






9.13%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 5 FEB 2025, 10:42 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 IDENTICAL	 CHANGED TEXT	 QUOTES
0.59%	8.53%	0.43%

Report #24668267

1.1 Latar Belakang Di era teknologi yang terus mengalami perkembangan pesat, berbagai bidang mengalami inovasi untuk memenuhi kebutuhan zaman. Salah satu bidang yang sangat berkembang signifikan ialah teknologi informasi. Teknologi informasi mencakup perancangan, pengembangan, implementasi, serta pengelolaan sistem berbasis komputer yang melibatkan hardware maupun software. Teknologi ini membantu mempermudah pengelolaan aktivitas sehari-hari dengan pendekatan yang lebih terencana dan terdokumentasi. PT. Mujur Megah Sentosa merupakan perusahaan yang berfokus pada pengembangan teknik pertanian organik, dimulai dari pengolahan tanah hingga pemupukan dengan bahan alami. Dengan visi menghasilkan produk organik yang aman dan berkualitas, perusahaan ini memproduksi berbagai produk seperti minuman fermentasi dan obat herbal BLACKNONIC. Produk ini diproses menggunakan teknologi modern yang tetap mempertahankan nilai-nilai organik. BLACKNONIC hadir dalam tiga varian, yaitu Original, Antiaging, dan Slimming, yang dirancang untuk memenuhi beragam kebutuhan konsumen, baik didalam negeri ataupun internasional. Dalam strategi pemasaran dan penjualan, PT. Mujur Megah Sentosa menggunakan metode Direct Selling, di mana produsen dapat berinteraksi langsung dengan pelanggan. Selain itu, promosi digital melalui aplikasi seperti WhatsApp serta kerja sama dengan toko kesehatan dan apotek juga dilakukan untuk memperluas distribusi. Namun, sistem ini masih

menghadapi kendala. Informasi tentang produk tidak tersampaikan secara konsisten, menyebabkan pelanggan sering kali harus menghubungi penjual secara langsung untuk mendapatkan detail mengenai produk. Hal ini dapat mengurangi kenyamanan dan efisiensi dalam pelayanan kepada konsumen. Selain itu, pencatatan transaksi yang dilakukan secara manual dengan kertas catatan memiliki banyak kelemahan, seperti rentan terhadap kehilangan data, kesalahan pencatatan, dan sulit dilacak. Metode ini juga kurang mendukung kebutuhan bisnis yang semakin berkembang, terutama dalam memastikan stabilitas penjualan dan pengelolaan data secara sistematis. Dengan mengintegrasikan teknologi berbasis web, perusahaan memiliki peluang untuk mengatasi tantangan tersebut. Sebuah website memungkinkan pemilik usaha untuk menyajikan informasi produk secara terstruktur dan menarik, memberikan kemudahan akses bagi pelanggan, serta menciptakan identitas digital yang kuat. Selain itu, website dapat membantu memperluas jangkauan pasar dan mendukung proses transaksi yang lebih efisien, mulai dari pemesanan hingga pembayaran. Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penulis ingin mengambil judul pada tugas akhir yaitu “RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN HERBAL BLACKNONIC BERBASIS WEB PADA PT. MUJUR MEGAH SENTOSA . 12 39 1.2

Identifikasi dan Rumusan Masalah 1.2 11 19 1 Identifikasi Masalah Dari uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: 1. Tidak adanya informasi tentang produk yang dipasarkan secara detail dan jelas, sehingga menyebabkan pelanggan pada akhirnya harus menghubungi penjual secara langsung untuk menanyakan detail produk. 2. Sistem pemasaran yang tidak terstruktur dengan baik menyebabkan perusahaan mengalami fluktuasi penjualan yang signifikan. 3. Penggunaan catatan manual dan aplikasi chat membuat pencatatan transaksi menjadi tidak efisien, rentan terhadap kesalahan, dan sulit dilacak. 1.2.2 Rumusan Masalah Dari identifikasi masalah yang sudah diuraikan diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana membangun sistem

informasi penjualan berbasis web untuk mendukung pemasaran produk herbal BLACKNONIC pada PT. Mujur Megah Sentosa? 2. Bagaimana sistem berbasis web dapat mengatasi kendala pada pencatatan transaksi yang dilakukan secara manual? 3. Bagaimana penggunaan sistem berbasis web dapat membantu memperluas cakupan pasar dan mendukung peningkatan penjualan secara berkelanjutan? 1.3 Tujuan Penelitian Tujuan utama pada penelitian ini ialah merancang dan mengembangkan suatu aplikasi penjualan herbal berbasis web yang efektif dan efisien untuk PT. Mujur Megah Sentosa. 11 Secara lebih spesifik, tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Terbentuknya sistem informasi penjualan berbasis web untuk mendukung pemasaran produk. 2. Pencatatan transaksi yang dilakukan sudah menggunakan sistem berbasis website. 3. Membangun aplikasi web yang lengkap dengan fitur-fitur yang diperlukan untuk mendukung proses penjualan. 1.4 Manfaat Penelitian Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberi manfaat yang signifikan kepada PT. Mujur Megah Sentosa. 14 Dengan adanya aplikasi penjualan berbasis web, perusahaan bisa meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan dapat meningkatkan pendapatan. Aplikasi ini akan memudahkan proses penjualan, mulai dari pengelolaan produk hingga transaksi pembayaran. Secara keseluruhan, aplikasi ini akan membantu perusahaan untuk bersaing lebih baik pada pasar yang semakin kompetitif. 1.5 Sistematika Penulisan Sistematika penulisan yang terdapat pada tugas akhir ini dirancang untuk memberikan informasi secara detail terkait cara penulisannya sehingga tugas akhir dapat disusun secara terorganisir, sistematis dan mudah dipahami. 4 Berikut adalah uraian dari setiap bab yang dibuat: BAB I PENDAHULUAN Bab ini penulis memberikan sebuah gambaran umum yang bersangkutan dengan latar belakang masalah yang akan dibahas pada tugas akhir, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II TINJAUAN PUSTAKA Bab ini membahas tentang teori konsep, serta penelitian yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan topik tugas akhir sehingga dapat dijadikan sebagai

penunjang dalam menulis tugas akhir. BAB III METODE PENELITIAN Bab ini membahas pendekatan atau metode yang akan digunakan pada tugas akhir untuk mencapai tujuan penelitian yang mencakup metode pengumpulan data, pendekatan pengembangan sistem, perancangan dan desain sistem, implementasi dan pengujian. BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN Bab ini menyajikan hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan serta membahasnya secara mendalam mengenai metode penelitian yang diungkapkan dalam bentuk tabel, grafik, foto, dan lainnya sehingga mendapat sebuah manfaat dari penelitian yang dilakukan. **20** BAB V PENUTUP Bab ini merupakan bagian yang berisi suatu kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan penelitian. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar 2.1.1 Pengertian Penjualan Penjualan ialah pembelian sebuah barang ataupun jasa dari satu pihak ke pihak lainnya dengan mendapatkan pergantian uang dari pihak tersebut. Penjualan melibatkan interaksi langsung maupun tidak langsung untuk memenuhi kebutuhan konsumen. (Sumiyati dan Yatimatun, 2021:2). Menjual ialah memberikan sesuatu barang atau jasa kepada orang lain (pembeli) untuk memperoleh uang pembayaran. Penjualan tidak hanya fokus pada hasil akhir berupa transaksi, tetapi juga pada bagaimana penjual dapat menawarkan produk secara efektif. (Samsul Arifin 2020:2). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dari para ahli dapat disimpulkan penjualan ialah proses ekonomi yang kompleks, melibatkan aspek komunikasi, hubungan interpersonal, strategi pemasaran, dan teknologi. Dengan memahami konsep dan unsur-unsur penjualan, perusahaan dapat menciptakan strategi yang efektif untuk mencapai suatu tujuan bisnis mereka, baik dalam jangka waktu pendek ataupun panjang. 2.1.2 Aplikasi Berbasis Website Aplikasi berbasis website adalah perangkat lunak yang dirancang untuk beroperasi menggunakan teknologi web, memungkinkan pengguna mengakses layanan dan informasi melalui browser internet. Aplikasi ini memanfaatkan arsitektur client-server, di mana server menyediakan data dan logika, sementara klien menampilkan antarmuka kepada pengguna. (Laudon dan Laudon, 2020). **15** Dalam

pembuatan aplikasi berbasis website, pada umumnya menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript untuk rancangan bagian tampilan antarmuka, dan dipadukan dengan bahasa pemrograman PHP. Hal ini membuat aplikasi berbasis website menjadi solusi yang efektif untuk mendukung berbagai kebutuhan bisnis, pendidikan, dan layanan publik.


