

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK
PADA PT. TEKNOLOGI KODE INDONESIA
BERBASIS WEB**

(Laporan Tugas Akhir Mahasiswa)

Oleh :

**AYU SEKAR LARASATI
NPM 17753011**



POLITEKNIK NEGERI LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2021

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK
PADA PT. TEKNOLOGI KODE INDONESIA
BERBASIS WEB**

Oleh :

**AYU SEKAR LARASATI
NPM 17753011**

Laporan Tugas Akhir Mahasiswa

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Sebutan
Ahli Madya Komputer (A.Md. Kom)
pada
Jurusan Ekonomi dan Bisnis



POLITEKNIK NEGERI LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2021

HALAMAN PENGESAHAN


1. Judul Tugas Akhir Mahasiswa : Sistem Pemesanan Produk Pada PT Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web
2. Nama dan NPM Mahasiswa : Ayu Sekar Larasati (17753011)
3. Program Studi : Manajemen Informatika
4. Jurusan : Ekonomi dan Bisnis

Menyetujui,.


Pembimbing I

Pembimbing II


Dewi Kania Widyawati, S.Kom., M.Kom.
NIP 197206242005012002


Mochamad Yusman, S.Kom., M.Kom.
NIP 197711022006041001


Ketua Jurusan,
Ekonomi dan Bisnis


Imam Aswardi, S.Kom., M.Kom., IPM., ASEAN Eng.
NIP 198002062005011002

Tanggal Ujian : 26-02-2021



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ayu Sekar Larasati
NPM : 17753011
Program Studi : Manajemen Informatika
Judul Tugas Akhir : Sistem Pemesanan Produk Pada PT Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Tugas Akhir/Artikel Ilmiah ini berdasarkan hasil penulisan, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan tugas akhir maupun data yang tercantum dalam tugas akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumber dengan jelas.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan bila dikemudian hari terdapat hasil plagiarisme dari pihak lain, kekeliruan, penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka hal tersebut menjadi tanggung jawab saya secara pribadi dan saya akan melepaskan seluruh tuntutan terhadap Politeknik Negeri Lampung dan Para Pembimbing yang namanya tercantum dalam Tugas Akhir atau Artikel Ilmiah ini. Dan saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Politeknik Negeri Lampung.

Bandar Lampung, 19 / 07 / 2021

Yang membuat pernyataan




Ayu Sekar Larasati



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas rahmat Allah SWT yang telah memberikan banyak rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat membuat Tugas Akhir (TA) yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Produk Pada PT. Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web”. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tentu banyak pihak yang membantu baik dalam moril maupun materil. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih tiada terhingga kepada :

1. Ayah dan Ibu serta Keluarga yang telah memberikan doa dan dorongan semangat serta motivasi.
2. Ibu Dewi Kania Widyawati, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing serta memberikan ilmu, nasihat, saran, motivasi serta dukungan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
3. Bapak Mochamad Yusman, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing serta memberikan ilmu, nasihat, saran, motivasi serta dukungan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
4. Teman-teman seperjuangan Manajemen Informatika 2017 yang telah memberikan dukungan serta pengalaman selama 3 tahun bersama sama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Lampung.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Bandar Lampung, 2021

Penulis

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di desa Nambah Dadi, Lampung Tengah pada tanggal 14 November 1998 dengan nama lengkap Ayu Sekar Larasati. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sutriyono dan Ibu Sudarmi.

Penulis mengawali pendidikan formal di Sekolah Dasar Negeri 01 Nambah Dadi (2005 - 2011), Sekolah Menengah Pertama Negeri 06 Terbanggi Besar (2011 - 2014), Sekolah Menengah Atas Negeri 02 Terbanggi Besar (2014 - 2017). Pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Politeknik Negeri Lampung (POLINELA), Jurusan Ekonomi dan Bisnis Program Studi Manajemen Informatika melalui jalur UMPN.

MOTTO

**“Tidak ada hal yang sia-sia dalam belajar karena setiap ilmu yang didapat selalu
bermanfaat untuk hidup”**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Kerangka Pemikiran	2
1.4 Kontribusi.....	3
II. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Sistem.....	5
2.2 Informasi	5
2.3 Web	5
2.4 <i>CodeIgniter</i>	5
2.5 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	6
2.6 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	6
2.7 <i>Flowchart</i>	7
2.8 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	9
2.9 Blackbox Testing.....	9
2.10 Artikel Terkait	10
III. METODE PENELITIAN	11
3.1 Waktu dan Tempat	11
3.2 Alat.....	11
3.3 Metode Pengumpulan Data	11
3.4 Metode Pengembangan Aplikasi.....	12
3.1.1 <i>Requirements Planning</i>	12
3.1.2 <i>User Design</i>	12

3.1.3	<i>Construction</i>	12
3.1.4	<i>Cutover</i>	13
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1	Gambaran Umum Perusahaan	14
4.2	Hasil dan Pembahasan	14
4.2.1	<i>Requiment Planning</i>	14
4.2.2	<i>User Design</i>	19
4.2.3	<i>Construction</i>	31
4.2.4	<i>Cutover</i>	48
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran	50
	DAFTAR PUSTAKA	51
	LAMPIRAN	53
	Lampiran 1. Data Hasil Wawancara	54
	Lampiran 2. Lembar Pengujian	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol-simbol DFD	7
Tabel 2. Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	7
Tabel 3. Simbol-simbol ERD	9
Tabel 4. Artikel Terkait	10
Tabel 5. Alat	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikiran	3
Gambar 2. <i>Mapping Chart</i> Sistem yang Berjalan	16
Gambar 3. Sistem yang Diusulkan	19
Gambar 4. DFD Level 0	20
Gambar 5. DFD Level 1	21
Gambar 6. Entity Relationship Diagram(ERD).....	21
Gambar 7. <i>Flowchart Login</i>	24
Gambar 8. <i>Flowchart General Manager</i>	26
Gambar 9. <i>Flowchart Development</i>	27
Gambar 10. <i>Flowchart</i> Pelanggan.....	28
Gambar 11. Desain <i>form sign in</i>	29
Gambar 12. Desain <i>Form Login</i>	30
Gambar 13. Desain Tampilan Data	30
Gambar 14. Desain Tampilan Tambah dan Edit Data.....	31
Gambar 15. Tampilan <i>Form Sigh In</i>	40
Gambar 16. Tampilan <i>Form Login</i>	41
Gambar 17. Tampilan Aplikasi <i>General Manager</i>	41
Gambar 18. Ganti <i>Password</i>	42
Gambar 19. Tampilan Data Produk.....	42
Gambar 20. Tampilan Form <i>Add / Tambah</i>	43
Gambar 21. Tampilan <i>Form Edit</i>	43
Gambar 22. Tampilan Menu Data Pesanan.....	44

Gambar 23. Tampilan Aplikasi <i>Development</i>	44
Gambar 24. Tampilan Lonceng Pemberitahuan.....	45
Gambar 25. Tampilan Ganti <i>Password</i>	45
Gambar 26. Tampilan Pesanan pada <i>Development</i>	46
Gambar 27. Tampilan Aplikasi Pelanggan.....	47
Gambar 28. Tampilan Pesanan Pelanggan	47
Gambar 29. Tampilan <i>Form</i> Tambah Pesanan Pelanggan	48

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi Kode Indonesia (TLab) merupakan sebuah perusahaan nasional yang berpusat di Yogyakarta, Indonesia dan bergerak dalam bidang perancangan, pengembangan, dan penjualan barang-barang yang meliputi perangkat lunak komputer (*software*) serta alat-alat terintegrasi. Teknologi Kode Indonesia dibangun pada sekitar tahun 2009, dan berkembang pesat menjadi perusahaan *software* terpercaya di Yogyakarta.

Semakin berkembangnya PT. Teknologi Kode Indonesia berdampak pada tingginya angka pemesanan produk digital pada perusahaan. Proses yang sedang berjalan pada perusahaan masih menggunakan sistem lama.

Pemesanan merupakan salah satu unsur penting dari sebuah perusahaan. Pada PT. Teknologi Kode Indonesia (Tlab) untuk mendukung kegiatan sistem pemesanan dibutuhkan suatu sistem yang sudah terkomputerisasi agar dapat memperlancar serta mempermudah proses pengolahan data-data pemesanan.

Produk sendiri menurut Kotler & Keller (2009) dapat diartikan sebagai suatu hasil yang dapat ditawarkan kepada pasar guna memuaskan suatu keinginan juga kebutuhan khusus termasuk barang fisik, jasa, pengalaman, acara, orang, property, organisasi, informasi, dan juga ide.

Informasi mengenai pemesanan produk sangatlah penting untuk perusahaan, guna melihat data-data perusahaan mana saja yang telah bergabung dan bekerja sama dengan PT. Teknologi Kode Indonesia. Sistem saat ini merekam data pemesanan suatu produk masih menggunakan manual dengan melakukan penyimpanan ke dokumen.

Informasi pemesanan produk dari suatu perusahaan sangatlah penting, untuk menghindari hal-hal buruk yang kemungkinan terjadi maka di perlukannya “Sistem Informasi Pemesanan Produk” untuk mencegah hal-hal yang tidak di inginkan. Adanya “Sistem Informasi Pemesanan Produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web” ini diharapkan dapat mengurangi dampak-dampak negatif dan juga lebih

memudahkan *General Manager* untuk melakukan pengecekan data pemesanan produk yang ada dengan lebih efisien.

