i> telah melakukan sign in 	
Asumsi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> ingin mengetahui biaya ongkos kirim produk ke alamat <i>customer</i> • <i>Customer</i> ingin membeli produk UMKM Nena Namo 	

Tabel A. 13 UC Description Menampilkan Harga Ongkos Kirim Produk

Nama Usecase	UC.02.09 Menampilkan harga ongkos kirim produk
Aktor	<i>Customer</i>
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin mengetahui biaya ongkos kirim produk ke kota <i>customer</i>
Precondition	<i>Customer</i> telah melakukan sign in UC.01.02 berada di halaman checkout UC.02.07

Pemicu	<i>Customer</i> ingin mengetahui biaya ongkos kirim produk di cart ke kota <i>customer</i>		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> mengisi form nama <i>customer</i> , nomor handphone, alamat, memilih provinsi dan kota	
	2.	<i>Customer</i> menekan tombol simpan	
3.		Sistem menampilkan informasi biaya ongkis kirim disebelah kanan form data diri pembeli	
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan informasi biaya ongkis kirim disebelah kanan form data diri pembeli		
Kondisi Setelah	<i>Customer</i> dapat melanjutkan pemesanan		
Aturan Proses	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> berada di halaman checkout • <i>Customer</i> telah melakukan sign in 		

Asumsi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Customer</i> ingin mengetahui biaya ongkos kirim produk ke alamat <i>customer</i> • <i>Customer</i> ingin membeli produk UMKM Nena Namu
--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel A. 14 UC Description Melanjutkan Pemesanan dari Cart

Nama Usecase	UC.02.10 Melanjutkan pemesanan dari cart														
Aktor	<i>Customer</i>														
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin melanjutkan pemesanan produk UMKM Nena Namu														
Precondition	<i>Customer</i> telah melakukan sign in UC.01.02, berada di halaman checkout UC.02.07 dan telah mengisi data diri pembeli UC.02.08														
Pemicu	<i>Customer</i> ingin membeli produk UMKM Nena Namu														
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><i>Customer</i> menekan tombol lanjutkan pemesanan</td> <td>Sistem menampilkan halaman <i>ordernew</i></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><i>Customer</i> menekan tombol checkout</td> <td>Sistem menyimpan data kedalam database orders</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td>Sistem menampilkan halaman <i>oredersuccess</i></td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	<i>Customer</i> menekan tombol lanjutkan pemesanan	Sistem menampilkan halaman <i>ordernew</i>	2.	<i>Customer</i> menekan tombol checkout	Sistem menyimpan data kedalam database orders	3.		Sistem menampilkan halaman <i>oredersuccess</i>
No	Aktor	Sistem													
1.	<i>Customer</i> menekan tombol lanjutkan pemesanan	Sistem menampilkan halaman <i>ordernew</i>													
2.	<i>Customer</i> menekan tombol checkout	Sistem menyimpan data kedalam database orders													
3.		Sistem menampilkan halaman <i>oredersuccess</i>													

Langkah Alternatif	-
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan halaman <i>ordersuccess</i>
Kondisi Setelah	<i>Customer</i> dapat melanjutkan belanja
Aturan Proses	<i>Customer</i> sebelumnya berada di halaman <i>ordernew</i>
Asumsi	<i>Customer</i> ingin memesan produk UMKM Nena Namu

Tabel A. 15 UC Description Display Belanjaanku

Nama Usecase	UC.02.11 Display belanjaanku								
Aktor	<i>Customer</i>								
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin melihat status dari pembelian produk, atau melihat nomor resi								
Precondition	<i>Customer</i> telah melakukan sign in UC.01.02								
Pemicu	<i>Customer</i> ingin melihat status pembelian produk yang telah dipesan sebelumnya, atau melihat nomor resi								
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><i>Customer</i> menekan menu belanjaanku</td> <td>Sistem menampilkan halaman belanjaanku</td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	<i>Customer</i> menekan menu belanjaanku	Sistem menampilkan halaman belanjaanku
	No	Aktor	Sistem						
1.	<i>Customer</i> menekan menu belanjaanku	Sistem menampilkan halaman belanjaanku							
Langkah Alternatif	-								
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan halaman belanjaanku								

Kondisi Setelah	<i>Customer</i> dapat melakukan konfirmasi pembayaran
Aturan Proses	<i>Customer</i> sebelumnya telah sign in
Asumsi	<i>Customer</i> ingin melakukan konfirmasi pembayaran, melihat status pembelian atau melihat nomor resi

Tabel A. 16 UC Description Menampilkan Status Pembelian dan Nomor Resi

Nama Usecase	UC.02.12 Menampilkan status pembelian dan nomor resi		
Aktor	<i>Customer</i>		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin melihat status dari pembelian produk, atau melihat nomor resi		
Precondition	<i>Customer</i> telah melakukan sign in UC.01.02 dan telah berada di halaman UC.02.11		
Pemicu	<i>Customer</i> ingin melihat status pembelian produk yang telah dipesan sebelumnya, atau melihat nomor resi		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> menekan tab status	Sistem menampilkan informasi status pembayaran
2.	<i>Customer</i> menekan tab cek resi	Sistem menampilkan informasi nomor resi pengiriman produk dan <i>link</i> ke <i>website tracking</i>	

			tiki untuk melacak nomor resi
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika semua tab dapat memberikan informasi dari status belum membayar, sudah membayar dan nomor resi		
Kondisi Setelah	-		
Aturan Proses	<i>Customer</i> sebelumnya telah sign in dan berada di halaman belanjaanku		
Asumsi	<i>Customer</i> ingin melakukan konfirmasi pembayaran, melihat status pemesanan atau melacak nomor resi		

Tabel A. 17 UC Description Mengkonfirmasi Pembayaran

Nama Usecase	UC.02.13 Mengkonfirmasi pembayaran		
Aktor	<i>Customer</i>		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin melakukan konfirmasi pembayaran produk setelah customer transfer ke nomor rekening pemilik UMKM Nena Namo		
Precondition	<i>Customer</i> telah melakukan sign in UC.01.02, telah berada di halaman UC.02.11		
Pemicu	<i>Customer</i> ingin mengkonfirmasi pembayaran produk setelah mentransfer uang ke nomor rekening pemilik UMKM Nena Namo		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem

	1.	<i>Customer</i> menekan tab belum membayar	Sistem menampilkan informasi untuk melakukan pembayaran sebelum batas waktu yang telah ditentukan dan link menuju ke halaman konfirmasi pembayaran
	2.	<i>Customer</i> menekan link konfirmasi pembayaran	Sistem menampilkan halaman konfirmasi pembayaran yang berisi form no order, an rekening dan nominal transfer
	3.	<i>Customer</i> mengisi form no order, an rekening dan nominal transfer	
	4.	<i>Customer</i> menekan tombol simpan	Sistem menyimpan data konfirmasi pembayaran sesuai dengan produk yang dipesan
Langkah Alternatif	-		

Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan pop up bahwa konfirmasi pembayaran telah berhasil
Kondisi Setelah	-
Aturan Proses	<i>Customer</i> sebelumnya telah sign in dan berada di halaman belanjaanku
Asumsi	<i>Customer</i> ingin melakukan konfirmasi pembayaran

Tabel A. 18 UC Description Mencari Produk

Nama Usecase	UC.02.14 Mencari produk								
Aktor	<i>Customer</i>								
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin mencari produk dengan kata atau harga tertentu								
Precondition	<i>Customer</i> telah berada disemua halaman, kecuali halaman checkout dan halaman belanjaanku								
Pemicu	<i>Customer</i> ingin mencari produk dengan kata atau harga tertentu								
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><i>Customer</i> menekan <i>icon search</i> pada <i>header</i> yang terelatak disebelah <i>icon cart</i></td> <td>Sistem menampilkan form <i>search</i> atau cari produk</td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	<i>Customer</i> menekan <i>icon search</i> pada <i>header</i> yang terelatak disebelah <i>icon cart</i>	Sistem menampilkan form <i>search</i> atau cari produk
	No	Aktor	Sistem						
1.	<i>Customer</i> menekan <i>icon search</i> pada <i>header</i> yang terelatak disebelah <i>icon cart</i>	Sistem menampilkan form <i>search</i> atau cari produk							

	2.	<i>Customer</i> menetikkan spesifik kata yang ingin dicari	
	3.	<i>Customer</i> menekan tombol cari	Sistem menampilkan halaman produk sesuai dengan kata kunci yang telah dimasukkan
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan halaman produk sesuai dengan kata atau harga yang dicari		
Kondisi Setelah	<i>Customer</i> dapat menambahkan produk kedalam cart		
Aturan Proses	<i>Customer</i> tidak dapat melakukan pencarian produk jika berada pada halaman <i>checkout</i> atau <i>belanjaanku</i> , karena mengharuskan <i>customer</i> utuk <i>sign in</i> terlebih dahulu		
Asumsi	<i>Customer</i> ingin lebih mudah dalam mencari produk sesuai yang diinginkan		

Tabel A. 19 UC Description Membuat Desain Produk

Nama Usecase	UC.02.15 Membuat desain produk
Aktor	<i>Customer</i>
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin membuat desain produk sesuai keinginannya masing-masing

Precondition	<i>Customer</i> telah berada disemua halaman, kecuali halaman checkout dan halaman belanjaanku		
Pemicu	<i>Customer</i> ingin membuat desain produk sesuai yang diinginkan		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> menekan menu desain	Sistem menampilkan halaman <i>optionproduct</i> yaitu pilhan kanvas yang akan digunakan sebagai dasar membuat desain produk
	2.	<i>Customer</i> memilih dan menekan nama kanvas	Sistem menampilkan halaman <i>createdesign</i>
	3.	<i>Customer</i> mengunggah gambar	Sistem menampilkan gambar yang diunggah
3.	<i>Customer</i> memilih komponen dengan cara mendrag <i>and drop ke</i> dalam kanvas atau template	Sistem menampilkan kanvas atau template dengan hasil komponen yang telah diletakkan pada kanvas	

Langkah Alternatif	-
Kesimpulan	Usecase berhasil jika template atau kanvas telah terisi dengan komponen yang dimasukkan oleh <i>customer</i>
Kondisi Setelah	<i>Customer</i> dapat menambahkan produk kedalam cart
Aturan Proses	<i>Customer</i> berada pada halaman <i>createdesign</i> dan telah memilih kanvas yang akan digunakan mendesain produk
Asumsi	<i>Customer</i> ingin mendesain produk sesuai keinginannya dan membeli produk hasil desain