2.1.3 Object-Oriented Analysis and Design (OOAD)

OOAD merupakan pendekatan sistematis untuk memahami kebutuhan pengguna dan menerapkannya ke dalam desain perangkat lunak berbasis objek. Teknik ini menggunakan diagram seperti UML (Unified Modeling Language) untuk mendokumentasikan elemen- elemen sistem. (Dennis, Wixom, dan Tegarden, 2020). Pendekatan ini sangat berguna dalam proyek perangkat lunak berskala besar karena mendukung fleksibilitas dan efisiensi dalam pengembangan.

2.1 5 6 21 4 Unified Modeling Language (UML)

UML yaitu bahasa pemodelan visual berfungsi untuk merancang dan memodelkan sistem perangkat lunak berorientasi objek. UML menyediakan seperangkat notasi grafis yang berfungsi menggambarkan berbagai aspek pada sistem, seperti struktur statis, perilaku dinamis, dan interaksi antar komponen. Dengan menggunakan UML, pengembang bisa memvisualisasikan, spesifikasi, membangun, dan dokumentasikan artefak dari sistem perangkat lunak yang kompleks. UML sendiri merupakan pemodelan bahasa yang berisikan notasi, di mana simbol- simbol yang digunakan pada model tersebut dapat menggambarkan sistem yang akan dibangun. (Suhimarita dan Susianto, 2019). Berikut jenis-jenis diagram UML:

a) Use Case Diagram Diusulkan dan didefinisikan oleh Ivar Jacobson pada tahun 1986. Booch et al. mengatakan bahwa use case diagram yang didefinisikan oleh Ivar Jacobson bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku sistem dari sudut pandang pengguna. Jadi, dengan harapan dapat menspesifikasikan yang seharusnya dilakukan oleh sebuah sistem. Merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis suatu sistem mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengatur persyaratan sistem. Dalam UML, Use case diagram merupakan subkelas dari diagram perilaku, jenis diagram berorientasi objek. Hal ini menunjukkan bagaimana sebuah

sistem berinteraksi dengan entitas eksternal. Dengan demikian, rincian tentang sistem beroperasi secara internal dan bagaimana lingkungan eksternal yang diatur relatif sedikit. Table 2. 1 Komponen Use Case Diagram b) Activity Diagram Merupakan jenis diagram UML yang digunakan untuk memodelkan alur kerja dan proses bisnis dalam sebuah sistem. Diagram ini menggambarkan suatu aktivitas yang terjadi secara berurutan, paralel, atau bersyarat dari awal hingga akhir suatu proses. Dengan menggunakan activity diagram, pengembang dan pemangku kepentingan dapat memahami bagaimana data atau informasi mengalir di dalam sistem, serta bagaimana berbagai komponen saling berinteraksi dalam menyelesaikan suatu tugas. Table 2. 2 Komponen Activity Diagram c) Sequence Diagram Sequence diagram adalah alat visualisasi yang menunjukkan urutan pesan yang dikirim di antara objek-objek untuk menyelesaikan sebuah skenario dalam sistem. (Satzinger, Jackson, dan Burd, 2016). Table 2. 3 Komponen Sequence Diagram d) Class Diagram Class diagram digunakan untuk memodelkan objek-objek sistem, termasuk elemen-elemen strukturalnya seperti atribut dan operasi, serta bagaimana objek-objek tersebut saling berhubungan. (Kroenke et al, 2018). Table 2. 4 Komponen Class Diagram 2.1  5

Pengertian Sistem Secara umum, suatu sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan komponen yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Komponen-komponen ini dapat berupa elemen fisik, proses, atau manusia, yang bekerja secara terkoordinasi melalui hubungan yang saling mendukung. Sistem adalah kombinasi komponen fisik dan nonfisik yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. (Kenneth C. Loudon dan Jane P. Loudon, 2018). 2.1.6 Pengertian Informasi Informasi adalah data yang telah diproses sehingga memiliki makna dan nilai yang dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan, pemecahan masalah, atau pemahaman suatu fenomena. Untuk memberikan nilai kepada pengguna, informasi harus relevan, akurat, dan dapat dipercaya. Informasi adalah data yang dapat diubah menjadi

sesuatu yang lebih berharga bagi penerimanya dan dapat berguna dalam pengambilan keputusan (Tukino, 2020).

2.2 Tinjauan Studi Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini penulis melakukan riset dari berbagai penulis dan penelitian sebagai referensi dijadikan acuan yang bermanfaat serta sangat membantu penulis mendapatkan berbagai teori terkait penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian dari berbagai penulis yang menjadi pendukung penulis, yaitu:

- 22 Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Adinda Febriyani, dan Martanto dengan judul 2 “RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN KEBUTUHAN POKOK BERBASIS WEB PADA TOKO KHANSAA 22 JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), Vol. 7 No. 1, Februari 2023. Program Studi Komputersasi Akuntansi D3, STMIK IKMI Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi penjualan berbasis web di Toko Khansaa, sehingga pelanggan dapat dengan mudah membeli kebutuhan pokok secara online, terutama dalam situasi pembatasan sosial akibat pandemi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rapid Application Development (RAD), yang terdiri dari empat tahap: analisis dan desain cepat, siklus prototipe (termasuk pengembangan, demonstrasi, dan penyempurnaan), pengujian, dan penerapan. Dengan menggunakan HTML, JavaScript, dan framework Bootstrap, aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses berbelanja dan membantu Toko Khansaa meningkatkan penjualan yang sempat menurun karena tidak adanya sistem penjualan online. Kesimpulan dari penelitian ini aplikasi penjualan berbasis web ini akan memudahkan pelanggan dalam memperoleh barang kebutuhan pokok tanpa harus datang langsung ke toko. Selain itu, aplikasi ini memberikan solusi untuk meningkatkan omset Toko Khansaa, menjadikannya lebih kompetitif di pasar dengan memanfaatkan teknologi e-commerce. 3 13
2. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Afan Suriyana dan Lukman Junaedi dengan judul 1 “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada Toko Cindiah Collection dengan Metode Rapid Application Development 3 13 Journal of Advances in Information and Industrial Technology (JAIIIT), Vol. 2, No. 2, November 2020. Universitas Narotama Surabaya. Penelitian ini bertujuan

untuk merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan transaksi di Cindyah Collection. Sistem ini diharapkan mampu mempermudah pencatatan penjualan, pembelian, serta pembuatan laporan secara terkomputerisasi untuk mendukung kegiatan operasional Perusahaan. 1 2 10 Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rapid Application Development (RAD), yang memungkinkan pengembangan sistem secara cepat dengan melibatkan pengguna dalam proses perancangannya. Teknologi utama yang digunakan meliputi CodeIgniter 3.1.0, PHP, MySQL, XAMPP, dan Adobe Illustrator. Uji coba sistem dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing untuk memastikan sistem memenuhi kebutuhan pengguna. Kesimpulan dari penelitian ini menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat mempercepat dan menyederhanakan proses transaksi, pembelian, dan pelaporan di Cindyah Collection. Sistem ini memberikan solusi untuk kendala pada metode manual sebelumnya, sehingga meningkatkan produktivitas perusahaan serta menarik lebih banyak pelanggan. 3. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Donni Halomoan dan Devi Yunita dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN JAMU HERBAL BERBASIS WEBSITE PADA USAHA JAMU HERBAL DENGAN MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science, Volume 1, No. 01 (2022), Universitas Pamulang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi e-commerce berbasis website yang dapat membantu usaha jamu herbal dalam mengelola stok barang, data pelanggan, pemesanan, dan transaksi penjualan. 16 Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan proses transaksi menjadi lebih cepat, efisien, dan praktis. 1 Penelitian ini menggunakan pendekatan Rapid Application Development (RAD), yang memungkinkan pengembangan aplikasi dengan proses cepat dan berbasis umpan balik. 16 33 Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung. 6 28 Dalam perancangan sistem, digunakan pemodelan berbasis objek dengan bantuan Unified Modeling Language (UML). PHP dipilih sebagai bahasa pemrograman, MySQL untuk basis data, dan Sublime Text untuk penulisan kode. Kesimpulan dari penelitian ini

