

PERANCANGAN APLIKASI JUAL-BELI HASIL PETERNAKAN BERBASIS WEB

Rinto Daniel¹, Ade Rahmat Iskandar²

^{1,2}Akademi Teknik Telkom Jakarta

^{1,2}Jalan Daan Mogot KM 11, RT. 1/RW.4,Cengkareng, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11710, Indonesia
rintodaniel06@gmail.com, ader@akademitelkom.ac.id

Abstrak – Perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi pada masa ini begitu cepat, salah satu yang paling cepat berkembang ialah pasar daring atau *e-commerce*. *E-commerce* atau bisa disebut Perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Pada penelitian kali ini, penulis ingin menerapkan sistem *e-commerce* berbasis web ke dalam jual-beli hasil peternakan. Seperti yang kita ketahui sekarang, sistem jual-beli hasil peternakan masih menggunakan cara-cara tradisional, penjual hanya bisa menjual hasil peternakan-nya dipinggir jalan atau pun di lokasi peternakan-nya sendiri sehingga pasar dan pendapatannya pun akan sangat terbatas, dari sisi konsumen, mereka harus datang langsung ke lokasi penjualan ternak untuk membeli hasil ternak yang mereka mau, sungguh sangat tidak efisien untuk kedua belah pihak, baik penjual ataupun pembeli. Dengan adanya *e-commerce*, cara seperti itu tidak perlu dilakukan lagi, penjual hanya perlu memfoto hasil peternakannya lalu bisa langsung menjualnya di internet sehingga akan banyak orang yang dapat melihat produk ternak mereka yang mengakibatkan pasar nya akan semakin luas dan pendapatan pun akan semakin meningkat, di sisi konsumen, mereka hanya perlu membuka komputer ataupun telepon seluler mereka dimana saja dan kapan saja untuk membeli hasil peternakan yang mereka mau tanpa harus datang langsung ke lokasi peternakan, sungguh sangat efisien. Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk membantu dan memudahkan baik penjual ataupun pembeli dalam transaksi jual-beli hasil peternakan agar lebih cepat, efisien, dan akurat sehingga kedua belah pihak sama-sama merasa diuntungkan.

Kata kunci – *E-commerce*, *Website*, Hasil Peternakan

Abstract :

Abstract— The development of telecommunications and information technology at this time is so fast, one of the fastest growing is the online market or e-commerce. E-commerce or can be called Electronic commerce or e-commerce is the distribution, purchase, sale, marketing of goods and services via the internet or computer networks. In this research, the writer wants to implement a web-based e-commerce system in the sale of livestock products. As we know now, the system of buying and selling livestock products still uses traditional methods, the seller can only sell his livestock products near the road or at his own ranch location so the market and income will be very limited, from the consumer side, they must come directly to the sales location to buy the livestock products they want, very inefficient for both parties, both sellers and buyers. With e-commerce, that way doesn't need to be done anymore, sellers only need to photograph their livestock products and then sell them directly on the internet so many people will be able to see their livestock products which will produce a wider market and income will increase, on the consumer side, they only need to open their computer or cell phone anywhere and anytime to buy the livestock products they want without having to come directly to the ranch location, very efficient. The purpose of this research is to help and facilitate both sellers and buyers in the sale and purchase of livestock products to make it faster, more efficient, and accurate so that both parties feel benefited.

Keywords : *E-commerce*, *Website*, *Livestock Product*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Kemajuan teknologi informasi yang terjadi saat ini, berdampak pada sektor bisnis. Salah satu contoh aplikasi sistem informasi dalam sektor bisnis, adalah penggunaan sistem informasi dalam bidang penjualan (*E-Commerce*).

Bisnis peternakan merupakan bisnis yang memiliki pasar yang besar di seluruh Indonesia, maka dari itu bisnis ini sangat memerlukan kemajuan teknologi di bidang *E-Commerce*.

Saat ini jika penjual ingin menjual ternak nya, ia harus memasarkannya di pinggir jalan atau di pasar tradisional, begitupun dari sisi konsumen, jika konsumen ingin membeli hasil peternakan, mereka harus datang langsung ke tempat peternakannya, tentu saja hal tersebut sangat menyulitkan dan tidak efisien, tetapi dengan adanya *E-commerce*, semua itu tidak diperlukan lagi, penjual hanya perlu memfoto hasil peternakannya dan memasarkannya di internet, pasarnya pun akan semakin luas dan omset nya pun akan berpotensi semakin besar. Begitupun dipihak konsumen, konsumen tidak perlu lagi datang langsung ke peternakan untuk membeli hasil peternakan yang mereka butuhkan, mereka hanya perlu menggunakan komputer ataupun telepon seluler mereka untuk mencari dan membeli hasil peternakan yang mereka inginkan, sungguh sangat efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mengembangkan aplikasi web *e-commerce* untuk

mempermudah masyarakat dalam jual-beli hasil peternakan kapan dan dimana saja. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul “**Perancangan Aplikasi Jual-beli Hasil Peternakan Berbasis Web**”..

