

PEMESANAN PRODUK SOUVENIR BERBASIS WEB

Debi gusmaliza¹⁾, Sasmita²⁾

¹⁾Teknik Informatika, Institut Teknologi Pagar Alam. Jl Masik Siagim Simpang Mbacang

Email: debigusmaliza13@gmail.com

²⁾Teknik Informatika, Institut Teknologi Pagar Alam. Jl Masik Siagim Simpang Mbacang

Email: sasmitha661@gmail.com

Abstrak

Kota Pagar Alam dikenal sebagai kota wisata. Selain kaya akan peninggalan purba berupa batu megalith, Pagar Alam juga terkenal dengan keindahan alamnya. Kota ini menjadikan pariwisata pertanian sebagai arah pengembangan perekonomian rakyat salah satunya adalah usaha yang bergerak didalam penjualan souvenir dimana wisatawan dari dalam maupun luar selalu membeli souvenir sebagai buah tangan untuk kerabat dan teman. Masalah pemesanan pada toko ini adalah masih menggunakan sistem yang manual sehingga data yang dimasukkan tidak terkomputerisasi. Pada penelitian ini akan dibuat Aplikasi Pemesanan Produk Souvenir Berbasis web. bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program ini adalah Php dan MySQL dengan dibantu tools Visual Studio Code, Adobe Photoshop, dan Xampp. Metode penelitian yang digunakan adalah berupa metode waterfall yang memiliki tahapan seperti tahap requirement analisis kebutuhan user, tahap design system, tahap implementation, tahap verification, dan yang terakhir adalah tahap maintenance. Adapun hasil akhir dari penelitian ini yaitu terciptanya aplikasi yang dapat menyelesaikan masalah pengolahan data secara cepat, tepat dan akurat yang terhubung ke-database maka mempermudah pembuatan pesanan serta rekapitulasi laporan bulanan pesanan dengan cepat dan kapan saja jika dibutuhkan.

Kata Kunci : Aplikasi, MySQL, PHP, Souvenir & Waterfall

Abstract

Pagar Alam City is known as a tourist city. Apart from being rich in ancient relics in the form of megalith stones, Pagar Alam is also famous for its natural beauty. This city makes agricultural tourism a direction for developing the people's economy, one of which is a business that sells souvenirs, where tourists from inside and outside always buy souvenirs as souvenirs for relatives and friends. The problem with ordering at this shop is that it still uses a manual system so the data entered is not computerized. In this research, a web-based souvenir product ordering application will be created. The programming languages used to create this program are Php and MySQL with the help of Visual Studio Code, Adobe Photoshop and Xampp tools. The research method used is the waterfall method which has stages such as the user requirements analysis stage, system design stage, implementation stage, verification stage, and finally the maintenance stage. The final result of this research is the creation of an application that can solve data processing problems quickly, precisely and accurately which is connected to a database, making it easier to create orders and recapitulate monthly order reports quickly and at any time if needed.

Keywords: Application, MySQL, PHP, Souvenir & Waterfall.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Pada era globalisasi saat ini, penguasaan teknologi menjadi prestise dan indikator kemajuan suatu negara. Negara dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi tinggi (high technology), sedangkan negara-negara yang tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi sering disebut sebagai negara gagal (failed country) (Ngafifi, 2014).

Indonesia negara kaya memiliki sumber daya alam yang terdiri dari lautan, matahari, pantai dan

daratan yang kalau dikelola dengan benar dapat memberikan keuntungan besar bagi negara. Salah satu pendaayagunaannya adalah dengan menciptakan daerah tersebut menjadi tempat sarana destinasi wisata. Daerah-daerah yang dianugrahi sumber daya alam yang eksotis diharapkan dapat memberikan kontribusi besar dalam memberikan sumber pendapatan (Setiawan, 2017). Sektor pariwisata merupakan faktor penting bagi pendapatan daerah dan negara, karena selain memberikan keuntungan bagi tempat wisata itu sendiri juga memberi keuntungan pada infrastruktur yang menjadi pendukungnya, seperti tempat penginapan, biro perjalanan, rumah makan, penjual oleh-oleh dan penjual cinderamata. Kota Pagar Alam dikenal sebagai kota wisata. Selain kaya akan peninggalan purba berupa batu megalith, pagar Alam juga terkenal dengan keindahan alamnya. Kota ini menjadikan pariwisata pertanian sebagai arah pengembangan perekonomian rakyat. Saat ini Kota Pagar Alam sudah menjadi kota yang sangat maju, berbagai fasilitas dapat dengan mudah