Tabel A. 20 UC Description Menambahkan Poduk Hasil Desain pada Cart

Nama Usecase	UC.02.16 Menambahkan produk hasil desain pada cart		
Aktor	<i>Customer</i>		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>customer</i> yang ingin membeli hasil desain produk		
Precondition	<i>Customer</i> telah membuat desain produk UC.02.15		
Pemicu	<i>Customer</i> ingin membeli produk dari hasil desain yang telah dibuat sebelumnya		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	<i>Customer</i> mengisi form untuk memberi nomor hasil desain	Sistem menampilkan form yang telah berisi nomor

	2.	<i>Customer</i> menekan tombol add to bag	Sistem menampilkan halaman <i>checkout</i>
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil sistem menampilkan halaman checkout dan hasil desai produk masuk kedalam tabel <i>cart</i>		
Kondisi Setelah	<i>Customer</i> dapat melanjutkan pemesanan		
Aturan Proses	<i>Customer</i> berada pada halaman <i>createdesign</i> dan telah mengisi form untuk memberi nomor hasil desain produknya		
Asumsi	<i>Customer</i> ingin membeli produk dari hasil desain yang telah dibuat sebelumnya		

Tabel A. 21 UC Description Display Invoice yang Masuk

Nama Usecase	UC.03.01 Display invoice yang masuk		
Aktor	Admin		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan <i>admin</i> yang ingin melihat atau mengelola invoice yang masuk dari pemesanan produk oleh <i>customer</i>		
Precondition	Admin telah melakukan sign in UC.01.02		
Pemicu	Admin ingin melihat atau mengelola invoice yang masuk dari pemesanan produk oleh <i>customer</i>		
Urutan Kejadian	No	Aktor	Sistem
	1.	Admin memilih dan	Sistem menampilkan <i>adminviewpage</i>

		menekan menu invoice	atau halaman invoice
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan halaman yang berisi invoice masuk dari pesanan <i>customer</i>		
Kondisi Setelah	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat memberikan nomor resi, jika customer telah melakukan pembayaran • Admin dapat merubah status pembayaran dari belum membayar menjadi sudah membayar • Admin dapat melihat detail invoice yang masuk 		
Aturan Proses	Admin telah melakukan sign in dan berada di halaman admin khusus invoice		
Asumsi	Admin ingin melihat atau mengelola invoice yang masuk dari pemesanan produk oleh <i>customer</i>		

Tabel A. 22 UC Description Memasukkan Nomor Resi

Nama Usecase	UC.03.02 Memasukan nomor resi
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin memberikan nomor resi kepada <i>customer</i> yang telah melakukan pembayaran
Precondition	Admin telah melakukan sign in UC.01.02 dan telah berada pada halaman UC.03.01

Pemicu	Admin ingin memberikan nomor resi kepada <i>customer</i> yang telah melakukan pembayaran														
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Admin memilih dan menekan icon <i>setting</i> yaitu edit data</td> <td>Sistem menampilkan <i>adminviewpage</i> yang berisi form untuk memasukkan nomor resi</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Admin memasukkan nomor resi pada form resi</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Admin menekan tombol submit</td> <td>Sistem menampilkan halaman awal invoice dan nomor resi telah masuk kedalam database</td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	Admin memilih dan menekan icon <i>setting</i> yaitu edit data	Sistem menampilkan <i>adminviewpage</i> yang berisi form untuk memasukkan nomor resi	2.	Admin memasukkan nomor resi pada form resi		3.	Admin menekan tombol submit	Sistem menampilkan halaman awal invoice dan nomor resi telah masuk kedalam database
	No	Aktor	Sistem												
	1.	Admin memilih dan menekan icon <i>setting</i> yaitu edit data	Sistem menampilkan <i>adminviewpage</i> yang berisi form untuk memasukkan nomor resi												
	2.	Admin memasukkan nomor resi pada form resi													
3.	Admin menekan tombol submit	Sistem menampilkan halaman awal invoice dan nomor resi telah masuk kedalam database													
Langkah Alternatif	-														
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan halaman awal invoice dan nomor resi yang masuk kedalam database														
Kondisi Setelah	-														
Aturan Proses	Admin telah melakukan sign in dan berada di halaman admin khusus untuk memberikan nomor resi														

Asumsi	Admin ingin memberikan nomor resi kepada <i>customer</i> yang telah melakukan pembayaran
--------	------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel A. 23 UC Description Menampilkan Detail Invoice

Nama Usecase	UC.03.03 Menampilkan detail invoice								
Aktor	Admin								
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin melihat detail invoice dari pesanan <i>customer</i> , yaitu detail produk apa yang dipesan, nama produk, jumlah produk dan harga produk								
Precondition	Admin telah melakukan sign in UC.01.02 dan telah berada pada halaman UC.03.01								
Pemicu	Admin ingin melihat detail invoice dari pesanan <i>customer</i>								
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Admin memilih dan menekan icon <i>detail invoice</i></td> <td>Sistem menampilkan <i>adminviewpage</i> yang berisi tabel detail pesanan produk yang di pesan oleh <i>customer</i></td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	Admin memilih dan menekan icon <i>detail invoice</i>	Sistem menampilkan <i>adminviewpage</i> yang berisi tabel detail pesanan produk yang di pesan oleh <i>customer</i>
	No	Aktor	Sistem						
1.	Admin memilih dan menekan icon <i>detail invoice</i>	Sistem menampilkan <i>adminviewpage</i> yang berisi tabel detail pesanan produk yang di pesan oleh <i>customer</i>							
Langkah Alternatif	-								
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan halaman yang berisi tabel detail pesanan produk yang di pesan oleh <i>customer</i>								

Kondisi Setelah	-
Aturan Proses	Admin telah melakukan sign in dan berada di halaman awal invoice
Asumsi	Admin ingin melihat detail invoice dari pesanan customer, yaitu detail produk apa yang dipesan, nama produk, jumlah produk dan harga produk

Tabel A. 24 UC Description Merubah Status Pembayaran

Nama Usecase	UC.03.04 Merubah status pembayaran		
Aktor	Admin		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin merubah status pembayaran dari pesanan produk customer		
Precondition	Admin telah melakukan sign in UC.01.02 dan telah berada pada halaman UC.03.01		
Pemicu	Admin ingin merubah status pembayaran dari pesanan produk <i>customer</i>		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	Admin memilih dan menekan <i>icon detail status</i>	Sistem menampilkan <i>adminviewpage</i> yang berisi tabel nomor order, an rekening, nominal transfer dan button status
2	Admin menekan tombol status	Sistem menampilkan perubahan tombol	

		dari belum membayar menjadi sudah membayar	yang mulanya belum membayar menjadi sudah membayar
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika tombol berubah dari belum membayar menjadi sudah membayar		
Kondisi Setelah	-		
Aturan Proses	Admin telah melakukan sign in dan berada di halaman invoice khusus status		
Asumsi	Admin ingin merubah status pembayaran dari pesanan produk <i>cutsomer</i>		

Tabel A. 25 UC Description Display Data Produk

Nama Usecase	UC.03.05 Display data produk
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin melihat data produk baik katalog produk, kategori produk, subkategori produk, komponen gambar untuk mendesain produk dan kanvas atau template yang digunakan sebagai dasar mendesain produk
Precondition	Admin telah melakukan sign in UC.01.02
Pemicu	Admin ingin melihat data produk baik katalog produk, kategori produk, subkategori produk, komponen gambar untuk mendesain produk dan kanvas atau template yang digunakan sebagai dasar mendesain produk

Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Admin memilih dan menekan menu <i>view-add-edit-delete</i></td> <td>Sistem menampilkan submenu dari menu <i>view-add-edit-delete</i></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Admin memilih dan menekan sub menu yang diinginkan</td> <td>Sistem menampilkan halaman dari submenu yang dipilih</td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	Admin memilih dan menekan menu <i>view-add-edit-delete</i>	Sistem menampilkan submenu dari menu <i>view-add-edit-delete</i>	2	Admin memilih dan menekan sub menu yang diinginkan	Sistem menampilkan halaman dari submenu yang dipilih
	No	Aktor	Sistem									
	1.	Admin memilih dan menekan menu <i>view-add-edit-delete</i>	Sistem menampilkan submenu dari menu <i>view-add-edit-delete</i>									
2	Admin memilih dan menekan sub menu yang diinginkan	Sistem menampilkan halaman dari submenu yang dipilih										
Langkah Alternatif	-											
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan halaman dari submenu yang dipilih											
Kondisi Setelah	Admin dapat merubah data, menambah data baru dan menghapus data											
Aturan Proses	Admin telah melakukan sign in											
Asumsi	Admin ingin melihat data produk baik katalog produk, kategori produk, subkategori produk, komponen gambar untuk mendesain produk dan kanvas atau template yang digunakan sebagai dasar mendesain produk											

Tabel A. 26 UC Description Menambahkan Data Produk Baru

Nama Usecase	UC.03.06 Menambahkan data produk baru
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin menambahkan data produk baru

Precondition	Admin telah melakukan sign in UC.01.02 dan berada pada halaman UC.03.05		
Pemicu	Admin ingin menambahkan data produk baru		
Urutan Kejadian			
	No	Aktor	Sistem
	1.	Admin memilih dan menekan add new data	Sistem menampilkan halaman add yang berisi beberapa form
	2.	Admin mengisi semua form tanpa ada yang terlewati atau kosong	
3.	Admin menekan tombol submit	Sistem menyimpan data sekaligus menambah data baru	
Langkah Alternatif	-		
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan data produk yang baru		
Kondisi Setelah	Admin dapat merubah data dan menghapus data		
Aturan Proses	Admin telah melakukan sign in		
Asumsi	Admin ingin menambahkan data produk baru		

Tabel A. 27 UC Description Merubah Data Produk

Nama Usecase	UC.03.07 Merubah data produk														
Aktor	Admin														
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin merubah data produk yang telah disimpan sebelumnya														
Precondition	Admin telah melakukan sign in UC.01.02 dan berada pada halaman UC.03.05														
Pemicu	Admin ingin merubah data produk menjadi data yang terbaru														
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Admin memilih dan menekan icon edit data</td> <td>Sistem menampilkan halaman edit yang berisi beberapa form</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Admin merubah beberapa form sesuai data yang akan dirubah</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Admin menekan tombol submit</td> <td>Sistem menyimpan data sekaligus merubah data menjadi yang terbaru</td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	Admin memilih dan menekan icon edit data	Sistem menampilkan halaman edit yang berisi beberapa form	2.	Admin merubah beberapa form sesuai data yang akan dirubah		3.	Admin menekan tombol submit	Sistem menyimpan data sekaligus merubah data menjadi yang terbaru
	No	Aktor	Sistem												
	1.	Admin memilih dan menekan icon edit data	Sistem menampilkan halaman edit yang berisi beberapa form												
	2.	Admin merubah beberapa form sesuai data yang akan dirubah													
3.	Admin menekan tombol submit	Sistem menyimpan data sekaligus merubah data menjadi yang terbaru													
Langkah Alternatif	-														
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem merubah data sesuai yang diinputkan sebelumnya														

