

**PEMBUATAN APLIKASI DAN IMPLEMENTASI
PENJUALAN ONLINE ORCHID CAFE BERBASIS
WEB**

SKRIPSI



**Oleh
Arya Eko Putra
130210080**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2020**

**PEMBUATAN APLIKASI DAN IMPLEMENTASI
PENJUALAN ONLINE ORCHID CAFE BERBASIS
WEB**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar sarjana**



**Oleh:
Arya Eko Putra
131510039**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2020**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Arya Eko Putra

NPM : 130210080

Fakultas : Teknik

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul:

**PEMBUATAN APLIKASI DAN IMPLEMENTASI PENJUALAN ONLINE
ORCHID CAFE BERBASIS WEB**

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan Skripsi yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun

Batam, 20 February 2020

Arya Eko Putra

130210080

**PEMBUATAN APLIKASI DAN IMPLEMENTASI
PENJUALAN ONLINE ORCHID CAFE BERBASIS
WEB**

**Oleh
Arya Eko Putra
130210080**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Guna memperoleh gelar sarjana**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tettera dibawah ini**

Batam, 08 Aguastus 2019

**Very Karnadi, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Batam, 30 Juli 2018
Yang Membuat Pernyataan,

Arya Eko Putra
130210080

**PEMBUATAN APLIKASI DAN IMPLEMENTASI
PENJUALAN ONLINE ORCHID CAFE BERBASIS
WEB**

**Oleh
Arya Eko Putra
130210080**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Guna memperoleh gelar sarjana**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tettera dibawah ini**

Batam, 08 Agustus 2019

**Very Karnadi, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Orchid Cafe merupakan perusahaan yang bergerak dibidang bisnis penjualan produk-produk makanan dan minuman, khususnya produk-produk makanan dan minuman yang bernuansa masakan rumahan, seperti rendang kentang, soup ayam, ayam balado dan lain-lain. Mengingat *Orchid Cafe* juga berperan sebagai salah satu restaurant yang menjual berbagai macam produknya untuk hotel *Green Rose*. Dalam proses promosi dan penjualan, *Orchid Cafe* memiliki beberapa kendala, mulai dari kesulitan dalam proses penjualan produk-produk makanan dan minuman terhadap pelanggan yang bertempat tinggal cukup jauh, dan masih menggunakan cara penjualan yang konvensional, serta kurangnya sarana prasarana media promosi *Orchid Cafe*. Untuk menanggulangi kendala tersebut, maka dibangun sistem penjualan berbasis *Website* di *Orchid Cafe*, dengan permodelan perangkat lunak yang digunakan adalah metode terstruktur. Aplikasi penjualan ini dibangun dengan keamanan data aplikasi dan *networking* yang terjamin, serta menggunakan cara pembayaran via *Bank* transfer dan bayar ditempat. Berdasarkan hasil penelitian serta dilakukan pengujian akan sistem informasi penjualan berbasis *Website*, kesimpulan yang dapat diambil yaitu diketahui bahwa sistem penjualan ini dapat membantu mempermudah dalam proses penjualan produk-produk makanan dan minuman terhadap pelanggan yang berasal dari jarak yang cukup jauh, mengubah cara penjualan menjadi lebih efektif dan efisien, serta dapat menambah media promosi perusahaan dan menambah media pemesana dan penjualan *Orchid Cafe*.

Kata Kunci: Aplikasi, Situs Web, UML, HTML, PHP

ABSTRACT

Orchid Cafe is a company engaged in the business of selling food and beverage products, especially food and beverage products that are home-based nuances, such as rendang potatoes, chicken soup, chicken balado and others. Considering that Orchid cafe also acts as one of the restaurants that sells various kinds of products for Green Rose hotels. In the process of promotion and sales, Orchid cafe has several obstacles, ranging from difficulties in the process of selling food and beverage products to customers who live far enough, and still use conventional ways of selling, as well as the lack of promotional facilities for Orchid cafe media. To overcome these obstacles, a-based sales system was built website at Orchid cafe, with modeling software used was a structured method. This sales application is built with application data security and guaranteed networking, as well as using Bank transfer and cash on delivery payment methods. Based on the results of the research and testing of the-based sales information system website, conclusions can be taken, namely known that this sales system can help simplify the process of selling food and beverage products to customers originating from a considerable distance, changing the way sales become more effective and efficient, and can add company promotion media and add media to order and sale of Orchid cafe.

Keywords: *Aplication, Website, UML, HTML, PHP*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada program studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam

Dalam penulisan laporan ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan maupun penyajian laporan ini. Demi kesempurnaan laporan ini penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun untuk laporan skripsi ini.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Nur Elvi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam.
2. Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI. selaku ketua prodi jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Alvendo Wahyu Aranski, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Akademik selama kuliah ini.
4. Bapak Very Karnadi, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bantuan, pengarahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh staf karyawan dan Dosen Program studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
6. Kedua orang tuaku tersayang, Janilis Syarif dan Nurhayati yang dengan penuh kasih sayang serta do'anya telah memberikan kekuatan batin kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini.
7. Bapak Derry Sannada dan Bapak Supranto yang telah memberikan saya akses untuk berkomunikasi langsung dengan penanggung jawab Orchid Cafe.

8. Ibu Suzan selaku penanggung jawab Orchid Cafe yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di Orchid Cafe.
9. Seluruh karyawan Orchid Cafe atas kesediaanya mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
10. Eka Dewi Kurniawati, Dede Yury Anggara dan Iqbal Gusrianto yang telah mendukung, memotivasi dan membantu dalam penyusunan tugas laporan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat serta teman-teman prodi Teknik Informatika tahun angkatan 2013 yang telah membantu dalam penyusunan tugas ini baik waktu, motivasi serta kasih sayang kepada penulis.
12. Dan kepada semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas ketulusan do'anya.

Semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya Amin. Akhir kata penulis harapkan tugas akhir ini mencapai tujuan yang diharapkan oleh perusahaan dan kita semua.

Batam, 08 Agustus 2019

Penulis

Arya Eko Putra

Npm 130210080

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	i
PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II	5
KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Teori dasar	5
2.1.1 Aplikasi Penjualan Online	5
2.1.1.1 Aplikasi.....	5
2.1.1.2 Penjualan.....	6
2.1.1.3 Media <i>Online</i>	7
2.1.1.4 Aplikasi Penjualan Online	8
2.1.2 Website	9
2.1.3 UML	12
2.1.3.1 <i>Use Case</i>	12
2.1.3.2 <i>Class Diagram</i>	13
2.1.3.3 <i>Activity Diagram</i>	13
2.1.3.4 <i>Sequence Diagram</i>	13

2.2 Penelitian Terdahulu	13
2.3 Kerangka Pemikiran.....	15
2.4 Hipotesis	17
BAB III	17
METODE PENELITIAN	17
3.1 Desain penelitian.....	17
3.2 Pengumpulan Data	20
3.2.1 Data Primer	20
3.3 Operasional Variabel.....	21
3.4 Metode Perancangan Sistem.....	22
3.4.1 <i>Class diagram</i>	22
3.4.2 <i>Usecase diagram</i>	24
3.4.3 <i>Activity diagram</i>	25
3.4.3.1 <i>Activity menu customer</i>	25
3.4.3.2 <i>Activity menu product</i>	26
3.4.3.3 <i>Activity bank account</i>	26
3.4.3.4 <i>Activity konfirmasi pembayaran</i>	27
3.4.3.5 <i>Activity menu admin</i>	28
3.4.3.6 <i>Activity Purchase Order</i>	29
3.4.3.7 <i>Activity menu laporan admin</i>	30
3.4.3.8 <i>Activity akun Customer</i>	31
3.4.4 <i>Sequence Diagram</i>	32
3.4.4.1 <i>Sequence tambah product admin</i>	32
3.4.4.2 <i>Sequence edit product admin</i>	33
3.4.4.3 <i>Sequence data customer</i>	33
3.4.4.4 <i>Sequence bank account</i>	34
3.4.4.5 <i>Sequence konfirmasi pembayaran</i>	35
3.4.4.6 <i>Sequence laporan purchase order</i>	35
3.4.4.7 <i>Sequence laporan product</i>	36
3.4.4.8 <i>Sequence Laporan customer</i>	37
3.4.4.9 <i>Sequence Purchase order</i>	37
3.4.4.10 <i>Sequence pesan customer</i>	38
3.4.4.11 <i>Sequence halaman customer</i>	39

3.5 Lokasi dan jadwal penelitian	40
3.5.1 Lokasi penelitian	40
3.5.2 Jadwal penelitian.....	40
BAB IV	42
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil penelitian	42
4.1.1 Halaman <i>Index (Home)</i>	42
4.1.2 <i>Profile</i>	43
4.1.3 Masakan Kami	43
4.1.4 Testimoni	46
4.1.5 Keranjang.....	47
4.1.6 <i>Login</i>	48
4.1.7 Halaman <i>index customer</i>	49
4.1.8 Halaman <i>index admin</i>	54
4.2 Pembahasan	69
4.2.1 Pengujian	69
4.2.1.1 <i>Black box testing</i>	70
BAB V	77
KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

SOURCE CODE PROGRAM

HASIL UJI TURNITIN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 kerangka pemikiran	17
Gambar 2.1 kerangka pemikiran	17
Gambar 3.1 desain penelitian	17
Gambar 3.2 class diagram.....	23
Gambar 3.3 usecase diagram.....	24
Gambar 3.4 activity menu customer	25
Gambar 3.5 activity menu product	26
Gambar 3.6 activity bank account	27
Gambar 3.7 activity konfirmasi pembayaran	28
Gambar 3.8 activity menu admin	29
Gambar 3.9 activity purchase order.....	30
Gambar 3.10 activity laporan admin	31
Gambar 3.11 activity akun customer	32
Gambar 3.12 sequence tambah product admin.....	33
Gambar 3.14 sequence data customer.....	34
Gambar 3.15 sequence bank account.....	34
Gambar 3.16 sequence konfirmasi pembayaran.....	35
Gambar 3.17 sequence laporan purchase order	36
Gambar 3.18 sequence laporan product	36
Gambar 3.19 sequence laporan customer	37
Gambar 3.20 sequence purchase order	38
Gambar 3.21 sequence pesan customer	39
Gambar 3.22 sequence halaman customer	39
Gambar 4.1 halaman index	42
Gambar 4.2 profile.....	43
Gambar 4.3 menu product.....	44
Gambar 4.4 keranjang.....	44
Gambar 4.5 detail keranjang	45
Gambar 4.6 form checkout.....	46
Gambar 4.7 testimoni.....	47
Gambar 4.8 detail keranjang belanja	48
Gambar 4.9 login	48
Gambar 4.10 login customer	49
Gambar 4.11 login admin	49
Gambar 4.12 index customer	50
Gambar 4.13 tombol tabel po customer	50
Gambar 4.15 invoice customer.....	51
Gambar 4.16 tombol tabel profil customer	52
Gambar 4.17 edit data customer.....	52
Gambar 4.18 tombol tabel konfirmasi customer	53
Gambar 4.19 konfirmasi customer	54

Gambar 4.20 halaman index admin	54
Gambar 4.21 submenu index admin	55
Gambar 4.22 data customer.....	56
Gambar 4.23 edit data customer	56
Gambar 4.24 data product.....	57G
Gambar 4.26 data bank	58
Gambar 4.27 input data bank	59
Gambar 4.28 data pembayaran.....	60
Gambar 4.29 tombol tabel data pembayaran.....	60
Gambar 4.30 data konfirmasi	60
Gambar 4.31 edit konfirmasi.....	61
Gambar 4.32 ubah status konfirmasi	61
Gambar 4.33 menu PO admin	62
Gambar 4.34 tombol tabel po admin	62
Gambar 4.35 detail PO admin	63
Gambar 4.36 input po kirim.....	63
Gambar 4.38 tombol tabel status po	64
Gambar 4.39 edit data po	64
Gambar 4.40 kotak tanggal kirim po	65
Gambar 4.41 ubah status kirim po.....	65
Gambar 4.42 data admin	66
Gambar 4.43 tombol tabel data admin.....	66
Gambar 4.44 edit data admin	66
Gambar 4.45 input data admin	67
Gambar 4.46 pilihan submenu laporan admin.....	68
Gambar 4.47 laporan po admin	68
Gambar 4.48 invoice po admin	68
Gambar 4.49 laporan menu admin	69
Gambar 4.50 lapiran customer admin.....	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 penelitian terdahulu.....	14
Tabel 3.1 jadwal penelitian.....	40
Tabel 4.1 pengujian <i>interface</i>	70
Tabel 4.2 pengujian form handle aplikasi.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN SURAT PENELITIAN

LAMPIRAN SOURCE CODE PROGRAM

LAMPIRAN HASIL UJI TURNITIN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era berkembangnya zaman pada generasi saat ini, pola pikir dari manusia pun juga ikut berkembang. selain dari segi pendidikan, namun juga melibatkan dunia bisnis. Tidak sedikit dari perusahaan yang bahkan menggunakan teknologi canggih untuk menunjang kualitas dari produk yang dihasilkan. Hal ini menyebabkan persaingan di dunia bisnis juga semakin meningkat. Dan tidak sedikit pula para pelaku bisnis yang menggunakan kemajuan teknologi sebagai media untuk bersaing. Salah satu contoh kemajuan teknologi yang sering digunakan di dunia bisnis adalah media *website*. Peranan teknologi *website* juga tak kalah penting yaitu memungkinkan para pelaku bisnis memasuki pasar dengan metode yang lebih praktis tanpa adanya batasan geografis.