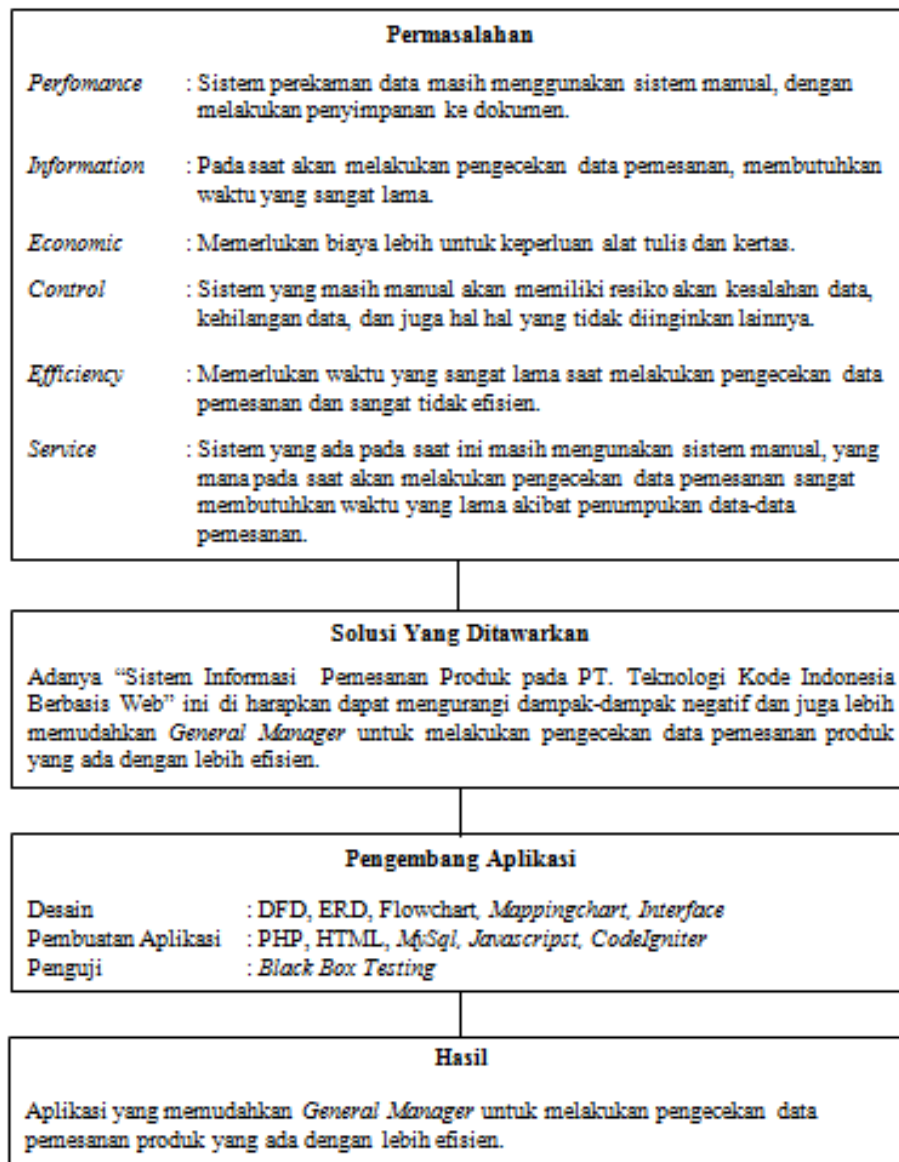
1.2 Tujuan

Adanya dibangun Sistem Informasi Pemesanan Produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web ini bertujuan untuk mempermudah pekerjaan dari *General Manager* untuk melakukan monitoring sistem pemesanan produk yang sedang berjalan saat ini kepada pelanggan. Monitoring sendiri dilakukan agar proses atau cara kerja sistem informasi pemesanan produk dapat berjalan sesuai dengan tata cara yang terdapat pada perusahaan.

1.3 Kerangka Pemikiran

Aktivitas yang di lakukan PT. Teknologi Kode Indonesia saat ini adalah *General Manager* menerima pesan dari pelanggan, *General Manager* menghubungi *Leader Development* dan memberi arahan untuk menghubungi pelanggan. Pelanggan memberi arahan kepada *Leader Development* mengenai aplikasi yang akan dibangun dan mulai menentukan kesepakatan-kesepakatan seperti waktu pengerjaan, cara pengerjaan, dan lain sebagainya. *Leader Development* mulai membagi team dan mulai mengerjakan produk sesuai kesepakatan. Hasil dari team akan di kumpulkan kepada *Leader Development* dan di uji coba bersama dengan pelanggan. *Leader Development* menginformasikan kepada *General Manager* bahwa produk sudah selesai. *General Manager* membuat catatan untuk perusahaan dan disimpan ke dalam dokumen. Sistem tersebut memiliki resiko akan kehilangan data, dan juga hal hal yang tidak diinginkan lainnya.

Permasalahan yang sering terjadi, maka penulis membuat, “Sistem Informasi Pemesanan Produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web” untuk mempermudah *General Manager* melakukan pengecekan data-data yang lebih efisien waktu dan membantu mengurangi resiko-resiko kehilangan dan lain sebagainya. Adapun kerangka pemikiran yang di sajikan di gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikiran

1.4 Kontribusi

Sistem informasi pemesanan produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia berbasis web merupakan sistem informasi yang dapat membantu mempermudah pengecekan data-data pemesanan produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia. Diharapkan mampu mengurangi resiko-resiko negatif seperti kehilangan data dan juga resiko-resiko lain nya.

Sistem Informasi hasil produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia berbasis web diharapkan dapat memeberikan kontribusi kepada beberapa pihak, diantaranya :

1. Bagi Perusahaan PT. Teknologi Kode Indonesia
 - a. Tersedianya sistem informasi pemesanan produk secara komputerisasi dapat mempermudah *General Manager* melakukan pengecekan data-data hasil produk kerjasama antara perusahaan dan pelanggan.
 - b. Tersedianya sistem informasi pemesanan produk berbasis web yang sudah terkomputerisasi dapat mencegah kemungkinan-kemungkinan akan kehilangan data-data hasil produk yang ada di perusahaan
2. Bagi Mahasiswa Manajemen Informatika
 - a. Untuk menerapkan ilmu dari mata kuliah yang telah di dapatkan selama kuliah dalam dunia kerja.
 - b. Untuk menghasilkan dan menyelesaikan tugas akhir.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Berlangsungnya suatu hubungan antara satuan-satuan atau komponen secara teratur (“*an organized, functioning relationship among units or components*” – Awad, 1974).

Sistem merupakan jaringan kerja dari beberapa prosedur yang saling berhubungan, berkumpul menjadi satu untuk melakukan suatu sasaran tertentu. Andri Kristanto (2008).

2.2 Informasi

Menurut William (2007), Informasi dapat diartikan sebagai rangkuman data yang dimanipulasi dalam bentuk lain yang bertujuan untuk mengambil suatu keputusan.

Sedangkan menurut McLeod (2001), Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Informasi merupakan data yang telah dirangkum dan diolah dengan maksud dan memiliki tujuan yang penting untuk penerimanya.

2.3 Web

Agus Hariyanto (2015), menjelaskan bahwa Website adalah “Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi gambar, teks, animasi, suara, video dan kumpulan dari yang lainnya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terhubung, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*)”.

2.4 CodeIgniter

Menurut Riyanto(2011), *CodeIgniter* adalah sebuah framework yang berfungsi untuk merancang suatu aplikasi berbasis web yang tersusun menggunakan bahasa PHP. Di dalam CI terdapat berbagai macam kelas yang berbentuk library dan helper yang berguna untuk membantu pemrogram dalam mengembangkan aplikasi.

Menurut Raharjo (2011), MySQL merupakan RDBMS atau server *database* yang mengolah *database* dengan cepat menampung dengan jumlah yang sangat besar dan dapat diakses dan dapat di akses oleh banyak *user*.

MySQL adalah suatu *software* atau program yang digunakan untuk sebuah *database* yang sifatnya *open source*.

2.5 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman *open source* yang sangat direkomendasikan untuk mengembangkan web dan dapat di masukan pada sebuah proposal HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan sebagai bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl mudah untuk dipelajari.

PHP juga merupakan akronim dari *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman berbasis *script* yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkan kembali ke web browser menjadi kode HTML.

Menurut Kustiyaningsih (dalam Firman, Wowor & Najoran, 2016), “PHP adalah kode yang bersifat server-side yang ditambahkan ke dalam HTML”.



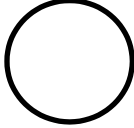

2.6 Hypertext Markup Language (HTML)

Menurut Suyanto (dalam Lavarino, 2016), *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa markup yang sangat umum digunakan untuk membuat halaman web. HTML bukan termasuk kedalam bahasa pemrograman. HTML merupakan bahasa markup atau tanda pada sebuah dokumen teks. Tanda yang digunakan untuk menentukan format atau *style* dari teks yang di tandai.

Menurut Astamal (2006), HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang dimaksudkan untuk menampilkan halaman pada web browser. Tag-tag HTML selalu diawali dengan dan diakhiri dengan dimana x tag HTML dan tertuju kearah tujuan data yang keluar dari sistem, proses yang menghasilkan suatu data tersebut, dan interaksi dengan data yang tersimpan, dan proses yang dilirik pada data tersebut.

Simbol DFD dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Simbol-simbol DFD

Simbol	Nama	Keterangan
(1)	(2)	(3)
	Entitas	Entitas adalah object (jabatan, organisasi) yang melakukan komunikasi dalam sistem. Setiap entitas diberi nama dengan kata benda.
	Arus Data	Aliran data yang ditandai dengan tanda panah yang menunjukkan pada seseorang, tempat, atau sesuatu yang dapat digambarkan dengan kata benda.
	Proses	Suatu proses yang menandakan adanya pergerakan sistem yang digambarkan dengan kata kerja.
	Penyimpanan Data	Penyimpanan data yang terkomputerisasi, seperti basis data maupun file, digambarkan dengan kata benda.




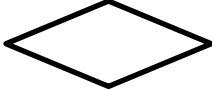







Sumber: Maniah & Hamidin, 2017.

2.7 *Flowchart*

Flowchart adalah sebagai algoritma yang tersusun dan mudah di mengerti oleh orang lain. *Flowchart* mendefinisikan logika dari suatu pekerjaan pemecah masalah, jadi *flowchart* merupakan step menyelesaikan masalah yang dibuat dalam simbol-simbol tertentu.

Berikut merupakan simbol-simbol yang terdapat pada *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
(1) 	(2) <i>Terminal</i>	(3) Untuk menggambarkan awal dan akhir dari proses program.
	<i>Input / output</i>	Untuk menggambarkan proses input dan output data.
	Proses	Untuk menggambarkan proses yang dilakukan.
	<i>Decision</i>	Untuk menggambarkan suatu pilihan yang menghasilkan kondisi serta meminta jawaban ya/tidak.
	<i>Connector</i>	Untuk menghubungkan proses dihalaman yang sama.
	<i>Offline Connector</i>	Untuk menghubungkan proses dihalaman yang berbeda.
	<i>Predefined Process</i>	Untuk penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan sebelum memberi harga awal.
	<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
	<i>Punch Tape</i>	Menyatakan input dan output yang menggunakan pita kertas berlubang.
	<i>Document</i>	Digunakan untuk mencetak output dalam bentuk dokumen (melalui printer)
	<i>Flow</i>	Untuk menggambarkan aliran arus suatu proses.