Kondisi Setelah	Admin dapat menambah data dan menghapus data
Aturan Proses	Admin telah melakukan sign in
Asumsi	Admin ingin merubah data produk menjadi data yang terbaru

Tabel A. 28 UC Description Menghapus Data Produk

Nama Usecase	UC.03.08 Menghapus data produk								
Aktor	Admin								
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin menghapus data produk								
Precondition	Admin telah melakukan sign in UC.01.02 dan berada pada halaman UC.03.05								
Pemicu	Admin ingin menghapus data produk								
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Admin memilih dan menekan icon delete data</td> <td>Sistem menghapus data dan data menjadi berkurang</td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	Admin memilih dan menekan icon delete data	Sistem menghapus data dan data menjadi berkurang
No	Aktor	Sistem							
1.	Admin memilih dan menekan icon delete data	Sistem menghapus data dan data menjadi berkurang							
Langkah Alternatif	-								
Kesimpulan	Usecase berhasil jika data telah terhapus dan berkurang								
Kondisi Setelah	Admin dapat menambah data dan merubah data								
Aturan Proses	Admin telah melakukan sign in								
Asumsi	Admin ingin menghapus data produk								

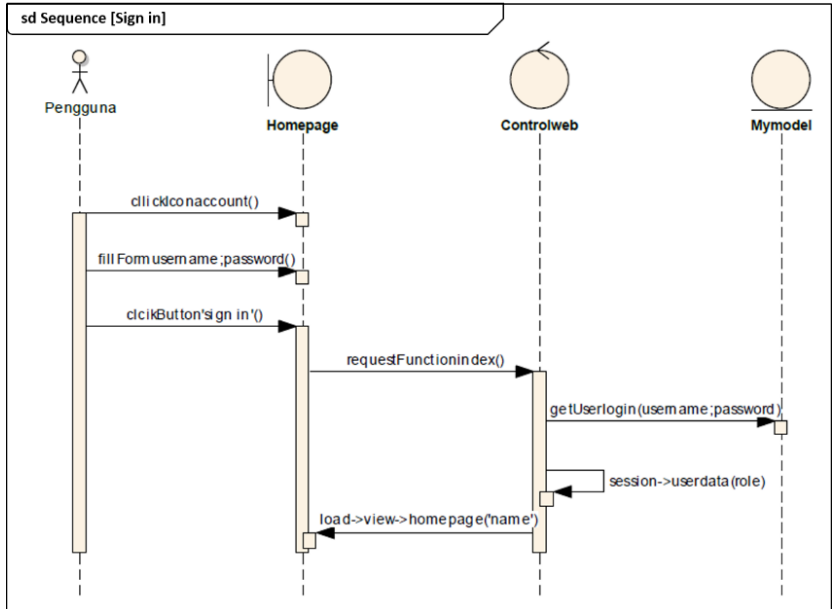
Tabel A. 29 UC Description Display Rekapitulasi Penjualan Bulanan

Nama Usecase	UC.03.09 Display rekapitulasi penjualan bulanan								
Aktor	Admin								
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin melihat rekapitulasi penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo								
Precondition	Admin telah melakukan sign in UC.01.02								
Pemicu	Admin ingin melihat rekapitulasi penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo berdasarkan tahun yang diinginkan								
Urutan Kejadian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aktor</th> <th>Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Admin memilih dan menekan menu <i>dashboard</i></td> <td>Sistem menampilkan halaman dashboard yang berisi grafik penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo</td> </tr> </tbody> </table>			No	Aktor	Sistem	1.	Admin memilih dan menekan menu <i>dashboard</i>	Sistem menampilkan halaman dashboard yang berisi grafik penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo
	No	Aktor	Sistem						
1.	Admin memilih dan menekan menu <i>dashboard</i>	Sistem menampilkan halaman dashboard yang berisi grafik penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo							
Langkah Alternatif	-								
Kesimpulan	Usecase berhasil jika sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> dan melihat grafik penjualan berdasarkan tahun								
Kondisi Setelah	-								
Aturan Proses	Admin telah melakukan sign in								
Asumsi	Admin ingin melihat rekapitulasi penjualan bulanan produk UMKM Nena Namo berdasarkan tahun yang diinginkan								

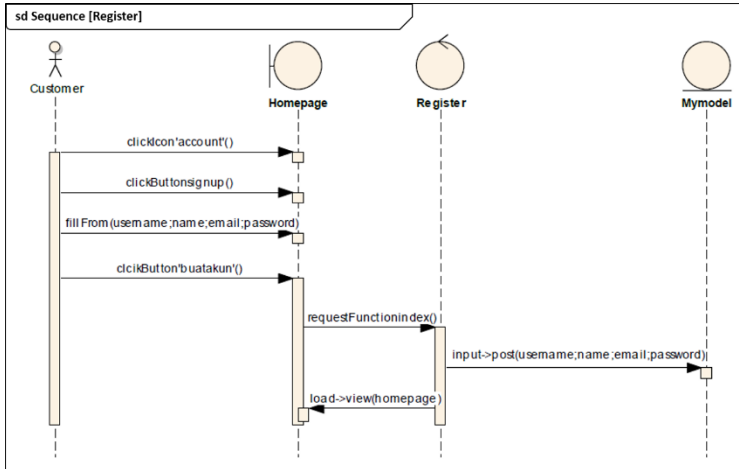
(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN B

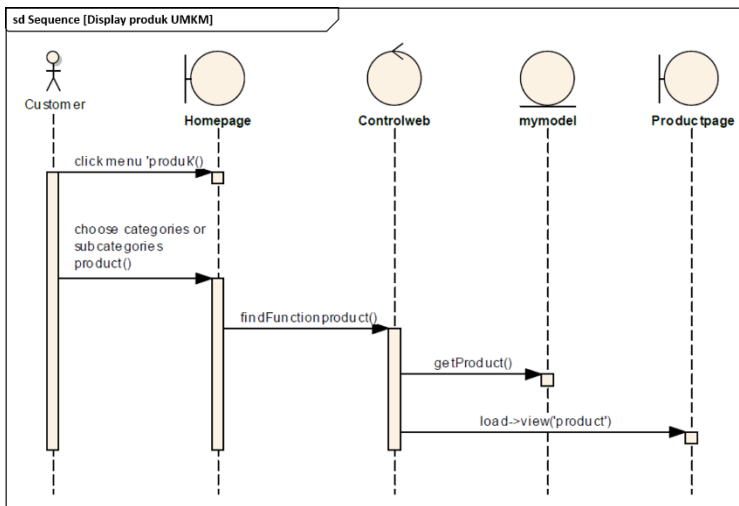
B.1. Sequence Diagram Sistem E-commerce UMKM Nena Namo



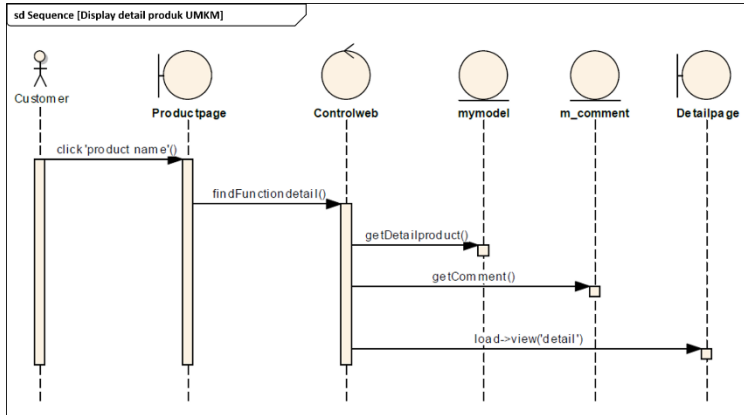
Gambar B. 1 Sequence Sign in



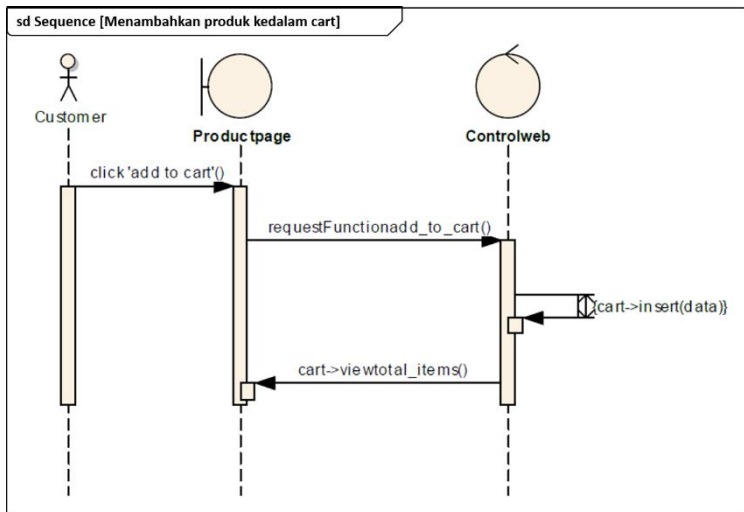
Gambar B. 2 Sequence Register



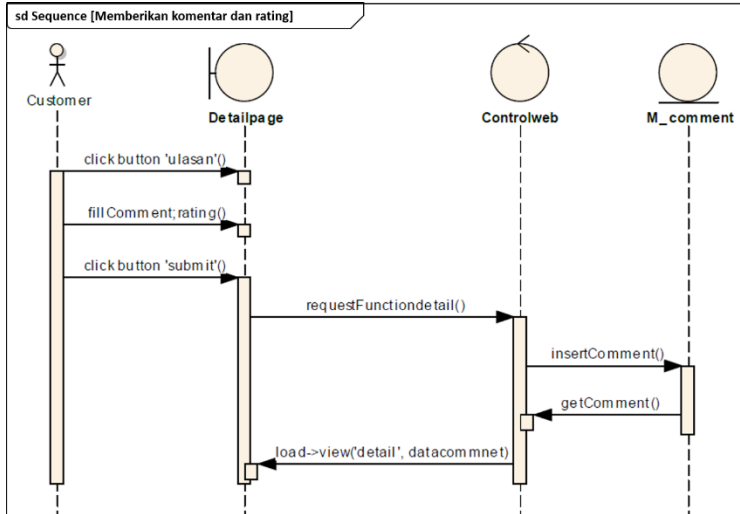
Gambar B. 3 Sequence Display produk umkm