B. Tujuan Penelitian

1. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan jual-beli hasil peternakan.
2. Merancang aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis web yang menarik dan bisa memudahkan para peternak di kota maupun di desa agar lebih mudah memasarkan hasil ternak nya kepada konsumen.
3. Mengetahui dan mempelajari sistem kerja dari aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis web.
4. Menerapkan sistem pembayaran yang mudah dan efisien pada aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis web.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana solusi menyelesaikan masalah jual-beli hasil ternak agar lebih mudah dan efisien?.
2. Bagaimana cara merancang aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis web?.
3. Bagaimana prinsip kerja dari aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis web?.
4. Bagaimana sistem pembayaran dalam aplikasi jual beli hasil peternakan berbasis web?.

D. Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya dapat melakukan aktivitas jual-beli hasil peternakan.
2. Aplikasi ini hanya memiliki pengaturan produk seperti data produk, data kategori, data ukuran, detail produk, manajemen harga, gambar produk, dan rating produk.
3. Ongkos kirim disesuaikan dengan jarak dan berat barang yang dipesan.
4. Sistem pembayaran hanya menggunakan transfer bank dan virtual wallet.
5. Menggunakan metode SDLC waterfall model dari tahap satu sampai tahap empat.

II. DASAR TEORI

A. E- Commerce

E-Commerce berasal dari bahasa Inggris, penggabungan dua buah kata, yaitu E yang merupakan kepanjangan *Electronic* dan kata *Commerce*. E-commerce jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *Electronic* berarti elektronik dan *commerce* berarti perdagangan, Jadi, dengan berpedoman dalam arti terjemahan tersebut, E-Commerce adalah transaksi perdagangan melalui

media elektronik yang terhubung dengan internet. Berdasarkan pengamatan dan fakta di lapangan, E-Commerce adalah *website* yang menyediakan transaksi jual-beli secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan *get and deliver*.

Berikut ini adalah jenis-jenis E-Commerce :

1. Business to Business (B2B)

B2B adalah jenis perdagangan yang meliputi semua transaksi elektronik barang atau jasa yang dilakukan antar perusahaan

2. Business to Consumer (B2C)

B2C adalah jenis bisnis yang dilakukan antara pelaku bisnis dengan konsumen seperti halnya antara perusahaan yang menjual dan menawarkan produknya ke konsumen secara tradisional.

3. Customer to Customer (C2C)

C2C merupakan jenis *E-Commerce* yang meliputi semua transaksi elektronik barang atau jasa antar konsumen.

4. Consumer to Business (C2B)

C2C merupakan suatu model bisnis dimana perorangan dapat menawarkan berbagai produk atau jasa kepada perusahaan tertentu dimana nantinya perusahaan membeli atau membayar barang atau jasa tersebut.

5. Business to Administration (B2A)

B2A adalah jenis *E-Commerce* yang mencakup semua transaksi yang dilakukan secara daring antara perusahaan dan administrasi publik.

6. Consumer to Administration (C2A)

C2A meliputi semua transaksi elektronik yang dilakukan antara individu dan administrasi publik.

7. Online to Offline (O2O)

O2O adalah jenis *E-Commerce* yang menarik pelanggan dari saluran *online* untuk toko fisik.

B. WWW (World Wide Web) atau Web

WWW (World Wide Web) yang lebih dikenal dengan istilah web, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan internet. Dengan menggunakan teknologi *hypertext*, pemakai web dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti *link* yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web.

1. Browser Web

Browser web adalah *software* yang digunakan untuk menampilkan informasi dari server web. *Software* ini kini telah dikembangkan dengan menggunakan *user interface* grafis, sehingga pemakai dapat dengan mudah melakukan ‘*point*’ dan ‘*click*’ untuk pindah antar dokumen

2. Server Web

Server web adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen web,

komputer ini akan melayani permintaan dokumen web dari kliennya.

