

Naskah Publikasi

PROYEK TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN MAKANAN KHAS KULON
PROGO BERBASIS WEB**

(Studi kasus : UD. Manunggal, Temon, Kulon Progo)

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro



Disusun oleh :
BENI SASONO
3105111290

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2019**

Naskah Publikasi

PROYEK TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN MAKANAN KHAS KULON
PROGO BERBASIS WEB**

(Studi kasus : UD. Manunggal, Temon, Kulon Progo)

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro

Disusun oleh :
BENI SASONO
3105111290

Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing

Muhammad Fachrie, S. T, M. Cs.

Tanggal :

Rancang Bangun Sistem Penjualan Makanan Khas Kulon Progo Berbasis Web

(Studi Kasus: UD. Manunggal, Temon, Kulon Progo)

Beni Sasono

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
E-mail : benisuasana@gmail.com*

ABSTRAK

Kabupaten Kulon Progo merupakan salah satu daerah andalan baru di Daerah Istimewa Yogyakarta saat ini dalam proyek pengembangan kota, pembangunan dan pengembangan tempat wisata dan kuliner. Dengan persaingan pasar jual beli di Kulon Progo yang diperkirakan meningkat dan bakal pasti semakin banyak banyaknya investasi di bidang jual beli barang, bantuan teknologi dan digital media serta cara marketing khusus akan membantu teknologi menguatkan dan memudahkan pembeli untuk memilih toko kendati banyak toko yang menjual barang sama dengan toko lainnya. Dengan dibantu teknologi digital dan web, bukan tidak mungkin dengan kondisi masarakat jaman sekarang yang lebih memilih membeli ataupun sekedar melihat harga melalui media online, teknologi sistem penjualan akan menjadi pilihan atau solusi marketing yang bakal dipilih seorang penjual untuk mendapatkan pembeli dengan pelayanan yang lebih mudah walaupun keefektifannya sedikit berkurang. Dengan memanfaatkan potensi tersebut dan minimnya toko oleh-oleh makanan khas dengan sistem web, langkah ini turut membantu wilayah Kulon Progo selangkah lebih maju dalam pengembangan sistem penjualan dalam basis web, untuk itu Kulon Progo sangat pantas ditingkatkan dalam konsep IT berbasis web untuk diterapkan dalam sistem marketing penjualannya.

Kata kunci : Sistem Informasi Penjualan →

1. PENDAHULUAN

Makanan khas di Indonesia merupakan cemilan dari budaya dan tradisi yang berasal dari kepulauan nusantara dan peran penting bagi budaya nasional Indonesia secara umum. Jenis kuliner tradisional masakan khas Indonesia dibagi menjadi dua kategori yaitu, makanan berat dan makanan ringan. Kategori makanan berat yaitu seperti nasi uduk, nasi goreng, sate, nasi kuning, dan lain sebagainya. Sedangkan makanan ringan meliputi jenis makanan seperti jajanan pasar dan cemilan, contohnya geblok, stik growol, lanting, intip, peyek, kripik pisang dan sebagainya. Penyebaran dan pelestarian makanan khas masih jarang dan butuh perhatian yang lebih dari masyarakat.

Toko UD. Manunggal yang beralamatkan di Jl. Raya Wates – Purworejo km. 7 Kedung, Temon, Kulon Progo, yang terletak jauh dari tempat penjualan makanan ataupun warung makan. Toko UD. Manunggal membuka toko pusat oleh-oleh makanan khas Kulon Progo dalam rangka memenuhi beberapa kebutuhan pelanggan tersebut. Dalam pemasaran dan penjualan belum maksimal. Transaksi dilakukan dengan berkunjung ke toko ataupun memesan melalui sms dan telepon itupun hanya dialukan bagi pelanggan yang sudah tau keberadaan toko tersebut, hal ini dikarenakan toko UD. Manunggal belum dikenal oleh seluruh masyarakat tersebut.

Untuk memperluas jaringan informasi penjualan dan memperkenalkan toko UD. Manunggal maka perlu dibuat website. Website ini akan mengkonfirmasi

tentang semua produk makanan yang dijual dan pemesanan secara online. Dengan adanya website ini diharapkan toko UD. Manunggal akan semakin dikenal dan proses penjualan semakin meningkat. Penelitian dan alasan-alasan (empiris, teknis) mengapa masalah dikemukakan dalam usulan penelitian itu dipandang penting untuk diteliti.