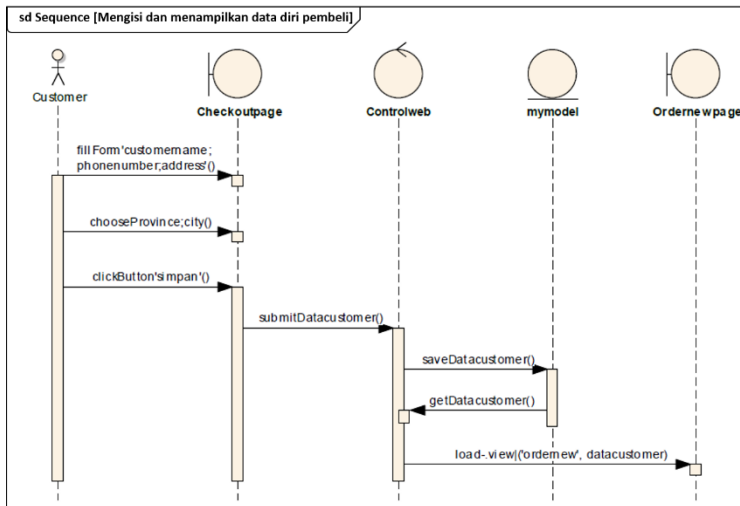
Gambar B. 4 Sequence Display detail produk UMKM



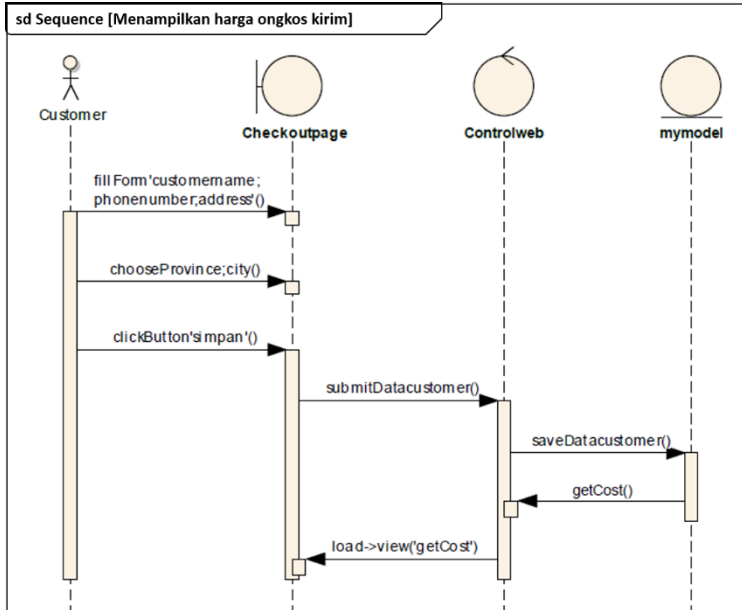
Gambar B. 5 Sequence Menambahkan produk kedalam cart



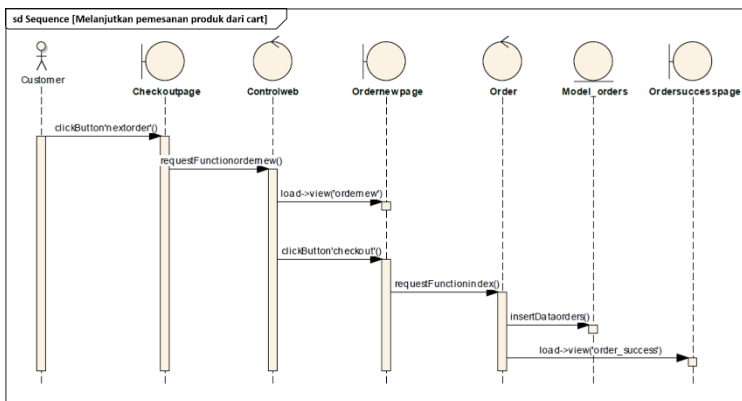
Gambar B. 6 Sequence Menambahkan komentar dan rating



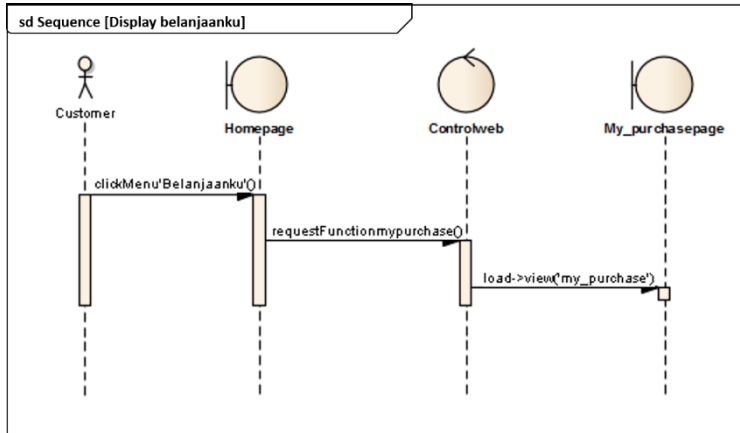
Gambar B. 7 Sequence Mengisi dan menampilkan data diri



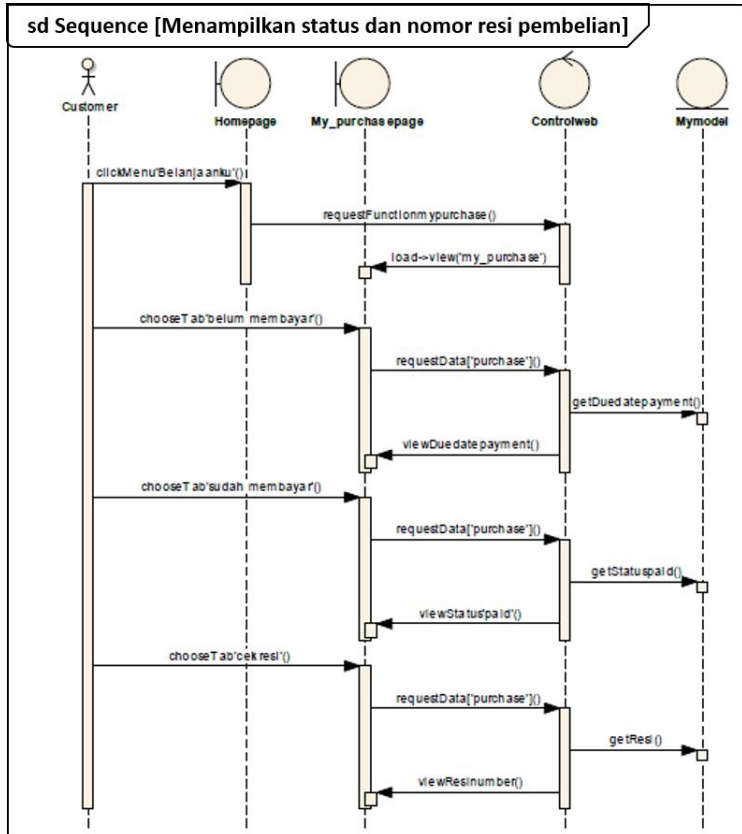
Gambar B. 8 Sequence Menampilkan harga ongkos kirim



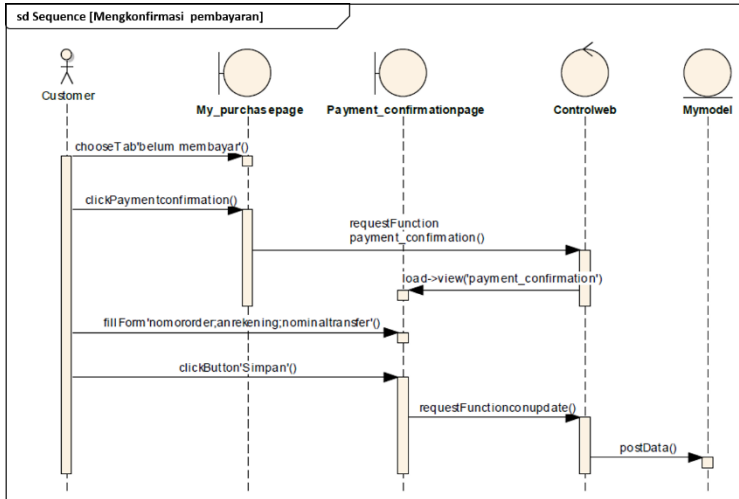
Gambar B. 9 Sequence Melanjutkan pemesanan produk dari cart



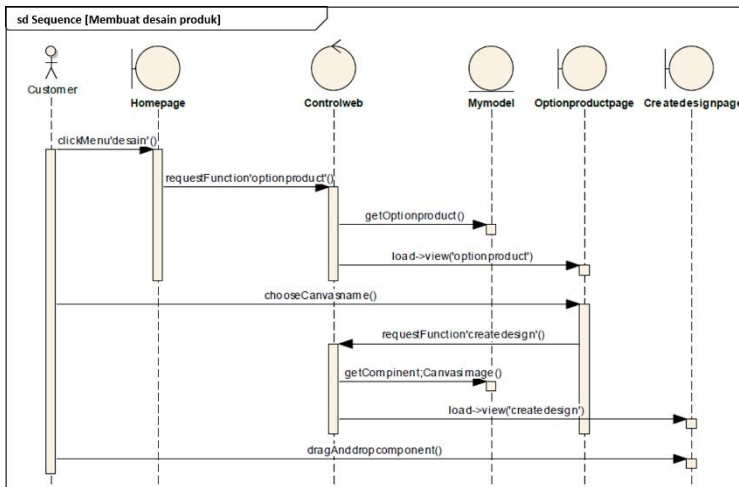
Gambar B. 10 Sequence Display Belanjaanku