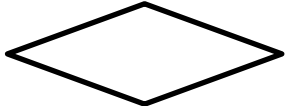
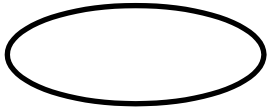
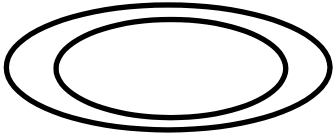
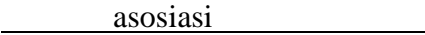
Sumber: Sitorus, 2015.

2.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah materi yang terdapat dalam bidang matematika, ERD hanya digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD saling berkaitan dengan binary (satu relasi menghubungkan dua buah entitas).

Simbol simbol dalam ERD dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Simbol-simbol ERD

No	Gambar	Keterangan
1		Entitas adalah data inti yang akan di simpan.
2		Relasi yang berkaitan antara entitas.
3		Field atau Kolom data yang dapat disimpan dalam suatu entitas
4		Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang mempunyai nilai lebih dari satu
5		Penghubung dari relasi dan entitas

Sumber: Rosa & Shalahuddin, 2015.

2.9 Blackbox Testing

Blackbox Testing adalah tahap yang digunakan untuk menguji kelancaran program yang telah dibuat. Pengujian ini penting dilakukan agar tidak menjadi kesalahan program alur yang telah dibuat.

Menurut Rosa & Salahuddin (2015), *Blackbox Testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program.

2.10 Artikel Terkait

Tabel 4. Artikel Terkait

Nama dan Tahun	Judul	Metode Pengembangan Sistem	Metode Pengumpulan Data	Hasil
Wulandari Wulandari dan Siska Aprilia (2015)	Sistem Informasi Penjualan Produk berbasis Web pada Chanel Distro Pringsewu	Metode <i>Waterfall</i>	Survei dan Wawancara	Sistem Informasi penjualan produk berbasis web yang mempermudah pelanggan membeli produk dari Chanel Distro Pringsewu secara online.
Very Riyanto (2017)	Implementasi Metode Rapid Application Development dalam Pembangunan Ecommerce Dibidang UKM	Metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	Survei dan Wawancara	aplikasi berbasis web yang tahap pengembangannya dibuat secara terstruktur dan rapih, sehingga bekerja lebih efisien.
Asep Abdurrahman dan Siti Masripah (2017)	Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan	<i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i> dengan metode <i>Waterfall</i>	Wawancara	ada nya sistem yang sudah terkomputerisasi membuat kegiatan lebih efektif dan efisien dalam menunjang perusahaan.
Ahmad Rahmad, dkk (2019)	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Laporan Hasil Produk Pada PT. Central Sarana Pancing	Metode <i>Waterfall</i>	Observasi dan Wawancara	aplikasi pengolah data laporan hasil produksi yang mudah dioperasikan dengan cepat.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat

Pelaksanaan penyusunan Laporan Tugas Akhir Mahasiswa dilakukan di Kampus Politeknik Negeri Lampung yang beralamatkan di Jl. Soekarno Hatta No 10 Rajabasa Bandar Lampung. Laporan Tugas Akhir disusun setelah kegiatan Praktik Kerja Lapangan. Data dalam penyusunan laporan Tugas Akhir didapat setelah kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT. Teknologi Kode Indonesia yang bertempat di Jl. Tanjung No.126, Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta – 55162.

3.2 Alat

Alat alat yang digunakan dalam “*Sistem Informasi Pemesanan Produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web*” adalah sebagai berikut

Tabel 5. Alat

Perangkat Keras (Hardware)	Perangkat Lunak (Software)
1. Laptop	1. Sistem Operasi <i>Windows</i>
2. Modem	2. Aplikasi <i>Xampp</i>
	3. Aplikasi <i>Sublime Text</i>
	4. Aplikasi <i>Web Browser</i>

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia berbasis *Web* Menggunakan *CodeIgniter* dengan wawancara terstruktur kepada *General Manager*, selain melakukan wawancara metode pengumpulan data dilakukan dengan cara obsevasi yaitu pengamatan langsung kegiatan.

3.4 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan dalam perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk Pada PT.Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web adalah menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Tahapan pengembangan sistem aplikasi, dimulai dengan perencanaan hingga tahap implementasi.

Berikut merupakan penjelasan tahapan-tahapan proses pengembangan sistem menggunakan metode RAD :

3.1.1 Requirements Planning

Tahapan yang pertama sesuai dengan menurut Tilley dan Rosenblatt (2017) yaitu melakukan identifikasi kebutuhan sistem dan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan sistem informasi hasil produk melalui kegiatan wawancara atau diskusi tentang permasalahan yang ada.

3.1.2 User Design

Tahap kedua sistem RAD yaitu *User Design*, dimana pengguna berinteraksi dengan analis untuk menganalisis kebutuhan pengguna. Selanjutnya dibuat rancangan perangkat lunak.

Rancangan perangkat lunak yang dibuat diantaranya :

- a. Rancangan dari alur sistem dalam bentuk *Data Flow Diagram* (DFD) yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Visio*.
- b. Rancangan *database* dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* (ERD) dibuat menggunakan *Microsoft Visio 2010*.
- c. Rancangan alur kerja aplikasi dalam bentuk *Flowchart* dengan menggunakan *Microsoft Visio 2010*.
- d. Rancangan *Interface* yang dibuat dengan aplikasi *Microsoft Visio 2010*.

3.1.3 Construction

Tahap *construction* berfokus pada pengembangan program dan aplikasi. Tahapan ini dilakukan pengkodean untuk membangun aplikasi yang telah dirancang dengan menggunakan *framework codeigniter* dengan *tools* aplikasi teks editor *Sublime Text*, aplikasi XAMPP dan aplikasi *Web Browser*.

3.1.4 Cutover

Tahap *cutover* adalah tahap terakhir dalam metode RAD dengan dilakukannya pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat menggunakan metode pengujian *Black Box Testing* yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak yang telah dibuat untuk mencari kesalahan dan kekurangan sistem.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Perusahaan

PT Teknologi Kode Indonesia (TLab) merupakan perusahaan yang bergerak dibidang Information and Communication Technology (ICT). PT. Teknologi Kode Indonesia fokus memberikan layanan pada bidang Web Development, Mobile Application, Integration System dan Information System. Berlokasi di Jl. Tanjung No. 126, Nitikan, Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta. Teknologi Kode Indonesia (TLab) dibangun sekitar pada tahun 2009. Awal mula berdirinya Tlab dimulai dengan terbentuknya sebuah komunitas Techno-OS yaitu komunitas pengguna Open Source Software. Seiring berjalannya waktu dan banyaknya amanah yang diterima untuk memberi solusi bisnis maka pada bulan maret 2010 sebagian anggota dari komintas tersebut sepakat untuk mendirikan badan usaha di bidang IT dengan nama CV. Teknologi Open Source Laboratory atau kita kenal dengan nama TLab, akronim dari Technology Open Source Laboratory. Tidak menunggu lama, pada bulan April 2012. TLab mengubah legalitas perusahaan dari CV menjadi PT dengan nama perusahaan PT. Teknologi Kode Indonesia tanpa merubah brand image yang sudah lama dikenal yaitu TLab. Perubahan legalitas perusahaan ini merupakan bentuk komitmen untuk memberikan pelayanan jasa di bidang information and communication technology (ICT) yang lebih baik dan bermanfaat bagi banyak orang.