diharapkan pengelolaan transaksi dan data usaha jamu herbal menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini dapat membantu mempercepat pelayanan kepada pelanggan dan memberikan keuntungan kompetitif bagi bisnis jamu herbal yang semakin berkembang. 4. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh M. Isnainur Hidayatullah, Ilyas Nuryasin, dan Gita Indah Marthasari dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN HIDROPONIK BERBASIS WEBSITE DESA RENGEL KABUPATEN TUBAN REPOSITOR, Vol.5, No. 3, Agustus 2023. Universitas Muhammadiyah Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis website yang mendukung proses penjualan hidroponik di Desa Rengel Kabupaten Tuban. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah petani dalam menjangkau pasar, mengurangi ketergantungan pada tengkulak, dan meningkatkan efisiensi pencatatan transaksi.

2 Proses pengembangan sistem dilakukan dengan metode Rapid Application Development (RAD) yang memungkinkan pengerjaan lebih cepat dibandingkan metode konvensional. Teknologi yang digunakan mencakup bahasa pemrograman PHP, sistem basis data MySQL, framework CodeIgniter untuk antarmuka, serta pengujian sistem melalui metode Blackbox Testing. Kesimpulan dari penelitian ini berupa aplikasi penjualan berbasis web yang mendukung petani hidroponik dalam memasarkan produknya secara lebih mudah dan efisien. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur seperti sistem pemesanan, layanan pengantaran, dan evaluasi dari pelanggan, sekaligus menyediakan pencatatan penjualan yang tertata dengan baik. 5. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Rohmat Triyanto dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus: Toko Waroeng Bola) Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi, Vol.2 No.1, Februari 2020. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Industri Kreatif dan Telematika, Universitas Trilogi. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pengelolaan penjualan, stok barang, pembelian, dan data pengguna secara lebih efisien dan terstruktur. Sebelumnya, proses ini dilakukan secara manual, yang berpotensi menyebabkan pemborosan waktu dan tenaga. 17 Metode pengembangan sistem menggunakan pendekatan SDLC model waterfall, yang

meliputi analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian. Teknologi yang digunakan adalah PHP, framework CodeIgniter, dan database MySQL.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa sistem informasi berbasis web ini membantu Toko Waroeng Bola dalam meningkatkan efektivitas pengolahan data dan pelayanan, serta memungkinkan pengelolaan bisnis yang lebih terorganisir dan dapat diakses dengan mudah. **12** BAB III METODE

PENELITIAN 3.1 Objek Penelitian Objek penelitian yang dilakukan pada penelitian rancang bangun aplikasi penjualan herbal blacknonic berbasis web pada PT.

Mujur Megah Sentosa ini berlokasi di Jalan. Crystal Golf MP2 No.

1C, Kota Surabaya, Jawa Timur. 3.1.1 Metode Penelitian Metode

kualitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang mempunyai tujuan untuk memahami suatu fenomena sosial secara mendalam dengan cara pengumpulan dan analisis data non-numerik, seperti teks, wawancara, observasi, dan dokumen.

30 Metode ini berfokus pada makna, pengalaman, dan perspektif

individu atau kelompok dalam konteks tertentu. Dengan metode ini, diharapkan bisa membantu peneliti untuk menerapkannya ke dalam pembuatan aplikasi berbasis web sesuai dengan apa yang di butuhkan. 3.1.2 Metode

Pengumpulan Data Dalam pengumpulan data dan berbagai informasi yang digunakan oleh penulis merupakan metode wawancara, observasi dan studi dokumentasi. a. Wawancara, bersifat tanya jawab yang merupakan

pertanyaan terbuka, sehingga informan bisa menjawab lebih komprehensif mengenai penjualan herbal blacknonic. Melalui wawancara tersebut penulis mendapatkan berbagai informasi dan dapat berinteraksi secara langsung dengan responden yang dapat dicatat untuk dijadikan bahan acuan. b.

Observasi, melakukan pengumpulan data lengkap melalui pengamatan secara langsung guna memahami hal-hal yang bersangkutan dengan aspek psikis seperti kesan, pemaknaan dan apa yang dirasakan. c. Studi Dokumentasi,

sebuah pengumpulan data secara tidak langsung ditunjukkan. Dalam hal ini penulis akan melakukan pengumpulan data pada jurnal atau literatur yang berkaitan dengan apa yang penulis buat untuk dijadikan sebagai bahan referensi penelitian. 3.1.3 Analisis Dokumen Analisis dokumen

adalah proses meninjau, dan mengevaluasi dokumen-dokumen yang relevan untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan. Adapun hasil analisis dari dokumen terkait dalam proses penjualan herbal blacknonic yang tertuang dalam Table 3.1 sebagai berikut. Table 3. 1 Table Analisis Dokumen No Dokumen Uraian 1 Catatan Pesanan Deskripsi : Dokumen ini memuat informasi tentang pencatatan setiap pesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Fungsi : Sebagai bukti tertulis telah dilakukannya pembelian. Sumber : Pemilik toko Format : Kertas nota 2 Laporan Penjualan Deskripsi : Dokumen yang mencatat semua transaksi penjualan, dari tanggal transaksi, nomor pesanan, dan metode pembayaran dalam priode tertentu. Fungsi : Sebagai catatan tertulis telah dilakukannya transaksi penjualan. Sumber : Pemilik Toko Format : Table 3.2 Analisis Sistem yang Berjalan Penulis melakukan analisis terkait kebutuhan sistem melalui wawancara dengan pemilik PT. Mujur Megah Sentosa, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna terhadap sistem yang ingin dikembangkan. Hasil dokumentasi wawancara dengan pemilik PT. Mujur Megah Sentosa tercatat dalam Table 3.2 sedangkan jawaban yang diberikan oleh pemilik perusahaan dijelaskan secara rinci dalam Table 3.3. Table 3. 2 Wawancara Pertanyaan Narasumber Pemilik PT. Mujur Megah Sentosa Tujuan Mengumpulkan data untuk mengetahui kebutuhan user dalam sistem penjualan berbasis web yang akan di bangun Pertanyaan: 1. Bagaimana cara pemasaran kue yang diterapkan oleh PT. Mujur Megah Sentosa selama ini? 2. Bagaimana pelanggan bisa mengetahui produk tersebut? 3. Bagaimana prosedur transaksi jual beli yang berlangsung di PT. Mujur Megah Sentosa saat ini? 4. Apakah PT. Mujur Megah Sentosa menghadapi kesulitan dalam mengelola informasi tentang produk yang dijual? 5. Apakah PT. Mujur Megah Sentosa mengalami masalah dalam proses transaksi penjualan? 6. apakah PT. Mujur Megah Sentosa menghadapi hambatan dalam pencatatan pesanan? 7. Apakah PT. Mujur Megah Sentosa membutuhkan sistem untuk mendukung proses penjualan? Table 3. 3 Hasil Wawancara Narasumber Pemilik PT. Mujur

Megah Sentosa Tujuan Mengumpulkan data untuk mengetahui kebutuhan user dalam sistem penjualan berbasis web yang akan di bangun Pertanyaan:

1. PT. Mujur Megah Sentosa menggunakan berbagai saluran pemasaran, seperti promosi melalui media sosial, penjualan langsung kepada pelanggan, serta bekerja sama dengan mitra bisnis atau distributor untuk memperkenalkan produk mereka. 2. Pelanggan dapat mengetahui produk ini melalui media sosial atau promosi dari mulut ke mulut. Selain itu, mereka juga bisa mendapatkan informasi dari berbagai event atau pameran yang diikuti oleh perusahaan. 3. Proses transaksi dimulai dengan pemilihan produk oleh pelanggan, kemudian dilanjutkan dengan negosiasi harga atau pemesanan. 27 Setelah itu, pembayaran dilakukan melalui berbagai metode, seperti transfer bank atau pembayaran tunai. Produk yang telah dibayar kemudian akan dikirim atau diambil oleh pelanggan. 4. Ya, terkadang mengalami kesulitan dalam mengelola data produk secara manual, seperti stok barang dan variasi produk. Hal ini dapat menyebabkan ketidakakuratan informasi, terutama jika terdapat perubahan dalam jumlah atau jenis produk yang tersedia. 5. Proses transaksi penjualan biasanya berjalan lancar, tetapi ada kalanya perusahaan menghadapi masalah seperti keterlambatan pembayaran atau kesalahan dalam pemrosesan pesanan. 6. PT. Mujur Megah Sentosa terkadang mengalami kendala dalam pencatatan pesanan karena dilakukan secara manual. 7. Ya, PT. Mujur Megah Sentosa membutuhkan sistem penjualan yang terkomputerisasi untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data produk, pencatatan transaksi, dan pengiriman pesanan. 3.2.1 Metode Pengembangan Sistem Rapid Application Development (RAD) pendekatan pengembangan sistem dirancang untuk mempercepat pengembangan perangkat lunak dengan melibatkan pengguna secara intensif dan menggunakan prototipe yang dapat diperbaiki secara bertahap. (Whitten dan Bentley, 2020). RAD merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pengembangan. RAD bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi dalam waktu yang singkat dengan memanfaatkan

prototyping, iterasi, dan keterlibatan aktif dari pengguna atau pemangku kepentingan. Berikut tahapan dalam RAD: 1. Perencanaan dan Pemahaman Kebutuhan: Pada tahap ini, pengembang bekerja sama dengan pengguna untuk memahami kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat. **26** Prosesnya melibatkan diskusi atau wawancara untuk menentukan apa saja yang diperlukan dalam aplikasi. 2. Desain Prototipe: Setelah kebutuhan dipahami, tim membuat prototipe atau model aplikasi sederhana yang mencakup fitur utama. Prototipe ini tidak sempurna dan dapat berubah sesuai dengan feedback yang diterima dari pengguna. 3. Pengembangan dan Pengujian Iteratif: Pengembang mulai membangun aplikasi lebih lanjut berdasarkan prototipe yang telah diuji. Setiap versi aplikasi diuji dan disesuaikan dengan umpan balik yang diberikan oleh pengguna, dan pengembangan dilakukan secara bertahap. 4. Implementasi: Setelah aplikasi siap, sistem akan diimplementasikan dan digunakan oleh pengguna. Pengguna akan dilatih untuk menggunakan aplikasi, dan tim pengembang memastikan semuanya berjalan dengan baik. 5. Pemeliharaan: Aplikasi yang sudah digunakan akan terus dipantau dan diperbaiki jika ada masalah. Fitur tambahan atau perbaikan dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna yang muncul setelah aplikasi dioperasikan. 3.3 Analisis Kebutuhan Analisis kebutuhan digunakan dalam mengidentifikasi dan perincian fitur serta fungsi yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan pengguna dan organisasi. **24** Proses ini memastikan bahwa pengembangan solusi teknologi dapat berjalan sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna akhir.

Analisis kebutuhan dapat diamati dalam Table 3.4 dibawah ini.

Table 3. 4 Analisis Kebutuhan User Analisis Kebutuhan User Fungsional

1. Mencari Produk Herbal
2. Menampilkan Produk
3. Menampilkan Detail Produk
4. Menampilkan Kategori Produk
5. Menampilkan Keranjang Belanja
6. Menampilkan Halaman Menu Pelanggan
7. Mengedit Nama Pelanggan
8. Mengedit Nomor Telepon
9. Mengubah Password
10. Menampilkan Dashboard Admin
11. Mengelola Transaksi
12. Mengelola Produk
13. Mengelola Kategori Produk
14. Mengelola Data Rekening
15. Mengelola Akun

Pengguna 16. Mengelola Konfigurasi Umum 17. Mengelola Konfigurasi Logo

18. Mengelola Konfigurasi Icon Non-Fungsional 1. Tampilan yang dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh para pengguna. 2. Desain yang menarik dan sesuai dengan tema bisnis.

23 BAB IV HASIL DAN ANALISIS

PENELITIAN 4.1 Analisa Perancangan Sistem Aplikasi penjualan herbal

Blacknonic berbasis web pada PT. Mujur Megah Sentosa bertujuan untuk merancang sebuah sistem yang dapat mendukung proses penjualan produk herbal dengan lebih efisien dan terstruktur. Pada bagian ini,

dilakukan analisis mendalam terhadap perancangan sistem, termasuk aspek

fungsional, teknis, dan kebutuhan pengguna, yang memastikan aplikasi dapat memberikan sebuah solusi yang sesuai dengan masalah yang ada

pada PT. Mujur Megah Sentosa. 4.2 Perancangan Diagram Sistem Usulan

Merupakan tahap dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk menggambarkan secara visual alur, komponen, dan interaksi antar bagian

dalam sistem yang diusulkan. Dalam hal ini, digunakan empat model diagram dari Unified Modeling Language (UML), diantaranya sebagai

berikut: 4.2.1 Use Case Diagram Digunakan oleh banyak proyek

dikarenakan memberikan cara yang baik untuk mendapatkan sebuah gambaran keseluruhan tentang apa yang akan terjadi di sistem yang ada atau

apa yang akan direncanakan untuk terjadi sistem baru.

7 32 Use case diagram

dari perancangan sistem ini memiliki dua aktor, yaitu pelanggan dan admin. Setiap

aktor memiliki role dan tugasnya masing-masing. a) Use Case Login

Dalam use case login, terdapat dua aktor yaitu pelanggan dan admin,

pelanggan dan admin memiliki use case login tersendiri, pelanggan

memiliki use case registrasi apabila pelanggan tersebut belum mempunyai

akun. Kemudian pelanggan dan admin memiliki use case logout apabila

ingin mengakhiri dan keluar dari website. b) Use Case Web Client

Pada Use Case Web Client ini berfokus ke aktor pelanggan yang

terdiri dari mencari produk untuk mencari produk yang diinginkan di

halaman produk dan belanja pada website, melihat detail produk untuk

melihat detail dari sebuah produk yang diinginkan, memesan produk pada

pelanggan yang sudah menentukan produk mana yang akan di pesan, keranjang belanja untuk melihat produk mana saja yang sudah dipilih untuk masuk ke keranjang belanja. Terdapat use case checkout yang extend ke use case halaman pembayaran yang dapat diakses pengguna saat ingin melakukan pembayaran. Kemudian ada melihat transaksi berfungsi melihat apakah transaksi tersebut sudah dalam proses atau belum. c) Use Case Administrator Pada use case administrator, aktor utamanya ialah admin. Use case administrator berisi use case melihat dashboard, use case Kelola transaksi dimana admin dapat melihat detail, cetak, dan update status pesanan, use case kelola produk dimana admin dapat menambah, edit, hapus dan menambahkan kategori produk, use case kelola data rekening dimana admin dapat melakukan tambah rekening, edit dan hapus rekening, use case kelola pengguna dimana admin dapat menambah, edit, dan hapus pengguna, lalu terdapat use case kelola konfigurasi untuk admin mengatur konfigurasi umum pada website, logo dan icon website.