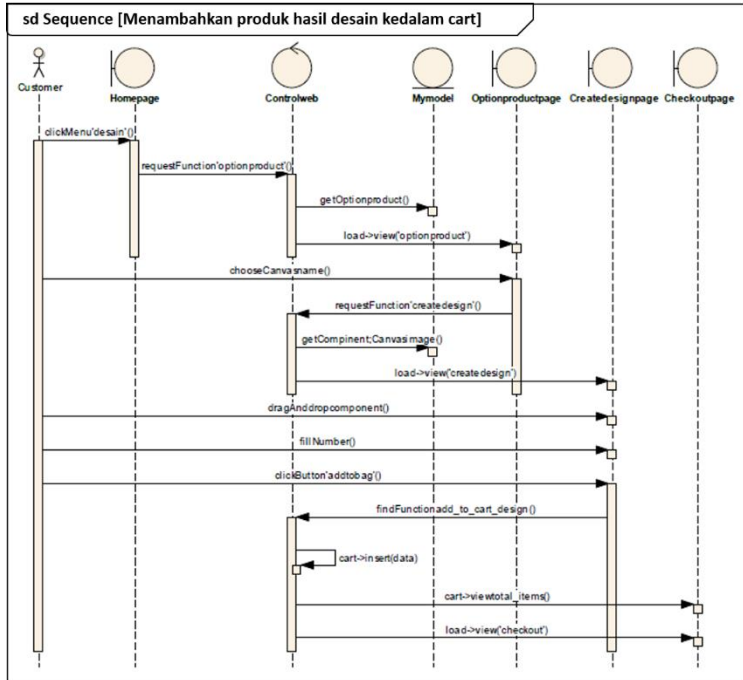
Gambar B. 11 Sequence Menampilkan status dan nomor resi pembelian



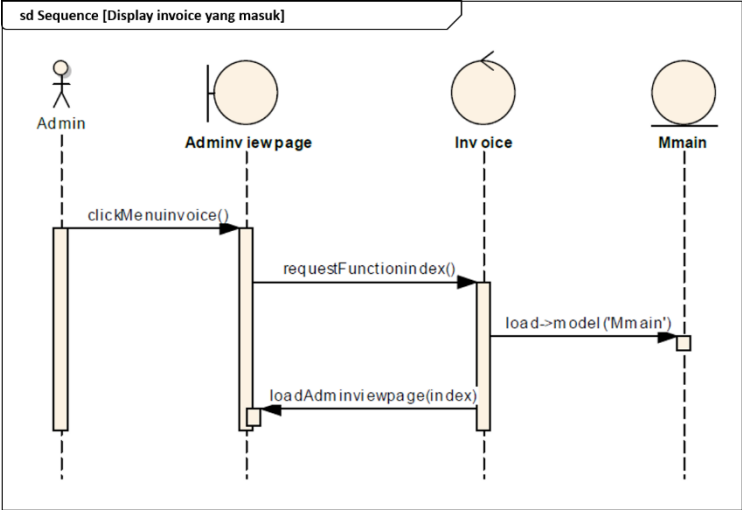
Gambar B. 12 Sequence Mengkonfirmasi pembayaran



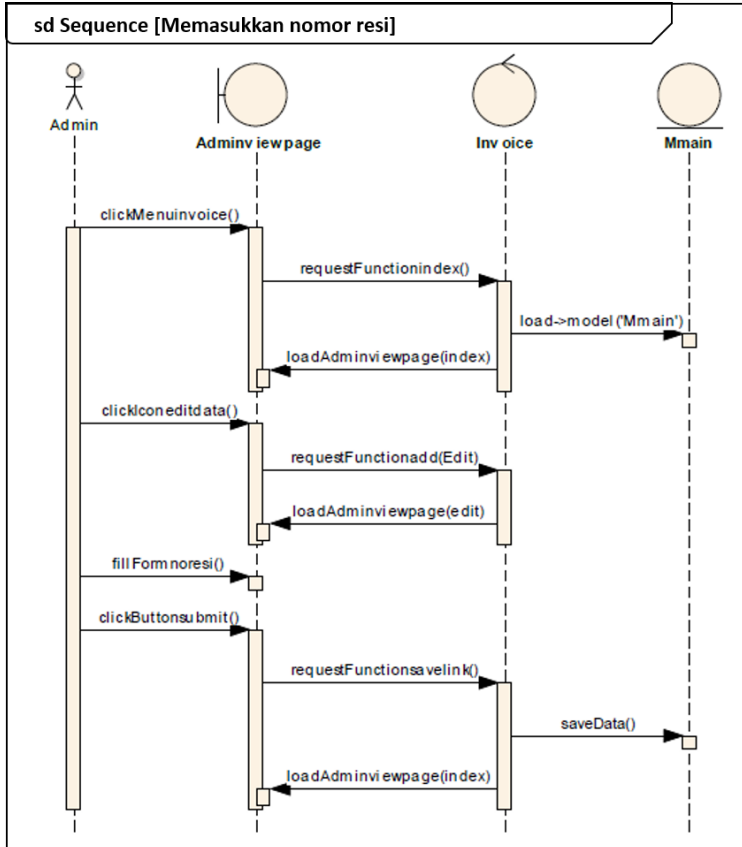
Gambar B. 13 Sequence Membuat desain produk



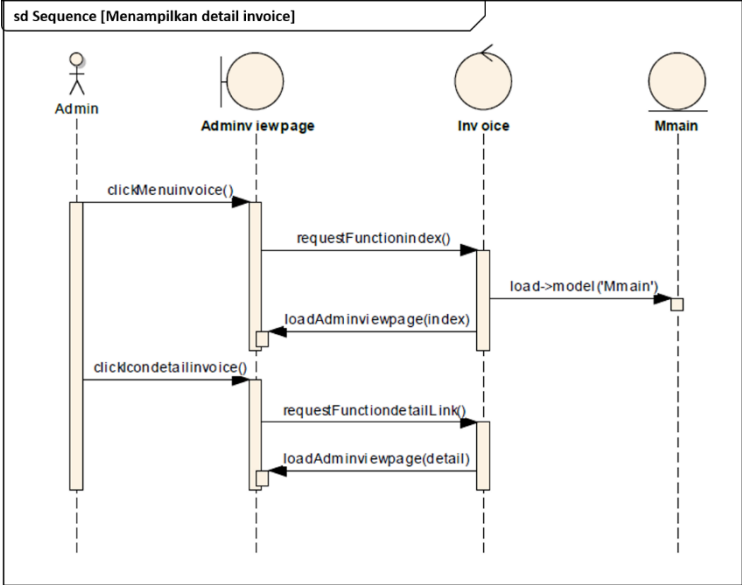
Gambar B. 14 Sequence Menambahkan produk hasil desain kedalam cart



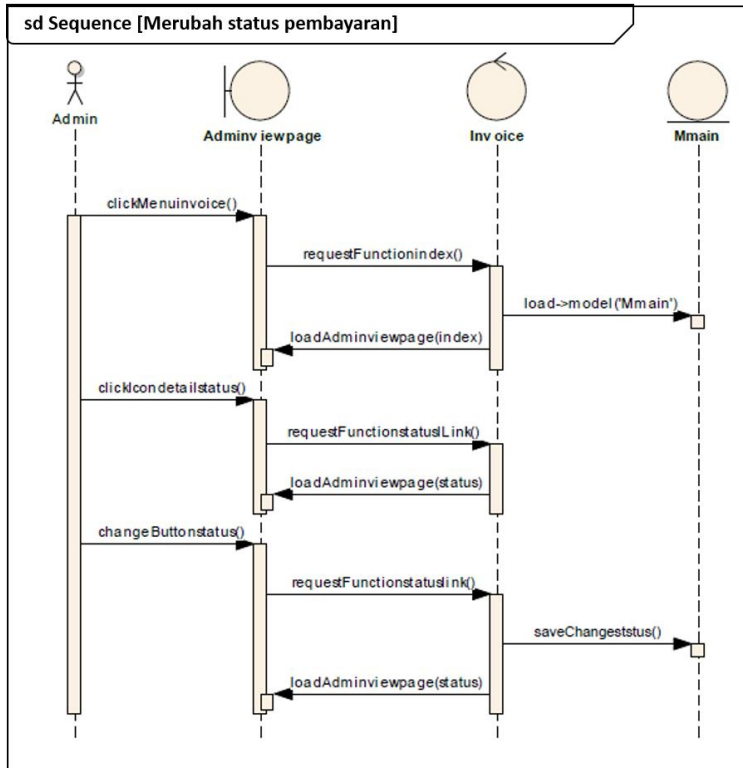
Gambar B. 15 Sequence Display invoice yang masuk



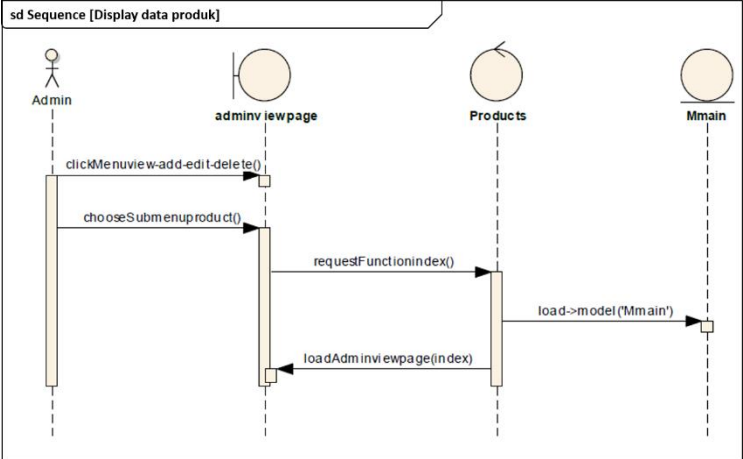
Gambar B. 16 Sequence Memasukkan nomor resi



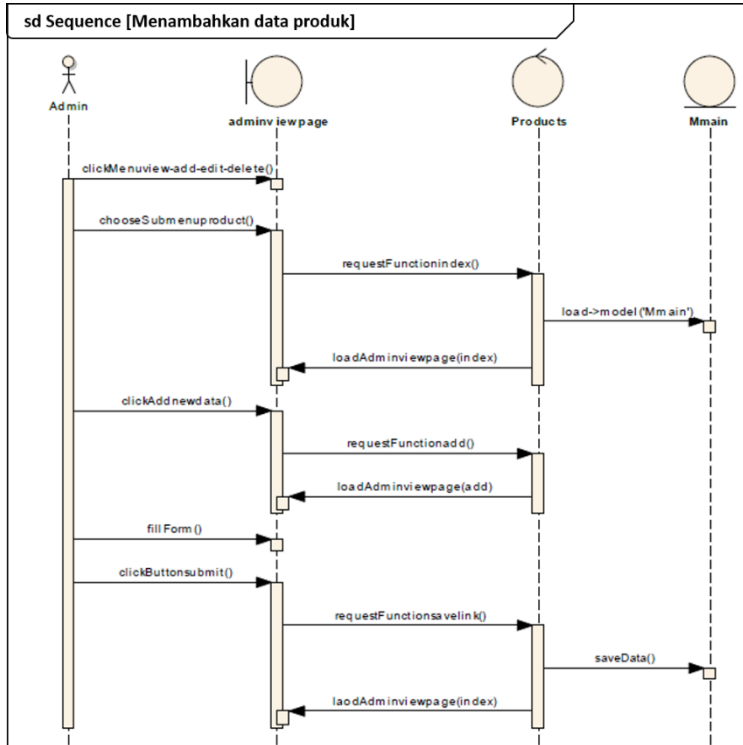
Gambar B. 17 Sequence Menampilkan detail invoice