kita temui di Pagar Alam mulai dari Perguruan Tinggi Suasta, Hotel, Perumahan, Rumah sakit, tempat Ibadah, Objek Wisata dan toko-toko souvenir. Salah satu fasilitas yang ada di kota Pagar Alam adalah toko souvenir yang tersebar di seluruh kota Pagar Alam seperti Toko Kirana, Dig Dig dan lainnya. Keberadaan toko souvenir sangat penting sama dengan fasilitas lainnya dan menjadi fasilitas public di setiap daerah.

Perangkat lunak yang dapat membantu mempermudah pemesanan souvenir yang terdapat di Kota Pagar Alam Dengan media aplikasi pemesanan produk souvenir tersebut maka dapat mempermudah masyarakat untuk memesan souvenir di Kota Pagar Alam karena memanfaatkan ternologi yang terpopuler dan di dalam aplikasi juga terdapat deskripsi singkat tentang souvenir di Kota Pagar Alam. Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi berbasis Website untuk Untuk memsan produk souvenir di kota Pagar Alam tersebut kepada masyarakat, maka diperlukan inovasi yang baru dan tepat agar lebih mudah dipahami. Agar masyarakat mudah memesan souvenir di setiap kota Pagar alam. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pemahaman yang efektif, digunakanlah media pemesanan yang berbasis Website. Hal tersebut menjadi latar belakang untuk merancang sebuah aplikasi dengan judul “**Aplikasi Pemesanan Produk Souvenir Berbasis Web**”.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana membangun Aplikasi Pemesanan Produk Souvenir Berbasis Web?”.

Urgensi Penelitian

Penelitian ini membantu penjual dalam melakukan kegiatan jual beli Souvenir yang ada di Kota Pagar Alam, dimana Aplikasi ini akan memberikan informasi mengenai pemesanan produk souvenir. Dari sistem yang dibuat akan menjadikan sebagai media promosi penjualan souvenir di Kota Pagar Alam dan juga untuk menambah minat para wisatawan berkunjung ke Pagar Alam.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh (PAHRUL, 2018) yang berjudul Aplikasi Pemetaan Toko Souvenir Di Pangkalpinang Berbasis Webgis Hasil dari penelitian Penggunaan aplikasi pemetaan toko souvenir di pangkalpinang berbasi webgis ini user dapat menggunakan berbagai macam fasilitas yang ada, seperti display informasi, search location, print dan download.

Penelitian yang dilakukan oleh (Darsiti, 2022) yang berjudul Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : New Normal Eatery) Hasil dari Penelitian Membantu efektifitas waktu

kerja pengelola dan meminimalisir kontak fisik serta mencegah kesalahan data pemesanan makanan. Sehingga untuk transaksi pembayaran pun tidak akan ada kesalahan karena telah menggunakan database.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mardi Yudhi Putra, 2021) yang berjudul Sistem Aplikasi Penjualan Souvenir Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development(RAD) hasil penelitian adalah system aplikasi penjualan souvenir berbasis website yang membantu dalam pencarian dan pencatatan data penjualan souvenir, laporan transaksi penjualan souvenir sesuai periode yang diinginkan dan dapat diakses melalui jaringan internet sehingga jangkauan pemasaran menjadi lebih luas.

Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia (Fenty Ariani, 2018).

Souvenir

Souvenir merupakan barang-barang kerajinan tangan (handy crafts) yang merupakan hasil kreativitas para perajin yang mampu merubah benda-benda yang tidak berharga menjadi produk-produk kerajinan tangan yang menarik, terutama diminati banyak orang, terutama wisatawan.

PHP

PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari (Astria Firman, 2016).

MySQL

MySQL merupakan singkatan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. MySQL merupakan sistem manajemen database yang bersifat relational. Artinya, data yang dikelola dalam database akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat (Nirsal, 2020).

Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan sebuah aplikasi editor code open source yang dikembangkan oleh Microsoft untuk sistem operasi Windows, Linux, dan MacOS. Visual Code memudahkan dalam penulisan code yang mendukung beberapa jenis pemrograman, seperti C++, C#, Java, Python, PHP, GO. Visual Code memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi jenis bahasa pemrograman yang digunakan dan memberi

variasi warna sesuai dengan fungsi dalam rangkaian code tersebut. Visual Studio Code juga telah terintegrasi ke Github. Selain itu fitur lainnya adalah kemampuan untuk menambah ekstensi dimana para pengembang dapat menambah ekstensi untuk menambah fitur yang tidak ada di Visual Studio Code (Nur Ariesanto Ramdhan, 2019)

Database

Database adalah sebuah tempat penyimpanan yang besar dimana terdapat kumpulan data yang tidak hanya berisi data operasional tapi juga deskripsi data. Database adalah kumpulan data yang saling terhubung secara logis dan deskripsi dari data tersebut, dirancang untuk menemukan informasi yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi. Dalam merancang database, salah satu yang diperlukan adalah efisiensi (Cannolly, 2018).

Website

Web adalah Sebuah software yang berfungsi untuk menampilkan dokumen -dokumen pada suatu web yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui software yang terkoneksi dengan internet (Mara Destiningrum, 2017)

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau sering disebut Photoshop, adalah perangkat lunak pengedit gambar dari Adobe Systems yang dikembangkan khusus untuk mengedit foto/gambar dan membuat efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan periklanan, menjadikannya pemimpin pasar dalam perangkat lunak pengedit gambar / foto dan, bersama dengan Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh sistem Adobe. (Hidayat, 2011)

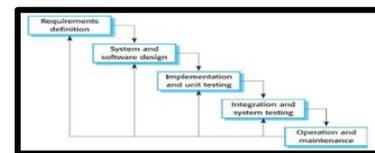
Metode Waterfall

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode waterfall. Metode waterfall merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial. Metode Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Requirements analysis and definition Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. System and software design Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3. Implementation and unit testing Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.
4. Integration and system testing Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer
5. Operation and maintenance Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Maintenance

Melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru (Sasmito, 2017).



Gambar 1. Metode Waterfall

3. METODOLOGI PENELITIAN

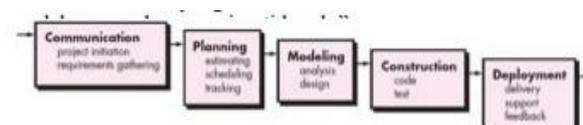
Metodologi penelitian adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan / mempersoalkan mengenai cara-cara melaksanakan penelitian(yaitu meliputi kegiatan-kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis sampai menyusun laporannya) berdasarkan fakta-fakta atau gejala secara ilmiah (Priyono, 2018).

3.1 Teknik pengumpulan data

1. Observasi
2. Wawancara
3. Studi pustaka
4. Dokumentasi

Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall menurut (Pressman, 2010) mengemukakan “model waterfall atau biasa disebut klasik Life Cycle adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun piranti lunak.”



Gambar 2. Metode Waterfall

Model Pengembangan Waterfall Aktivitas-aktivitas dalam waterfall model adalah sebagai berikut :

1. *Communication*

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. *Planning*

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement)*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. *Modeling*

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, *representasi interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

4. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode. Coding atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

3.2 Pengujian Blackbox Testing

Table 3.2 : Instrumen Pengujian

No	Aspek	Indikator
1	Sign in	Username, Password sesuai dengan validasi
2	Data Produk User	Pada menu data produk menampilkan form, Beli, dan cari
3	Data Produk Admin	Pada menu data produk menampilkan form edit dan hapus
4	Keranjang	Pada menu keranjang menampilkan form pembelian
5	Tentang	Menampilkan informasi tentang toko

No	Aspek	Indikator
6	Pembelian	Menampilkan Informasi pembelian produk
7	Pelanggan	Menampilkan informasi pelanggan

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Aplikasi Pembelian Souvenir dan Oleh oleh khas Pagar Alam ini untuk membantu dalam melakukan kelola data dan mempermudah setiap wisatawan yang berkunjung membeli Souvenir & Oleh oleh Khas Pagar Alam.