Penulis merancang gagasan untuk membuat sebuah sistem guna mempermudah produk makanan yang dijual dan pemesanan yang ada di Toko UD. Manunggal secara online dengan judul “ Rancang Bangun Sistem Penjualan Makanan Khas Kulon Progo Berbasis Web”. Sistem tersebut dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai basis datanya.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Basis Data

Basis Data adalah sukumpulan data *store* (bisa dalam bentuk jumlah yang besar) yang tersimpan dalam *magnetic disk*, *ofisial*, *magnetic drum* atau media penyimpanan *skunder* lainnya. Secara umum basis data merupakan kumpulan dari data-data yang saling terhubung dan disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah *skema* atau *struktur*.

Keuntungan dalam menggunakan database:

- a. Mengurangi kerangkapan data
Dalam data base tidak boleh ada *field* yang sama kecuali *field* yang berfungsi sebagai kunci (*key*).
- b. Kekonsistenan data lebih terjaga
Apabila data perubahan data pada suatu aplikasi maka secara otomatis perubahan itu berlaku untuk keseluruhan.
- c. Keamanan data terjaga
Masalah keamanan bisa teratasi dengan cara memberikan batasan-batasan pengaksesan data.

Dalam perancangan data base terdapat 6 tahapan, yaitu:

1. Pengumpulan data dan analisis
Dalam tahap ini, hal paling utama adalah harus mengenal bagian-bagian lain dari sistem informasi yang akan berinteraksi dengan sistem data base, termasuk pada pemakai serta aplikasi-aplikasi yang berperan paling penting didalamnya.
2. Perancangan data base secara konseptual
Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan *skema konseptual* untuk basis data yang tergantung pada sebuah DBMS (*Data Base Management Sistem*) yang *spesifik*. Dalam tahap ini *skema* harus benar-benar dibuat dengan sangat rinci.
3. Pemilihan DBMS (*Database Management System*)
Dalam pemilihan DBMS ada beberapa faktor, diantaranya faktor ekonomi, organisasi, teknik, dan lain-lain. Contoh dari faktor teknik misalnya, saling

mempengaruhi antara *struktur* data, pengguna yang telah terbiasa dengan suatu sistem dan tersedianya layanan penjual.

4. Perancangan Data base secara logika

Tahap selanjutnya dalam perancangan basis data adalah membuat sebuah skema konseptual dan skema eksternal pada model data dari *DBMS* yang terpilih. Pada tahap ini, skema konseptual ditransformasikan dari model data tingkat tinggi yang digunakan pada tahap dua kedalam model data dari *DBMS* yang dipilih pada tahap tiga. Hasil dari tahap ini yaitu pemakaian perintah-perintah *DDL* dalam bahasa *DBMS* yang dipilih dalam menentukan tingkat skema konseptual dan eksternal dari sistem data base.

5. Perancangan data base secara fisik

Perancangan data base secara fisik merupakan proses pemilihan *struktur* penyimpanan dan jalur-jalur *akses* pada *file* data base untuk membuat *performa* yang terbaik pada bermacam-macam *aplikasi*.

6. Implementasi sistem data base

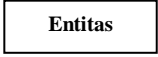



Tahap ini adalah tahapan setelah perancangan data base sudah selesai. Dalam hal ini perancangan secara *logika* dan secara fisik sudah lengkap, dengan begitu sistem data base sudah siap digunakan. Perintah-perintah dalam *DDL* (*Data Definition Language*) dan *DML* (*Data Manipulation Language*) dari *DBMS* yang dipilih, digunakan untuk membuat *skema* data base dan *file-file* data base untuk dimuat dan disatukan dengan datanya.

2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari suatu basis data relasional (Yanto, R, 2016). ERD juga merupakan gambaran yang merelasikan antara objek yang satu dengan objek yang lain yang sering dikenal dengan hubungan antar entitas. Hubungan antar entitas akan menyangkut dua komponen yang menyatakan jalinan ikatan yang terjadi, yaitu derajat hubungan dan partisipasi hubungan. Adapun beberapa simbol dalam ERD dapat dilihat tabel 2.2.

Tabel 2.2 notasi dalam ERD (sumber: Priyadi, Y, 2016)

No	Simbol	Keterangan
----	--------	------------

1.		Entitas atau bentuk persegi panjang merupakan suatu objek data yang ada didalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data.
2.		Relasi merupakan hubungan alamiah yang terjadi antar entitas. Umumnya diberi nama dengan kata kerja dasar.
3.		Atribut atau bentuk elips adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas atau relationship dan mewakili atribut dari masing-masing entitas.
4.		Garis merupakan penghubung antar entitas.

2.3 Kardinalitas / Deretan Relasi

kardinalitas merupakan banyaknya jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Kardinalitas merujuk kepada suatu hubungan maksimum yang terjadi dari himpunan entitas yang lain dan begitu juga sebaliknya.