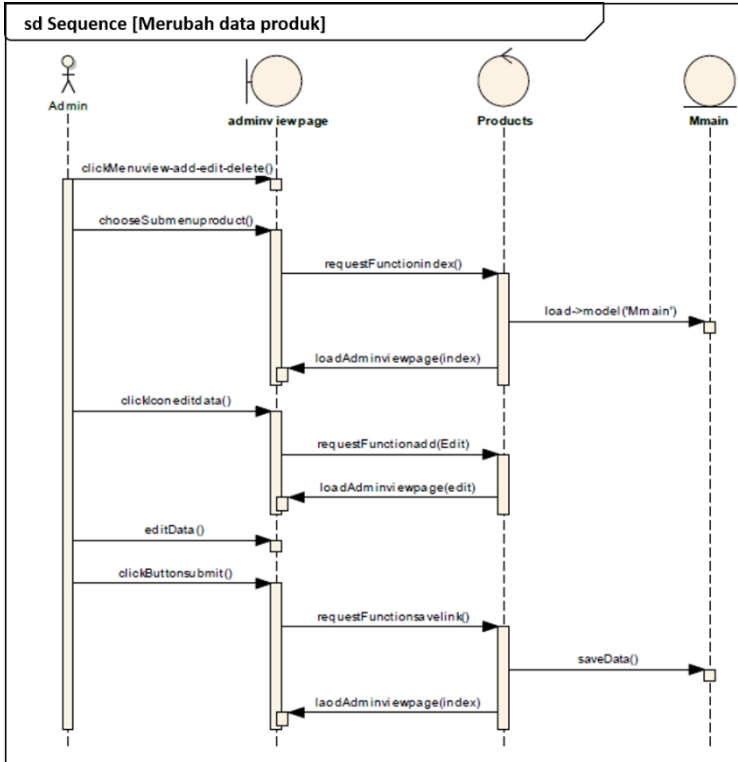
Gambar B. 18 Sequence Merubah status pembayaran



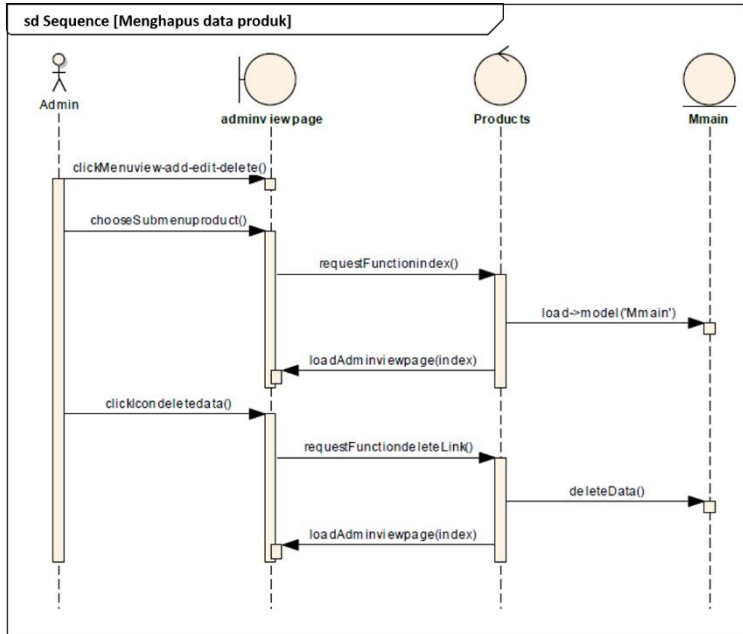
Gambar B. 19 Sequence Display data produk



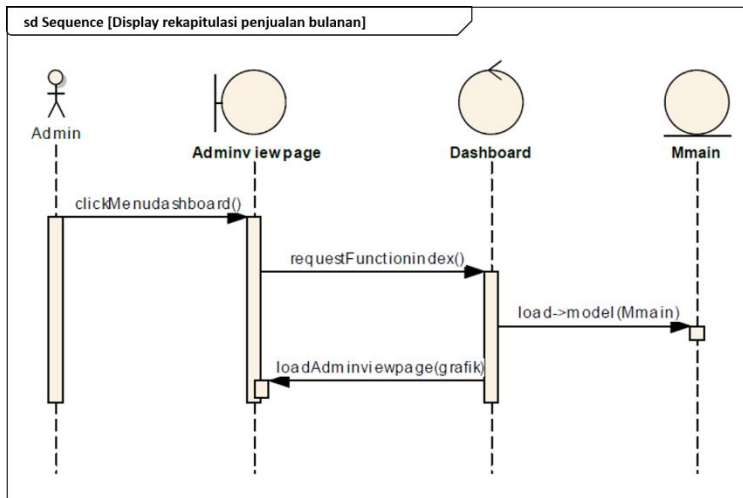
Gambar B. 20 Sequence Menambahkan data produk



Gambar B. 21 Sequence Merubah data produk



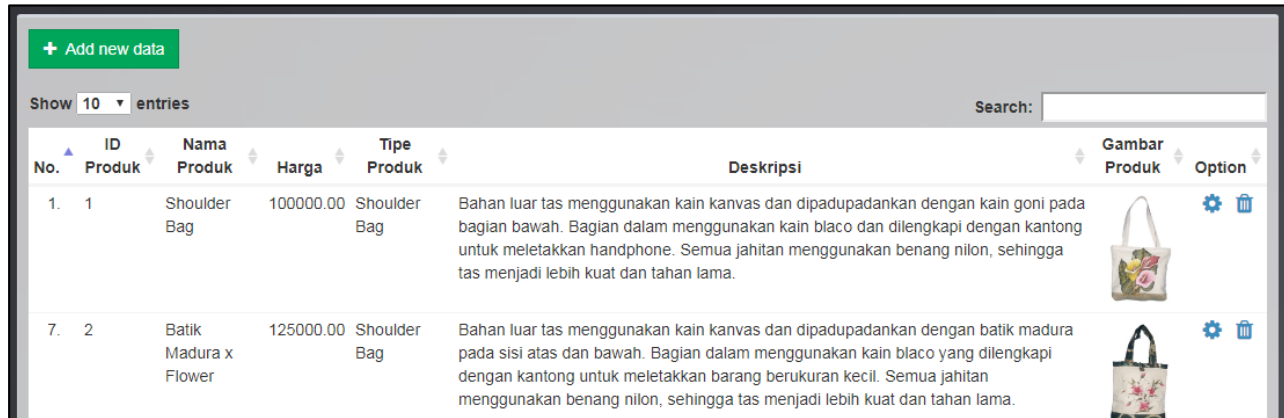
Gambar B. 22 Sequence Menghapus data produk









Gambar B. 23 Sequence Display rekapitulasi penjualan

LAMPIRAN C

C.1 Hasil sistem e-commerce UMKM Nena Namu



The screenshot displays a product management interface. At the top left, there is a green button labeled '+ Add new data'. Below it, a 'Show 10 entries' dropdown menu and a search bar are visible. The main content is a table with the following columns: No., ID Produk, Nama Produk, Harga, Tipe Produk, Deskripsi, Gambar Produk, and Option. Two product entries are shown:

No.	ID Produk	Nama Produk	Harga	Tipe Produk	Deskripsi	Gambar Produk	Option
1.	1	Shoulder Bag	100000.00	Shoulder Bag	Bahan luar tas menggunakan kain kanvas dan dipadupadankan dengan kain goni pada bagian bawah. Bagian dalam menggunakan kain blaco dan dilengkapi dengan kantong untuk meletakkan handphone. Semua jahitan menggunakan benang nilon, sehingga tas menjadi lebih kuat dan tahan lama.		 
7.	2	Batik Madura x Flower	125000.00	Shoulder Bag	Bahan luar tas menggunakan kain kanvas dan dipadupadankan dengan batik madura pada sisi atas dan bawah. Bagian dalam menggunakan kain blaco yang dilengkapi dengan kantong untuk meletakkan barang berukuran kecil. Semua jahitan menggunakan benang nilon, sehingga tas menjadi lebih kuat dan tahan lama.		 

Gambar C. 1 Display Data Produk

Tambah Data Baru Produk UMKM Nena Namo

ID Produk	<input type="text" value="24"/>
ID Subkategori	<input type="text"/>
ID Kategori	<input type="text"/>
Nama Produk	<input type="text"/>
Harga	<input type="text"/>

Gambar produk 2	<input type="text"/>	<input type="button" value="Browse ..."/>
Gambar produk 3	<input type="text"/>	<input type="button" value="Browse ..."/>

Gambar C. 2 Contoh Form Menambahkan Data Baru







Edit Data Produk

ID Produk	1
ID Subkategori	1
ID Kategori	1
Nama Produk	Shoulder Bag
Harga	100000.00
Kode	SB1
Tipe Produk	Shoulder Bag
Bahan	Kain Kanvas dan Kain Goni (Luar), Kain Blaco (Dalam), Resleting dan Benang Nilon

Gambar produk 3 *Click browse to change image*















Gambar C. 3 Contoh Form Merubah Data Produk

Search: <input type="text"/>				
Option	Image	Price	Weight	Options
		100000.00	1	 
		100000.00	1	 

Gambar C. 4 Tombol Menghapus Data Produk

[+ Add new data](#)

Show entries Search:

No. ▲	ID Invoice	Tanggal	Batas Pembayaran	Status	Nama	Nomor Resi	id_user	Option
1.	114	2018-01-30 15:20:47	2018-01-31 15:20:47	sudah membayar	jedar	54213189	7	   
8.	115	2018-01-30 15:22:51	2018-01-31 15:22:51	batas waktu	rose		12	   
8.	116	2018-02-02 06:41:13	2018-02-03 06:41:13	belum membayar	malikai		13	   