3. HTTP (Hypertext Transfer Protocol)

HTTP (Hypertext Transfer Protocol) adalah suatu protokol yang menentukan aturan yang perlu diikuti oleh web server dalam meminta atau mengambil suatu dokumen, dan oleh web server dalam menyediakan dokumen yang diminta web browser.

4. URL (Universal Resource Locator)

URL adalah suatu sarana yang digunakan untuk menentukan informasi pada suatu web server. URL diibaratkan sebagai suatu alamat,

5. Homepage

Homepage adalah *page* pembuka yang akan pertama kali ditemui sebelum mengakses informasi lainnya pada suatu *website*. *Homepage* ini adalah halaman pertama dari suatu *website* yang biasanya berisi tentang informasi dari perusahaan atau organisasi pemilik *website* tersebut.

C. Framework

Framework adalah kerangka kerja. *Framework* juga dapat diartikan sebagai kumpulan script (terutama class dan function) yang dapat membantu *developer* atau *programmer* dalam menangani berbagai masalah-masalah dalam pemrograman, seperti koneksi ke *database*, pemanggilan variable, file, dan lain-lain sehingga pekerjaan *developer* lebih fokus dan lebih cepat dalam membangun aplikasi. *Framework* adalah komponen pemrograman yang siap digunakan ulang kapan saja sehingga programmer tidak harus membuat *script* yang sama untuk tugas yang sama.

Secara sederhana bisa dijelaskan bahwa *framework* adalah kumpulan fungsi sehingga seorang programmer tidak perlu lagi membuat fungsi-fungsi dari awal dan biasanya disebut kumpulan *library*. Programmer cukup memanggil kumpulan *library* atau fungsi yang sudah ada di dalam *framework* yang sudah pasti cara menggunakan fungsi-fungsi itu sudah ditentukan sesuai aturan masing-masing.

D. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah instruksi standar untuk memerintah komputer yang memiliki fungsi tertentu. Bahasa pemrograman ini adalah satu set aturan sintaks dan semantik yang digunakan untuk mendefinisikan program komputer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan mana yang data yang akan diproses oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan atau

diteruskan, dan langkah-langkah apa yang persis jenis yang akan diambil dalam berbagai situasi.

Fungsi dari bahasa pemrograman yang memerintahkan komputer untuk mengolah data sesuai dengan logika yang kita inginkan. Output dari bahasa pemrograman dalam bentuk program atau aplikasi. Contohnya adalah program yang digunakan oleh kasir di mal atau supermarket, penggunaan lampu lalu lintas di jalan raya dan lain-lain. Bahasa pemrograman yang kita tahu ada banyak orang di dunia, sekitar ilmu komputer dan teknologi saat ini. Pengembangannya mengikuti inovasi tinggi dalam dunia teknologi. Contoh bahasa pemrograman yang kita ketahui, antara lain, adalah untuk membuat aplikasi permainan, anti-virus, web, dan teknologi lainnya.

1. HTML (Hyper Text Markup Language)

Hyper Text Markup Language (HTML) adalah format standar yang digunakan untuk membuat halaman web atau suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML merupakan subset bahasa yang lebih luas, yaitu SGML (Standart Generalized Markup Language). File HTML berupa file teks yang terdiri dari dua bagian yaitu, berupa teks yang akan ditampilkan oleh *browser* dan *markup* atau *Tags* yang menjelaskan bagaimana teks tersebut diinterpretasi oleh *browser*.

2. CSS (Cascading Style Sheet)

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan sebuah standar penggunaan dan pembuatan *style* pada suatu dokumen halaman web. CSS direkomendasikan oleh W3C pada tahun 1996 sebagai akibat munculnya berbagai *presentation* HTML *tags* (tag-tag HTML yang berfungsi mengatur tampilan informasi dalam webpage) yang mencemari HTML sebagai bahasa struktur.

3. JS (Javascript)

Javascript (JS) adalah bahasa yang diletakan pada kode HTML dan diproses di sisi klien yaitu yang sering disebut *client side*. Bahasa ini menjadikan dokumen HTML menjadi semakin luas. Sebagai contoh, dengan menggunakan Javascript dimungkinkan untuk memvalidasi data-data yang dimasukkan pada formulir sebelum data tersebut dikirimkan ke server.

Javascript bukan bahasa Java, keduanya merupakan dua bahasa yang berbeda. *Javascript* diinterpretasikan oleh klien, sedangkan kode Java dikompilasi oleh pemrogram dan hasil kompilasinya yang dijalankan oleh klien.

4. PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

PHP Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995 dan terus dikembangkan hingga saat ini. PHP banyak dipakai untuk membuat situs web dinamis. PHP

sering juga digunakan untuk membangun sebuah CMS.

E. XAMPP

XAMPP adalah kompilasi program aplikasi gratis terfavorit di kalangan *developer* atau *programmer* yang berguna untuk pengembangan *website* berbasis PHP dan MySQL. Dengan satu aplikasi ini, bisa mendapatkan paket *software* lengkap yang bisa dijalankan pada *windows* atau *linux* sehingga programmer dapat dengan mudah melakukan simulasi pada komputer *local* sebelum diunggah ke internet. *Software* XAMPP dibuat dan dikembangkan oleh *Apache Friends*. Perangkat lunak ini memiliki kelebihan, yaitu berperan sebagai server web *apache* untuk simulasi pengembangan *website*. *Tolls* pengembangan web ini mendukung teknologi web populer seperti PHP, MySQL, dan Perl. Melalui program ini, *programmer* web dapat menguji aplikasi web yang dikembangkan dan mempresentasikannya ke pihak lain secara langsung dari komputer, tanpa perlu terkoneksi ke internet

F. UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun sistem perangkat lunak. UML terdiri dari beberapa digram yang digunakan untuk merancang dengan pendekatan berorientasi objek yaitu *Use case diagram*, *Class diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram*, *Communciation Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram*, dan *State Machine Diagram*.

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan proses bisnis dar suatu sistem yang akan dibangun. *Use case diagram* menggambarkan korelasi antara aktor (selaku pemberi atau penerima inputan informasi) dengan *use case* (merupakan acitivity yang dilakukan oleh sistem tersebut). Beberapa komponen di *use case diagram* yang perlu diketahui adalah :

1. Aktor, disimbolkan dengan gambar orang. Merupakan komponen yang memberikan informasi kepada sistem atau penerima informasin dari usecase, meskipun aktor digambarkan dengan gambar orang, aktor bisa mesin atau benda mati lainnya.
2. *Use case*, disimbolkan dengan simbol elips
Use case merupakan aktifitas-aktifitas yang diberikan inputannya oleh aktor.
3. Asosiasi, disimbolkan dengan garis tumpul atau garis dengan panah. Asosiasi merupakan link yang terjadi antara aktor dan *use case* yang memiliki definisi adanya informasi yang diberikan dari aktor ke *use case*
4. Generalisasi. Generalisasi dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa *use case* atau

komponen lainn yang memiliki fungsionalitas yang sama

Activity diagram menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi. *Activity diagram* tidak menggambarkan *behaviour* internal sebuah sistem secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

III. PERANCANGAN

A. Alat dan Bahan

Perancangan aplikasi jual-beli hasil peternakan berbasis web membutuhkan beberapa perangkat yaitu perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software).

a. Alat

Alat yang digunakan berupa sebuah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

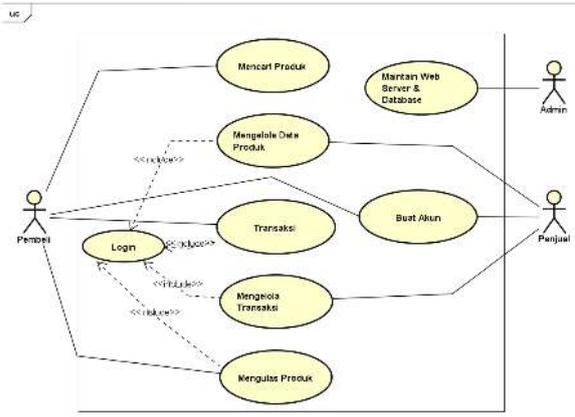
- a. Laptop Acer Aspire 3 A315-41-R736.
- b. *Processor* AMD Ryzen 5 3500U *Radeon Vega Mobile Gfx* 2.10 GHz.
- c. RAM 8.00 GB.
- d. 64-bit *Operating System*

b. Bahan

Bahan meliputi software yang digunakan dalam perancangan aplikasi, sebagai berikut:

- a. Sistem operasi windows 10.
- b. Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform.
- c. Xampp adalah aplikasi web server Apache yang terintegrasi dengan MySQL dan PHP MyAdmin.
- d. Astah Community adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk membuat sebuah model rancangan diagram yang sering digunakan dalam melakukan pengembangan aplikasi.