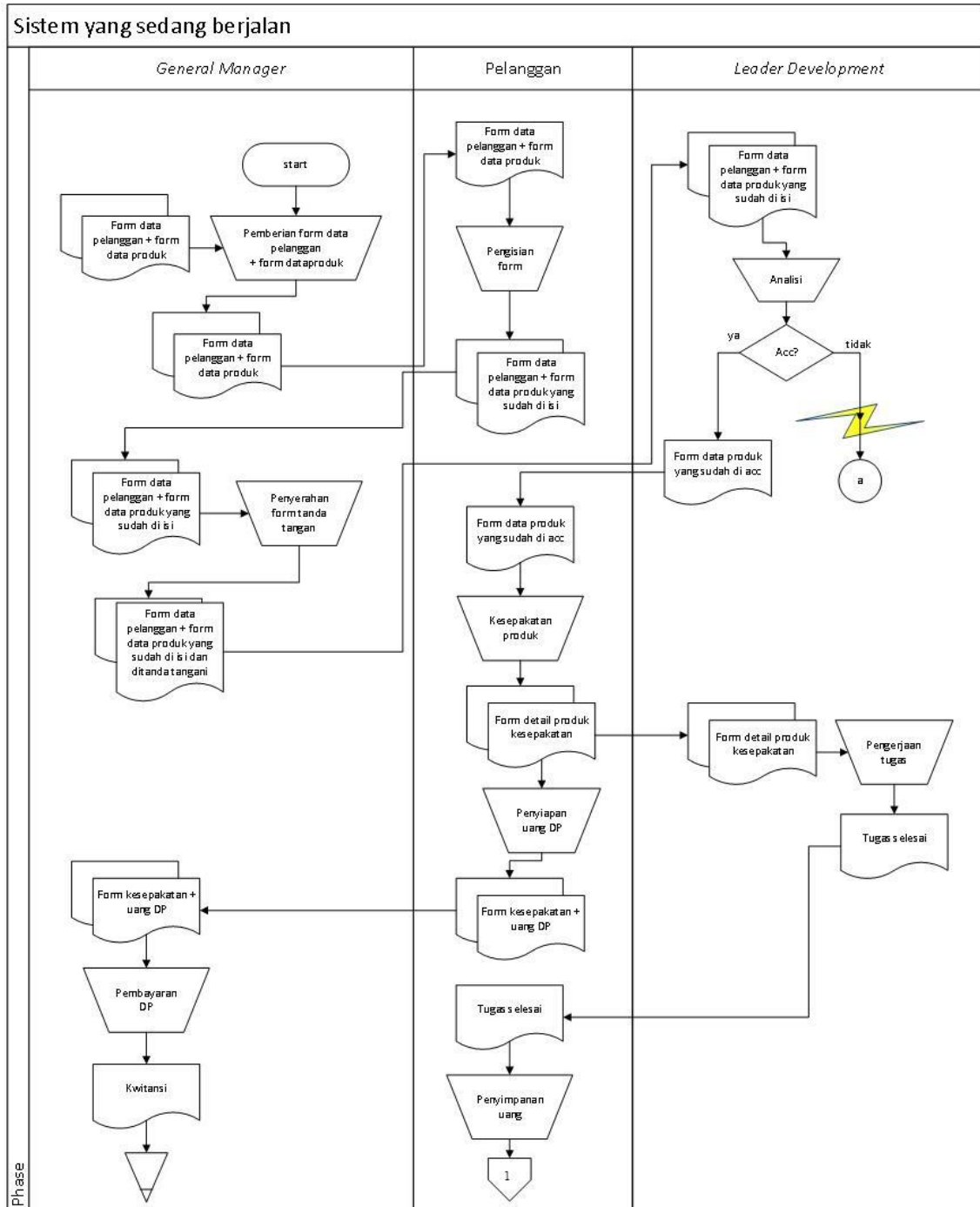
4.2 Hasil dan Pembahasan

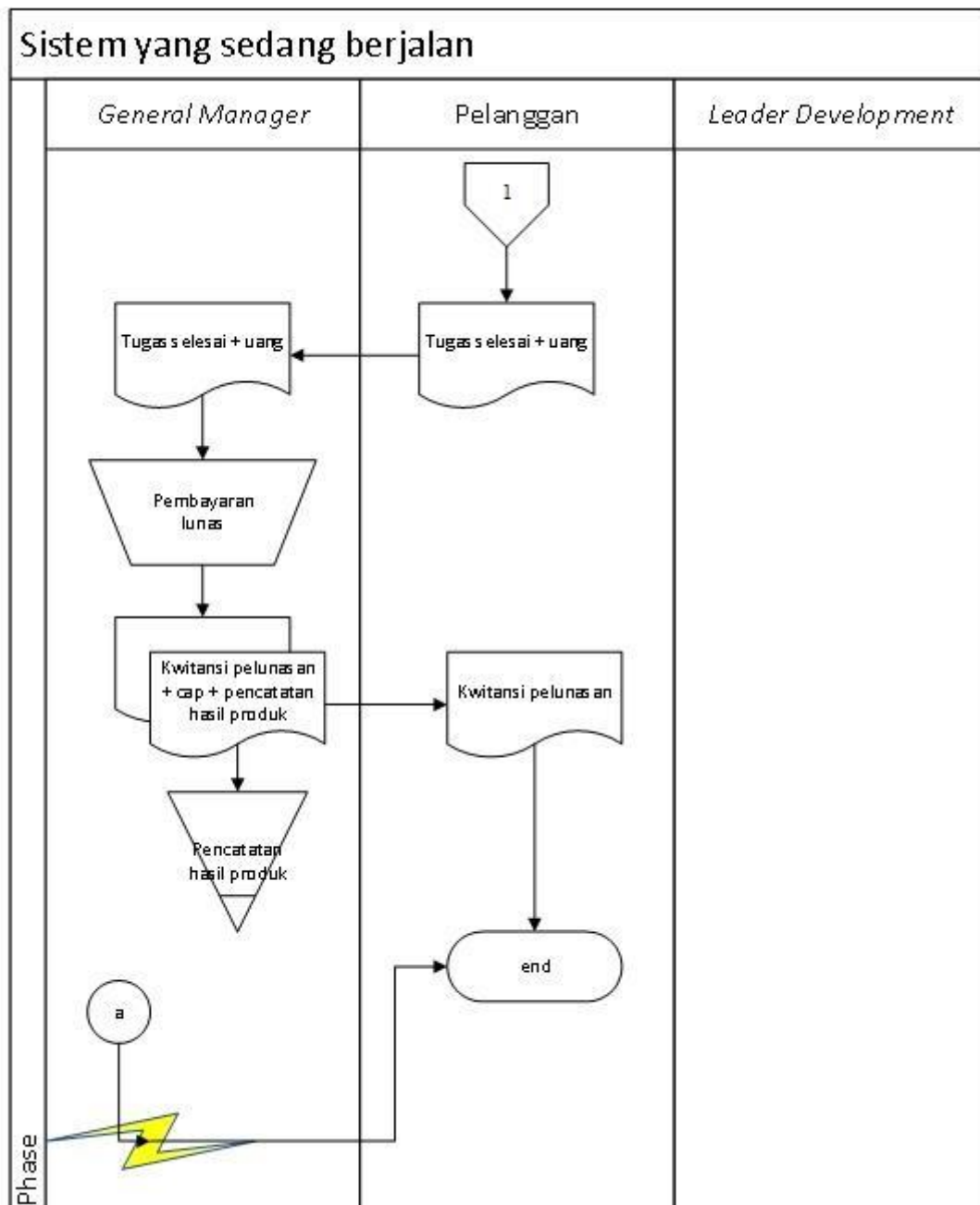
Berikut dibawah ini adalah tahapan pengembangan sistem sesuai metode pengembangan RAD yang digunakan untuk membangun “Sistem Informasi Pemesanan Produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web” sebagai berikut :

4.2.1 *Requiment Planning*

Tahapan *requiment planning* merupakan tahapan yang terdiri dari pengumpulan data-data yang dibutuhkan, menganalisi sistem yang sedang berjalan dengan melakukan wawancara kepada *General Manager* sebagai pengguna sistem yang bertanggung jawab

sebagai pengelolah data hasil produk. Adapun alur sistem yang sedang berjalan saat ini dapat digambarkan dengan mapping chart berikut ini :





Gambar 2. *Mapping Chart* Sistem yang Berjalan

Berikut adalah penjelasan alur sistem pemesanan produk yang sedang berjalan saat ini pada PT. Teknologi Kode Indonesia :

1. Pelanggan akan memesan sebuah produk, Pelanggan diharuskan datang ke kantor dan berdiskusi dengan pihak *General Manager*. Pelanggan mengisi catatan produk apa saja yang di perlukan untuk dijadikan sebuah produk. Selanjutnya, Pelanggan mengisi data data dari perusahaan yang dapat dihubungi.

2. Selanjutnya, pihak *General Manager* akan memberitahukan kepada *Leader Development*.
3. *Development* lalu melakukan analisa data data untuk mengkonfirmasi kepada Pelanggan dan juga pihak *General Manager*. Jika *Development* setuju maka *Leader Development* akan langsung menghubungi pelanggan untuk menjelaskan lebih detail tentang produk yang akan di bangun dan menanyakan kesepakatan waktu lalu mengkonfirmasi kepada *General Manager*, namun jika *Development* menolak maka *Development* akan melakukan konfirmasi kepada *General Manager* dan *General Manager* akan melakukan konfirmasi kepada Pelanggan.
4. Setelah *Leader Development* mengkonfirmasi kepada Pelanggan, *Leader Development* akan membagi tugas kepada team nya.
5. Ketika waktu yang di tentukan selesai, hasil produk akan diserahkan kepada Pelanggan untuk dilakukan pengecekan. *Leader Development* mengkonfirmasi kepada *General Manager* untuk selanjutnya dicatat pada dokumen data hasil produk.

Mengetahui mekanisasi alur kerja sistem hasil produk yang sedang berjalan, maka dilakukan analisa yang berguna untuk melihat kelemahan yang ada pada sistem tersebut dengan menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Eficiency, and Service*). Berikut adalah hasil dari analisa sistem yang sedang berjalan :

1. *Perfomance*

Sistem perekaman data masih menggunakan sistem manual, dengan melakukan penyimpanan ke dokumen.

2. *Infomation*

Pada saat akan melakukan pengecekan data pemesanan, membutuhkan waktu yang sangat lama.

3. *Econimic*

Memerlukan waktu dan biaya lebih.

4. *Control*

Sistem yang masih manual akan memiliki resiko akan kesalahan data, kehilangan data, dan juga hal hal yang tidak diinginkan lainnya.

5. *Efficiency*

Memerlukan waktu yang sangat lama saat melakukan pengecekan data pemesanan dan sangat tidak efisien.

6. *Service*

Sistem yang ada pada saat ini masih menggunakan sistem manual, yang mana pada saat akan melakukan pengecekan data pemesanan sangat membutuhkan waktu yang lama akibat penumpukan data-data pemesanan.

Berdasarkan identifikasi sistem hasil produk yang sedang berjalan, maka kebutuhan fungsional digunakan untuk mempermudah pembuatan sistem. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi sejumlah proses dan layanan yang harus disediakan oleh sistem mencakup reaksi sistem tertentu nantinya. Berikut adalah beberapa uraian analisis kebutuhan fungsional pada sistem :

1. Level Admin (*General Manager*)

- a. Melihat, menambahkan, mengedit dan menghapus data produk
- b. Melihat, menambahkan, mengedit dan menghapus data pelanggan
- c. Melihat, menambahkan, mengedit dan menghapus data hasil produk
- d. Melakukan konfirmasi kepada pelanggan