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous Next

Gambar C. 5 Tampilan Invoice yang Masuk

A N D I C R A T I

flower

flower

FLOWER


DELANJANKU

Gambar C. 6 Form Cari Produk

Tambah Nomor Resi





ID Invoice	115
Tanggal	2018-01-30 15:22:51
Batas Pembayaran	2018-01-31 15:22:51
Status	batas waktu
Nama	rose
Nomor Resi	
id_user	12

Submit



Gambar C. 7 Form Untuk Menambahkan Nomor Resi

Showing 1 to 1 of 1 entries

No.	invoice_id	product_id	image	product_name	qty	price	Option
1.	104	8		Blue Flower	1	30000	  




Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous Next

Gambar C. 8 Tampilan Detail Invoice

[+ Add new data](#)

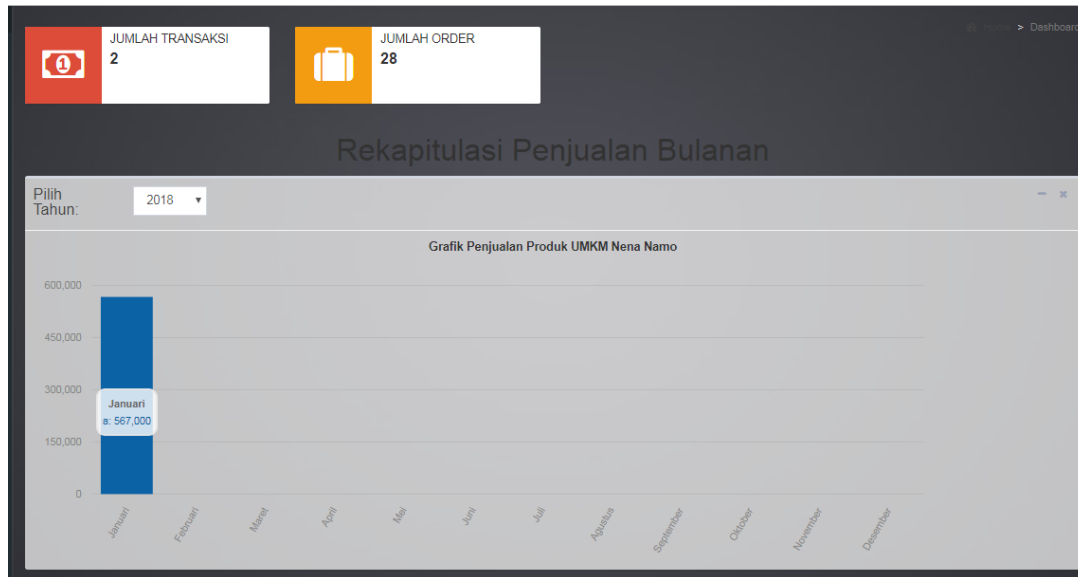
Showing 1 to 1 of 1 entries

No.	no_order	an_rekening	nominal_transfer	status	Option
1.	123	cahya	500000.00	Belum Membayar	  

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous Next

Gambar C. 9 Merubah Status Pembayaran



Gambar C. 10 Halaman Rekapitulasi Penjualan Bulanan

Sortir dari A-Z ▼

The image shows a grid of four product cards, each featuring a different tote bag. The first card shows a white tote bag with a floral pattern and a batik border. The second card shows a tote bag with a landscape scene featuring a sun, mountains, and a river. The third card shows a tote bag with a similar landscape scene but with a path leading through trees. The fourth card shows a dark tote bag with a pattern of colorful tulips. Each card includes the product name, price, and a button labeled 'MASUKKAN KERANJANG'.

Product Name	Price (IDR)
Batik Madura x Flower	125,000
Mountain	100,000
Awesome Village	225,000
Tulip Jeans	175,000

Gambar C. 11 Display Produk UMKM

TEXT **GAMBAR**

Choose File No file chosen

*Kami anjurkan anda meng-upload gambar dengan ukuran 3066 x 2170 px, 300dpi dan transparan. Pakailah tipe file PNG atau JPG untuk hasil cetak maksimal, dan pastikan gambar anda tidak melanggar hak cipta.


Unggah



Total Harga
IDR 40.000

Masukkan Keranjang

Gambar C. 12 Halaman Membuat Desain



Awesome Village

Deskripsi

Bahan luar tas menggunakan kain kanvas yang dipadupadankan dengan kain bludru pada bagian atas dan tali. Pada lukisan dilengkapi dengan sentuhan sulam pita, yang membuat lukisan menjadi timbul. Bagian dalam menggunakan kain blaco dan dilengkapi dengan kantong untuk meletakkan barang berukuran kecil. Semua jahitan menggunakan benang nilon, sehingga tas menjadi lebih kuat dan tahan lama.

IDR 225.000

MASUKKAN KERANJANG



Gambar C. 13 Halaman Deatil Produk

INFORMASI PRODUK SPESIFIKASI PRODUK **ULASAN**

Tambahkan Ulasan

Nama :

Komentar :

Rating : ☆☆☆☆☆

malikai ☆☆☆☆☆ 4
2018-02-02
overall bagus

Gambar C. 14 Form Reviews Komentar dan Rating

Form Konfirmasi Pembayaran

Nomor Order	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Rekening Atas Nama	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Nominal Transfer	<input style="width: 80%;" type="text"/>

Gambar C. 15 Form Konfirmasi Pembayaran

Nomor	Gambar Produk	Nama Produk	Kuantiti	Harga	Total Harga	Berat	Hapus
1		Leaf and Flower x Renda	1	IDR 80.000	IDR 80.000	1Kg	Remove
Total					IDR 80.000	1Kg	

Gambar C. 16 Halaman Checkout

Data Pembeli	Ongkos Kirim
<p>Nama <input type="text" value="malika"/></p> <p>Nomor handphone <input type="text" value="087759501126"/></p> <p>Alamat <input type="text" value="jalan gwangju"/></p> <p><input type="text" value="jambi"/></p> <p><input type="text" value="Muaro Jambi"/></p> <p><input type="button" value="Simpan"/></p>	<p>Biaya Kirim Biaya kirim ke Muaro Jambi melalui kurir TIKI Rp 66000/Kg dan Estimasi sampai 2 Hari</p>
<p><input type="button" value="Lanjut Pembayaran"/></p>	

Gambar C. 17 Form data pembeli dan ongkos kirim


STATUS

CEK RESI

Silahkan melakukan pembayaran pesanan anda sebelum 2018-02-03 06:41:13 pada nomor rekening : 140-344-100-000-9 Bank Mandiri dan atas nama Sri Sulatiningsih.

-nena namo-Konfirmasi Pembayaran




























Gambar C. 18 Tab Status

STATUS	CEK RESI
Resi	<input data-bbox="671 330 1225 378" type="text"/>
 <p data-bbox="678 683 912 705">-hi namaers!! thank you for shopping-</p>	
<p data-bbox="534 778 1056 800">*Silahkan cek nomor resi anda pada link berikut "Resi Tiki"</p>	

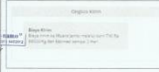


Gambar C. 19 Tab Status Cek Resi



LAMPIRAN D


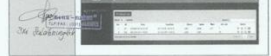
D.1 Dokumen Validasi Sistem




<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-01.01 Register</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Customer</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Kegiatan ini mendeskripsikan customer yang ingin melakukan pendaftaran akun baru</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-01.01 Register	Aktor	Customer	Deskripsi	Kegiatan ini mendeskripsikan customer yang ingin melakukan pendaftaran akun baru			<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-02.01 Display produk umum</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Customer</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Menampilkan halaman produk UMMM Nama Nama sesuai dengan kategori dan subkategori produk yang ada di UMMM Nama Nama</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-02.01 Display produk umum	Aktor	Customer	Deskripsi	Menampilkan halaman produk UMMM Nama Nama sesuai dengan kategori dan subkategori produk yang ada di UMMM Nama Nama			<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-02.04 Menambahkan produk ke cart</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Customer</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin memasukkan produk ke dalam cart</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-02.04 Menambahkan produk ke cart	Aktor	Customer	Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin memasukkan produk ke dalam cart			<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-02.07 Display produk pada cart</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Customer</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin melihat produk yang telah masuk kedalam cart</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-02.07 Display produk pada cart	Aktor	Customer	Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin melihat produk yang telah masuk kedalam cart		
Nama Usecase	UC-01.01 Register																																		
Aktor	Customer																																		
Deskripsi	Kegiatan ini mendeskripsikan customer yang ingin melakukan pendaftaran akun baru																																		
																																			
Nama Usecase	UC-02.01 Display produk umum																																		
Aktor	Customer																																		
Deskripsi	Menampilkan halaman produk UMMM Nama Nama sesuai dengan kategori dan subkategori produk yang ada di UMMM Nama Nama																																		
																																			
Nama Usecase	UC-02.04 Menambahkan produk ke cart																																		
Aktor	Customer																																		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin memasukkan produk ke dalam cart																																		
																																			
Nama Usecase	UC-02.07 Display produk pada cart																																		
Aktor	Customer																																		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin melihat produk yang telah masuk kedalam cart																																		
																																			
<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-01.02 Sign in</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Pengguna - Customer dan Admin</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Kegiatan ini mendeskripsikan pengguna yang ingin masuk dan mengakses website sesuai dengan peran masing-masing.</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-01.02 Sign in	Aktor	Pengguna - Customer dan Admin	Deskripsi	Kegiatan ini mendeskripsikan pengguna yang ingin masuk dan mengakses website sesuai dengan peran masing-masing.			<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-02.03 Display detail produk</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Customer</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Menampilkan halaman detail produk dimana pada halaman terdapat deskripsi, informasi dan spesifikasi produk, gambar detail produk yang lebih jelas dan ulasan berupa komentar dan rating produk</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-02.03 Display detail produk	Aktor	Customer	Deskripsi	Menampilkan halaman detail produk dimana pada halaman terdapat deskripsi, informasi dan spesifikasi produk, gambar detail produk yang lebih jelas dan ulasan berupa komentar dan rating produk			<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-02.05 Menampilkan produk</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Customer</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin menampilkan produk berdasarkan abjad A-Z/A dan dari harga terendah ke harga tertinggi dan sebaliknya</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-02.05 Menampilkan produk	Aktor	Customer	Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin menampilkan produk berdasarkan abjad A-Z/A dan dari harga terendah ke harga tertinggi dan sebaliknya			<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-02.08 Mengisi data diri pembeli</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Customer</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin mengisi data diri pembeli untuk mengetahui biaya ongkos kirim produk ke kota customer</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-02.08 Mengisi data diri pembeli	Aktor	Customer	Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin mengisi data diri pembeli untuk mengetahui biaya ongkos kirim produk ke kota customer		
Nama Usecase	UC-01.02 Sign in																																		
Aktor	Pengguna - Customer dan Admin																																		
Deskripsi	Kegiatan ini mendeskripsikan pengguna yang ingin masuk dan mengakses website sesuai dengan peran masing-masing.																																		
																																			