1. Satu ke satu (One to One)

Setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan suatu entitas pada himpunan entitas B, dan sebaliknya setiap entitas B berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A. Terlihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kardinalitas relasi satu ke satu

2. Satu ke banyak (One to Many)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B. Sedangkan entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A. Terlihat pada gambar 2.2.

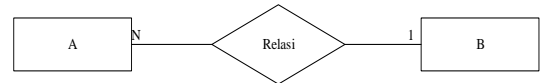


Gambar 2.2. Kardinalitas relasi satu ke banyak

3. Banyak ke satu (Many to One)

Setiap himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada entitas B, tetapi sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan

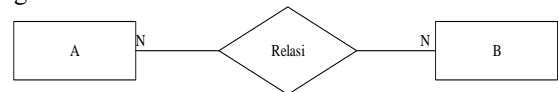
entitas A berhubungan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B. Terlihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3. Kardinalitas relasi banyak ke satu

4. Banyak ke banyak (Many to Many)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan banyak entitas pada himpunan entitas B, dan demikian juga sebaliknya setiap entitas pada himpunan B dapat berhubungan banyak entitas pada himpunan A. Terlihat pada gambar 2.4.

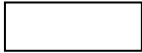



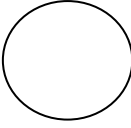
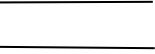
Gambar 2.4. Kardinalitas relasi banyak ke banyak

2.4 Diagram Aliran Data (DAD)

Diagram Aliran Data (DAD) merupakan alat untuk membuat *diagram* yang serbaguna. DAD terdiri dari notasi penyimpanan data (*data store*), proses (*proces*), aliran data (*flow data*), dan sumber masukan (*entity*). Tabel 2.3 yang menyajikan simbol-simbol yang digunakan dalam DAD.

Tabel 2.3 dalam DAD (Diagram Aliran Data)

No.	Gambar	Keterangan
1.		Entitas Luar
2.		Aliran Data

3.		Proses
4.		Penyimpanan Data

1. Level Diagram Aliran Data

a. DAD Aliran Data (DAD) Level 0

DAD Level 0 sering disebut juga Context Diagram. DAD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DAD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

b. Diagram Aliran Data (DAD) level 1

DAD level 1 digunakan untuk menggambarkan model-model yang ada pada sistem yang akan dikembangkan. DAD Level 1 merupakan hasil breakdown DAD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

c. Diagram Aliran Data (DAD) level 2

Modul-modul pada DAD Level 1 dapat di breakdown menjadi DAD Level 2. Modul mana saja yang harus di breakdown lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu di breakdown lagi.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Obyek Penelitian

Perusahaan UD. Manunggal pusat oleh-oleh Industri ini bergerak dalam bidang Home industri kuliner yang memproduksi makanan khas Kulon Progo dan memiliki segmen pasar yang relatif baik dari tahun ke tahun. Namun, dikarenakan lokasinya masih dipedalaman dan penyebaran informasi penjualan masih menggunakan cara lama, yaitu melalui pelanggan satu ke pelanggan lain. Cara ini belum efektif karena membutuhkan waktu sangat lama untuk menyampaikan informasi, maka diperlukan sarana promosi dan informasi yang lebih baik. Barang hasil produksi berupa makanan ringan atau cemilan khas Kulon Progo antara lain, stik growol, peyek, geblek, lanting. Pembeli dapat mendatangi ke Toko UD. Manunggal pusat oleh-oleh makanan khas Kulon

Progo memiliki produk yang di inginkan. UD. Manunggal berdiri tanggal 19 desember 2016. Perusahaan UD. Manunggal ini bergerak di bidang kuliner memasarkan produk makanan khas Kulon Progo, Jl Raya Wates-Purworejo Km 7 kedundang, Temon, Kulon Progo.

3.2 Metode Penelitian

Untuk membangun suatu sistem diperlukan satu set langkah yang disebut Dengan metodologi pengembangan sistem. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan sistem antara lain:

3.2.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu metode dan prosedur yang digunakan untuk mendapatkan suatu informasi tentang apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sebuah sistem informasi pemesanan barang. Pada tahap pengumpulan data ini terhadap beberapa hal yang dilakukan untuk membangun sistem.

Diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yaitu suatu kegiatan dengan melakukan pengamatan pada Toko UD. Manunggal, pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati aktifitas yang sedang berjalan dan data-data yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan sistem yang akan dibuat.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan yang dibutuhkan dalam rangka mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan untuk membangun sebuah sistem, kegiatan wawancara ini dilakukan Owner Prusahaan UD. Manunggal.