B. Use Case Diagram



Gambar 3.1. Use Case Diagram

Keterangan:

Use case diatas, memiliki 3 aktor yaitu Admin, pembeli, dan penjual. Pada aplikasi yang akan dibuat diasumsikan bahwa admin adalah petugas yang merawat dan memelihara web server serta database nya, pembeli adalah masyarakat pengguna aplikasi yang ingin membeli suatu produk dan penjual adalah penyedia dari produk-produk yang dijual.

Deskripsi Use Case:

A. Penjual

1. Aktor penjual berasosiasi dengan use case mengelola data produk, yang selanjutnya dari use case mengelola data produk berasosiasi menggunakan include dengan use case Login, artinya setiap aktor penjual yang akan mengelola data produk, maka harus Login terlebih dahulu.
2. Aktor penjual berasosiasi dengan use case buat akun, yang selanjutnya dari use case buat akun tidak berasosiasi dengan use case Login, artinya setiap aktor penjual yang akan buat akun, tidak harus Login terlebih dahulu.
3. Aktor penjual berasosiasi dengan use case mengelola transaksi, yang selanjutnya dari use case mengelola transaksi berasosiasi menggunakan include dengan use case Login, artinya setiap aktor penjual yang akan mengelola transaksi, maka harus Login terlebih dahulu.

B. Pembeli

1. Aktor pembeli berasosiasi dengan use case mencari produk, yang selanjutnya dari use case mencari produk tidak berasosiasi dengan use case Login, artinya setiap aktor pembeli yang akan mencari produk, tidak harus Login terlebih dahulu.
2. Aktor pembeli berasosiasi dengan use case buat akun, yang selanjutnya dari use case buat akun tidak berasosiasi dengan use case Login, artinya setiap aktor pembeli yang akan buat akun, tidak harus Login terlebih dahulu.

3. Aktor pembeli berasosiasi dengan use case transaksi, yang selanjutnya dari use case transaksi berasosiasi menggunakan include dengan use case Login, artinya setiap aktor pembeli yang akan melakukan transaksi, maka harus Login terlebih dahulu.

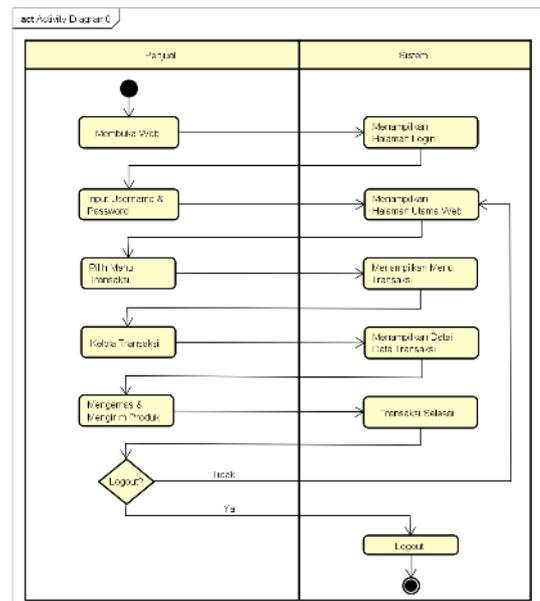
4. Aktor pembeli berasosiasi dengan use case mengulas produk, yang selanjutnya dari use case mengulas produk berasosiasi menggunakan include dengan use case Login, artinya setiap aktor pembeli yang akan mengulas produk, maka harus Login terlebih dahulu.

C. Admin

Aktor admin berasosiasi dengan use case maintain web server dan database yang selanjutnya dari use case maintain web server dan database tidak berasosiasi dengan use case Login, artinya setiap aktor admin yang akan maintain web server dan database, tidak harus Login terlebih dahulu.

C. Activity Diagram

1. Activity Diagram Penjual Menu Transaksi



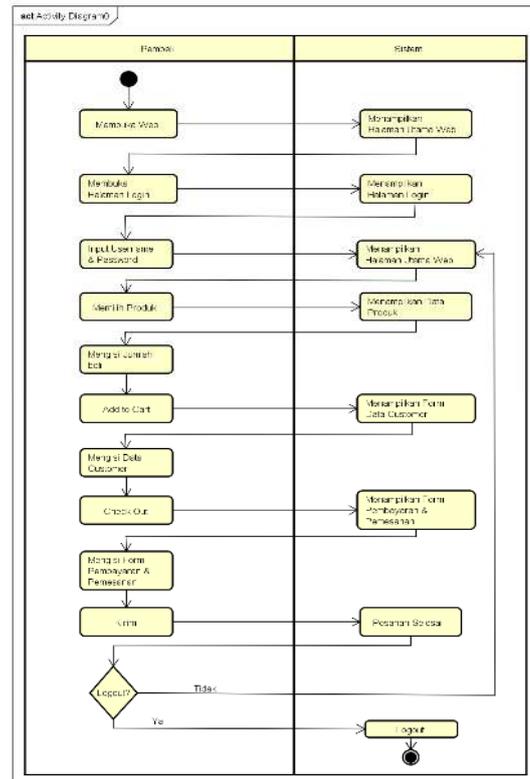
Gambar 3.2. Activity Diagram Penjual Menu Transaksi