4.2.2 Spesifikasi Use Case Diagram

Didahului pada menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberikan penjelasan dan fungsi dari yang akan di jalankan. Spesifikasi ini terdiri dari: a) Diagram Login Yang berisikan fitur Login (Table 4. 1), Registrasi (Table 4. 2) , Update Profil (Table 4. 3) dan Logout (Table 4. 4) .

Table 4. 1 Login Use Case
Login Aktor Semua user (admin dan pelanggan) Deskripsi Dapat memungkinkan setiap user mendapat akses pada website-nya. Preconditions -Belum akses halaman pada website Post Conditions -Masuk ke halaman website masing-masing bagian
Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. User masuk ke halaman form login 3. meng-input username dan password 2. Menampilkan halaman login 4. Validasi username dan password 5. Menampilkan halaman masing-masing user
Alternative Flow 4.1. Validasi pada username dan password tidak berhasil dilakukan 5.1. Sistem akan menampilkan kembali halaman login

Table 4. 2 Registrasi Use Case

Registrasi Aktor Pelanggan Deskripsi Memungkinkan user pelanggan mendapat

akses login ke website Preconditions -Belum mempunyai akses login Post Conditions -Masuk pada halaman beranda website Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. Klik icon profil pada halaman beranda website 3. Input data diri, username dan password 2. Menampilkan halaman registrasi 4. **40** Menyimpan data user ke database 5. Menampilkan halaman beranda website Alternative Flow 4.1. Data user sudah berada di dalam database 4.2. Sistem akan menolak data tersebut 5.1. Sistem akan tetap berada pada halaman registrasi Table 4. 3 Update Profil Use Case Update Profil Aktor Pelanggan Deskripsi User pelanggan dapat melakukan edit profil untuk perbaharui data diri dan ubah password Preconditions -User sudah login ke website -Berada pada halaman website Post Conditions -Data profil user diperbaharui Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. Klik icon profil pada halaman website 3. Klik profil saya 5. Input data diri dan password baru 6. Klik update profil 2. Menampilkan halaman menu pelanggan 4. **38** Menampilkan halaman form edit profil 7. Validasi data dan menyimpan ke database Alternative Flow 6.1 User klik reset 6.2 Sistem reset data diri baru yang telah di-isi 7.1 Sistem tetap pada halaman profil 7.2 Data tidak disimpan pada database Table 4. 4 Logout Use Case Logout Aktor Semua user / aktor (admin dan pelanggan) Deskripsi i User ingin keluar dari akses website Preconditions -User sudah login ke website -Berada pada akses website Post Conditions -User logout dari website Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. User admin melakukan login 4. Klik icon profil 6. Klik logout 2. Validasi username dan password 3. Menampilkan halaman utama 5. Menampilkan popup profil 7. Menerima request logout dan menampilkan halaman login 1. User pelanggan melakukan login 4. Klik icon logout 2. Validasi username dan password 3. Menampilkan halaman pada beranda website 5. Menerima permintaan logout dan menampilkan kembali halaman login Alternative Flow 2.1 Sistem menolak request login 3.1 Sistem akan tetap pada halaman login b) Spesifikasi Use Case Diagram Web Client Yang berisikan fitur Mencari Produk (Table 4. 5) , Melihat

Detail Produk (Table 4. 6) , Memesan Produk (Table 4. 7) , Keranjang Belanja (Table 4. 8) , Checkout (Table 4. 9) , Halaman Pembayaran (Table 4. 10) dan Melihat Transaksi (Table 4. 11) .

Table 4. 5 Mencari Produk Use Case Mencari Produk Aktor Pelanggan Deskripsi Pelanggan mencari produk yang diinginkan Preconditions -Berada dalam halaman produk dan belanja di website Post Conditions -Akan menampilkan produk yang dicari Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. Masuk ke halaman beranda website 3. Klik menu produk dan belanja 2. Menampilkan halaman beranda website 4. Menampilkan halaman produk Table 4. 6 Melihat Detail Produk Use Case Melihat Detail Produk Aktor Pelanggan Deskripsi Pelanggan melihat detail produk Preconditions -Berada pada halaman beranda di website -Berada dalam halaman produk dan belanja di website Post Conditions -Menampilkan detail produk yang ingin dilihat Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. Klik nama produk yang ingin dilihat 2. Menampilkan detail produk Table 4. 7 Memesan Produk Use Case Memesan Produk Aktor Pelanggan Deskripsi Pelanggan melakukan pemesanan produk yang diinginkan Preconditions -Sudah login di website -Berada dalam halaman website -Belum melakukan pemesanan pada produk Post Conditions -Produk berhasil ditambahkan ke keranjang belanja Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. User login di website 3. User klik pada nama produk 4. Input jumlah produk 5. Klik add to cart 2. Validasi username dan password 4. Menampilkan detail pada produk 6. Memasukkan produk kedalam keranjang belanja Alternative Flow 2.1 Sistem akan menolak request login 2.2 Sistem akan tetap berada dalam halaman login Table 4. 8 Keranjang Belanja Use Case Keranjang Belanja Aktor Pelanggan Deskripsi Pelanggan ingin menambah produk ke keranjang belanja Preconditions -Sudah login di website -Berada dalam halaman website Post Conditions -Dapat menampilkan produk pada halaman keranjang belanja Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. User sudah melakukan login 3. Klik icon keranjang belanja 5. Klik view cart 2. Validasi

username dan password 4. Menampilkan popup keranjang belanja 5. Menampilkan halaman keranjang belanja

Alternative Flow 2.1 Sistem akan menolak request login 2.2 Sistem akan tetap berada dalam halaman login

Table 4. 9 Checkout Use Case

Checkout Aktor Pelanggan

Deskripsi Pelanggan ingin melakukan checkout pada produk yang dipilih

Preconditions -Sudah login di website -Berada pada halaman website

-Sudah melakukan pemesanan produk -Pelanggan belum melakukan checkout produk

Post Conditions -Masuk ke halaman checkout -Pelanggan mengisi form data diri pada halaman checkout

Scenario Aktor Sistem Success

Scenario 1. User sudah login ke website 3. Klik icon keranjang belanja 5. Klik checkout 7. Input form data diri dan alamat 8. Klik 'checkout sekarang' 2. Validasi username dan password 4 . Menampilkan popup keranjang belanja 6. Menampilkan halaman checkout 9. Menyimpan data ke database 10. Menampilkan halaman belanja berhasil

Alternative Flow 2.1 Sistem akan menolak request login 2.2 Sistem akan tetap berada dalam halaman login

Table 4. 10 Halaman Pembayaran Use Case

Halaman Pembayaran Aktor Pelanggan

Deskripsi Pelanggan ingin melakukan pembayaran pada produk yang telah di checkout

Preconditions -Sudah login di website -Berada dalam halaman website -Sudah pilih produk yang dibeli -Produk sudah masuk ke keranjang belanja -Sudah melakukan checkout pada produk yang ingin dibeli -Pelanggan belum melakukan pembayaran

Post Conditions -Masuk ke halaman pembayaran -Pelanggan melakukan pembayaran

Scenario Aktor Sistem Success

Scenario 1. User melakukan login 3. Klik icon profil 5. Klik 'Konfirmasi Bayar' 7. Mengisi form bukti pembayaran 8. Klik 'Simpan Bayar' 2. Validasi username dan password 4. Menampilkan halaman dashboard menu pelanggan 6. Menampilkan halaman 'Konfirmasi Pembayaran' 9. Menyimpan data ke database 10. Menampilkan halaman dashboard menu pelanggan

Alternative Flow 2.1 Sistem akan menolak request login 2.2 Sistem akan tetap pada halaman login 8.1 Pelanggan tidak mengisi form bukti pembayaran 8.2 Sistem tidak akan menyimpan data ke database

Table 4.