3.2.2 Analisis Sistem

a. Tahap Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan akan menguraikan tentang sistem secara keseluruhan yang meliputi input sistem (masukan sistem), output sistem (keluaran sistem), proses sistem, kebutuhan perangkat lunak, dan kebutuhan perangkat keras yang akan digunakan. Dalam hal ini akan diuraikan menjadi beberapa komponen sistem, sehingga kita dapat mengetahui sistem apa yang akan dibuat.

b. Tahapan Analisis Model

Pada tahapan analisis model merupakan tahap perancangan sistem yang mengidentifikasi hasil dari kebutuhan sistem. Pada tahap ini kebutuhan atau data yang telah di analisis akan dapat diterjemahkan kedalam bentuk DAD, ERD, untuk mudah dimengerti oleh user.

3.2.3 Implementasi

Tahapan desain rancangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

- Rancangan sistem adalah suatu proses yang dilakukan secara sistematis guna mengidentifikasi kebutuhan yang akan digunakan dalam pengimplementasi sistem.
- Rancangan basis data yang dilakukan adalah pengidentifikasian entitas terlihat dalam sistem melalui Entity Relation Diagram (ERD), dan proses dilakukan dengan pemaparan Diagram Arus Data (DAD).
- Perancangan interface perangkat lunak, tahap ini sistem melakukan input data informasi pengunjung dan member, setelah itu akan diproses sesuai input, sehingga akan menghasilkan output berupa informasi.

3.2.4 Pengujian

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan apakah sistem yang dibuat sudah layak untuk diimplementasikan, sehingga bisa dapat analisis dari implementasi sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat bekerja sesuai dengan apa yang diharapkan.

Uraian bagian implementasi berisi alat bantu untuk tahapan implementasi, sistem operasi, perangkat implementasi, algoritma program, tampilan interaksi input-output perangkat dan pengujian implementasi tahapan awal.

4.3 Implementasi Web

4.3.1 Implementasi Halaman Index

Implementasi Interface halaman index merupakan implementasi halaman web, web yang akan dilihat ketika user mengakses. Halaman index hanya diakses oleh user.



4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Proses implementasi dari perancangan sistem yang dilakukan pada bab sebelumnya akan dijelaskan pada bab ini. Implementasi bertujuan untuk menerjemahkan keperluan perangkat lunak ke dalam bentuk sebenarnya yang dimengerti oleh komputer atau dengan kata lain tahap implementasi ini merupakan tahapan lanjutan dari tahap perancangan yang sudah dilakukan. Dalam tahap implementasi ini akan dijelaskan mengenai perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam membangun sistem ini, file-file yang digunakan dalam membangun sistem, tampilan web beserta potongan-potongan script program untuk menampilkan halaman web.

4.2 Perangkat Lunak (Software) yang digunakan

Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun Sistem Penjualan Makanan Khas Kulon Progo Berbasis Web ini adalah :

- Sublime Text 3
- Php MyAdmin
- Xampp
- Google Chrome / Firefox

Produk Terbaru UD Manunggal



Gambar 5. 1 Halaman Index

Tabel 5. 1 Source code Halaman index.

```

<?php
include_once ('config/config.php');
include_once ('config/database.php');

function __construct() {
    // code...
    $this->db = new database();
    $this->host = new config();
    $this->redirect = new Redirect();
    $this->host =
'http://'.$this->host->curExpPageURL()[2].'/'. $
his->host->curExpPageURL()[3];
}

function index() {

    $execute_get_all_barang =
$this->db->query("SELECT * FROM
tbl_barang");
    $all_kategori =
$this->db->query("SELECT nama, id_kategori
FROM tbl_kategori");

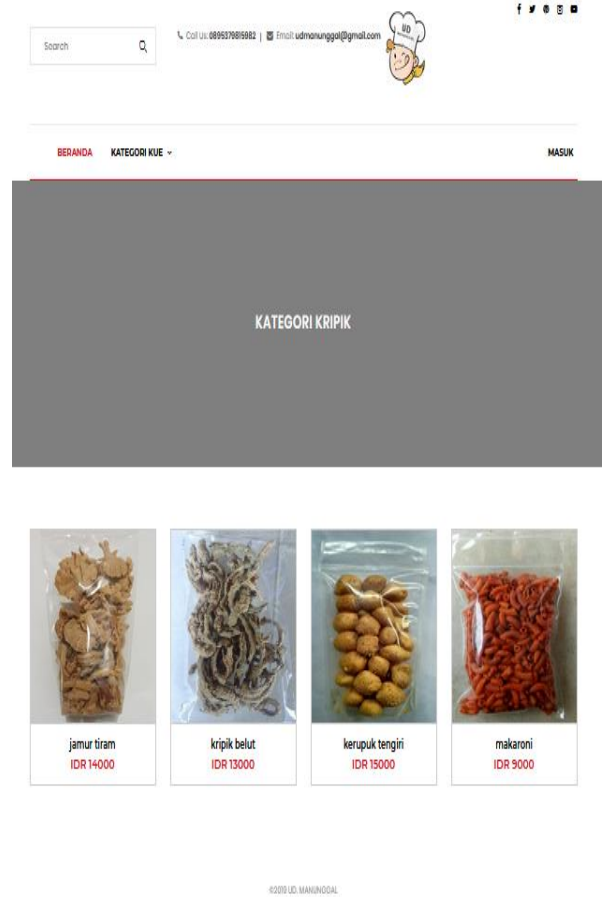
    if(Session::exists('id_pelanggan')){
        $query = "SELECT
COUNT(id_pelanggan) AS pesanan FROM
tbl_keranjang WHERE id_pelanggan =
".Session::get('id_pelanggan');
        $keranjang =
$this->db->query($query)->fetch_assoc();
    }

    include './view/front/main.php';
}
?>