Keterangan:

Tabel 3.1. Deskripsi Activity Diagram Penjual Menu Transaksi

No	Admin	Sistem
1	Penjual membuka web	Sistem menampilkan halaman login di aplikasi
2	Penjual menginput Username dan Password	Sistem menampilkan halaman utama web
3	Penjual memilih menu transaksi	Sistem menampilkan menu transaksi
4	Penjual mengelola transaksi	Sistem menampilkan detail data transaksi
5	Penjual akan mengemas dan mengirim produk	Transaksi selesai
6	Penjual akan memilih logout jika proses telah selesai	Sistem akan menampilkan validasi logout
7	Penjual memilih "Ya"	Proses berakhir
8	Penjual tidak memilih logout	Sistem akan menampilkan halaman utama web

2. Activity Diagram Pembeli Membeli Produk



Gambar 3.3. Activity Diagram Pembeli Membeli Produk

Keterangan:

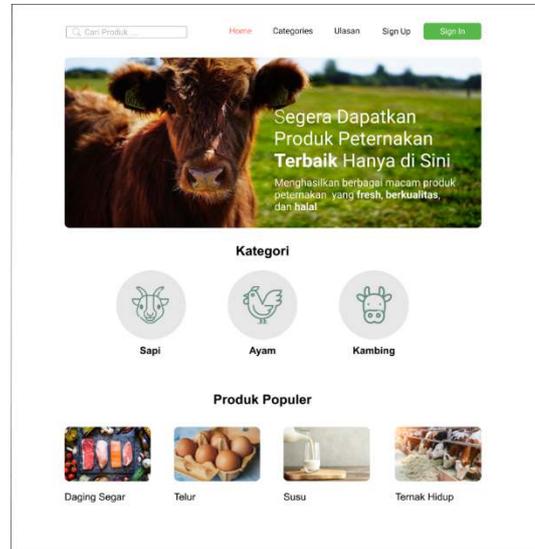
Tabel 3.2. Deskripsi Activity Diagram Pembeli Membeli Produk

No	Customer	Sistem
1	Pembeli membuka web	Sistem menampilkan halaman utama web
2	Pembeli membuka halaman login	Sistem menampilkan halaman login
3	Pembeli menginput Username & Password	Sistem menampilkan kembali halaman utama web
4	Pembeli memilih produk	Sistem menampilkan data produk
5	Pembeli menginput jumlah beli	Jumlah beli ter-input
6	Add to Cart	Sistem menampilkan form data customer
7	Pembeli menginput data customer	Data customer ter-input
8	Check out	Sistem menampilkan form pembayaran dan pemesanan
9	Pembeli mengisi form pembayaran dan pemesanan	Form pembayaran dan pemesanan terisi
10	Kirim	Pesanan selesai
11	Pembeli akan memilih logout jika proses telah selesai	Sistem akan menampilkan validasi logout
12	Pembeli memilih "Ya"	Proses berakhir
13	Pembeli tidak memilih logout	Sistem akan menampilkan halaman utama web

D. Desain Tampilan Halaman Website

Konsep dasar dari perancangan website jual-beli hasil peternakan akan diperjelas melalui contoh tampilan halaman utama website berikut ini.

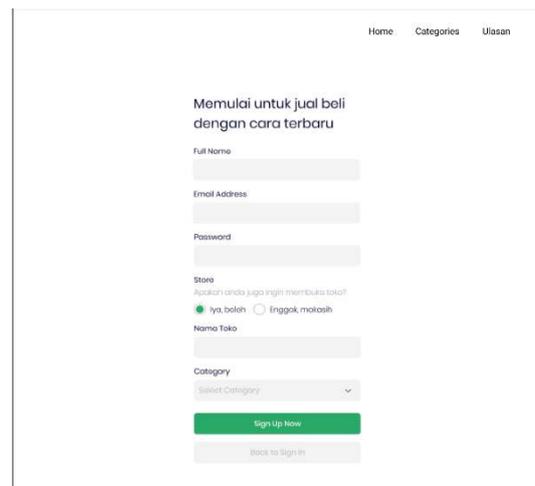
1. Halaman Landing Page



Gambar 3.4. Landing Page

Gambar diatas adalah ketika pembeli pertama kali membuka *website*, maka akan ditampilkan seperti gambar diatas, terdapat berbagai pilihan menu yang dapat dipilih, dari mulai menu pencarian, kategori, ulasan, *sign up*, *sign in*, produk populer, dan lainnya.