Belakangan juga pemakaian media internet yang lebih dikenal dengan istilah *cyberspace*, yang nantinya akan menjadi jalur utama bagi umat manusia dalam menjalani kesehariannya saat ini maupun dimasa depan. Sehingga cepat atau lambat akan menjadi media persaingan yang digunakan oleh organisasi maupun perusahaan. Dampak dari *cyberspace* ini pun akan membuat perubahan yang konstan pada perusahaan dalam globalisasi ekonomi. Hal ini menuntut perusahaan untuk memiliki cara yang ampuh untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan dan perkembangan pada dunia bisnis agar bias mengikuti persaingan dengan kompetitornya.

Pemakaian media digital bisa saja memiliki dampak positif yang cukup besar terhadap dunia bisnis tersebut. Implementasi teknologi ke dalam perusahaan akan membuat para pemegang suatu perusahaan tersebut mengimbangi persaingan dalam dunia bisnis. Media teknologi aplikasi berbasis web termasuk salah satu media yang cukup terkenal untuk memsarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk iklan maupun transaksi pembelian.

Banyak Perusahaan di Indonesia yang sudah menggunakan media internet untuk berbisnis. Dari perusahaan jasa, produk sampai usaha kuliner pun telah menggunakan media internet untuk meningkatkan kualitas usahanya, Terutama di Batam.

Batam di juluki kota industry dan peluang berbisnis di Batam sangat besar, bahkan tidak sedikit pula perusahaan luar negeri yang membuka cabang usahanya di Batam. Bukan hanya perusahaan besar yang menggunakan media online untuk membuat usahanya lebih maju. Namun usaha yang sedang berkembang pun juga sudah menggunakan media online seperti android dan website. Salah satu nya yaitu *Orchid Cafe*.

Orchid Cafe adalah salah satu usaha kuliner yang sedang berkembang di Batam. Berdiri sejak tiga tahun yang lalu, *Orchid Cafe* memiliki keunikan tersendiri. Saat cafe pada umumnya menjual makanan dan minuman ala anak muda, seperti coffie, stick dan makanan ringan lainnya. *Orchid Cafe* membuat sesuatu yang berbeda, menjual masakan rumahan ala cafe adalah salah satu ciri khas dari *Orchid Cafe*.

Selain itu *Orchid Cafe* merupakan salah satu fasilitas *Hotel Green Rose* yang saat ini sedang dalam tahap pembangunan. Jadi dapat dipastikan karyawan *Orchid Cafe* akan mengalami kesulitan jika melakukan segala pekerjaan secara manual. Selain melayani pengunjung hotel, *Orchid Cafe* juga harus melayani pengunjung dari luar hotel.

Dari permasalahan tersebut maka muncul satu solusi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pelayanan dari *Orchid Cafe* tersebut. Tidak hanya cara manual, namun *Orchid Cafe* juga menerapkan media *online*.

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, penelitian akan difokuskan pada masalah pemanfaatan tujuan teknologi informasi yang dapat memeberi dukungan aktif untuk kelancaraan usaha penjualan makanan dan minuman yang dilakukan oleh suatu perusahaan atau usaha rumahaan yang diberi judul **“Pembuatan Aplikasi dan Implementasi Penjualan *Online Orchid Cafe* Berbasis Web”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada penjelasan yang ada pada latar belakang masalah pada penelitian ini didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Jauhnya akses pelanggan untuk memesan makanan dan minuman di *Orchid Cafe*.
2. Sulitnya mencapai target penjualan dengan menggunakan cara manual.
3. Minimnya kinerja pemasaran penjualan *Orchid Cafe* jika tidak dilakukan dengan cara *online*.

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya identifikasi masalah yang terjadi pada *Orchid Cafe* diatas, maka penulis akan membahas penelitian ini dengan Batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi ini berfokus pada penjualan makanan dan minuman *Orchid Cafe*, bukan stok barang.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan aplikasi penjualan berbasis *web* ini adalah *HTML5*, *PHP*, *BOOTSTRAP3* serta *MySQL* sebagai *database*.
3. Pembuatan source code aplikasi pada penelitian ini menggunakan program *notepad ++*.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian pada pembahasan sebelumnya terdapat permasalahan yang ada pada *Orchid Cafe*, yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk melakukan transaksi jual beli makanan dan minuman di *Orchid Cafe* secara *online*?
2. Bagaimana cara memaksimalkan kinerja *website* agar menjadi sebuah media promosi yang baik dan handal?
3. Bagaimana membangun dan menerapkan *website* untuk memudahkan penjualan *Orchid Cafe* secara *online*?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan maksud dan tujuan tentang perancangan apa yang akan dibuat sehingga mencapai hasil yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai informasi bagaimana pembuatan aplikasi penjualan berbasis *web* di orchid cafe sebagai media penjualan *online*.
2. Sebagai media promosi yang diharapkan dapat meningkatkan kuantitas penjualan makanan dan minuman.
3. Untuk membuat pelanggan dapat lebih mudah memesan makanan dan minuman yang telah tersedia pada katalog halaman *website* agar bisa menghemat waktu dan biaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tugas akhir ini dilakukan untuk memperoleh manfaat dalam pengetahuan untuk pihak - pihak sebagai berikut:

1. Merancang satu aplikasi yang dapat meningkatkan kinerja *Orchid Cafe* dalam menjual dan memasarkan makanan dan minuman melalui media *online*.
2. *Orchid Cafe* bisa mendapatkan pelanggan dan member lebih mudah, serta tidak perlu kesulitan lagi membagikan brosur atau memasang sepanduk.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori dasar

2.1.1 Aplikasi Penjualan Online

2.1.1.1 Aplikasi

Aplikasi yang di adaptasi dari kata *application* yang mana jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah pengolah. Secara istilah aplikasi komputer atau yang lebih sering dikatakan *software* bisa dikatakan media teknologi yang bertugas membantu user untuk melakukan tugas yang diperintahkan langsung oleh pengguna. Contoh yang paling dekat dan umum digunakan dalam hal software aplikasi yaitu aplikasi pengolah kata, *worksheet* dan *media player*. Tidak sedikit dari program komputer yang di gabungkan menjadi satu paket yang mana sering juga disebut suite aplikasi (*application suite*). Berbagai perangkat lunak biasanya memiliki ciri yang sama untuk membuat pengguna lebih mudah dan nyaman dalam pemakaian dalam satu paket.

Umumnya sebuah perangkat lunak memiliki kemampuan untuk saling terhubung satu sama lain yang mana pada akhirnya akan memberikan keuntungan pada pengguna atau user. Sebagai contoh, suatu dokumen pengolah kata yang terdiri dari lembaran kerja dapat saling terhubung meski dibuat pada aplikasi yang berbeda. *Software* adalah perangkat yang berisi program yang praktis dan bisa dioperasikan sesuai dengan intruksi dari user sehingga mendapatkan hasil yang lebih akurat. Makna dari aplikasi itu sendiri adalah sebuah perangkat yang bertugas untuk memecahkan suatu masalah yang mana terdapat perintah yang akan bekerja sesuai dengan keinginan pengguna didalamnya.

Secara umum pengertian dari aplikasi adalah sebuah media yang berfungsi secara khusus dan terpadu sesuai dengan potensi yang dimilikinya dengan kata lain perangkat komputer yang siap pakai bagi pengguna.

Para ahli mendefinisikan aplikasi sebagai berikut:

1. Jogiyanto, aplikasi adalah user dalam sebuah media komputerisasi, perintah, statement dan melalui proses input sampai menjadi output.
2. Menurut Rachmad Hakim S aplikasi merupakan sebuah perangkat yang digunakan oleh user untuk tujuan tertentu seperti pengolahan data, setting system operasi, game dan sebagainya.
3. Menurut Harip Santoso aplikasi merupakan sekumpulan file yang digunakan untuk mengerjakan pekerjaan tertentu yang saling berkaitan seperti aplikasi fixed asset, aplikasi payroll dan lain sebagainya (Bank&bakhti, 2014).

2.1.1.2 Penjualan

Penjualan disebut sebagai inti dari sebuah perusahaan dengan kata lain, sebuah perusahaan tanpa penjualan maka tidak akan ada kelangsungan yang berpengaruh terhadap perkembangan dari perusahaan tersebut. Memperoleh laba adalah salah satu tujuan utama dari sebuah perusahaan. Meraih keuntungan sebanyak-banyaknya dan meminimalisir pengeluaran adalah prinsip dasar dari sebuah perusahaan. Bahkan penjualan itu sendiri pun tidak hanya ditujukan kepada perusahaan besar, perusahaan menengah kebawah pun juga pastinya akan melakukan aktifitas penjualan dengan usaha yang maksimal demi kelancaran dari bisnisnya.

Selain itu dengan melakukan penjualan perusahaan juga bisa memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan oleh konsumen mereka dari produk yang dibuat oleh perusahaan tersebut. Adapun pendapat menurut Rangkuti yang menyebutkan penjualan adalah berpindahnya hak kepemilikan atas suatu barang ataupun jasa dari aktor yang berperan sebagai penjual kepada actor yang berperan sebagai pembeli dengan harga yang telah disepakati bersama dan jumlah yang dibebankan kepada

pembeli dalam suatu periode akuntansi (Prasetyo & Rahel, 2016). Dan pendapat lain menurut Himayati, Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Penjualan merupakan suatu kegiatan bisnis yang dilakukan demi mendapatkan laba serta berperan sebagai inti dari sebuah perusahaan (Prasetyo & Rahel, 2016).

Penjualan dapat disebut sukses hanya jika terjalinnya kerjasama antara pembisnis maupun dengan pihak *customer*. Sebuah perusahaan tentunya juga harus memiliki target yang mana akan berkaitan dengan memperoleh keuntungan. Penjualan itu sendiri memiliki tujuan agar sebuah perusahaan dapat memenuhi target yang sudah ditetapkan sejak awal. Adapun hal lain yang menjadi tujuan dari penjualan adalah demi mendapatkan keuntungan sebagai sarana menunjang kemajuan dari perusahaan tersebut.

2.1.1.3 Media Online

Media *online* adalah istilah umum untuk sebuah *platform* yang menggunakan teknologi digital berbasis jaringan (internet). Yang mana terdapat jalur website, radio online, TV online, mail, dan lain sebagainya yang tentunya dilengkapi dengan fasilitas yang memungkinkan user untuk memanfaatkannya sesuai dengan ciri khas masing-masing.

Situs berita merupakan sebuah penggambaran bentuk dari perangkat *online* yang umumnya selalu digunakan dalam bidang jurnalistik saat ini. Sesuai dengan Namanya, media informasi merupakan jalur penting yang dapat digunakan oleh pengakses untuk mendapatkan berbagai fasilitas teknologi *online* didalamnya. Isi dari situs berita itu sendiri merupakan perpaduan yang efisien dengan model *synchronus* seperti fitur pencarian artikel, forum diskusi dan lain sebagainya atau bahkan yang mungkin tidak ada kaitan langsung seperti games, chat ataupun kuis

Umumnya kata media itu sendiri mengacu pada berbagai model komunikasi. Sebagai contoh, televisi, radio, dan koran berbagai jenis media. Media

adalah berupa *hard drive*, *removable drive* (seperti disk Zip), CD-ROM atau CD-R disc, DVD, *flash memory*, drive USB dan *disk*.

Sementara kata *online* dapat diartikan ketika sebuah mesin yang hidup dan terhubung dengan perangkat lain. (printer jaringan *online*, *scanner*, kamera video, *audio interface*, dan lain-lain dikatakan online ketika mereka berjalan dan terhubung ke sistem komputer. kata *online* sendiri sering dikaitkan dengan sesuatu yang terhubung dengan internet. Sambungan ini dapat melalui saluran telepon, menggunakan dial-up atau DSL modem, saluran kabel melalui modem kabel, atau melalui koneksi nirkabel.

Michlael Bland, dkk menyebutkan bahwa, internet dapat dikatakan system komputer yang saling terhubung meski dengan jarak yang jauh melalui media penghubung modem dan jalur telepon (Indonesiana, 2017).