```

4.4.2 Implementasi Halaman Produk

Implementasi halaman produk berfungsi untuk menampilkan seluruh data produk yang di jual, pada halaman ini user dapat menyortir berdasarkan kategori makanan.



Gambar 5. 2 Halaman Produk

Source code untuk Halaman produk.dapat dilihat pada Tabel 5.2.

Tabel 5. 2 Source code Halaman produk.

```

<?php
<div class="two_column_product">
    <div class="row">
        <?php while($column =
mysqli_fetch_assoc($data_kue)):?>
            <div class="col-lg-3 col-sm-6">
                <div class="l_product_item">
                    <div class="l_p_img">
<a href="<?=$host."/front/detail_kue/?id_kue=".$c
olumn["id_barang"]."&id_kategori=".$column["id
_kategori"];?>">
                    " alt="<?=$column["nama_barang"];?>">
                    </a>
                    <div class="l_p_text">
                        <ul>
                            <li class="p_icon"><a
href="#"><i class="icon_piechart"></i></a></li>

```



```

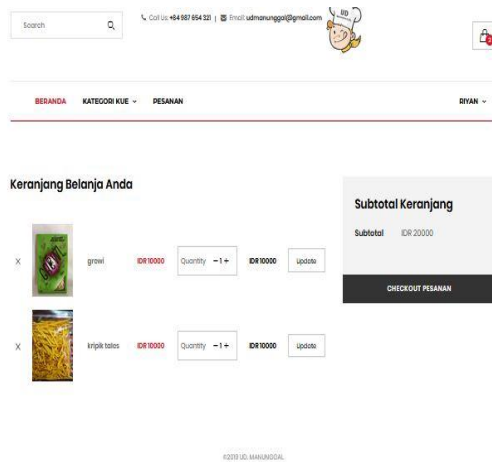
<li><a
class="add_cart_btn"
href="<?=$host."/front/detail_kue/?id_kue=".$column["id_barang"]."&id_kategori=".$column["id_kategori"];?>">Lihat Detail</a></li>
<li class="p_icon"><a
href="#"><i class="icon_heart_alt"></i></a></li>
</ul>

<h4><?=$column["nama_barang"];?></h4>
<h5>IDR
<?=$column["harga"];?></h5>
</div>
</div>
</div>

```

4.4.3 Implementasi Halaman Shopping Cart

Implementasi halaman shopping cart berfungsi untuk menampilkan seluruh data produk yang sudah dipilih *user* dari halaman index ataupun produk yang terdiri dari detail makanan, gambar, nama makanan, kuantiti, dan juga harga, untuk kuantiti pada halaman ini *user* dapat menambah atau mengurangi jumlah dari makanan yang akan dibeli, pada halaman ini *user* juga dapat melihat total dari belanja yang sudah dilakukan, untuk jumlah ini belum di tambahkan dengan ongkos kirim, untuk total pada halaman ini hanya harga makanan diikalikan dengan jumlah nya.