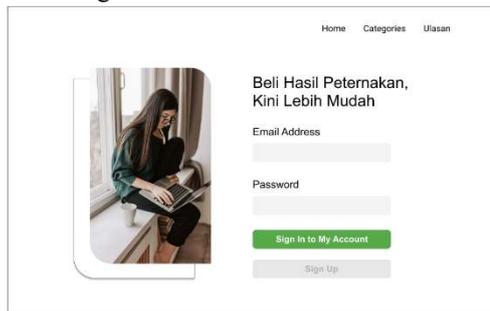
2. Menu Sign-up



Gambar 3.5. Menu Sign-up

Gambar diatas adalah ketika pembeli memilih menu *sign-up*, dalam menu tersebut terdapat beberapa kolom identitas yang harus di isi, seperti kolom nama, alamat email, *password* dan lainnya.

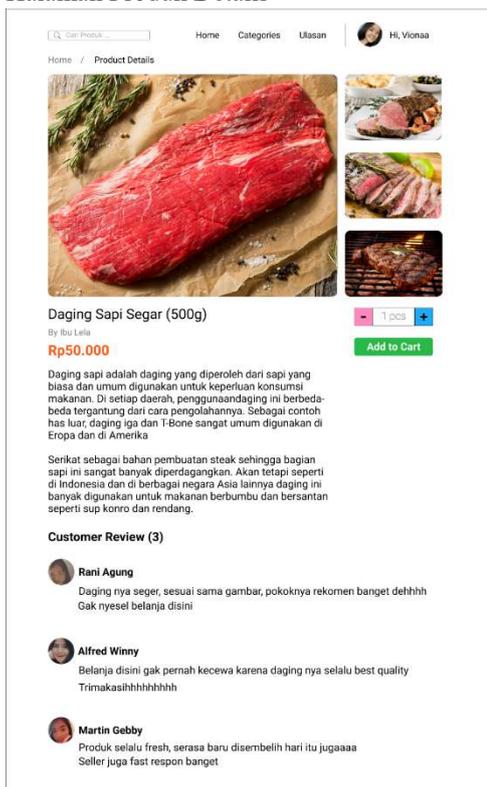
3. Menu Sign-in



Gambar 3.6. Menu Sign-in

Gambar diatas adalah ketika pembeli memilih menu *sign-in*, dalam menu tersebut terdapat dua kolom yang harus di isi, seperti alamat email dan *password*. Bagi pengguna baru jika ingin melakukan *sign-in*, maka diharuskan melakukan *sign-up* terlebih dahulu untuk membuat akun.

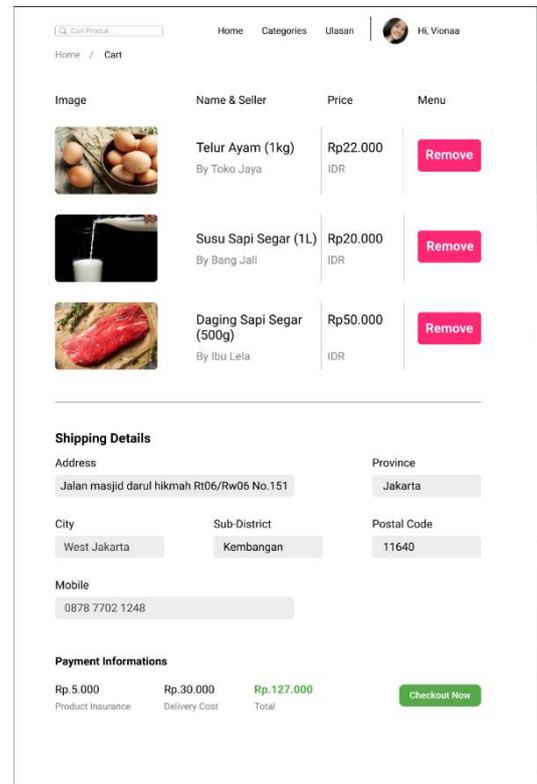
4. Halaman Produk Details



Gambar 3.7. Halaman Produk Details

Gambar diatas adalah ketika pembeli memilih sebuah produk, di dalam halaman tersebut terdapat beberapa informasi yang ditampilkan seperti nama produk, penjual, harga, deskripsi produk, review produk, dan lainnya.