Tampilan Sistem

Pada Aplikasi Pembelian Souvenir dan Oleh oleh Khas Pagar Alam ini memiliki beberapa halaman.

Tampilan Home User

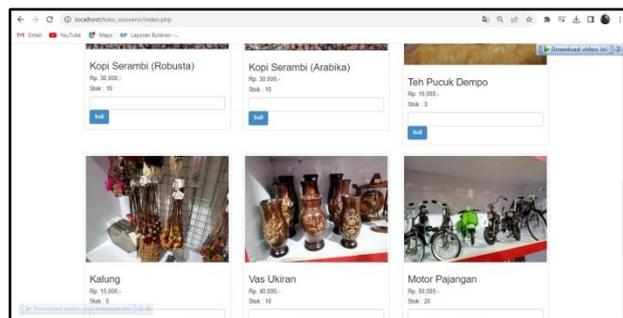
Halaman ini merupakan halam pertama yang tampil ketika user membuka aplikasi pembelian Souvenir dan Oleh oleh Khas Pagar Alam.



Gambar 3 Home

Tampilan Produk

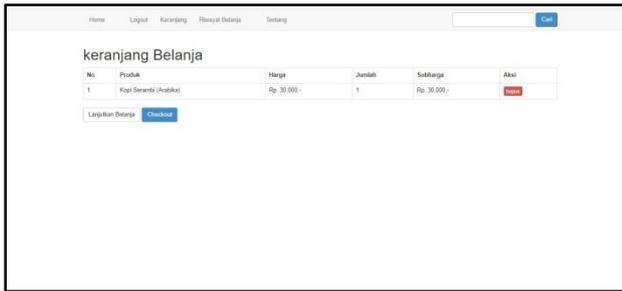
Halaman ini menampilkan produk Souvenir dan Oleh oleh khas Pagar Alam, Pada halaman ini user dapat melakukan pembelian produk.



Gambar 4 Produk Souvenir & Oleh oleh Khas Pagar Alam

Tampilan Keranjang

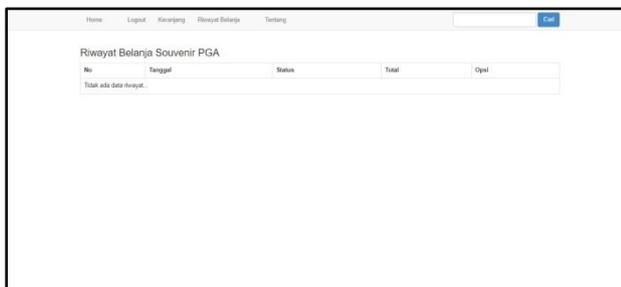
Halaman ini menampilkan produk yang telah dipilih user dalam proses pembelian, dan pada halaman ini user melakukan proses pembayaran produk.



Gambar 5 Keranjang

Tampilan Riwayat Pembelian

Halaman ini menampilkan riwayat pembelian yang telah dilakukan user, sehingga user dapat melihat produk yang telah di beli.



Gambar 6 Riwayat Pembelian

Tampilan Tentang

Halaman ini berisi informasi tentang toko



Gambar 7 Tentang

Tampilan Home admin

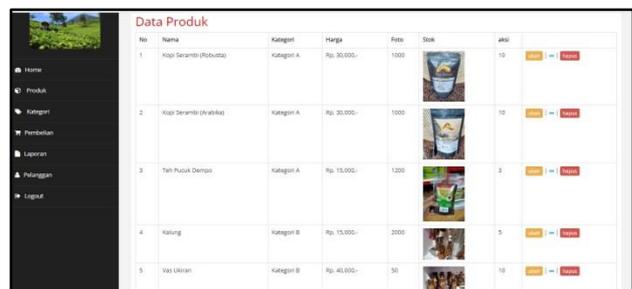
Halaman ini menampilkan halaman utama pada tampilan Admin