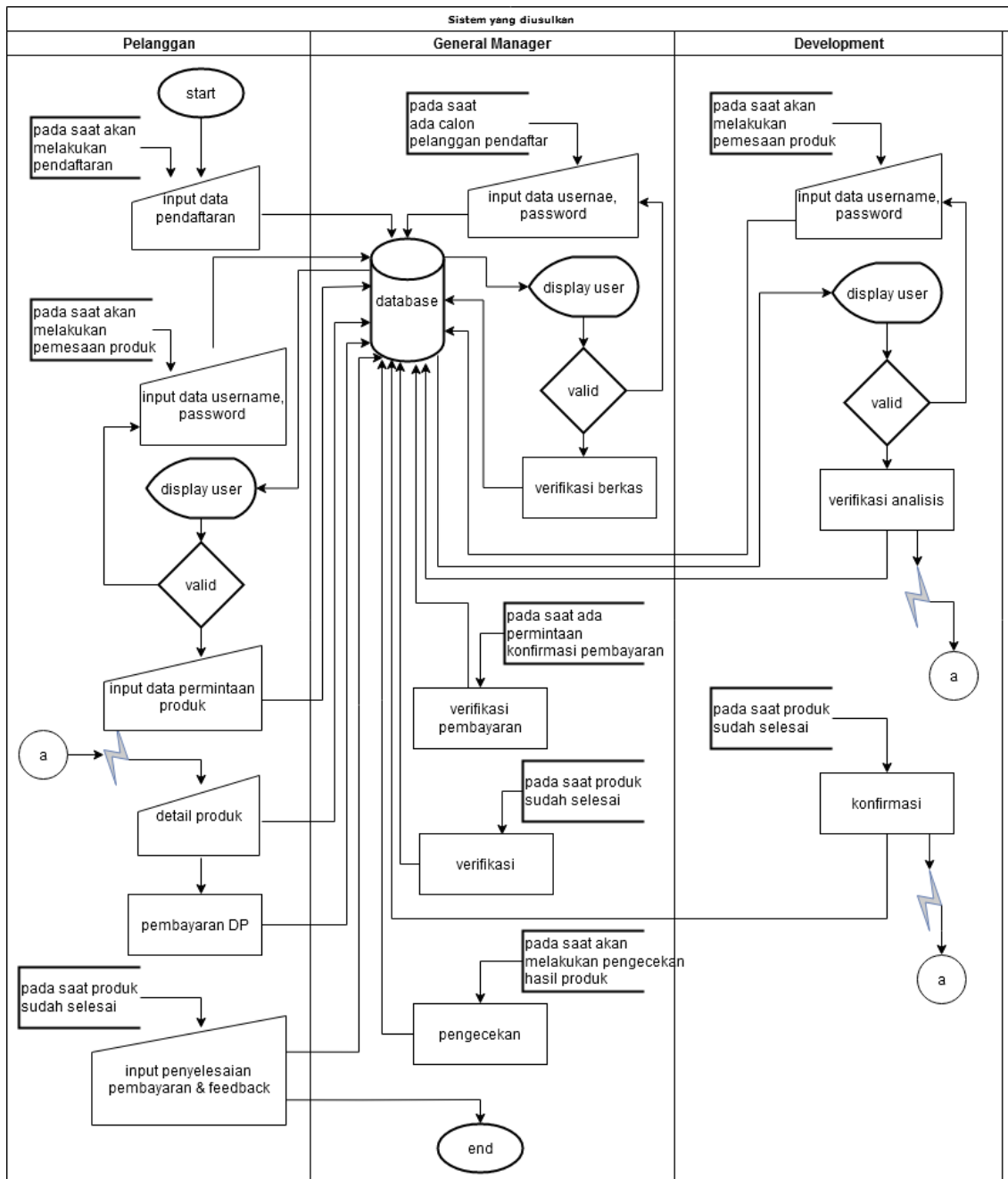
2. Level Pelanggan

- a. Melihat, menambahkan, mengedit data produk
- b. Melihat, menambahkan, mengedit data pelanggan
- c. Melihat data hasil produk

3. Level *Leader Development*

- a. Melihat data pelanggan
- b. Melihat data produk
- c. Mengkonfirmasi pesanan produk
- d. Melakukan penolakan pesanan produk

Setelah melakukan analisa, maka diusulkan sistem baru yang digambarkan menggunakan *mapping chart* yang dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3. Sistem yang Diusulkan

4.2.2 User Design

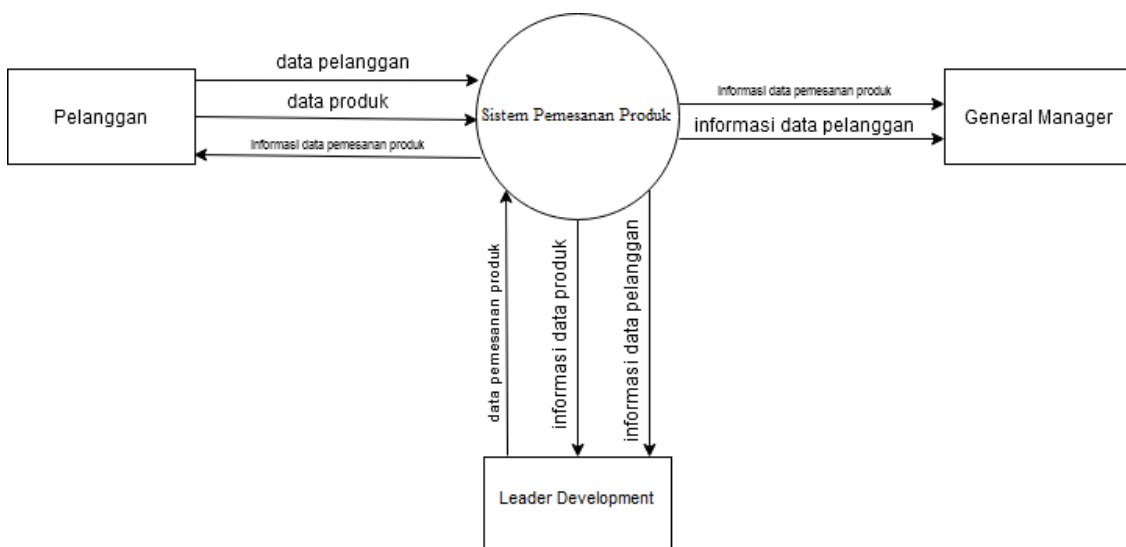
User Design adalah tahapan pembuatan desain dari sebuah sistem yang diusulkan dari analisis sistem. Pada tahapan ini dibuat rancangan *ERD*, *DFD*, *flowchart*, database, dan desain *interface*.

4.2.2.1 Desain *Data Flow Diagram (DFD)*

Desain *Data Flow Diagram (DFD)* berfungsi untuk menggambarkan proses yang ada pada sebuah sistem yang sedang dibangun, aliran yang terdapat pada sistem tersebut meliputi data yang masuk, data yang disimpan hingga data yang keluar.

1. DFD Level 0

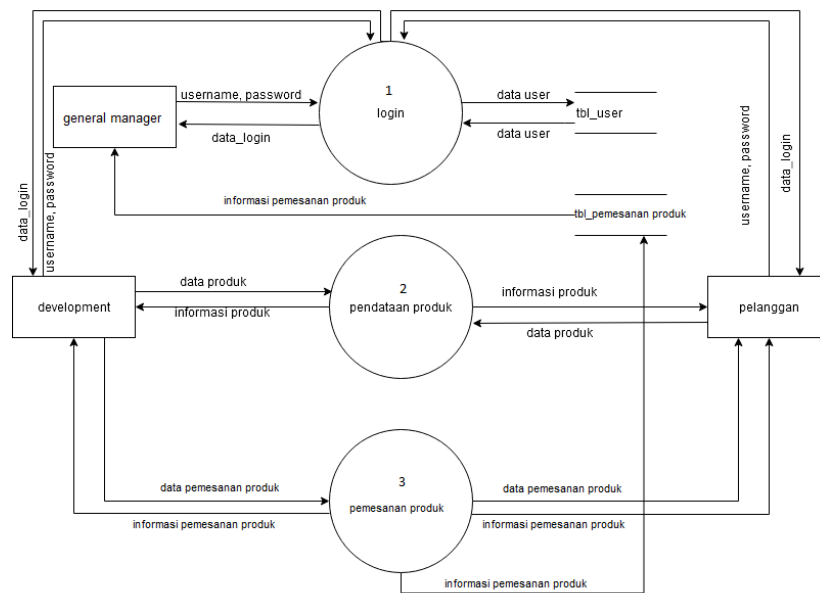
DFD Level 0 merupakan tingkat awal dari proses sistem secara umum, yang menggambarkan tentang bagaimana sistem berinteraksi dengan *external entity* yang berhubungan dengan sistem. Berikut adalah DFD Level 0 yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. DFD Level 0

2. DFD Level 1

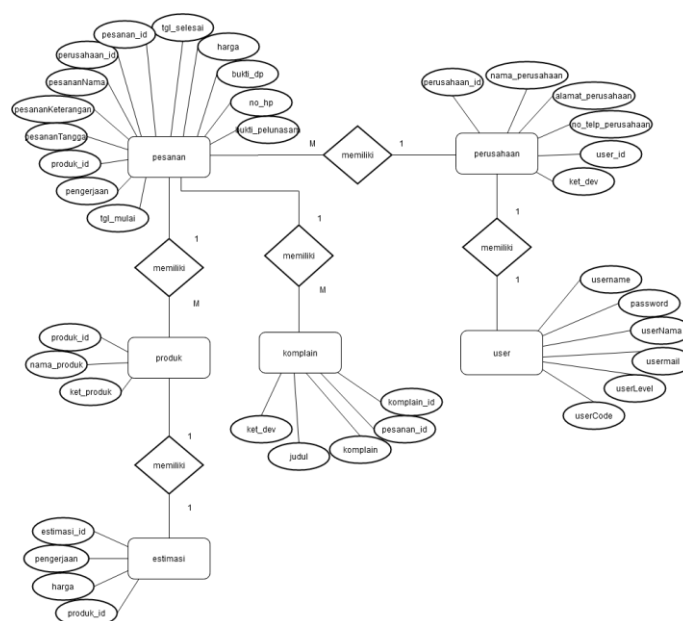
DFD Level 1 menggambarkan komponen dan juga proses aliran data dari sebuah sistem yang dijelaskan secara detail dari keseluruhan sistem. Rancangan DFD Level 1 digambarkan pada gambar 5.



Gambar 5. DFD Level 1

4.2.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Perancangan ERD dilakukan dengan cara menentukan entitas beserta atribut yang dibutuhkan serta relasi atau hubungan antara entitas yang akan dibangun pada sistem. Berikut adalah rancangan dari ERD pada gambar 6.