Gambar 5. 3 Halaman Produk

Tabel 5. 3 Source code untuk Halaman Shopping Cart.

```

<?php
<!--=====Shopping Cart Area
=====-->
<section class="shopping_cart_area mb-5"
style="padding-top: 50px;">
<div class="container">
<div class="row">
<div class="col-md-12">
<h3>Daftar Pesanan Anda</h3><hr>
<table id="list_pesanan"
class="display table">
<thead>
<tr>
<th>ID Transaksi</th>
<th>Tanggal Transaksi</th>
<th>Nama Penerima</th>
<th>Status</th>
<th>Total Biaya</th>
<th>Status
Pembayaran</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php while ($column =
$list_pemesanan->fetch_assoc()) : ?>
<tr>
<td><a
href="<?=$host."/front/detail_pesanan/?id='.$column["id_transaksi"];?>"><?=$column["id_transaksi"];?></a></td>
<td><?=$column["tgl_transaksi"];?></td>
<td><?=$column["nama_penerima"];?></td>
<td>
<?php if($column["status"]
== 0) : ?>
<span class="badge
badge-secondary">Belum DI Proses</span>
<?php elseif
($column["status"] == 1) : ?>
<span class="badge
badge-primary">Sedang DI Proses</span>
<?php else : ?>
<span class="badge
badge-warning">Telah DI Kirim</span>
<?php endif ?>
</td>
<td>IDR
<?=$column["total"];?></td>
<td>
<?php
if($column["status_pembayaran"] == 0) : ?>
<span class="badge
badge-secondary">Belum Terverifikasi</span>
<?php else : ?>

```

```

        <span class="badge
badge-success">Terverifikasi</span>
        <?php endif ?>
        </td>
    </tr>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</section>
<!--=====End Shopping Cart
Area =====-->

```

Tabel 5. 4 Source code Halaman Login User.

```

<?php
function login(){
    if(!Session::exists('email')){

        $kategori = $this->db->query("SELECT
nama FROM tbl_kategori");

        include './view/front/autentikasi/login.php';
    } else {
        $this->redirect->to('front');
    }
}

function process_login(){
    if(Input::post('submit')){

        $email = Input::post('email');
        $password = md5(Input::post('password'));

        $query = "SELECT * FROM tbl_pelanggan
WHERE email = '$email' AND password =
'$password'";
        $login = $this->db->query($query);

        if($login->num_rows > 0){

            $data_pelanggan
$login->fetch_assoc();

            Session::set('id_pelanggan',
$data_pelanggan['id_pelanggan']);
            Session::set('email',
$data_pelanggan['email']);
            Session::set('nama_pelanggan',
$data_pelanggan['nama_lengkap']);

            print " <script>

window.location=".$this->redirect->get_url('front'
).";
                alert('Login Berhasil!');
            </script>";
        } else {
            print " <script>

window.location=".$this->redirect->get_url('front/
login').";
                alert('email atau Password
Salah!');
            </script>";
        }

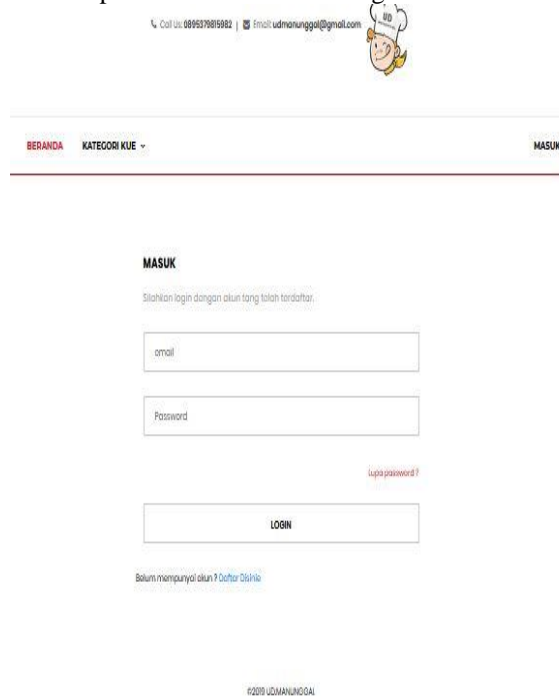
    } else {
        $this->redirect->to('front/login');
    }
}

```

4.4.4 Implementasi Halaman Login User

Implementasi Interface halaman login merupakan implementasi halaman web untuk login *user*. Halaman login dapat diakses setelah melakukan transaksi belanja ataupun belum.

Seperti yang dijelaskan diatas, *cart*/keranjang disimpan pada session, jadi setelah login produk yang sudah dipilih tadi tidak akan hilang.



Gambar 5. 4 Halaman Login User

Source code untuk Halaman Login User.dapat dilihat pada Tabel 5.4.

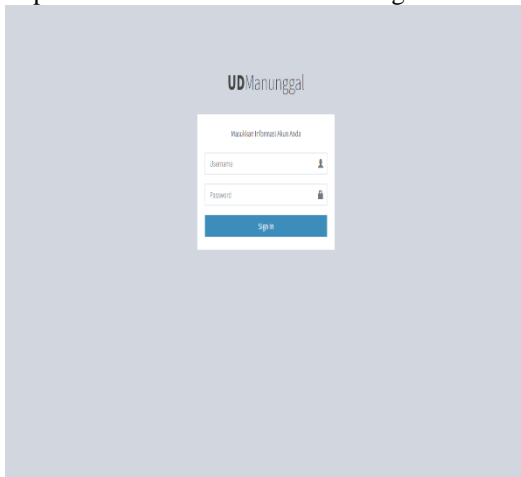
```

    }
}
?>

```

4.4.4 Implementasi Halaman Login Admin

Implementasi Interface halaman login merupakan implementasi halaman web untuk login Admin.