Nama Usecase	UC-02.03 Display detail produk																																		
Aktor	Customer																																		
Deskripsi	Menampilkan halaman detail produk dimana pada halaman terdapat deskripsi, informasi dan spesifikasi produk, gambar detail produk yang lebih jelas dan ulasan berupa komentar dan rating produk																																		
																																			
Nama Usecase	UC-02.05 Menampilkan produk																																		
Aktor	Customer																																		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin menampilkan produk berdasarkan abjad A-Z/A dan dari harga terendah ke harga tertinggi dan sebaliknya																																		
																																			
Nama Usecase	UC-02.08 Mengisi data diri pembeli																																		
Aktor	Customer																																		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin mengisi data diri pembeli untuk mengetahui biaya ongkos kirim produk ke kota customer																																		
																																			
<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-02.01 Display beranda</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Pengguna - Customer dan Admin</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Menampilkan halaman beranda untuk awal mula mengakses atau sebelum memulai menjalankan fitur-fitur lainnya</td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-02.01 Display beranda	Aktor	Pengguna - Customer dan Admin	Deskripsi	Menampilkan halaman beranda untuk awal mula mengakses atau sebelum memulai menjalankan fitur-fitur lainnya		<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-02.06 Memberikan komentar dan rating</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Customer</td></tr> <tr><td>Deskripsi</td><td>Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin memberikan ulasan dalam bentuk komentar dan rating</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-02.06 Memberikan komentar dan rating	Aktor	Customer	Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin memberikan ulasan dalam bentuk komentar dan rating			<table border="1"> <tr><td>Nama Usecase</td><td>UC-02.09 Menampilkan harga ongkos kirim produk</td></tr> <tr><td>Aktor</td><td>Customer</td></tr> </table>	Nama Usecase	UC-02.09 Menampilkan harga ongkos kirim produk	Aktor	Customer														
Nama Usecase	UC-02.01 Display beranda																																		
Aktor	Pengguna - Customer dan Admin																																		
Deskripsi	Menampilkan halaman beranda untuk awal mula mengakses atau sebelum memulai menjalankan fitur-fitur lainnya																																		
Nama Usecase	UC-02.06 Memberikan komentar dan rating																																		
Aktor	Customer																																		
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin memberikan ulasan dalam bentuk komentar dan rating																																		
																																			
Nama Usecase	UC-02.09 Menampilkan harga ongkos kirim produk																																		
Aktor	Customer																																		



Gambar D. 1 Dokumen validasi




Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin mengetahui biaya ongkos kirim produk ke kota customer
	
Nama Usecase	UC.02.10 Melanjutkan pemesanan dari cart
Aktor	Customer
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin melanjutkan pemesanan produk UMKM Nena Namo
	
Nama Usecase	UC.02.11 Display belanjaanmu
Aktor	Customer
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin melihat status dari pembelian produk, atau melihat nomor resi
	

Nama Usecase	UC.02.13 Mengkonfirmasi pembayaran
Aktor	Customer
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin melakukan konfirmasi pembayaran produk setelah customer transfer ke nomor rekening pemilik UMKM Nena Namo
	
Nama Usecase	UC.02.14 Mencari produk
Aktor	Customer
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin mencari produk dengan kata atau harga tertentu
	


Nama Usecase	UC.02.16 Menambahkan produk hasil desain pada cart
Aktor	Customer
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan customer yang ingin membeli hasil desain produk
	
Nama Usecase	UC.03.01 Display invoice yang masuk
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin melihat atau mengelola invoice yang masuk dari pemesanan produk oleh customer
	
Nama Usecase	UC.03.02 Memasukkan nomor resi
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin memberikan nomor resi kepada customer yang telah melakukan pembayaran

	
Nama Usecase	UC.03.03 Menampilkan detail invoice
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin melihat detail invoice dari pesanan customer, yaitu detail produk apa yang dipesan, nama produk, jumlah produk dan harga produk
	
Nama Usecase	UC.03.04 Merubah status pembayaran
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin merubah status pembayaran dari pesanan produk customer
	
Nama Usecase	UC.03.05 Display data produk
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin melihat data produk baik katalog produk, kategori produk, subkategori

	produk, komponen gambar untuk mendesain produk dan kanvas atau template yang digunakan sebagai dasar mendesain produk
	
Nama Usecase	UC.03.06 Menambahkan data produk baru
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin menambahkan data produk baru
	
Nama Usecase	UC.03.07 Merubah data baru
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin merubah data produk yang telah disimpan sebelumnya

	
Nama Usecase	UC.03.08 Menghapus data produk
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin menghapus data produk
	
Nama Usecase	UC.03.09 Display rekapitulasi penjualan bulanan
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan admin yang ingin melihat rekapitulasi penjualan bulanan produk UMKM Neta Namo
	

LEMBAR PENGUJIAN FUNSIONAL SISTEM E-COMMERCE UMKM NENA NAMO



"Nena-namo"
TLP./FAX: (031) 8462012

Nama : Sri Sulatiningsih *Sri Sulatiningsih*


Jabatan : Pemilik UMKM Nena Namo

Berikut adalah daftar beberapa fitur dari sistem e-commerce UMKM Nena Namo untuk dilakukan pengujian. Fitur UMKM Nena Namo terbagi menjadi dua yaitu untuk customer dan admin. Berilah tanda centang jika setuju (v) dengan pernyataan dan tanda silang tidak setuju (x).

Kode	Pernyataan	Setuju	Tidak setuju
<i>Fitur Customer</i>			
KF-01	Fitur Beranda dapat menampilkan beberapa tab kategori produk, banner, video dan beberapa produk	✓	
KF-02	Fitur Produk dapat menampilkan produk sesuai dengan kategori dan subkategori produk, dimana pada halaman ini berisi gambar, nama dan harga produk	✓	
KF-02.1	Fitur tas dapat menampilkan produk yang berisi kategori tas	✓	

Gambar D. 2 Acceptance checklist


Kode	Pernyataan	Setuju	Tidak setuju
KF-02.2	Fitur kotak dapat menampilkan produk yang berisi kategori kotak	✓	
KF-02.3	Fitur peralatan rumah tangga menampilkan produk yang berisi kategori peralatan rumah tangga	✓	
KF-02.4	Fitur tas pundak dapat menampilkan produk yang berisi kategori tas pundak	✓	
KF-02.5	Fitur tas genggam dapat menampilkan produk yang berisi kategori tas pundak	✓	
KF-02.6	Fitur. tas selempang dapat menampilkan produk yang berisi kategori tas selempang	✓	
KF-02.7	Fitur tas laptop dapat menampilkan produk yang berisi kategori tas laptop	✓	
KF-02.8	Fitur dompet dapat menampilkan produk yang berisi kategori dompet	✓	
KF-02.9	Fitur tas punggung dapat menampilkan produk yang berisi kategori tas punggung	✓	
KF-02.10	Fitur kotak tissue dapat menampilkan produk	✓	



"Nena-namo"
TLP./FAX: (031) 8462012


Gambar D. 3 Acceptance checklist

Kode	Pernyataan	Setuju	Tidak setuju
	yang berisi kategori kotak tissue		
KF-02.11	Fitur kotak pensil dapat menampilkan produk yang berisi kategori kotak pensil	✓	
KF-02.12	Fitur kotak multifungsi dapat menampilkan produk yang berisi kategori kotak multifungsi	✓	
KF-02.13	Fitur tudung saji dapat menampilkan produk yang berisi kategori tudung saji	✓	
KF-02.14	Fitur taplak meja dapat menampilkan produk yang berisi kategori taplak meja	✓	
KF-02.15	Fitur bantal dapat menampilkan produk yang berisi kategori bantal	✓	
KF-03	Fitur Desain dapat dijalankan dengan baik, dalam artian dapat menarik dan melepaskan komponen jenis gambar, dapat memberikan komponen jenis tulisan, dapat merubah ukuran, bentuk dan warna tulisan	✓	


 "Nena-namo"
 TLP/FAX: (031) 8462012


Gambar D. 4 Acceptance checklist

Kode	Pernyataan	Setuju	Tidak setuju
KF-04	Fitur Tentang Kami dapat menampilkan informasi dari sejarah UMKM Nena Namo dan anggota tim	✓	
KF-05	Fitur Checkout dapat dijalankan dengan baik	✓	
<i>Fitur Customer dan Admin</i>			
KF-06	Fitur Sign in dapat dijalankan dengan baik, dalam artian user dapat melakukan sign in untuk masuk ke halaman sesuai perasn masing-masing	✓	
KF-07	Fitur Sign up dapat dijalankan dengan baik, dalam artian customer dapat mendaftar akun baru	✓	
<i>Fitur Admin</i>			
KF-08	Fitur View All Data Product dapat menampilkan halaman untuk melihat semua data produk	✓	
KF-09	Fitur Add New Product dapat dijalankan dengan baik, dalam artian admin dapat menambah data produk yang baru	✓	
KF-10	Fitur Edit Product dapat dilanjakan dengan baik, dalam artian admin	✓	


 "Nena-namo"
 TLP/FAX: (031) 8462012

Gambar D. 5 Acceptance checklist

Kode	Pernyataan	Setuju	Tidak setuju
	dapat merubah data produk kedata yang terbaru		
KF-11	Fitur View All Invoices dapat menampilkan data invoice yang masuk	✓	
KF-12	Fitur Detail Invoice dapat menampilkan detail invoice dari pesanan produk customer	✓	
KF-13	Fitur Detail Status dapat dijalankan dengan baik, dalam artian admin dapat merubah status pembayaran customer	✓	
KF-14	Fitur Input Resi : admin dapat memasukkan atau menambahkan nomor resi untuk pesanan customer	✓	
KF-15	Fitur Dashboard dapat menampilkan rekapitulasi penjualan bulanan UMKM Nena Nama dengan menampilkan grafik batang	✓	


 Direktur - Namo
 Telp/Fax : (031) 6462012
 Jkt. Palembang

Gambar D. 6 Acceptance checklist