Gambar 6. Entity Relationship Diagram(ERD)

1. *Database* : pemesanan

Tabel : tbl_estimasi

Primary key : estimasi_id

Nama	Tipe data	Panjang	Keterangan
estimasi_id	Int Int	11	Pk
produk_id	Varchar	11	Fk
pengerjaan	Varchar	5	
harga		100	

2. *Database* : pemesanan

Tabel : tbl_komplain

Primary key : komplain_id

Nama	Tipe data	Panjang	Keterangan
komplain_id	Int Int	11	Pk
pesanan_id	Longtext	11	Fk
kompalin	Varchar		
judul	Enum	255	
status ket_dev	Longtext	'selesai', 'ditinjau'	
statusBacaPer	Enum		
statusBacaDev	Enum	'1', '0'	
		'1', '0'	

3. *Database* : pemesanan

Tabel : tbl_perusahaan

Primary key : perusahaan_id

Nama	Tipe data	Panjang	Keterangan
perusahaan_id	Int Int	11	Pk
user_id	Varchar	11	Fk
nama_perusahaan	Varchar	100	
alamat_perusahaan	Varchar	150	
no_telp_perusahaan		13	

4. *Database* : pemesanan
- Tabel : tbl_pesanan
- Primary key* : pesanan_id

Nama	Tipe data	Panjang	Keterangan
pesanan_id	Int	11	Pk
perusahaan_id	Int	11	Fk
produk_id	Int	11	Fk
pesananNama	Varchar	100	
pesananKeterangan	Longtext		
pesananTanggal	Datetime		
pengerjaan	Varchar	5	
tgl_mulai	Varchar	14	
tgl_selesai	Varchar	16	
harga	Varchar	100	
s_konf_a	Enum	'ditinjau','terkonfirmasi','ditolak'	
s_acc_dev	Enum	'dianalisis','disetujui','ditolak'	
bukti_dp	Varchar	100	
s_bukti_dp	Enum	'disetujui','ditolak'	
no_hp	Varchar	13	
s_pengembangan	Enum	'dikerjakan','selesai'	
ket_app_dev	Longtext		
s_pesanan	Enum	'selesai','komplain'	
bukti_pelunasan	Varchar	100	
s_pelunasan	Enum	'disetujui','ditolak'	
s_publish	Enum	'ya','tidak'	

5. *Database* : pemesanan
- Tabel : tbl_produk
- Primary key* : produk_id

Nama	Tipe data	Panjang	Keterangan
produk_id	Int	11	Pk
nama_produk	Varchar	255	
ket_produk	Longtext		

6. *Database* : pemesanan

Tabel : tbl_user

Primary key : userCode

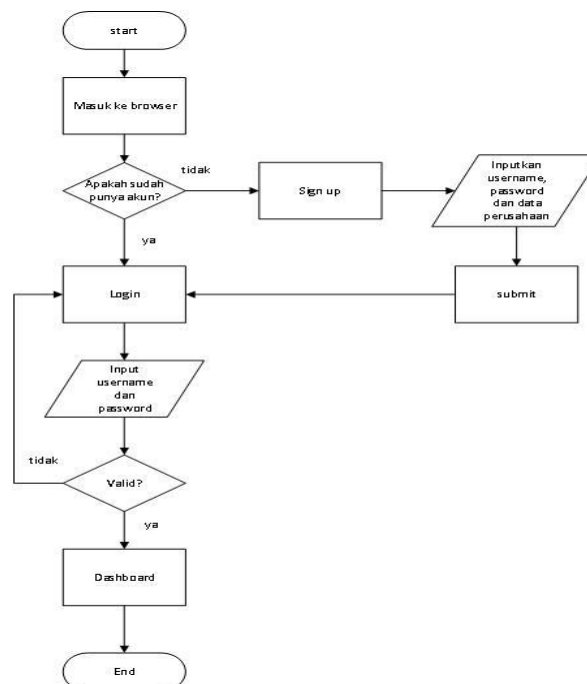
Nama	Tipe data	Panjang	Keterangan
userCode	Int Int	11	Pk
userLevel	Varchar	11	Fk
username	Varchar	255	
password	Varchar	255	
userNama	Varchar	255	
userEmail		255	

4.2.2.3 Rancangan Flowchart

Rancangan Flowchart merupakan gambaran dari alur logika program yang ada pada sistem lalu kegiatan apa saja yang dilakukan oleh user atau pengguna pada sebuah program.

1. Flowchart Login

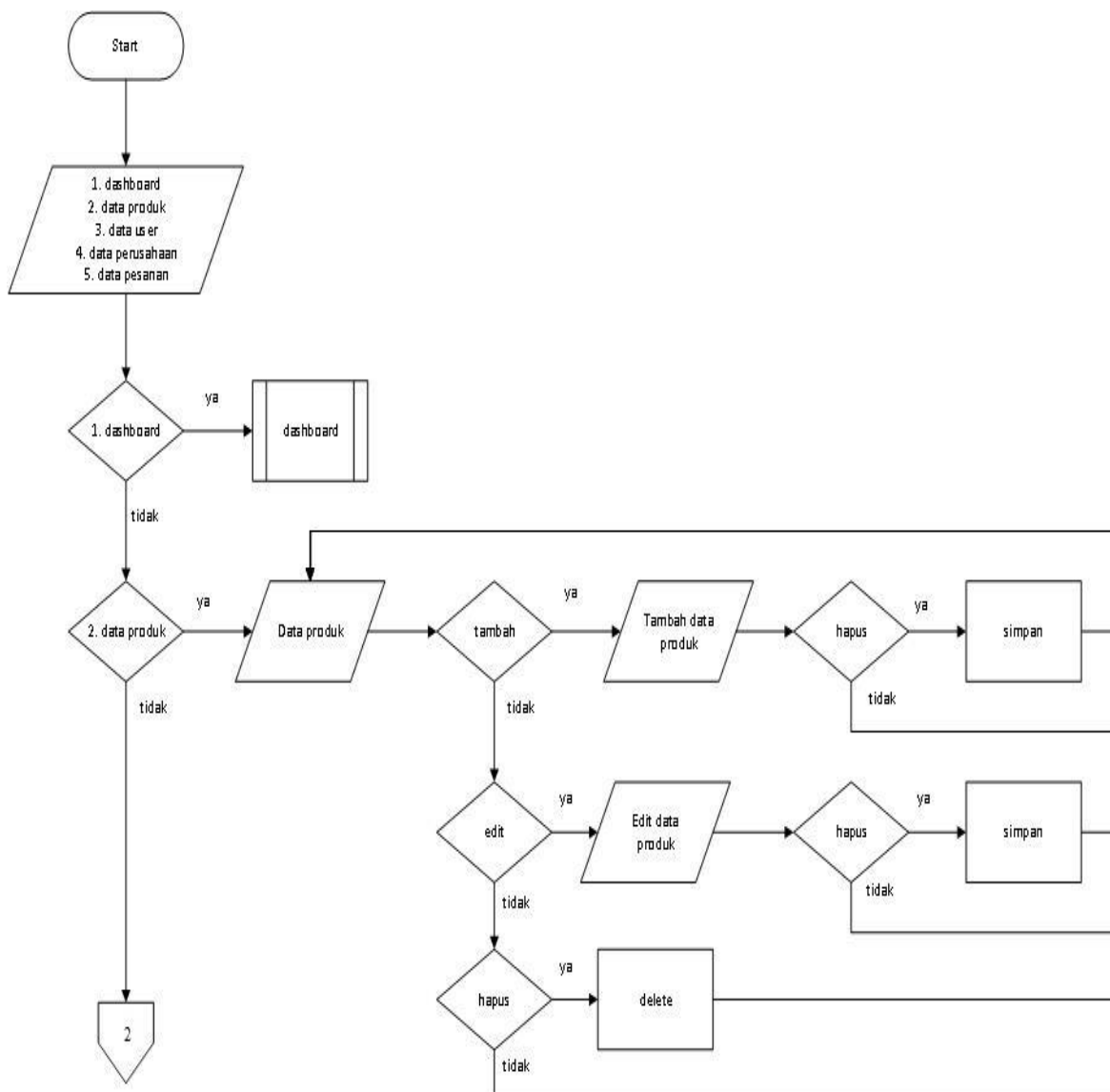
Langkah awal setiap pengguna atau *user* pada sistem digambarkan pada *flowchart login* seperti gambar berikut 7.

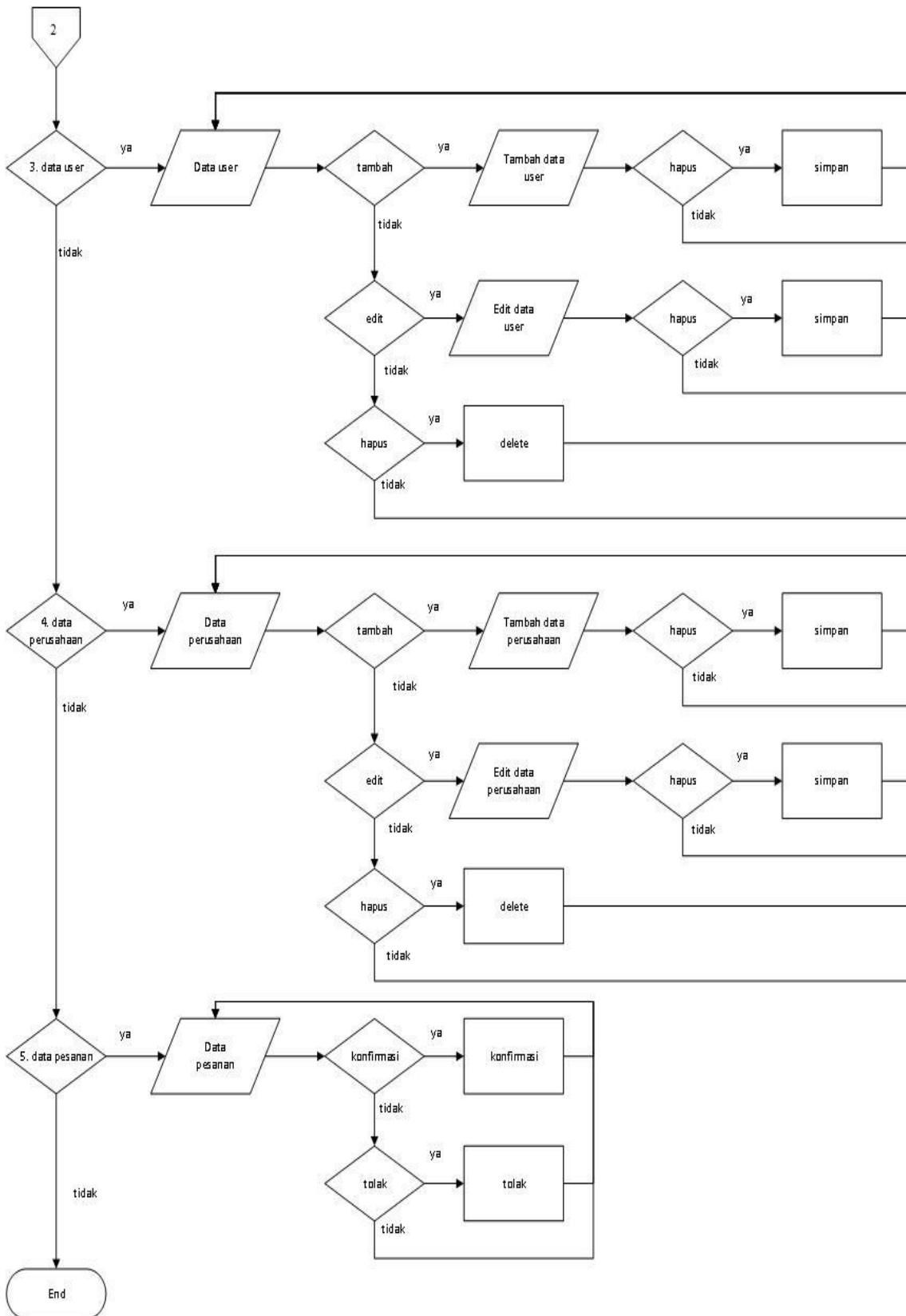


Gambar 7. *Flowchart Login*

2. Flowchart General Manager

Flowchart general manager dimulai dengan melakukan login, kemudian memasukkan *username* dan *password* yang valid sehingga dapat masuk ke halaman utama pada sistem dan dapat melakukan pengolahan data *user*. *Flowchart general manager* di gambarkan pada gambar 8 berikut.