Gambar 5. 5 Halaman Login User

Source code untuk Halaman Login Admin pada Tabel 5.5.

Tabel 5. 5 Source code Halaman Shopping Cart.

```

<?php
function login() {
    if (Session::exists('isLogin')) {
        $this->redirect->to('panel/');
    }
    include
    './view/back/autentikasi/login.php
    ';
}

function do_login() {
    $username =
    $_POST['username'];
    $password =
    md5($_POST['password']);

    $query = "SELECT * FROM
    tbl_pengguna WHERE
    username='$username' AND
    password='$password'";

```

```

$execute =
$this->db->query($query);

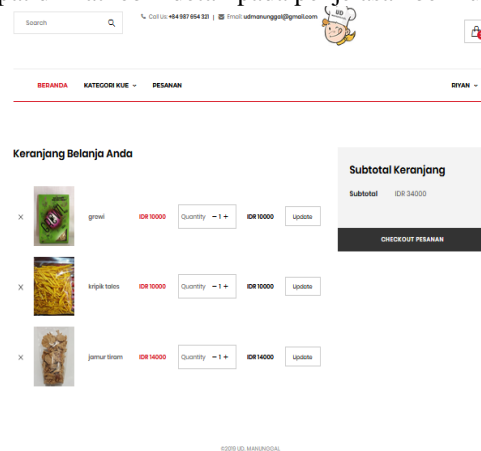
if(mysqli_fetch_row($execute)) {
    $_SESSION["isLogin"]=TRUE;
    // header("Location:
    $this->host/panel");
    }else{
        echo 'TIDAK ADA';
    }
    header("Location:
    $this->host/panel");
}

function do_logout() {
    session_destroy();
    header("Location:
    $this->host/panel");
}
}
?>

```

4.4.5 Implementasi Halaman checkout

Implementasi halaman checkout pada Sistem Informasi Penjualan Oleh- Oleh Makanan Khas Kulon Progo terdapat 3 tahapan yaitu *shipping information* / informasi pengiriman, memilih ekspedisi pengiriman, dan *order review*/detail belanja. Masing-masing dari implementasi checkout tersebut dapat dilihat lebih detail pada penjelasan berikutnya:



Gambar 5. 6 Halaman checkout

Source code untuk Halaman Login User.dapat dilihat pada Tabel 5.6.

Tabel 5. 6 Source code Halaman checkout.

```

<?php
function detail_checkout(){

```

```

(empty(Session::get('id_pelanggan')) ?
$this->redirect->to('front') : true);

$subtotal = 0;
$ongkir = 15000;

$query_data_keranjang = "SELECT
keranjang.*, barang.nama_barang FROM
`tbl_keranjang` AS keranjang JOIN tbl_barang AS
barang
ON barang.id_barang =
keranjang.id_barang WHERE
keranjang.id_pelanggan =
".Session::get('id_pelanggan');
$data_keranjang =
$this->db->query($query_data_keranjang);

$all_kategori = $this->db->query("SELECT
nama, id_kategori FROM tbl_kategori");

$query = "SELECT COUNT(id_pelanggan)
AS pesanan FROM tbl_keranjang WHERE
id_pelanggan = ".Session::get('id_pelanggan');
$keranjang =
$this->db->query($query)->fetch_assoc();

include
"./view/front/keranjang/detail_checkout.php";
}

function checkout(){

$id_pelanggan = Session::get('id_pelanggan');

$date = new DateTime();

$get_id = $this->db->query('SELECT
MAX(id_transaksi) FROM tbl_transaksi ORDER
BY id_transaksi')->fetch_array();

if(!empty($get_id[0])){

$urut_id_transaksi = explode("-",
$get_id[0])[2] + 1;

$id_transaksi = "TRX-
".$date->format('ymd-').$urut_id_transaksi;
} else {

$id_transaksi = "TRX-
".$date->format('ymd-1');
}
}