11 Melihat Transaksi Use Case Melihat Transaksi Aktor Pelanggan

Deskripsi Melihat detail transaksi produk yang belum dibayar dan sudah di konfirmasi Preconditions -Sudah login di website -Berada dalam halaman website -Pelanggan belum lihat data transaksi Post Conditions -Melihat data transaksi Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. User klik icon profil 3. Melihat daftar transaksi 4. Klik 'Detail' pada produk yang dipilih 2. Menampilkan halaman dashboard menu pelanggan 5. Menampilkan halaman riwayat belanja Alternative Flow 4.1 Belum ada transaksi 5.1 Tidak menampilkan halaman Riwayat belanja c) Spesifikasi Use Case Diagram Administrator Yang berisikan fitur Melihat Dashboard (Table 4. 12) , Kelola Transaksi (Table 4. 13) , Kelola Produk (Table 4. 14) , Kelola Kategori Produk (Table 4. 15) , Kelola Data Rekening (Table 4. 16) , Kelola Pengguna (Table 4. 17) , dan Kelola Konfigurasi (Table 4. 18) . Table 4. 12 Melihat Dashboard Use Case Melihat Dashboard Aktor Admin Deskripsi Admin ingin melihat halaman dashboard Preconditions -Sudah login ke website -Berada dalam halaman admin -Belum akses dashboard Post Conditions -Admin melihat halaman dashboard Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. User klik menu dashboard 3. Admin melihat dashboard 2. Menampilkan halaman dashboard Table 4. 13 Kelola Transaksi Use Case Kelola Transaksi Aktor Admin Deskripsi Admin ingin kelola transaksi yang ada pada website Preconditions -Sudah login ke website -Berada dalam halaman admin -Belum melakukan kelola transaksi Post Conditions -Admin Kelola data transaksi Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. Klik menu 'transaksi' 3. Klik detail transaksi 5. Klik cetak 2. Menampilkan halaman transaksi 4. Menampilkan halaman detail Riwayat belanja 6. Menampilkan hasil cetak dari detail transaksi Table 4. 14 Kelola Produk Use Case Kelola Produk Aktor Admin Deskripsi Admin ingin kelola produk yang ada pada website Preconditions -Sudah login ke website -Berada didalam halaman admin -Belum melakukan kelola pada produk Post Conditions -Produk yang di kelola akan tampil pada

halaman beranda dan halaman produk dan belanja pada website Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. 36 Klik menu 'produk' 3. 36 Klik 'data produk' 5. Klik button 'edit' 7. Input data baru produk 8. Klik button 'simpan' 2. Menampilkan menu produk sidebar 4. Menampilkan halaman data produk 6. 41 Menampilkan form edit produk 9. Menyimpan data ke database 10. Klik button 'hapus' 12. Klik 'Ya, hapus data ini' 11. Sistem menampilkan popup peringatan! 13. Menghapus data dari database 14. Klik menu 'tambah produk' 16. Input data baru produk 17. Klik button 'simpan' 15. 34 Menampilkan form tambah produk 18. Menyimpan data ke database

Alternative Flow 12.1 Klik 'close' 13.1 Sistem kembali ke halaman data produk Table 4. 15 Kelola Kategori Produk Use Case Kelola Kategori Produk Aktor Admin Deskripsi Admin ingin melakukan kelola kategori produk yang ada pada website Preconditions -Sudah login ke website -Berada didalam halaman admin -Belum melakukan kelola pada kategori produk Post Conditions -Kategori produk yang di kelola akan tampil pada halaman beranda dan halaman produk dan belanja pada website Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. Klik menu 'kategori produk' 3. Klik 'tambah baru' 5. Input data kategori baru 6. Klik 'simpan' 2. 8 Menampilkan halaman kategori produk 4. 8 34 Menampilkan form tambah kategori produk 7. Menyimpan data ke database 8. Klik button 'edit' 9. Menampilkan form edit kategori produk 10. Input data kategori baru 11. Klik 'simpan' 12. Menyimpan data ke database 13. Klik button 'hapus' 15. Klik 'ok' 14. Sistem menampilkan popup peringatan! 16. Menghapus data dari database Alternative Flow 15.1 Klik 'cancel' 16.1 Sistem kembali ke halaman kategori produk Table 4. 16 Kelola Data Rekening Use Case Kelola Data Rekening Aktor Admin Deskripsi Admin ingin melakukan kelola data rekening yang tersedia pada website Preconditions -Sudah login di website -Berada pada halaman admin -Belum mengelola data rekening Post Conditions -Data rekening yang di Kelola akan bertambah atau berubah Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. Klik menu 'data rekening' 3. Klik 'tamb

ah baru' 5. Input data rekening baru 6. Klik 'simpan' 2. **29** Menampilkan halaman data rekening 4. **29** Menampilkan halaman form tambah rekening 7. Menyimpan data ke database 8. Klik button 'edit' 10. Input data baru rekening 11. Klik 'simpan' 9. **29** Menampilkan form edit rekening 12. Menyimpan data ke database 13. Klik button 'hapus' 15. Klik 'ok' 14. Sistem menampilkan popup peringatan! 16. Menghapus data dari database Alternative Flow 15.1 Klik 'cancel' 16.1 Sistem kembali ke halaman data rekening Table 4 . 17 Kelola Pengguna Use Case Kelola Pengguna Aktor Admin Deskripsi Admin melakukan kelola pengguna yang terdaftar pada website Preconditions -Sudah login di website -Berada pada halaman admin -Belum mengelola data pengguna Post Conditions -Data pengguna yang di kelola akan bertambah, berubah dan terhapus Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. Klik menu 'pengguna' 3. Klik 'data pengguna' 5. Klik button 'edit' 7. Input data baru pengguna 8. Klik button 'simpan' 2. Menampilkan menu pengguna sidebar 4. Menampilkan halaman data pengguna 6. **35** Menampilkan form edit pengguna 9. Menyimpan data ke database 10. Klik button 'hapus' 12. Klik 'ok' 11. Sistem menampilkan popup peringatan! 13. Menghapus data dari database 14. Klik menu 'tambah pengguna' 16. Input data baru pengguna 17. Klik button 'simpan' 15. **35** Menampilkan form tambah pengguna 18. Menyimpan data ke database Alternative Flow 12.1 Klik 'cancel' 13.1 Sistem kembali ke halaman data pengguna Table 4. 18 Kelola Konfigurasi Use Case Kelola Konfigurasi Aktor Admin Deskripsi Admin melakukan kelola konfigurasi yang tampil pada website Preconditions -Sudah login di website -Berada pada halaman admin -Belum kelola konfigurasi website Post Conditions -Data konfigurasi yang di kelola akan ditampilkan pada halaman website Scenario Aktor Sistem Success Scenario 1. Klik menu 'konfigurasi' 3 . Klik 'konfigurasi umum' 5. Input data baru konfigurasi website 6 . Klik button 'simpan' 2. Menampilkan menu konfigurasi sidebar 4 . Menampilkan form konfigurasi website 7. Menyimpan data ke database 8. Menampilkan pada halaman website 9. Klik 'konfigurasi logo' 11

. Input data dan logo baru website 12. Klik button 'simpan' 10
. Menampilkan form konfigurasi logo 13. Menyimpan data ke database
14. Menampilkan pada halaman website 15. Klik 'konfigurasi icon' 11
. Input data dan icon baru website 12. Klik button 'simpan' 10
. Menampilkan form konfigurasi icon 13. Menyimpan data ke database
14. Menampilkan pada halaman website 4.2 **5 7 8 18** 3 Activity Diagram Activity
Diagram merupakan representasi grafis dari alur kerja suatu proses
atau aktivitas dalam sebuah sistem. Dalam activity diagram yang dibuat
menggambarkan sistem penjualan pada Herbal Blacknonic pada PT. Mujur
Megah Sentosa untuk memodelkan langkah- langkah proses yang terjadi
dalam aplikasi penjualan, baik di sisi pengguna (pelanggan) maupun
pengelola sistem (admin). a) Admin Login Ketika admin mengakses
halaman website untuk admin, sistem menampilkan halaman form login
admin. Kemudian admin dapat melakukan input username dan password lalu
sistem melakukan validasi terhadap username dan password yang sudah di
input dan menyesuaikan data tersebut dengan yang ada di database.
Jika usermane dan password valid, sistem menampilkan halaman admin
pada website, lalu jika data yang diinput tersebut invalid, sistem
kembali menampilkan ke halaman login. Dapat dilihat pada Gambar 4.4
dibawah ini. b) Admin Melihat Dashbooard Dalam admin melihat dashboard
, diawali oleh admin yang membuka halaman admin, lalu sistem akan
menampilkan halaman admin. Kemudian melakukan klik menu dashboard dan
sistem menampilkan halaman dashboard. Dapat dilihat pada Gambar 4.5
dibawah ini. c) Admin Kelola Transaksi Dalam admin kelola transaksi,
diawali dengan klik menu transaksi, lalu sistem akan menampilkan
halaman data transaksi. Pada halaman tersebut, dapat di lihat detail
dari transaksi yang dipilih, melakukan cetak bukti transaksi dan
melakukan update status pada transaksi yang sudah di konfirmasi.
Activity diagram admin kelola transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.6
dibawah ini. d) Admin Kelola Produk Dalam activity diagram admin
kelola produk terdapat dua opsi untuk Kelola produk dan kategori

produk, dimulai dengan admin memilih menu produk, lalu sistem akan menampilkan menu produk. Pada tampilan tersebut, admin dapat meng- klik menu data produk.