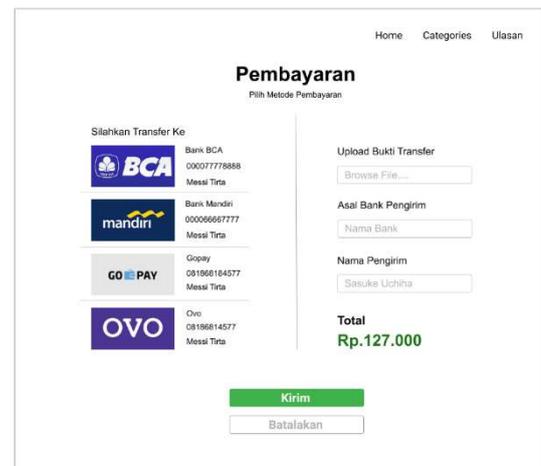
5. Halaman Keranjang Belanja



Gambar 3.8. Halaman Keranjang Belanja

Gambar diatas adalah ketika pembeli memasuki halaman keranjang belanja, di halaman tersebut terdapat produk-produk yang akan dibeli beserta informasi dari setiap produk, dan juga terdapat beberapa kolom yang harus di isi, yaitu kolom alamat, nomor telepon, dan lainnya.

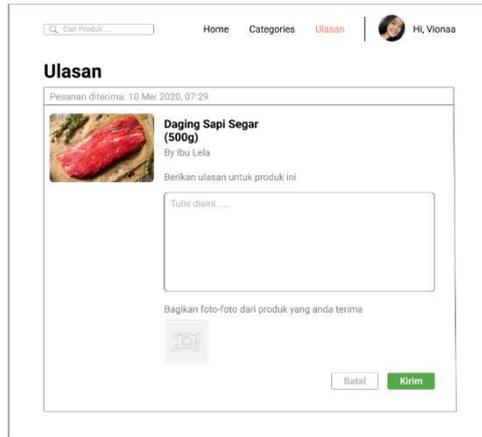
6. Halaman Pembayaran



Gambar 3.9. Halaman Pembayaran

Gambar diatas adalah ketika pembeli memasuki halaman pembayaran, di halaman tersebut terdapat informasi tentang nama bank, nomor rekening, serta nama dari penjual, dan juga terdapat kolom yang harus di isi, seperti file bukti *transfer*, Asal bank, dan nama pengirim, terdapat juga total biaya yang harus di bayar.

7. Menu Ulasan



Gambar 3.10. Menu Ulasan

Gambar diatas adalah ketika pembeli memasuki menu ulasan, di dalam menu ini, pembeli dapat memberi ulasan terhadap produk yang mereka beli, tentunya suatu produk dapat diulas ketika proses transaksi telah selesai dan produk telah sampai di tangan pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugroho A.S. (2016). E-Commerce; Teori dan Implementasi. Yogyakarta: Ekuilibria.
- [2] Rerung, R.R. (2018). E-Commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi

- Informasi. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- [3] Masrur. (2016). Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Java Server Pages Dengan Database MySQL. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- [4] Agusriandi (2018). Dasar-dasar Penguasaan Pemrograman Web Teori + Praktik (HTML, CSS, Javascript). Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- [5] Madcoms. (2016). Pemrograman PHP Dan MySQL Untuk Pemula. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- [6] Yudhanto, Y. dan Helmi A.P. (2019). Mudah Menguasai Framework Laravel. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [7] Iskandar, A.R. (2020). Menguasai Pemrograman Berorientasi Objek. Bandung: Penerbit Informatika.
- [8] Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, 3, 1-9. doi: <http://dx.doi.org/10.30829/algoritma.v2i2.3148>
- [9] Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). Jurnal Khatulistiwa Informatika, 4, 107-116. doi: <https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1262>
- [10] Pradana, M. (2015). Klasifikasi Jenis-jenis Bisnis E-Commerce di Indonesia. Jurnal Neo-Bis, 9, 32-40. <https://journal.trunojoyo.ac.id/neo-bis/article/viewFile/1271/1095>