Subakti menuturkan, media *online* adalah jalur komunikasi yang berguna untuk mempermudah pengguna mendapatkan informasi, banyak dari perusahaan yang saat ini memanfaatkan jaringan teknologi informasi untuk membangun sumber informasi secara langsung dan konsisten seperti media social dan *mobile application*. Sebagai tool untuk saling terhubung antar sesama pengguna, media online juga dapat mengirimkan grafik, text, gaudio, gambar dan lain sebagainya secara *synchronus* ataupun *asynchronus* seperti televisi, mail dan radio. Media online disebut juga dengan media interaktif yang memungkinkan partisipasi aktif oleh penerima dan pengirim (interaktif) (K et al., 2016).

Syafrudin dalam bukunya Jurnalistik terapan menjelaskan bahwa media online seperti blog, *website* dan sejenisnya yang muncul didunia maya dapat diakses menggunakan perangkat jaringan internet. Dunia maya sendiri merupakan platform yang sedang naik daun di Indonesia, sementara dari beberapa sumber internet sendiri telah tumbuh di Indonesia sejak tahun 1994.

2.1.1.4 Aplikasi Penjualan Online

Penjualan online adalah melakukan aktifitas penjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk atau barang dengan memanfaatkan jaringan

internet yang didukung dengan seperangkat alat elektronik sebagai penghubung dengan jaringan internet. Penjualan Online atau sering di sebut dengan sebutan *E-commerce* yaitu menyebarkan, membeli, menjual, memasarkan barang dan jasa dengan menggunakan media elektronik seperti internet atau televisi, *world wide web* atau jaringan computer lainnya. Berikut penjelasan tentang *E-commerce* menurut para ahli.

Rayport dan Jaworski mengatakan e-commerce media pertukaran digital dari satu kelompok dengan kelompok lainnya (individual atau organisasi) berbasis aktivitas intraorganisasional atau interoorganisasional (Cv et al., n.d.). Sedangkan pendapat lain, Awal E-commerce adalah pemasaran, pembelian, dan penjualan produk atau jasa pada Internet (Cv et al., n.d.).

Menurut Deris ada beberapa jenis dan karakteristik dari e-commerce yaitu: pengusaha dengan pengusaha serta pengusaha dengan pelanggan. Keduanya juga memiliki karakteristik tertentu. Tata cara pembayaran pada aplikasi penjualan *online* Onno W. Purbo, secara umum tumpuan dari cara pembayaran media internet ini masih menggunakan system keuangan nasional, meski ada juga yang menggunakan system keuangan lokal (Cv et al., n.d.).

2.1.2 Website

Umumnya *website* beberapa halaman yang disatukan melalui jaringan *online* hingga bisa digunakan oleh seluruh dunia yang berisi informasi dalam bentuk digital seperti text, gambar dan lainnya.

Pada awalnya untuk memudahkan pengunjung menelusuri informasi, *website* menyajikan layanannya dengan menggunakan konsep *hyperlink*. Informasi yang diperoleh dari *website* biasanya menggunakan metode yang diambil dari multimedia seperti gambar, text, suara, animasi ataupun film. Sejumlah definisi atau pengertian website menurut para ahli dapat kami share berikut ini:

Sutanta menuturkan bahwa *web* adalah sebuah aplikasi *cyber* yang sangat populer dimana informasi yang disajikan dalam bentuk *text*, gambar, suara dan lainnya disajikan dengan bentuk HTML (hypertext Markup Language) menggunakan koneksi internet *web server* (Prasetyo & Rahel, 2016).

Dalam penggunaan *website user* hanya diharuskan untuk sekali melakukan *installation* pada server yang digunakan oleh aplikasi berbasis *web*. Lalu pengguna pun akan bebas untuk mengakses *website* dimanapun dan kapan pun selama terhubung dengan jaringan internet. Namun akan berbeda halnya jika pengguna memilih untuk menggunakan perangkat desktop. Jika menggunakan aplikasi desktop, user dituntut untuk menginstall aplikasi tersebut pada setiap media digital yang ingin digunakan.

Kelebihan dari aplikasi berbasis web adalah sebagai berikut:

- a. Sebuah program yang bebas dimana program ini bisa dioperasikan pada system operasi Windows, Linux dan Mac.
- b. Saat digunakan pada lebih dari satu media digital, maka user hanya perlu menyalin script program pada media digital pendukung lainnya.
- c. Agar dapat dijalankan pada server lain maka user cukup membuka alamat *hosting* dari program tersebut.
- d. Program dapat digunakan dimanapun jika terhubung dengan jaringan internet.
- e. Program juga bisa dioperasikan dengan menggunakan media digital yang mendukung program *browser website server*, seperti ASP, JSP, dan juga PHP serta bahasa program lainnya. (Lpkia, No, Sistem & Penyewaan 2014).

Menurut Yadi Utama, komponen yang harus dimiliki untuk membangun sebuah *website* adalah sebagai berikut:

1. Nama Domain (URL atau *Uniform Resource Locator*)

Domain atau URL adalah sebuah *address* yang unik yang telah disediakan dalam dunia maya. Domain sendiri berfungsi untuk mengidentifikasi sebuah *website* agar mudah ditemukan. Nama domain diperjual belikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Nama domain sendiri diidentifikasi selaras dengan kepentingan dan lokasi *website* tersebut seperti nama domain berekstensi lokasi negara Indonesia adalah *co.id* (untuk nama domain website perusahaan), *ac.id* (nama domain website pendidikan), *go.id* (nama domain website instansi pemerintahan), *or.id* (nama domain website organisasi).

2. Rumah Tempat *Website* (*Web Hosting*)

Web hosting bisa didefinisikan sebagai sebuah ruangan yang tertanam dalam sebuah media penyimpanan untuk menyimpan data, gambar, file dan lain sebagainya yang akan ditampilkan pada *website*. Semakin besar kapasitas *web hosting* maka akan semakin besar pula ruangan penyimpanan dari *website* tersebut. Web Hosting juga juga diperoleh dengan menyewa besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Web hosting yang disewakan oleh perusahaan baik Indonesia maupun luar negeri juga menyediakan jangka waktu penyewaan yang berbeda-beda, namun rata-rata penyewaan dihitung per tahun.

3. Bahasa Program (*Script Program*)

Setiap perintah pada sebuah website pastinya menggunakan Bahasa program sebagai alat penerjemah saat diakses oleh pengguna. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis, atau interaktifnya sebuah website. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat website semakin dinamis dan interaktif serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas website. Jenis jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer website antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java Applets, dan sebagainya. Bahasa dasar yang yang dipakai setiap situs adalah HTML, sedangkan PHP, ASP, JSP dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs. Bahasa program ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri. Bahasa program ini biasanya digunakan untuk membangun portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email, mailing list, dan lain sebagainya yang memerlukan update setiap saat.

4. *Desain Website*

Setelah melakukan penyewaan *domain* dan *web hosting* serta penguasaan Bahasa program, desain *website* merupakan unsur yang juga penting untuk dibuat. Desain *website* dapat menjadi faktor penentu kualitas dan keindahan

sebuah *website*. Untuk membuat website biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *website designer*. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas designer. Membayar walaupun harus sedikit mengeluarkan biaya, akan tetapi situs dapat cepat masuk ke search engine dan dikenal oleh pengunjung.

5. Pemeliharaan *Website*

Agar website yang telah dibangun dan digunakan tetap berjalan dan terus berkembang maka dibutuhkan pemeliharaan rutin sesuai kebutuhan pihak pengelola *website* seperti penambahan informasi, berita, artikel, link, gambar dan lain sebagainya. Dengan cara pemeliharaan *website* yang buruk maka pengunjung ataupun pengguna akan merasa bosan dan akhirnya berhenti untuk mengunjungi situs yang dibangun oleh pihak pengelola. Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs situs berita, penyedia artikel, organisasi atau lembaga pemerintah, sedangkan pemeliharaan periodik biasanya untuk situs situs penjualan, dan sebagainya (Mandiri & Yai, 2016).

2.1.3 UML

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. *Unified Modelling Language* merupakan alat untuk perancangan sistem pada objek. Dengan menggunakan alat bantu UML kita dapat membuat sesuatu model untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak, dimana aplikasi ini dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi dan jaringan internet apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman. (Nathan & Scobell, 2012)

2.1.3.1 *Use Case*

Use case menggambarkan *external view* dari sistem yang akan kita buat modelnya. Model *use case* dapat dijabarkan dalam diagram *use case*, tetapi perlu diingat, diagram tidak identik dengan model karena model lebih luas dari diagram. *Use case* harus mampu menggambarkan urutan aktor yang menghasilkan nilai terukur. (Suendri, 2018)

2.1.3.2 Class Diagram

Class Diagram adalah suatu spesifikasi jika diinstansiasi akan menghasilkan suatu objek serta merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek suatu sistem, sekaligus memberikan pelayanan untuk memanipulasi keadaan tersebut. *Class Diagram* juga menggambarkan suatu struktur dan deskripsi class, *package* dan objek beserta hubungan satu dengan lainnya seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain

2.1.3.3 Activity Diagram

Diagram Activity menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi. *Diagram Activity* juga dapat menggambarkan proses lebih dari satu aksi dalam waktu bersamaan. *Diagram Activity* adalah aktifitas-aktifitas, objek, state, transisi state dan event. Dengan kata lain kegiatan diagram alur kerja menggambarkan perilaku sistem untuk aktivitas. (Suendri, 2018)

2.1.3.4 Sequence Diagram

Secara mudahnya *Sequence Diagram* adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *Use Case Diagram*. (Suendri, 2018)

2.2 Penelitian Terdahulu

Pada bab ini berisi tentang pembahasan dan penjabaran dari jurnal pendukung yang berperan sebagai pokok dari penelitian pada bahan sebelumnya. Penelitian terdahulu yang telah dibuat bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 penelitian terdahulu

No	Nama Pengarang	Judul	Kesimpulan
1	Radiant Victor Imbar dan Eric Tirta	System penjualan pada Perusahaan “PT. Pro Roll International”	Penelitian ini dibuat dan diharapkan setelah sistem informasi penjualan di komputerisasi, maka pengumpulan, penyimpanan, dan pengolahan data transaksi dapat dilakukan secara akurat dan tepat
2	Suprayitno dan Uli Indah Wardati	“Pembangunan Sistem Stok Barang dan Penjualan pada Toko Sero Elektronik”	Diharapkan membantu proses pembuatan laporan penjualan bulanan serta memudahkan penyampaian informasi pada pegawai lain dengan fitur fitur yang ada didalamnya
3	Meliana Christianti, Eric Kurniawan	“Sistem Informasi Toko Atom Komputer untuk Mengelola Proses Penjualan dan Pembelian Barang Menggunakan PHP dan Openwave”	Dapat menjadi alat yang mempermudah dalam memantau berbagai macam laporan di mana saja dan kapan saja guna menunjang mobilitas kerja yang tinggi.

Tabel 2.2 Lanjutan

4	N. Candra Apriyanto	Sistem Informasi Penjualan Arloji Bebas Web pada CV Sinar Terang Semarang	Pelanggan akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja.
5	Nikke Febriliani	E-commerce pada Produk Batik (Studi Kasus batik Putri Sekawan Pekalongan)	Penulis menggunakan PHP dalam pembuatan e-commerce nya serta sistem yang dibuat bertujuan untuk memudahkan pengelolaan laporan serta mencakup penjualan dan pemasaran produk secara online menggunakan sistem transaksi pembayaran transfer bank.

2.3 Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini terdapat kerangka konsep yang berfungsi sebagai solusi berupa narasi atau proposisi yang telah di rumuskan. Kerangka pemikiran sangat berperan penting untuk menentukan kejelasan dan validitas seluruh proses penelitian pada sebuah penelitian kuantitatif.

Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti (Sapto Haryoko, 1999, dalam Sugiyono, 2010).

Dalam bukunya *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*, Agus Mulyanto menyimpulkan bahwa pengertian dari sistem informasi manajemen merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai tujuan. Sistem informasi terdiri dari 5 (lima) sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi (Agus Mulyanto, 2009) yaitu:

1. Manusia

Manusia berperan sangat penting dalam operasi system informasi. Terdapat dua jenis manusia yang menggunakan sebuah system informasi yaitu pengguna akhir dan pakar system informasi. Pengguna akhir adalah orang-orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi, misalnya mahasiswa, pemasok, dll. Pakar sistem informasi adalah orang-orang yang mengembangkan dan mengoperasikan sistem informasi misalnya sistem analis, developer, dll.

2. Perangkat Keras (Hardware)

Segala macam alat yang digunakan dalam proses pengolahan informasi berupa computer dan media digital serta media *storage* seperti CD, disk, lembaran data dan lain sebagainya.

3. Perangkat lunak (software)

Seluruh rangkaian instruksi yang berguna untuk pemrosesan informasi, baik dalam bentuk program maupun dalam bentuk prosedur. Perangkat lunak adalah kumpulan perintah yang diberikan oleh penggunanya sedangkan prosedur berupa aturan yang dibuat agar pengguna dapat mengoperasikan sebuah program.