9 Dalam halaman tersebut, admin dapat menambah produk, edit produk, dan hapus produk. Admin meng- klik menu kategori produk dan sistem akan menampilkan halaman kategori produk, admin dapat menambah, edit dan hapus kategori produk. Activity diagram admin kelola produk dapat

dilihat pada Gambar 4.7 dan 4.8 dibawah ini. e) Admin Kelola Data

Rekening Dalam activity diagram admin kelola data rekening, diawali dengan admin klik menu data rekening, lalu sistem akan menampilkan halaman data rekening. Admin dapat melakukan tambah baru rekening, mengedit rekening yang sudah ada, dan menghapus rekening. Activity diagram admin kelola data rekening dapat dilihat pada Gambar 4.9 dibawah ini. f) Admin Kelola Pengguna Dalam activity diagram admin

kelola pengguna, diawali dengan admin klik menu pengguna, sistem akan menampilkan menu pengguna sidebar, lalu admin dapat memilih untuk melihat data pengguna atau menambah pengguna. Apabila admin memilih data pengguna, sistem akan menampilkan halaman data pengguna dan admin dapat melakukan edit dan hapus pada data pengguna tersebut. Activity diagram admin kelola data rekening dapat dilihat pada Gambar 4.10 dibawah ini. g) Admin Kelola Konfigurasi Dalam activity diagram admin

kelola konfigurasi, diawali dengan admin klik menu konfigurasi, sistem akan menampilkan menu konfigurasi sidebar, lalu admin dapat memilih untuk melakukan konfigurasi umum, konfigurasi logo dan juga konfigurasi icon. Activity diagram admin kelola konfigurasi dapat dilihat pada

Gambar 4.11 dibawah ini. h) Admin Logout Dalam admin logiut, admin klik profil dan sistem akan menampilkan popup profil, lalu admin dapat meng- klik button sign out yang tampil. Activity diagram admin

logout dapat dilihat pada Gambar 4.12 dibawah ini. i) Pelanggan

Login j) Pelanggan Registrasi k) Pelanggan Mencari Produk l) Pelanggan

Melihat Detail Produk m) Pelanggan Memesan Produk n) Keranjang Belanja

o) Checkout p) Halaman Pembayaran q) Melihat Transaksi r) Pelanggan

Update Profil s) Pelanggan Logout

4.2.4 Sequence Diagram

Merupakan jenis diagram interaksi yang terdapat pada UML, yang menggambarkan sebuah objek atau aktor pada sistem yang berinteraksi satu sama lain dalam sebuah urutan kronologis. Sequence Diagram digunakan untuk memodelkan interaksi antar pengguna (admin atau pelanggan) dengan sistem dalam menyelesaikan suatu tugas tertentu.

a) Login b) Admin Melihat Dashboard c) Admin Kelola Transaksi d) Admin Kelola Produk e) Admin Kelola Data Rekening f) Admin Kelola Pengguna g) Admin Kelola Konfigurasi h) Admin Logout i) Pelanggan Login j) Pelanggan Registrasi k) Pelanggan Mencari Produk l) Pelanggan Melihat Detail Produk m) Pelanggan Memesan Produk n) Checkout o) Halaman Pembayaran p) Melihat Transaksi

4.2.5 Class Diagram

4.3 Perancangan Antarmuka Pengguna

Menampilkan tampilan dari setiap halaman yang ada dalam aplikasi web yang telah di bangun. Berikut tampilannya pada gambar dibawah ini:

a) Beranda Website b) Produk dan Belanja c) Detail Produk d) Keranjang Belanja e) Checkout f) Menu Pelanggan g) Detail Produk Transaksi h) Konfirmasi Pembayaran i) Pelanggan Update Profil j) Pelanggan Registrasi k) Pelanggan Login l) Login Admin m) Dashboard Admin n) Admin Kelola Transaksi o) Admin Kelola Produk p) Admin Kelola Kategori q) Admin Kelola Data Rekening r) Admin Kelola Pengguna s) Admin Kelola Konfigurasi Umum t) Admin Kelola Konfigurasi Logo u) Admin Kelola Konfigurasi Icon

4.4 Perancangan Implementasi

4.4.1 Pengujian Black Box

No	Deskripsi Test	Hasil Yang Diharapkan
1	Admin login	Admin membuka halaman login dan input form username dan password Menampilkan Halaman admin
2	Admin melihat dashboard	Klik menu dashboard Menampilkan halaman dashboard admin
3	Admin kelola transaksi	Klik menu transaksi Menampilkan halaman data transaksi
4	Admin kelola produk	Klik menu produk, lalu klik data produk Menambah, edit, hapus prodok yang dikelola dalam website
5	Admin kelola kategori	Klik menu produk, lalu klik kategori produk Menambah, edit, hapus kategori yang



dikelola dalam website 6 Admin kelola data rekening Klik menu data rekening Menambah, edit, hapus rekening yang dikelola dalam website 7 Admin kelola pengguna Klik menu pengguna Menambah, edit, hapus pengguna 8 Admin kelola konfigurasi umum Klik menu konfigurasi umum Edit form konfigurasi yang tampil pada website 9 Admin kelola konfigurasi logo Klik menu konfigurasi logo Meng- edit logo website 10 Admin kelola konfigurasi icon Klik menu konfigurasi icon Meng- edit icon website

Table 4. 20 Pengujian Pada Halaman Pengguna

No	Deskripsi Test	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Pelanggan login	Menampilkan halaman form login lalu menginput username dan password	Menampilkan halaman dashboard pelanggan
2	Pelanggan mencari produk	Klik pada menu produk dan belanja	Menampilkan halaman produk dan belanja
3	Pelanggan ingin melihat detail produk	Klik nama produk yang ingin pelanggan lihat	Menampilkan detail produk
4	Pelanggan memesan produk	Klik add to cart	Memasukkan produk belanja ke keranjang belanja
5	Pelanggan konfirmasi bayar	Klik profil, lalu konfirmasi bayar	Menampilkan form konfirmasi bayar
6	Pelanggan melihat transaksi	Klik profil, lalu detail produk dipilih	Menampilkan detail produk yang sudah di transaksi
7	Pelanggan update profil	Klik profil, lalu profil saya	Menampilkan form edit profil
8	Pelanggan logout	Klik menu logout yang ada pada website	Kembali pada halaman login awal

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan Aplikasi penjualan herbal Blacknonic berbasis web telah dirancang dan diimplementasikan untuk memenuhi kebutuhan PT. Mujur Megah Sentosa.