```

```

$total = 15000;

$subtotal = $this->db->query("SELECT
subtotal FROM tbl_keranjang WHERE
id_pelanggan = $id_pelanggan");

while($value =
$subtotal->fetch_array()){ $total += $value[0]; }

$query_trans = "INSERT INTO
tbl_transaksi(id_transaksi, id_pelanggan, total,
status) VALUES('$id_transaksi', $id_pelanggan,
$total, 0)";

$this->db->query($query_trans);

$keranjang = $this->db->query("SELECT
tbl_keranjang.*, tbl_barang.nama_barang FROM
tbl_keranjang JOIN tbl_barang
ON tbl_barang.id_barang =
tbl_keranjang.id_barang WHERE
tbl_keranjang.id_pelanggan = $id_pelanggan");

while($value = $keranjang->fetch_assoc()){

$query_detail_trans = "INSERT INTO
tbl_detail_transaksi(id_transaksi, nama_barang,
qty, subtotal) VALUES ('$id_transaksi',
".$value['nama_barang'].", ".$value['qty'].",
".$value['subtotal'].")";
$this->db->query($query_detail_trans);
}

$get_id_pengiriman =
$this->db->query('SELECT MAX(id_pengiriman)
FROM tbl_pengiriman ORDER BY
id_pengiriman')->fetch_array();

if(!empty($get_id_pengiriman[0])){

$urut_id_pengiriman = explode("-",
$get_id_pengiriman[0])[2] + 1;

$id_pengiriman = "KPN-
".$date->format('ymd-').$urut_id_pengiriman;
} else {

$id_pengiriman = "KPN-
".$date->format('ymd-1');
}

$nama_penerima =
Input::post('nama_penerima');
$alamat = Input::post('alamat');

```

```

    $no_telp = Input::post('no_telp');
    $email = Input::post('email');
    $catatan = Input::post('catatan');

    $query_insert_pengiriman = "INSERT INTO
`tbl_pengiriman`(`id_pengiriman`,`id_transaksi`,
`nama_penerima`,`alamat`,`no_telp`,`email`,
`catatan`)
        VALUES
('$id_pengiriman','$id_transaksi','$nama_penerima',
'$alamat','$no_telp','$email', '$catatan')";

    $this->db->query($query_insert_pengiriman);

    $this->db->query("DELETE FROM
tbl_keranjang WHERE id_pelanggan =
'$id_pelanggan'");

    print " <script>
window.location="".$this->redirect->get_url('front'
)."";
        alert('Berhasil Menyimpan Pesanan.');"
    </script>";
    }
?>

```

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan implementasi Rancang Bangun Sistem Penjualan Makanan Khas Kulon Progo Berbasis Website di UD Manunggal, maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibuat dapat memberikan solusi mengenai masalah yang ada di UD Manunggal yaitu:

- Membangun dan merancang sebuah website yang berguna dan memudahkan dalam sarana penjualan bagi toko UD Manunggal.
- Untuk mengoptimalkan layanan bertransaksi jual beli, jangkauan yang luas sehingga diharapkan produk yang dijual dapat dikenal oleh masyarakat luas.

5.2. Saran

Pengujian keamanan sistem informasi akademik ini Berdasarkan hasil pengamatan dan kesimpulan, maka dapat diberikan beberapa saran pada laporan ini sebagai berikut:

- Pada sistem ini masih belum dapat melakukan

tracking shipment/melacak paket yang sedang dikirim oleh pihak ekspedisi, diharapkan kedepannya sistem dapat melacak paket dari berbagai ekspedisi.

- Penyusunan laporan dan email notifikasi sistem ini masi memiliki tampilan yang sederhana sehingga diharapkan kedepannya dapat diatur lebih bagus dan lebih rinci.
- Keamanan untuk sistem ini sangat rentan dan diharapkan kedepannya akan berkembang lebih baik untuk segi keamanannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, A. (2014), *Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Penujulan PT. FITRA FOOD*, .
- Angelin (2017), *Perancangan Sistem Penjualan Tas Berbasis Web di Lexeshop Batam*.
- Arief, Z (2014), *Sistem Jual-Beli Online Parola Donuts Lowokwaru Malang*.
- Awaliyah, N (2015), *Strategi pemasaran home industri syariah makanan khas gunung jati terhadap minat beli para peziarah*.
- Horison, I (2017), *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko New Melody*.
- Istiawan, T (2015), *Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan makanan Secara Online Di Dapur Catring Bu Ti Kediri Berbasis Web*.
- Maulana, A (2013), *Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Lida Komputer*.
- Nore, VN (2013), *Perancangan Sistem penjualan dan pemesanan Produk berbasis Web di CV. Richness Developmen Bandung*.
- Rosmitalia, R. (2016), *Sistem Pemesanan Makanan di Rumah Makan Palapa Indah Berbasis Web, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*.
- Saipan, MW (2017), *Penjualan Makanan Khas Semarang pad Toko Rumah Kalka Berbasis Web*.