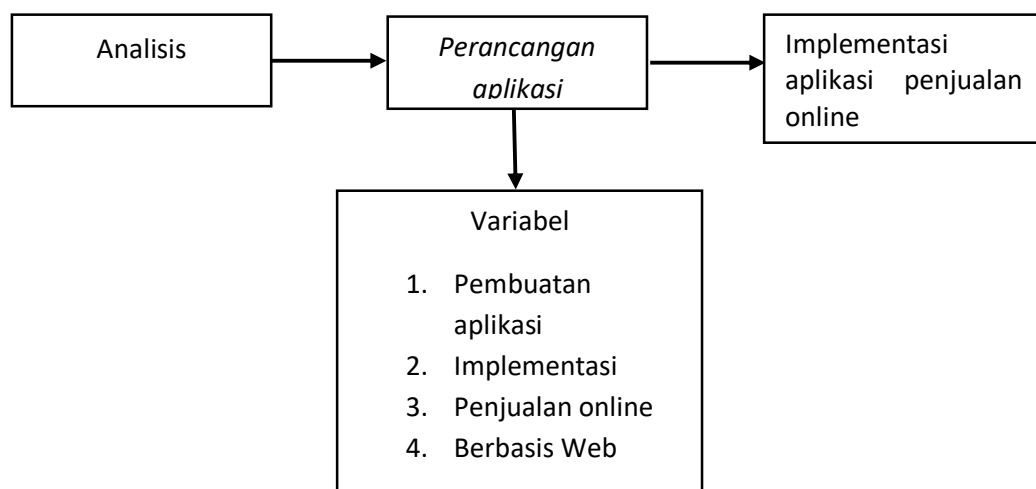
4. Data

Karakteristik dari sebuah data bisa saja dalam bentuk text, gambar, audio maupun video. Sumber daya data bukan hanya sekedar bahan baku yang diinput kedalam sebuah system informasi manajemen namun juga sebagai inti dari pembentukan sumber daya organisasi.

5. Jaringan.

Sebuah alat yang dapat membuat komputer, pemrosesan informasi dan tools lainnya dapat saling terhubung serta terkendali melalui perangkat lunak komunikasi dan media jaringan seperti kabel, nirkabel, satelit, modem dan lain sebagainya.

Beberapa komponen diatas akan sangat berpengaruh terhadap suatu system informasi. Penelitian ini melewati beberapa tahap yang telah tertera pada kerangka pemikiran yang terdiri dari proses *input* data yang akan dituangkan ke dalam sebuah aplikasi berbasis WEB dan kemudian *outputnya* berupa interaksi jual beli makanan yang akan dilakukan di *website* Orchid cafe. Adapun kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat terlihat seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.1 kerangka pemikiran

2.4 Hipotesis

Dari kerangka pemikiran yang telah dibahas sebelumnya maka penelitian ini bisa dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu menguji hipotesis guna mengetahui hubungan antara variabel independent terhadap variabel dependen. Menurut Sugiyono (2000) “hipotesis adalah suatu bentuk jawaban yang bersifat sementara dari rumusan masalah yang ada.”

Hipotesis juga bisa dikatakan sebagai dugaan sementara terkait dengan variabel yang akan diuji. Karena sifatnya dugaan, maka hipotesis hendaknya mengandung implikasi yang lebih jelas terhadap pengujian hubungan yang dinyatakan.

Oleh karena itu hipotesis pada penelitian ini adalah “perancangan dan Implementasi aplikasi penjualan online berbasis web akan berdampak sangat baik terhadap penjualan makanan dan minuman di *Orchid Cafe*”.

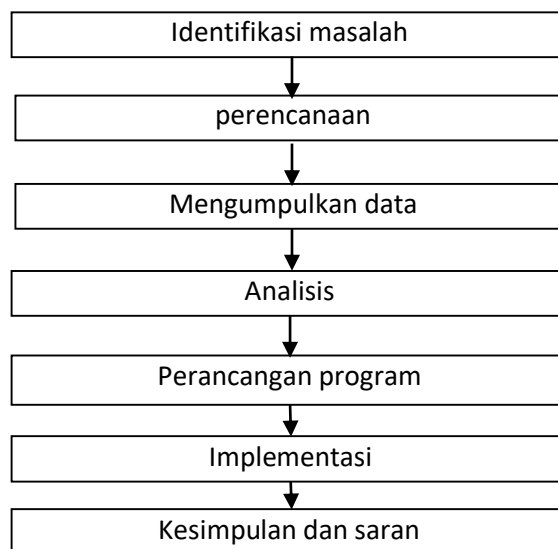
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Design penelitian merupakan sebuah rangkaian tahap yang digunakan saat melakukan penelitian. Pola pada desain penelitian yang digunakan akan memiliki ciri tersendiri, namun pada umumnya prinsip desain penelitian akan terlihat memiliki kesamaan. Desain penelitian menyajikan ilustrasi mengenai tahap untuk memperoleh sebuah informasi ataupun data untuk menjawab segala persoalan yang muncul pada sebuah penelitian. Oleh karena itu, sebuah desain penelitian yang baik akan menghasilkan sebuah proses penelitian yang efektif dan efisien. Berdasarkan penelitian Sudaryono (2015:157).

Adapun desain pada penelitian ini dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 desain penelitian

Keterangan pada gambar:

1. Identifikasi masalah

Secara garis besar identifikasi masalah dilakukan guna menelaah sekaligus sebagai penjabaran mengenai sudut permasalahan yang terlihat mengacu kepada judul ataupun variable pada penelitian ini. Pada identifikasi yang didapat dalam penelitian ini penulis membaginya kedalam tiga aspek yaitu:

- 1) Berdasarkan penuturan dari salah satu narasumber, adanya masalah mengenai keterbatasan jangkauan dari pihak Orchid Cafe untuk menjual makanan dan minuman kepada pelanggan.
- 2) Terkait masalah yang menyangkut jangkauan penjualan makanan dan minuman, pihak management ingin merubah system penjualan Orchid Cafe dari *offline* menjadi system penjualan berbasis *online*.
- 3) Dari sekian banyaknya media penjualan Online yang ada Orchid Cafe memilih untuk mengimplementasikan sytem penjualan ke dalam sebuah website.

2. Planning

Di dalam penelitian ini ada beberapa perencanaan yang akan dipersiapkan, salah satunya adalah melakukan metode wawancara kepada pihak managment Orchid Cafe mengenai permasalahan yang terdapat pada cafe tersebut. Pengambilan data-data yang diperlukan untuk membangun website tersebut serta mengimplementasikan aplikasi penjualan Online pada website tersebut.

3. Pengumpulan Data

Penelitian ini melakukan pengambilan data dari pihak manager Orchid Cafe dan melalui jurnal serta buku-buku yang dapat mendukung dalam proses pembuatan website perusahaan ini.

4. Analisis

Analisis data adalah sebuah usaha untuk memproses sebuah data menjadi informasi yang membentuk karakteristik data yang bisa dipahami serta memberikan manfaat bagi sebuah penelitian. Analisis data juga bisa dikatakan sebuah aktifitas penelitian dimana suatu informasi akan diubah menjadi sebuah data yang dapat digunakan sebagai bahan pengambilan kesimpulan.

5. Perancangan System

Setiap pengembang aplikasi harus membuat sebuah rancangan dari sistemnya jika ingin membuat sebuah system yang akan digunakan oleh suatu perusahaan. Hal ini akan sangat berguna agar stakeholder dapat melihat gambaran dari system tersebut saat berjalan nantinya. Teori mengenai perancangan system adalah sebagai berikut.

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012:5), perancangan system adalah sebuah rincian dari kegiatan yang digambarkan untuk melihat system saat dijalankan. Tujuannya adalah demi menghasilkan sebuah produk berupa perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

Kenneth dan Jane (2006:G12) menjelaskan bahwa perancangan system merupakan suatu aktifitas pembuatan detail secara rinci sebuah program hingga program tersebut sesuai dengan apa yang sudah direncanakan pada tahap analisis

Penjelasan lebih lanjut yang dikemukakan oleh O'Brien dan Marakas (2009:639) bahwa pembuatan sebuah system yaitu menentukan metode pengolahan data maupun informasi berdasarkan hasil analisis data yang mana kedepannya mampu melengkapi kebutuhan pengguna termasuk user interface dan aktifitas pemrosesan.

6. Implementasi

Implementasi sarana yang disediakan untuk melakukan sebuah kegiatan yang berdampak baik langsung maupun tidak langsung terhadap sebuah objek. Browne dan Wildavsky (dalam Nurdin dan Usman 2003:7) menjelaskan bahwa implementasi merupakan sebuah penerapan sebuah

rancangan yang harus disesuaikan.

7. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan penelitian adalah pernyataan singkat tentang hasil analisis deskripsi dan pembahasan tentang hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan di bab sebelumnya. Kesimpulan berisi jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada bagian rumusan masalah. Keseluruhan jawaban hanya terfokus pada ruang lingkup pertanyaan dan jumlah jawaban disesuaikan dengan jumlah rumusan masalah yang diajukan. Kesimpulan berasal dari fakta-fakta atau hubungan yang logis. Menurut KBBI saran adalah pendapat (usul, anjuran, cita-cita) yang dikemukakan untuk dipertimbangkan. Akan tetapi menurut beberapa pihak Saran adalah usul atau pendapat dari seorang peneliti yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang menjadi objek penelitian ataupun kemungkinan penelitian lanjutan. Pada kesimpulan dan saran ini akan di bahas mengenai hasil dari penelitian secara keseluruhan dan pendapat dari peneliti terkait pemecahan masalah yang ada di Orchid Cafe.

3.2 Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014:137) cara untuk mendapatkan sebuah data bisa saja dari berbagai latar tempat, sumber dan juga dengan berbagai metode. Jika diamati dari lokasi, data bisa saja didapatkan dari alam, pada laboratorium dengan metode eksperimen, ataupun pada seminar dan *workshop* dengan berbagai responden, pada suatu. Namun jika diamati dari sumbernya, maka untuk mendapatkan sebuah data bisa menggunakan sumber utama ataupun sumber pendukung.

3.2.1 Data Primer

Data primer didapat dengan beberapa tahapan seperti observasi dan wawancara. Adapun data yang biasanya dibutuhkan adalah data yang bersifat umum, data pendukung perancangan program serta Data yang dibutuhkan meliputi data umum home industry, data pendukung perancangan program serta responden

yang berisi tentang berbagai macam perlengkapan, perintah yang diperlukan pada saat menggunakan *software* dan fungsi-fungsi lainnya yang di butuhkan oleh *user*.

Menurut Sugiyono (2014:137) data *primer* adalah sebuah data yang di peroleh secara langsung dari sumber. Tipe data ini biasanya di peroleh dengan cara:

1. Wawancara

Cara ini biasa digunakan jika peneliti menginginkan untuk melakukan studi pendahuluan guna menemukan permasalahan yang nantinya dapat diteliti serta memungkinkan peneliti atau pengumpul data untuk mengetahui detail dari data yang diberikan oleh responden serta cara yang sedikit lebih memudahkan peneliti karna peneliti hanya memerlukan lebih sedikit responden menurut sugiyono (2014:137).

Metode wawancara seperti ini bisa berupa tanya jawab dengan subjek penelitian secara lisan. Dengan cara tanya jawab seperti ini maka peneliti akan mendapatkan keterangan lebih lengkap dengan Bahasa yang lebih mudah di pahami.

2. Observasi

Akan lain halnya dengan cara kedua ini. Jika wawancara memiliki karakteristik yang terbatas namun lebih spesifik, maka metode observasi memiliki objek penelitian yang lebih luas dan tidak terbatas. Bahkan objek penelitian juga bisa berupa alam (Sugiyono, 2014:145). Pengamatan pada penelitian ini dilakukan di Orchid cafe, Kawasan Orchid Park Batam Center Kota Batam.

3.3 Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2014:38) terdapat pernyataan berupa sebuah hasil yang nyata yang menerangkan variabel dapat diartikan sebagai perlengkapan ataupun objek dari seseorang yang bervariasi antara satu dengan yang lainnya (Hatch dan Farhady, 1981). Variabel juga dapat berupa teori ataupun suatu kegiatan tertentu.