31 Sistem ini memberikan kemudahan dalam pengelolaan penjualan produk secara lebih terstruktur dan efisien. Fitur utama seperti halaman produk dan belanja, keranjang belanja, pembayaran online, serta pengelolaan data pelanggan dan transaksi, telah berhasil diimplementasikan. Fitur-fitur ini mampu meningkatkan pengalaman pelanggan sekaligus mempermudah admin dalam menjalankan operasional sehari-hari. Penerapan platform berbasis web memungkinkan produk Blacknonic menjangkau pasar yang lebih luas, baik pada tingkatan lokal maupun internasional,

sehingga meningkatkan potensi penjualan. Berdasarkan hasil yang telah dilakukan pengujian sistem, aplikasi ini dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah dirumuskan, meskipun masih terdapat potensi pengembangan untuk meningkatkan performa dan fungsionalitas.

5.2 Saran

Agar aplikasi ini dapat terus memberikan manfaat yang optimal dan mendukung pertumbuhan bisnis PT. Mujur Megah Sentosa, berikut beberapa saran pengembangan dan perbaikan:

- 1) Pengembangan Fitur Tambahan
Menambahkan fitur notifikasi otomatis kepada pelanggan melalui email atau pesan singkat untuk menginformasikan status pesanan. Mengintegrasikan modul promosi dan diskon yang dapat diatur secara dinamis untuk meningkatkan daya tarik pelanggan.
- 2) Peningkatan Integrasi Sistem
Menghubungkan aplikasi dengan layanan logistik atau ekspedisi untuk mempermudah pelacakan pengiriman pesanan. Menyediakan opsi pembayaran yang lebih bervariasi, seperti dompet digital dan cicilan, guna meningkatkan fleksibilitas pelanggan dalam bertransaksi.
- 3) Pemeliharaan dan Keamanan Sistem
Melakukan pemeliharaan sistem berkala guna memastikan aplikasi tetap berfungsi dengan baik. **25** Memperkuat keamanan data, terutama untuk melindungi informasi pelanggan dan transaksi dari potensi ancaman siber.
- 4) Edukasi dan Promosi
Memberikan pelatihan kepada admin untuk memastikan pengoperasian aplikasi berjalan dengan efektif. Meningkatkan strategi promosi melalui media sosial dan kanal digital lainnya yang diharapkan memperluas jangkauan pemasaran. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan aplikasi penjualan herbal Blacknonic berbasis web dapat memberikan suatu kontribusi yang besar untuk perkembangan bisnis PT. Mujur Megah Sentosa secara berkelanjutan dan adaptif terhadap kebutuhan pasar yang dinamis.



REPORT #24668267

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.69% research.kalbis.ac.id http://research.kalbis.ac.id/Research/Files/Article/Full/ET722JFJEKQYRF2PKZC1...	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.68% journal.eng.unila.ac.id https://journal.eng.unila.ac.id/index.php/jitet/article/viewFile/5222/2128	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.66% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/32213/3/BAB_II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.63% digilib.unikama.ac.id https://digilib.unikama.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=278&bid=22539	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.55% repository.unama.ac.id http://repository.unama.ac.id/3552/1/Bab%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.47% www.researchgate.net https://www.researchgate.net/publication/328850867_Perancangan_Prototype...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.45% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3142/5/BAB%20IV.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.42% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4442/10/BAB%20IV.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.4% repository.unama.ac.id http://repository.unama.ac.id/790/5/BAB%20V.pdf	●



REPORT #24668267

INTERNET SOURCE		
10. 0.39%	journal.thamrin.ac.id https://journal.thamrin.ac.id/index.php/jtik/article/download/508/pdf/1799	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.39%	digilib.esaunggul.ac.id https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-24047-BAB1.Image.M...	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.39%	www.repository.unpra.ac.id https://www.repository.unpra.ac.id/uploads/Riani.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
13. 0.33%	journal.ittelkom-sby.ac.id https://journal.ittelkom-sby.ac.id/jaiit/article/view/65	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.33%	jurnalmahasiswa.com https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma/article/download/765/489/1614	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.33%	iarpi.com https://iarpi.com/kelebihan-aplikasi-berbasis-web/	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.32%	www.academia.edu https://www.academia.edu/88234991/Implementasi_Diagram_UML_Unified_Mo..	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.28%	www.academia.edu https://www.academia.edu/43447568/Manfaat_dari_Penggunaan_Framework_d..	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.28%	www.tutorialkampus.com http://www.tutorialkampus.com/2015/06/aplikasi-pengolah-data-daftar-nilai-sm..	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.28%	repository.atmaluhur.ac.id https://repository.atmaluhur.ac.id/bitstream/handle/123456789/3436/BAB%20I...	●
INTERNET SOURCE		
20. 0.27%	eprints.ums.ac.id https://eprints.ums.ac.id/36823/5/BAB%20I.pdf	●



REPORT #24668267

INTERNET SOURCE		
21.	0.26% www.academia.edu	●
	https://www.academia.edu/8594061/Pengantar_Unified_Modeling_Language_U..	
INTERNET SOURCE		
22.	0.26% ejournal.itn.ac.id	●
	https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/6353	
INTERNET SOURCE		
23.	0.25% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6184/11/11.%20BAB%20IV.pdf	
INTERNET SOURCE		
24.	0.22% toffeedev.com	●
	https://toffeedev.com/blog/website/rad-adalah/	
INTERNET SOURCE		
25.	0.22% semnasti.upnjatim.ac.id	●
	https://semnasti.upnjatim.ac.id/index.php/semnasti/article/download/56/40/337	
INTERNET SOURCE		
26.	0.21% repo.darmajaya.ac.id	●
	http://repo.darmajaya.ac.id/6811/8/BAB%20III.pdf	
INTERNET SOURCE		
27.	0.2% acesstrade.co.id	●
	https://acesstrade.co.id/blogs/how-to/cara-daftar-affiliate-jdid	
INTERNET SOURCE		
28.	0.2% dinda3113.wordpress.com	●
	https://dinda3113.wordpress.com/2018/10/04/model-rapid-application-develop...	
INTERNET SOURCE		
29.	0.2% eskripsi.usm.ac.id	● ●
	https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G11A/2016/G.111.16.0067/G.111.16.0067-...	
INTERNET SOURCE		
30.	0.18% binus.ac.id	●
	https://binus.ac.id/bandung/2023/11/penelitian-kualitatif-manfaat-dan-alasan-p..	
INTERNET SOURCE		
31.	0.18% scaleocean.com	●
	https://scaleocean.com/id/blog/rekomendasi/aplikasi-penjualan-terbaik	



REPORT #24668267

INTERNET SOURCE		
32. 0.17%	repository.ittelkom-pwt.ac.id https://repository.ittelkom-pwt.ac.id/8453/1/6.%20BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
33. 0.13%	www.researchgate.net https://www.researchgate.net/publication/344773906_ESENSI_WAHYU_DAN_IL...	●
INTERNET SOURCE		
34. 0.13%	repository.ub.ac.id http://repository.ub.ac.id/161477/1/Ahmad%20Wildan%20Mukafi.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
35. 0.12%	e-journal.uajy.ac.id http://e-journal.uajy.ac.id/17500/7/TF079816.pdf	●
INTERNET SOURCE		
36. 0.11%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4187/11/11.%20BAB%20IV.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
37. 0.11%	repository.uin-suska.ac.id https://repository.uin-suska.ac.id/16855/9/9.%20BAB%20IV_2018397SIF.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
38. 0.07%	digilib.uinsgd.ac.id https://digilib.uinsgd.ac.id/1950/6/6_bab3.pdf	●
INTERNET SOURCE		
39. 0.07%	repository.unpra.ac.id https://repository.unpra.ac.id/uploads/SKRIPSI_(1).pdf	●
INTERNET SOURCE		
40. 0.06%	e-journal.uajy.ac.id http://e-journal.uajy.ac.id/2145/5/4TF05348.pdf	●
INTERNET SOURCE		
41. 0.05%	eskripsi.usm.ac.id https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2018/G.231.18.0030/G.231.18.0030-...	●



REPORT #24668267

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.28%** journal.ittelkom-sby.ac.id
<https://journal.ittelkom-sby.ac.id/jaiit/article/view/65>

INTERNET SOURCE

2. **0.14%** ejournal.itn.ac.id
<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/6353>