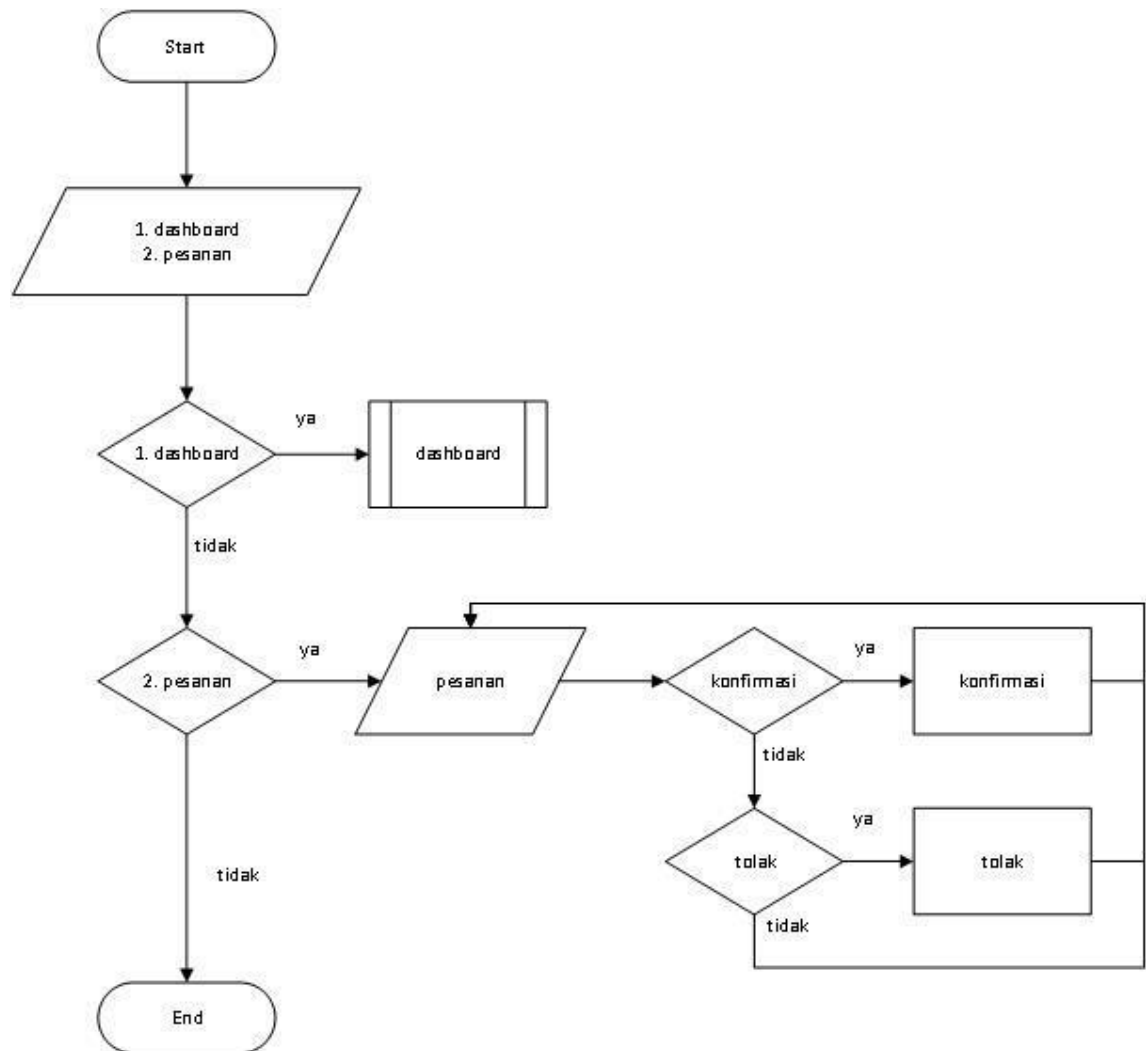




Gambar 8. Flowchart General Manager

3. *Flowchart Leader Development*

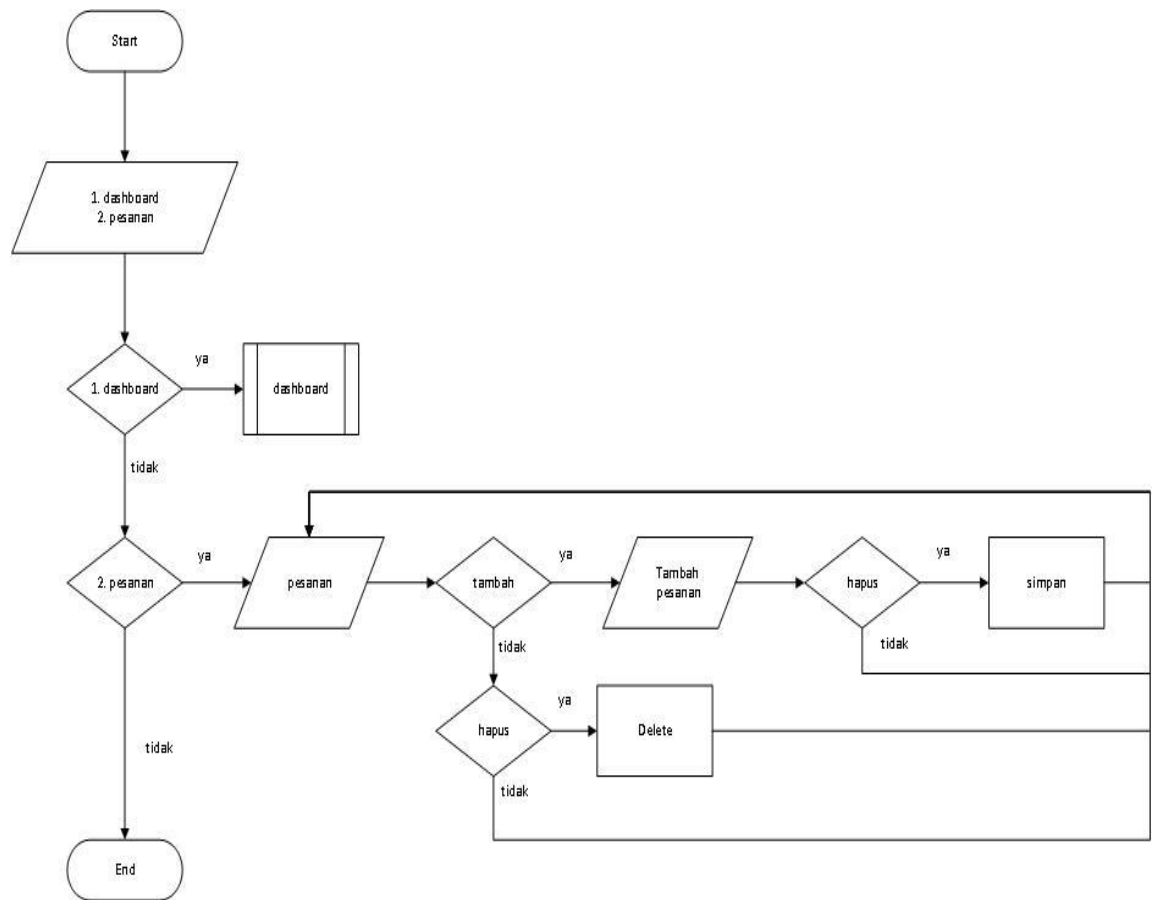
Flowchart leader development dimulai dengan melakukan login, kemudian memasukkan *username* dan *password* yang valid sehingga dapat masuk ke halaman utama pada sistem dan dapat melakukan konfirmasi kepada *general manager* dan pelanggan. *Flowchart leader development* digambarkan pada gambar 9 berikut.



Gambar 9. *Flowchart Development*

4. *Flowchart Pelanggan*

Flowchart pelanggan dimulai dengan melakukan *login*, kemudian memasukkan *username* dan *password* yang valid sehingga dapat masuk ke halaman utama pada sistem. Pelanggan dapat melakukan pemesanan produk. *Flowchart pelanggan* digambarkan pada gambar 10 berikut.



Gambar 10. *Flowchart* Pelanggan

4.2.2.4 Desain *Interface*

Desain *interface* merupakan penggambaran tampilan program yang disesuaikan kebutuhan setiap *user*. Berikut adalah desain *interface* sistem informasi hasil produk yang telah dirancang.

1. Desain *Form Sign In*

Desain *form sign in* merupakan tahapan awal dari program yang digunakan untuk melakukan *login*. Desain *form sign in* merupakan tahapan melakukan pendaftaran data diri *user* agar dapat memasuki suatu program. Desain *form sign in* dapat dilihat pada gambar 11.