Gambar 8 Halaman Home Admin

Tampilan Data Produk Admin

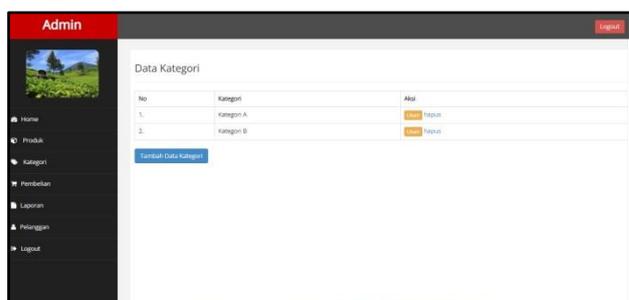
Halaman ini menampilkan data produk, pada halaman ini admin dapat melakukan edit, hapus dan menambahkan data produk.



Gambar 9 Data Produk Admin

Tampilan Data Kategori

Halaman ini menampilkan data kategori pada produk



Gambar 10 Kategori

Tampilan data Pembelian

Halaman ini menampilkan data pembelian yang telah dilakukan oleh pelanggan, pada halaman ini terdapat data produk dan juga bukti pembayaran.



Gambar 11 Data Pembelian

Tampilan Data Pelanggan

Halaman ini menampilkan informasi data pelanggan yang telah mendaftar.



The screenshot shows an Admin interface with a sidebar menu on the left containing options like Home, Produk, Kategori, Pendaftaran, Laporan, Pelanggan, and Logout. The main content area is titled 'Data Pelanggan' and contains a table with the following data:

No	Nama Pelanggan	Email	No Telepon
1	Doddy Setawan	doddy@gmail.com	2147482947
2	Erik Candia	erik@gmail.com	88811111
3	Yudi Saputra	yudi@contoh.com	74825642
4	Dani	dani@contoh.com	78188888
5	Ewan	ewan@contoh.com	8888789
6	Ema	emawati@contoh.com	2147482947
7	Souvenir Pkg	penjualan@contoh.com	2147482947

Gambar 12 Data pelanggan

6. SIMPULAN

Aplikasi Pembelian Souvenir dan Oleh-oleh khas Pagar Alam, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan Aplikasi Pembelian Souvenir dan Oleh-oleh Khas Pagar Alam dapat membantu mengurangi kesalahan yang terjadi pada sistem penjualan.
2. Dapat meningkatkan Penjualan Souvenir dan Oleh-oleh Khas Pagar Alam.
3. Tingkat keamanan data lebih terjaga karena disimpan ke dalam suatu database yang terkomputerisasi.
4. Perancangan Aplikasi Pembelian Souvenir dan Oleh-oleh Khas Pagar Alam dapat mempermudah para wisatawan membeli buah tangan khas Kota Pagar Alam.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Astria Firman, H. F. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*.
- Darsiti, D. H. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : New Normal Eatery). *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*.
- Fenty Ariani, E. T. (2018). APLIKASI BERBASIS WEB METODE SERVQUAL UNTUK

- MENGUKUR KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP LAYANAN LABORATORIUM KOMPUTER. *Expert – Jurnal Management Sistem Informasi dan Teknologi*.
- Hidayat. (2011). Penggunaan aplikasi adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto bagi anak tunarungu Vol. 1 No. 2.
- Mara Destiningrum, Q. J. (2017). SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS: RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE). *Jurnal TEKNOINFO*.
- Mardi Yudhi Putra, R. W. (2021). Sistem Aplikasi Penjualan Souvenir. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*.
- Ngafifi, M. (2014). KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*.
- Nirsal, R. S. (2020). DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PAKUE TENGAH. *Jurnal Ilmiah d'Computare*.
- Nur Ariesanto Ramdhan, D. A. (2019). RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI SKRIPSI ONLINE BERBASIS WEB. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*.
- PAHRUL. (2018). APLIKASI PEMETAAN TOKO SOUVENIR DI PANGKALPINANG BERBASIS WEBGIS.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*.
- Setiawan, I. (2017). POTENSI DESTINASI WISATA DI INDONESIA MENUJU KEMANDIRIAN EKONOMI. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL MULTI DISIPLIN ILMU & CALL FOR PAPERS UNISBANK (SENDI_U)*.