1. Variabel input

Pembuatan dan implementasi aplikasi penjualan online

2. Variabel *Output*

Aplikasi penjualan *online* berbasis *web*

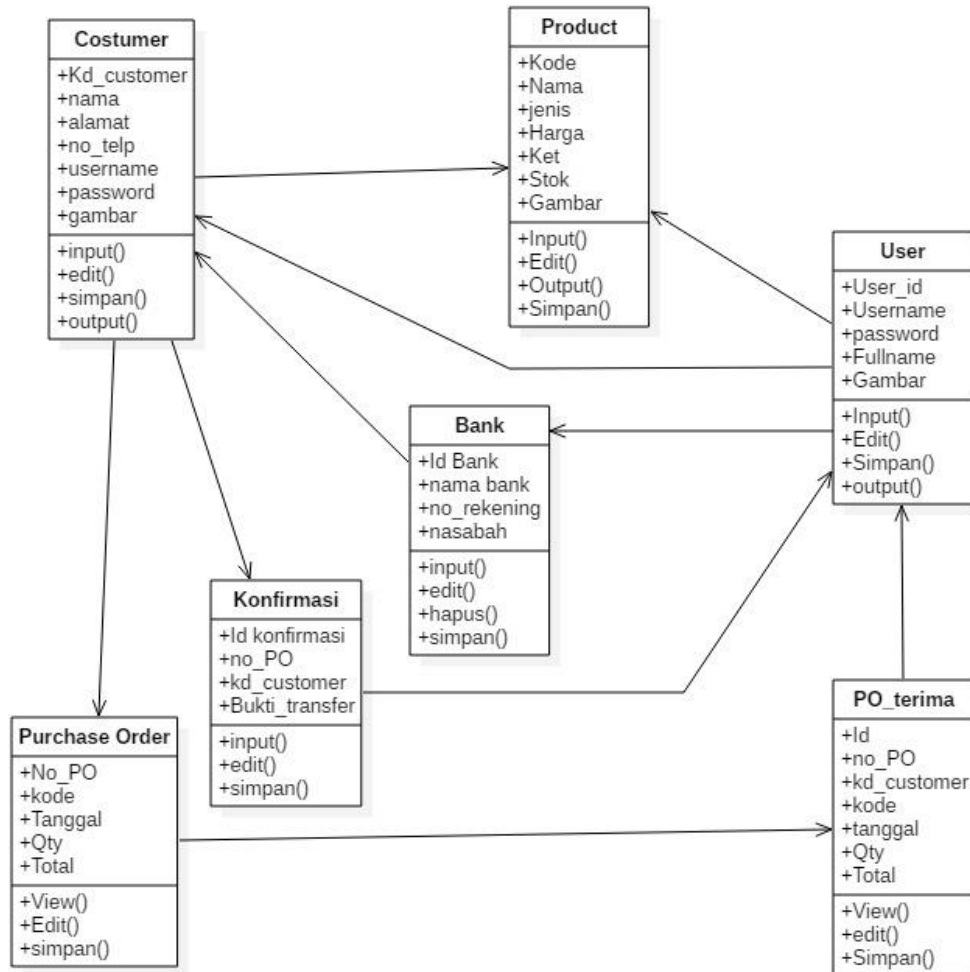
3.4 Metode Perancangan Sistem

Pembuatan aplikasi penjualan *online* ini tidak hanya ditujukan untuk pembeli, namun juga dapat digunakan oleh penjual serta pengelola *website* sebagai media transaksi dan *backup* data penjualan lebih lengkap. Berikut adalah diagram perancangan *website Orchid Café*.

3.4.1 *Class diagram*

Untuk membentuk sebuah ilustrasi struktur dari kumpulan objek yang ada pada aplikasi penjualan online *Orchid Cafe* berbasis *web* ini, dapat dilihat dari gambar

3.2 dibawah:



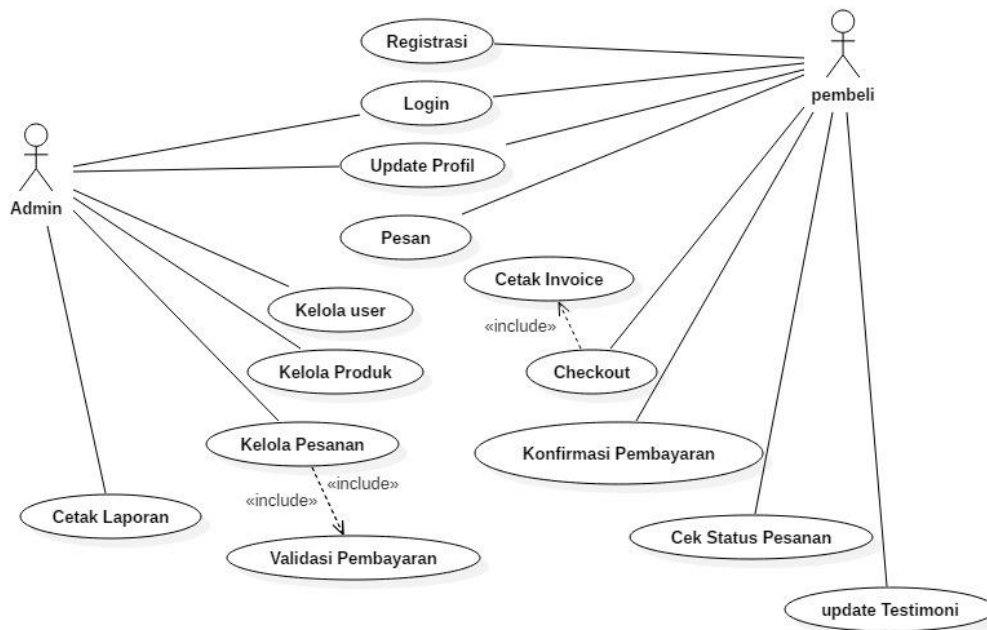
Gambar 3.2 Class diagram

Dari gambar *Class diagram* diatas dapat di jelaskan pada uraian berikut ini:

1. Table *customer* yang terdiri dari proses *input*, *edit*, *simpan* dan *output* dapat mengakses tabel *Product*, *Purchase Order* dan *konfirmasi*.
2. Tabel *Customer* juga dapat menerima hasil dari proses yang di lakukan dari tabel *Bank* dan tabel *User (admin)*.
3. Tabel *User (Admin)* yang terdiri dari proses *input*, *edit*, *simpan* dan *output* dapat mengakses Tabel *Product*, *customer*, *bank* serta menerima dan mengolah hasil dari proses pada tabel *Konfirmasi* dan *PO terima*.

3.4.2 Usecase diagram

Rancangan sistem pada aplikasi penjualan *Online* berbasis *web* di Orchid cafe ini adalah sebagai berikut, system memiliki dua aktor yaitu *admin* dan *customer*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.3 dibawah ini:



Gambar 3.3 usecase diagram

Berdasarkan gambar 3.3 di dapatlah sebuah uraian sebagai berikut:

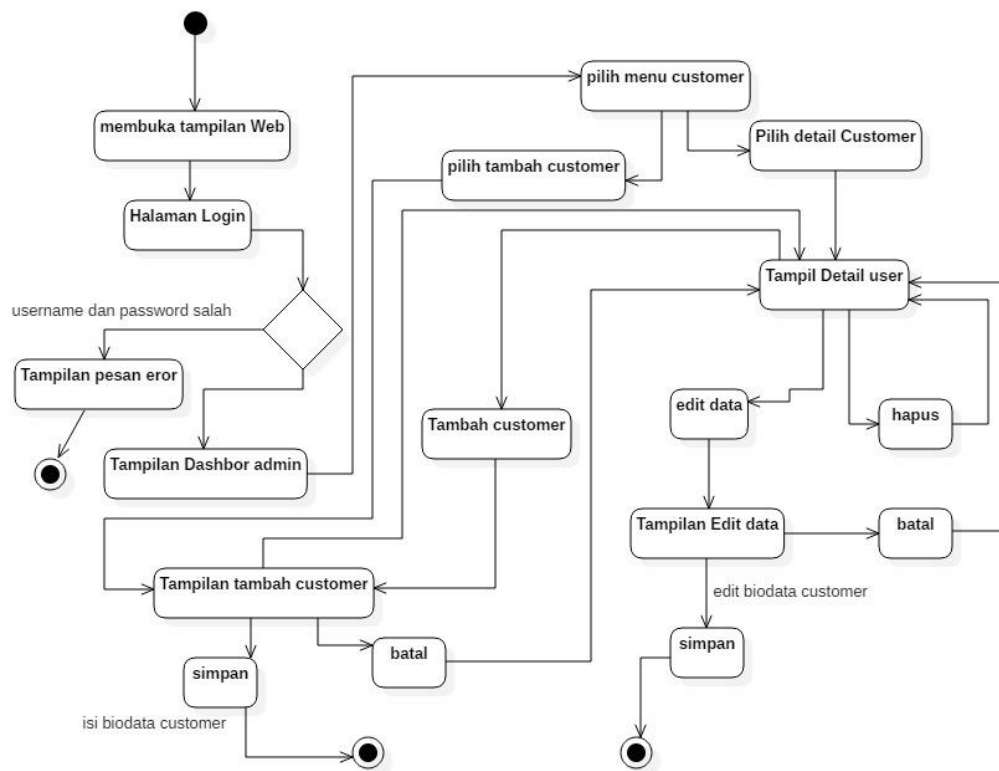
1. Saat admin memasuki halaman *website* makan yang bisa dilakukan adalah *Update profile* mengelola *user*, mengelola *Product*, mengelola pesanan dan cetak laporan.
2. System ini memungkinkan pembeli dapat melakukan *login*, *update profile*, membuat pesanan, *Checkout* serta cetak *invoice*, konfirmasi pembayaran, memeriksa status pesanan dan memberikan testimoni atau komentar.

3.4.3 Activity diagram

Activity diagram akan menjabarkan tentang proses yang dapat dioperasikan oleh user selaku admin maupun *customer* pada system, dari awal penggunaan sistem sampai akhir penggunaan sistem.

3.4.3.1 Activity menu customer

Activity menu customer akan menunjukkan bagaimana seorang *admin* mengelola dan menambahkan data *customer* kedalam system yang yang telah dibuat. Untuk lebih jelasnya dapat diamati pada gambar 3.4 dibawah ini:

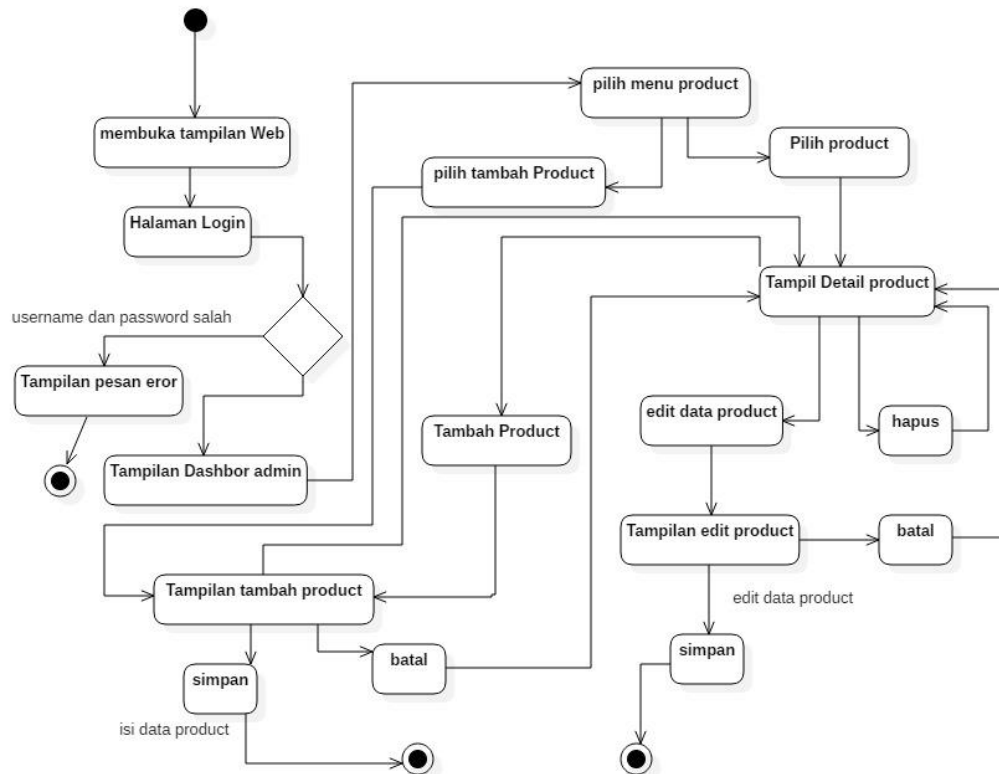


Gambar 3.4 *activity menu customer*

3.4.3.2 Activity menu product

Activity menu product maengunjukan bagaimana admin mengelola, menambahkan data product atau menu makanan kedalam *website* Orchid cafe yang telah dibuat.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.5 dibawah ini:

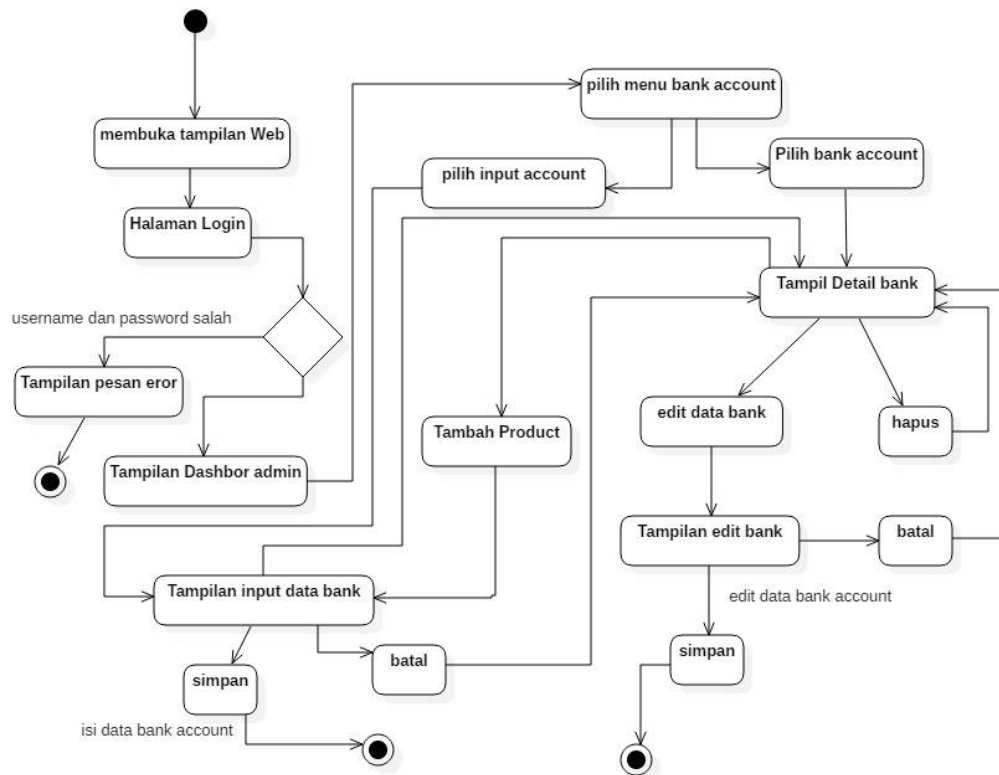


Gambar 3.5 *activity menu product*

3.4.3.3 Activity bank account

Activity bank account menggambarkan bagaimana admin dapat mengelola, menambahkan dan mengganti serta menghapus data akun bank pada sistem dari aplikasi yang telah dibuat. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.6 dibawah ini:

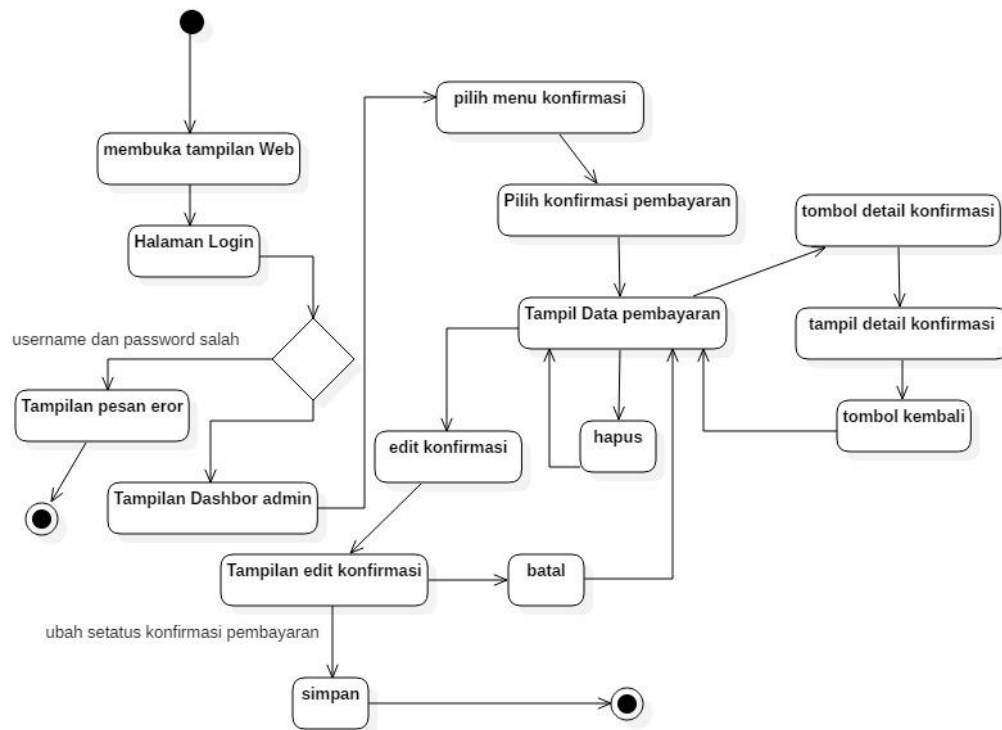
ini:



Gambar 3.6 *activity bank account*

3.4.3.4 Activity konfirmasi pembayaran

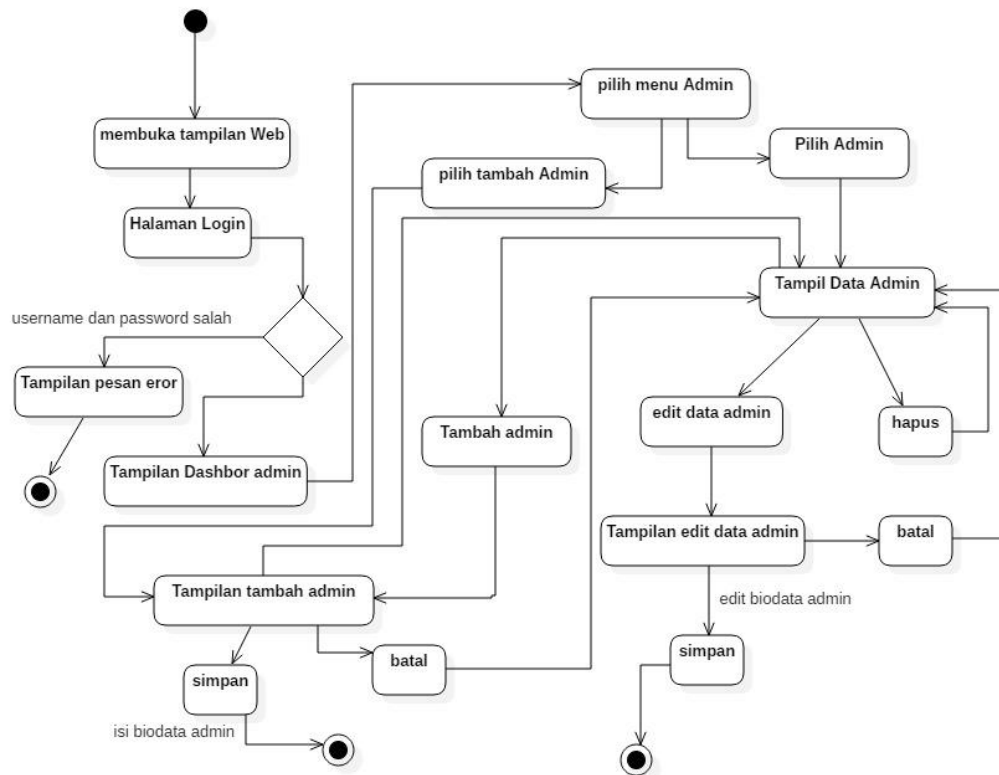
Activity konfirmasi pembayaran menggambarkan bagaimana admin mengelola dan mengubah status transaksi setelah pelanggan atau *customer* melakukan *checkout* serta pembayaran untuk product yang telah dipesan pada *website* Orchid cafe. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.7 dibawah ini:



Gambar 3.7 *activity* konfirmasi pembayaran

3.4.3.5 *Activity menu admin*

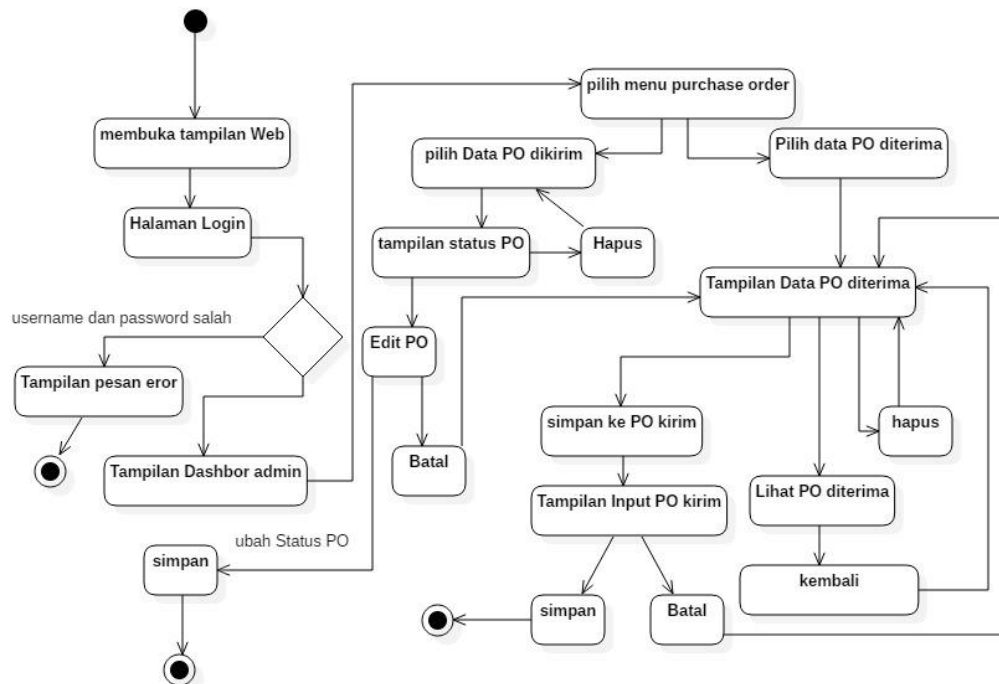
Activity menu admin menggambarkan bagaimana admin mengelola, menambah ataupun merubah data admin pada *website* Orchid cafe. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.8 dibawah ini:



Gambar 3.8 *activity menu admin*

3.4.3.6 Activity Purchase Order

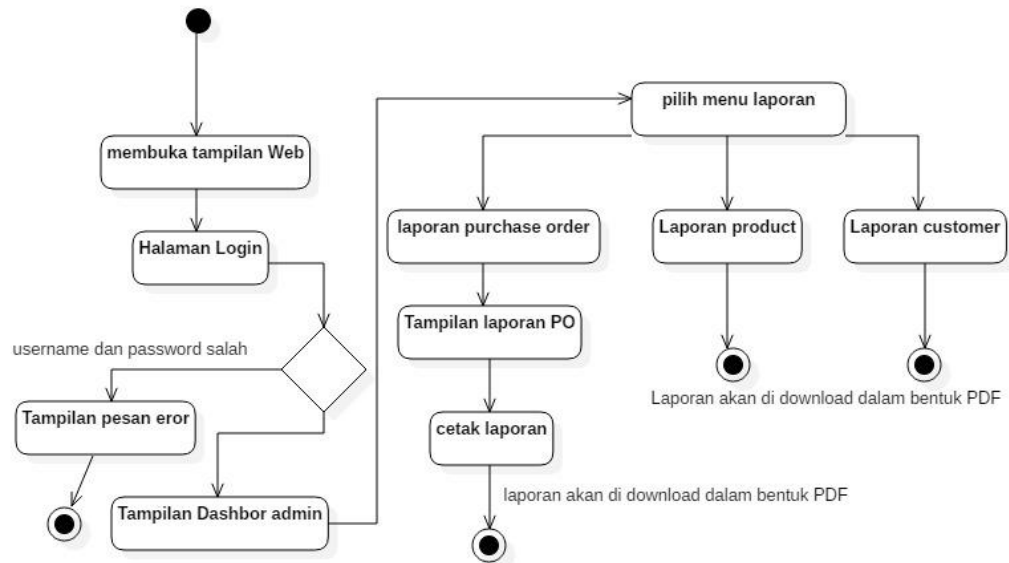
Activity purchase order menggambarkan aktifitas dimana admin dapat mengelola proses pesanan dari *customer* dan mengubah status pengiriman product yang telah dipesan pada *website* Orchid cafe. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini:



Gambar 3.9 activity purchase order

3.4.3.7 Activity menu laporan admin

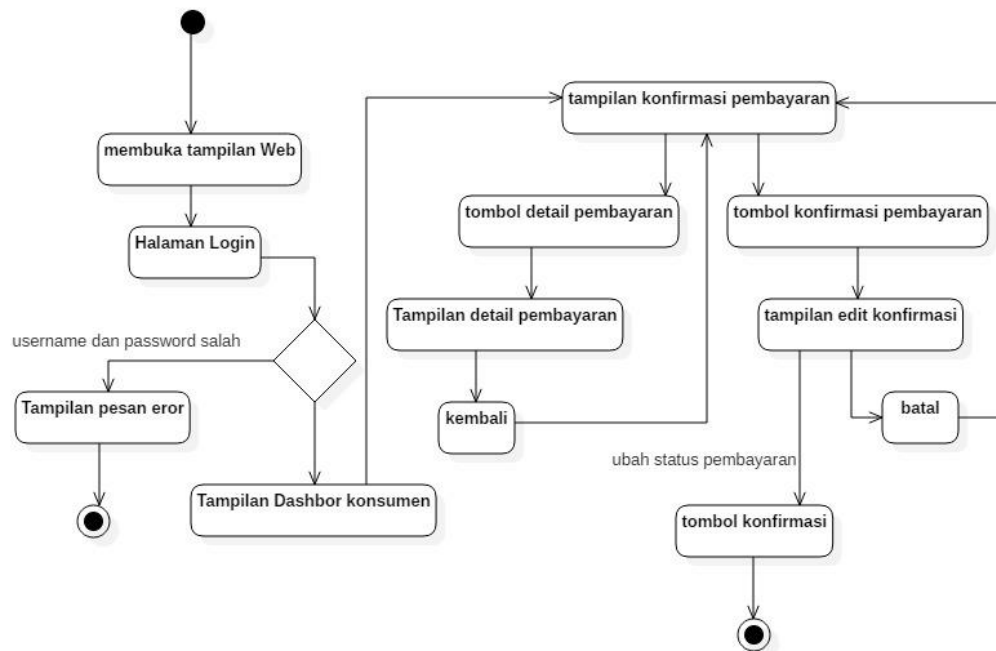
Activity menu laporan admin merupakan bentuk output dari system yang memungkinkan admin dapat mencetak hasil transaksi, *input product* dan *data customer* yang sudah masuk kedalam database *website orchid cafe*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.10 dibawah ini:



Gambar 3.10 activity laporan admin

3.4.3.8 Activity akun Customer

Activity akun *Customer* menggambarkan hasil dari proses pemesanan dari *customer* yang sudah melakukan *checkout* pada *website* orchid cafe. Dalam hal ini pelanggan yang sudah melakukan *checkout* untuk product yang dipesan, akan diarahkan untuk membuat akun sendiri sehingga dapat melakukan konfirmasi pembayaran yang mana aktifitas tersebut akan diproses oleh admin. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.11 dibawah ini:



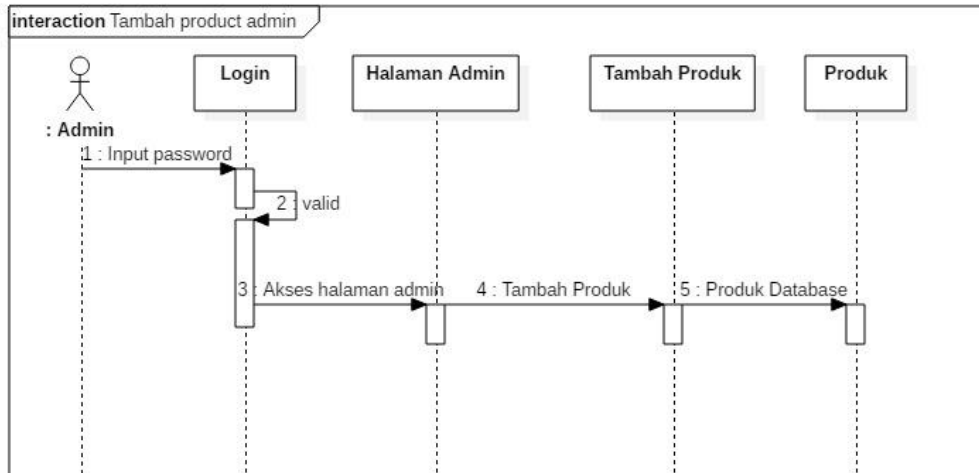
Gambar 3.11 *activity akun customer*

3.4.4 Sequence Diagram

Pada tahap ini peneliti akan membahas serta menggambarkan kelakuan dari objek pada *use case* dengan menjelaskan objek saat aktif serta interaksi yang terkirim maupun yang diterima antar oebjek. Berikut aspek *Sequence diagram* yang terdapat pada penelitian ini:

3.4.4.1 Sequence tambah *product admin*

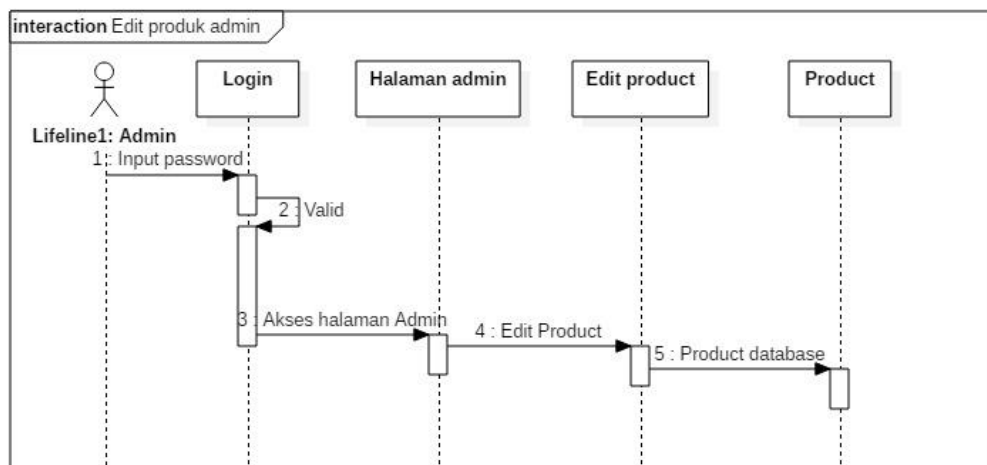
Sequence tambah *product admin* memberikan gambaran susunan tahap yang hanya dapat dioperasikan oleh user yang bertindak sebagai admin yang bertujuan untuk menambahkan data product pada *website* orchid cafe. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini:



Gambar 3.12 *sequence tambah product admin*

3.4.4.2 Sequence edit product admin

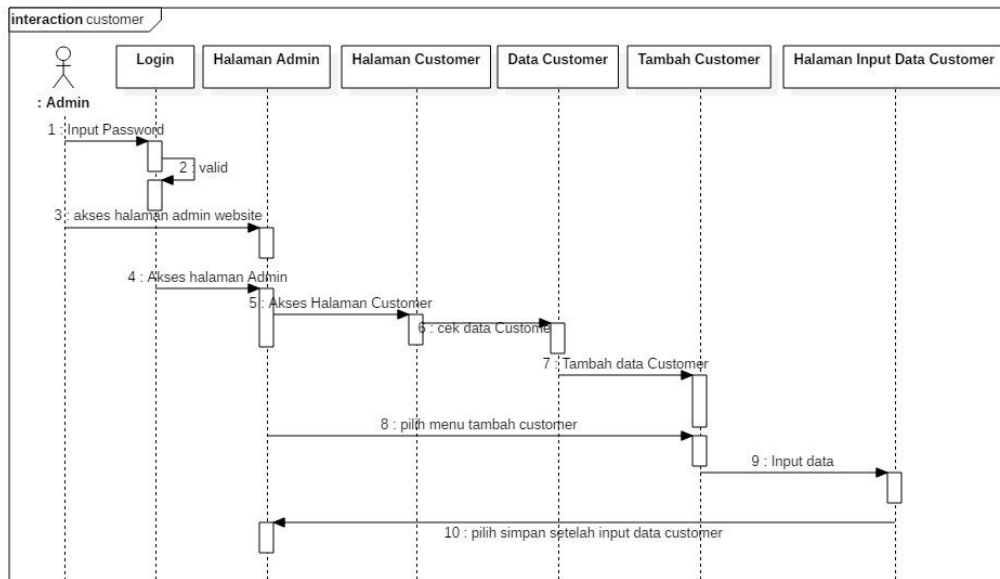
Sequence edit product admin memberikan gambaran tahap yang hanya dapat dilakukan oleh user yang bertindak sebagai admin untuk merubah data product pada *website orchid cafe*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.13 dibawah ini:



Gambar 3.13 *sequence edit product admin*

3.4.4.3 Sequence data customer

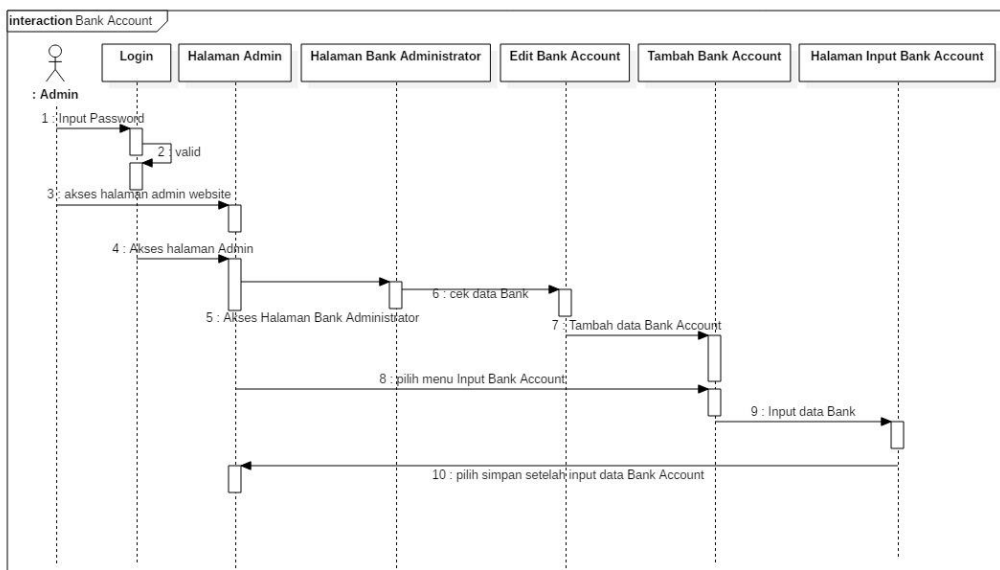
Sequence data customer meunjukkan urutan tahap yang dilakukan admin untuk memantau, *input*, merubah dan menghapus *data customer* pada *website orchid cafe*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.14 dibawah ini:



Gambar 3.14 *sequence data customer*

3.4.4.4 Sequence bank account

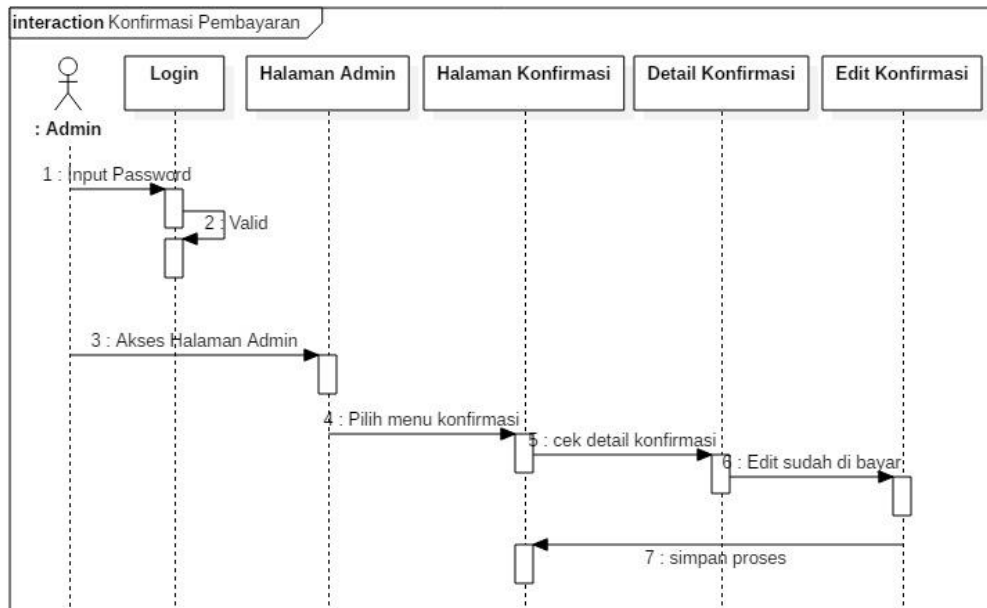
Sequence bank account menunjukkan tahap yang dilakukan oleh admin untuk memantau, input, merubah dan menghapus *data bank account* pada *website orchid cafe* sebagai media pembayaran bagi *customer*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.15 dibawah ini:



Gambar 3.15 *sequence bank account*

3.4.4.5 Sequence konfirmasi pembayaran

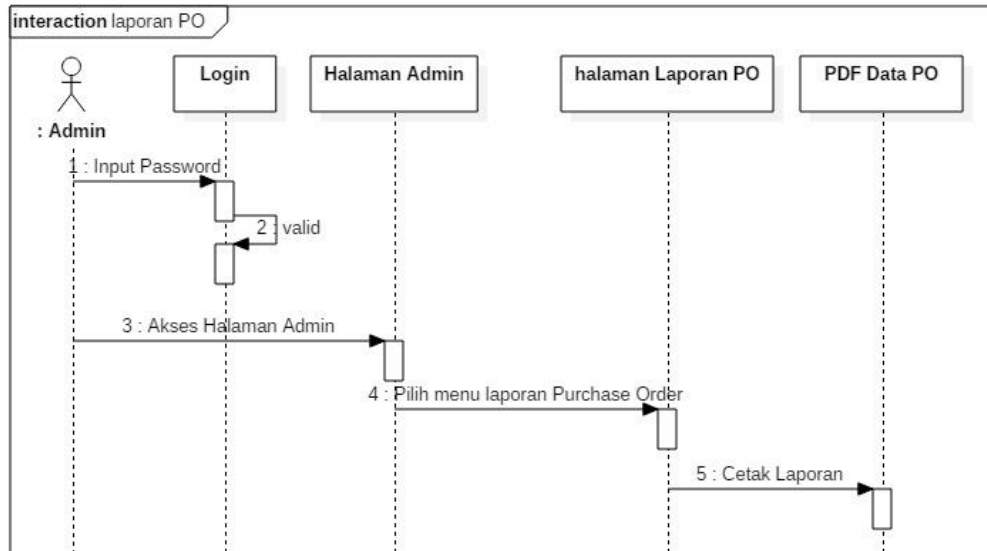
Sequence konfirmasi pembayaran memberikan gambaran tahap-tahap yang dilakukan oleh admin untuk melakukan proses konfirmasi dan edit status pesanan *customer* pada *website* orchid cafe. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.16 dibawah ini:



Gambar 3.16 *sequence konfirmasi pembayaran*

3.4.4.6 Sequence laporan purchase order

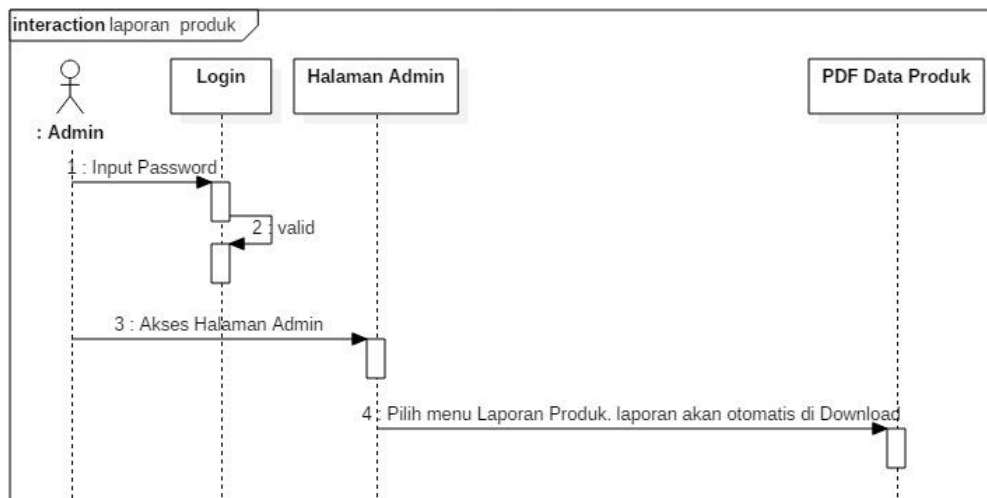
Sequence laporan *purchase order* akan menunjukkan urutan tahap yang dilakukan oleh admin untuk melihat detail dan mencetak laporan transaksi dengan customer pada *website* orchid cafe. Yang mana nantinya laporan akan di keluarkan dalam bentuk PDF. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini:



Gambar 3.17 *sequence laporan purchase order*

3.4.4.7 Sequence laporan product

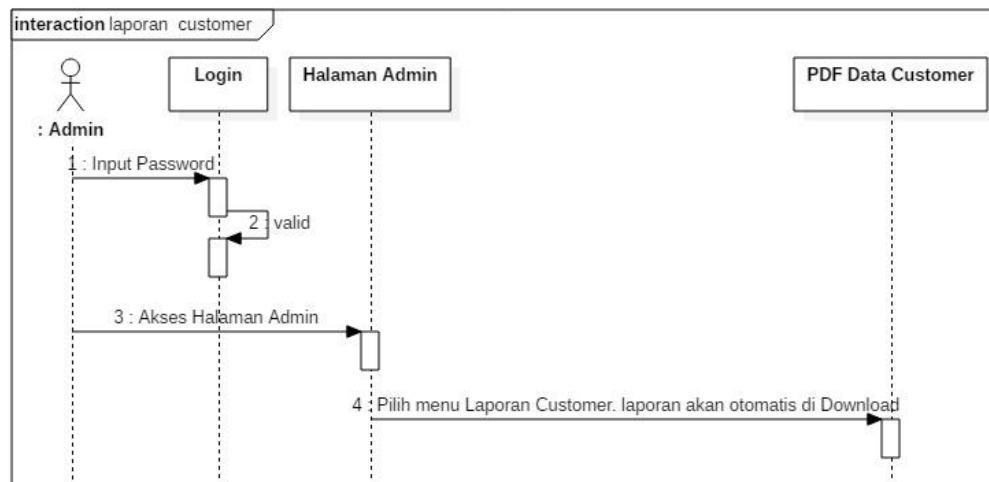
Sequence laporan *product* akan memberikan gambaran tahap yang bisa dilakukan oleh admin untuk mencetak laporan menu product yang telah di *input* pada *website* orchid cafe. Yang mana nantinya laporan akan di keluarkan dalam bentuk PDF. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.18 dibawah ini:



Gambar 3.18 *sequence laporan product*

3.4.4.8 Sequence Laporan customer

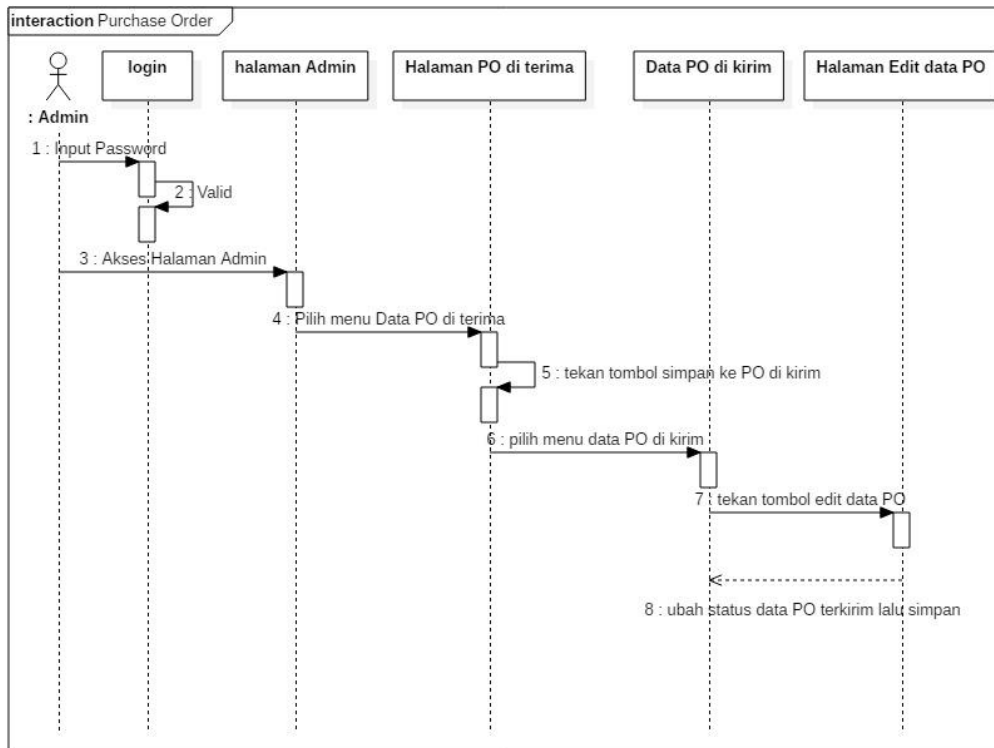
Sequence laporan *customer* memberikan ilustrasi tentang tahap yang bisa dilakukan oleh admin untuk mencetak laporan data *customer* yang telah terdaftar pada *website* orchid cafe. Yang mana nantinya laporan akan di keluarkan dalam bentuk PDF. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.19 dibawah ini:



Gambar 3.19 *sequence laporan customer*

3.4.4.9 Sequence Purchase order

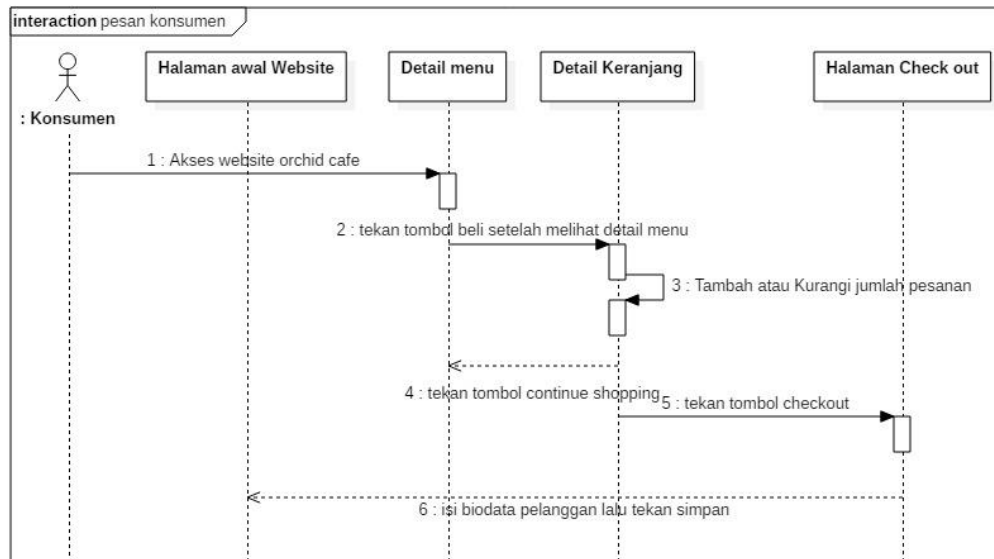
Sequence purchase order akan memberikan gambaran urutan tahap yang hanya dapat bisa dilakukan oleh user sebagai admin untuk melakukan proses edit status pengiriman pada pesanan *customer* yang telah di konfirmasi oleh admin pada *website* orchid cafe. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.20 dibawah ini:



Gambar 3.20 *sequence purchase order*

3.4.4.10 *Sequence pesan customer*

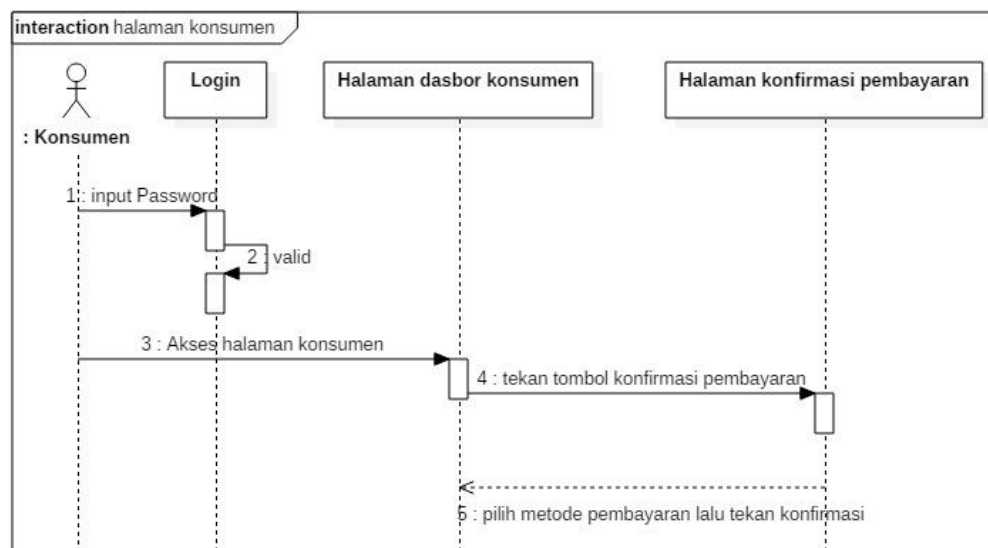
Sequence pesan customer memberikan gambaran urutan tahap yang hanya akan dapat dilakukan oleh user selaku *customer* untuk melakukan proses pemesanan makanan dan checkout pada *website orchid cafe*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.21 dibawah ini:



Gambar 3.21 *sequence pesan customer*

3.4.4.11 Sequence halaman customer

Sequence halaman *customer* memberikan gambaran mengenai urutan tahap yang hanya dapat dilakukan oleh *customer* untuk memantau hingga melakukan proses pembayaran untuk pemesanan yang telah dibuat pada *website* orchid cafe. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.22 dibawah ini:



Gambar 3.22 *sequence halaman customer*