SIGN UP

Username:

Password:

Nama User :

Email User :

Nama Perusahaan :

Alamat Perusahaan :

No Telp Perusahaan :

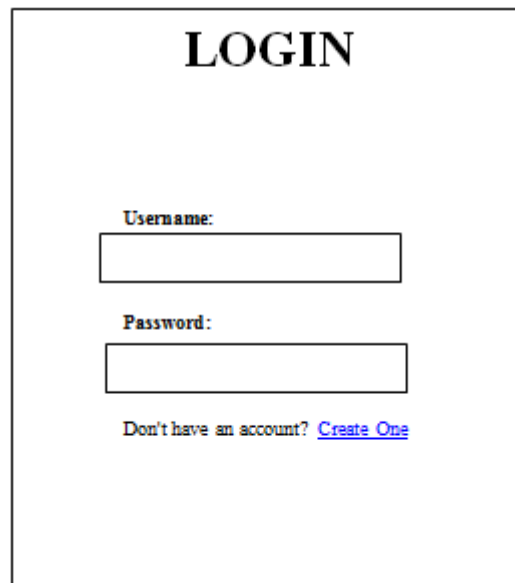
SIGN UP

Have an account? [Log In](#)

Gambar 11. Desain *form sign in*

2. Desain *Form Login*

Desain *form login* berada pada tahapan setelah melakukan *sign in*, desain *form login* merupakan tampilan dari satu program yang dilakukan ketika *user* akan melakukan *autentifikasi* dengan memasukkan *username* dan *password*. Desain *form login* dapat dilihat pada gambar 12.

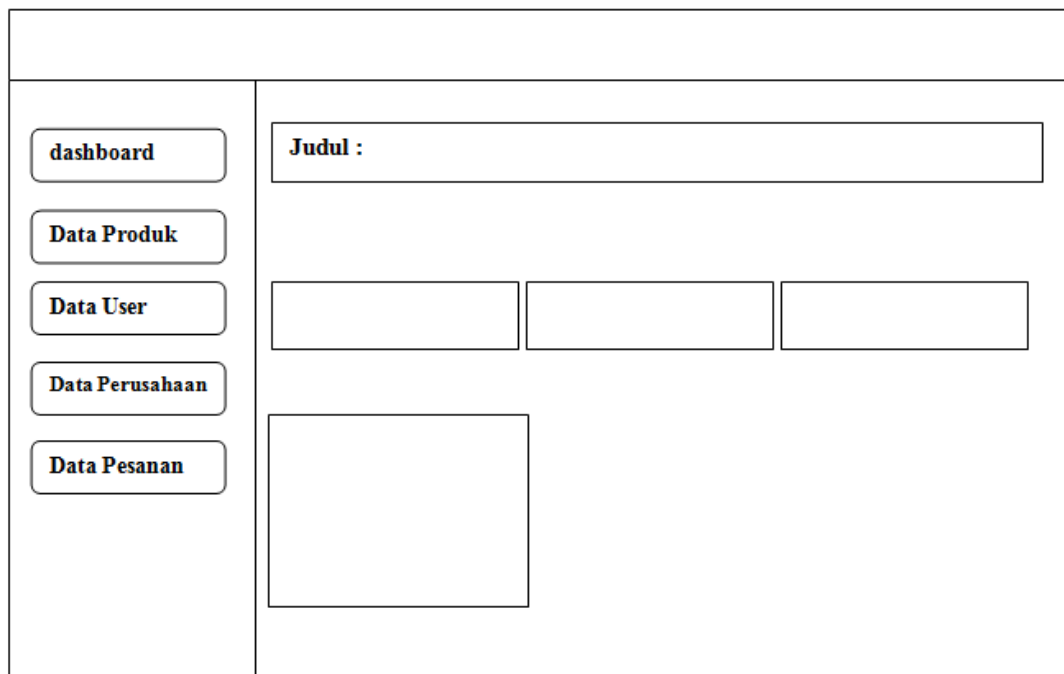


A login form titled "LOGIN" in bold, uppercase letters. Below the title, there are two input fields: one for "Username:" and one for "Password:". Below the password field, there is a link that says "Don't have an account? [Create One](#)".

Gambar 12. Desain *Form Login*

3. Desain Tampilan Data

Desain tampilan data merupakan tampilan setelah berhasil melakukan login. Tampilan data berisi menu-menu, logo perusahaan, dan tabel tabel data. Desain tampilan data dapat dilihat pada gambar 13.

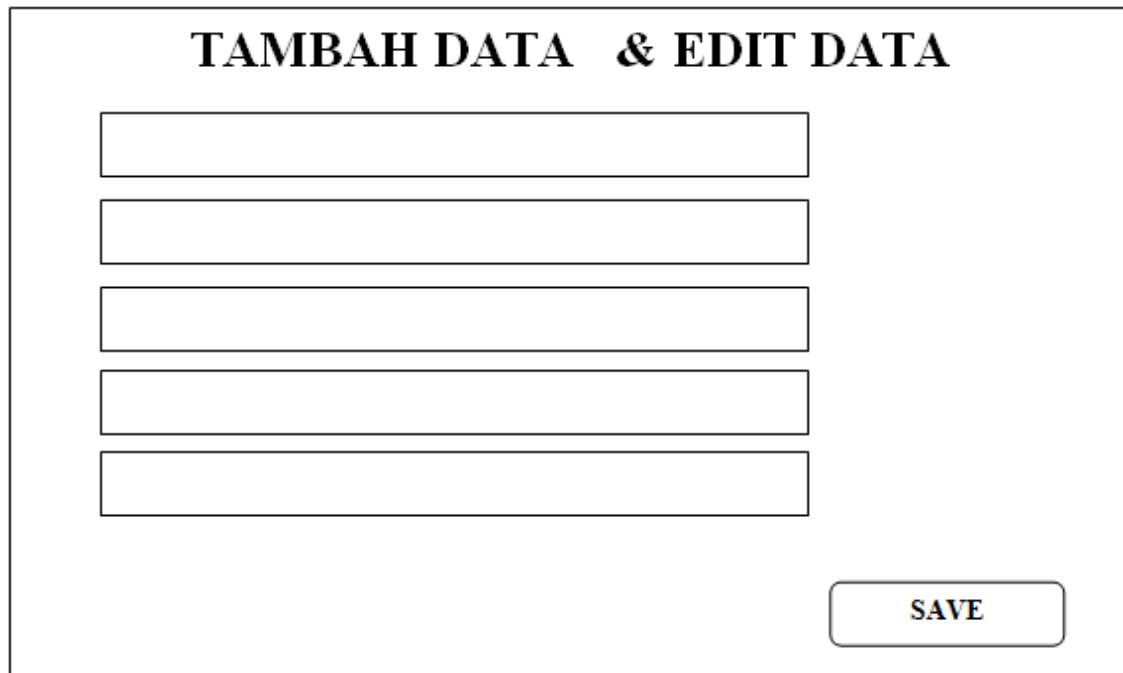


A data display interface with a sidebar on the left containing five menu items: "dashboard", "Data Produk", "Data User", "Data Perusahaan", and "Data Pesanan". The main content area on the right has a "Judul :" label above a wide input field. Below this, there are three smaller input fields arranged horizontally. At the bottom of the main content area, there is a large empty rectangular box.

Gambar 13. Desain Tampilan Data

4. Desain Tampilan Tambah dan Edit Data

Terdapat form untuk menginputkan data pada *form* tampilan tambah data atau pada form tampilan edit data. Terdapat tombol *save* atau penyimpanan pada desain tampilan tambah atau edit data. Desain tampilan tambah dan edit data dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Desain Tampilan Tambah dan Edit Data

4.2.3 Construction

Construction merupakan tahapan dalam membangun aplikasi untuk sistem informasi hasil produk dengan mengimplementasikan *web service* melalui proses menulis kode program menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *HMTL*, *CSS* dan *JavaScript*, *framework CodeIgniter*, *database server MySQL*.

4.2.3.1 Coding Program

Coding program dibuat menggunakan *Sublime Text Editor*. *Coding* program menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, dan *Framework CodeIgneter* lalu aplikasi ini dijalankan bertautan menggunakan *XAMPP*.

1. Penulisan Kode Koneksi Aplikasi dengan Database

```

*/
$active_group = 'default';
$query_builder = TRUE;

$db['default'] = array(
    'dsn' => '',
    'hostname' => 'localhost',
    'username' => 'root',
    'password' => '',
    'database' => 'pemesanan',
    'dbdriver' => 'mysqli',
    'dbprefix' => '',
    'pconnect' => FALSE,
    'db_debug' => (ENVIRONMENT !== 'development'),
    'cache_on' => FALSE,
    'cachedir' => '',
    'char_set' => 'utf8',
    'dbcollat' => 'utf8_general_ci',
    'swap_pre' => '',
    'encrypt' => FALSE,
    'compress' => FALSE,
    'stricton' => FALSE,
    'failover' => array(),
    'save_queries' => TRUE
);

```

2. Penulisan Kode Data Perusahaan

```

<?php
class Data_perusahaan extends CI_Controller{
    function __construct()
    {
        parent::__construct();
        if ($this->session->userdata('logged_in') !== TRUE && $this->session->userdata('userLevel') === '1') {
            redirect('auth/logout');
        }
        $this->load->model('Data_perusahaan_model');
    }

    function index()
    {
        $data['data_perusahaan'] = $this->Data_perusahaan_model->get_all_data_perusahaan();

        $data['_view'] = 'data_perusahaan/index';
        $this->load->view('main/main',$data);
    }

    function add()
    {
        $this->load->library('form_validation');

        $this->form_validation->set_rules('nama_perusahaan','Nama Perusahaan','required');
        $this->form_validation->set_rules('alamat_perusahaan','Alamat Perusahaan','required');
        $this->form_validation->set_rules('no_telp_perusahaan','No Telp Perusahaan','required');
        $this->form_validation->set_rules('user_id','User Id','required');

        if($this->form_validation->run())
        {
            $params = array(
                'user_id' => $this->input->post('user_id'),
                'nama_perusahaan' => $this->input->post('nama_perusahaan'),
                'alamat_perusahaan' => $this->input->post('alamat_perusahaan'),
                'no_telp_perusahaan' => $this->input->post('no_telp_perusahaan'),
            );

            $data_perusahaan_id = $this->Data_perusahaan_model->add_data_perusahaan($params);
            if ($data_perusahaan_id) {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>

```

```

        Swal.fire({
            icon: 'success',
            title: 'Berhasil...',
            text: 'Berhasil tambah perusahaan..',
        })
    }
</script>";
} else {
    $this->session->set_flashdata('message', "<script>
        Swal.fire({
            icon: 'error',
            title: 'Gagal...',
            text: 'Gagal tambah perusahaan..',
        })
    </script>");
}
redirect('data_perusahaan/index');
}
else
{
    $this->load->model('Data_user_model');
    $data['all_data_user'] = $this->Data_user_model->data();

    $data['_view'] = 'data_perusahaan/add';
    $this->load->view('main/main',$data);
}
}

function edit($perusahaan_id)
{
    // check if the data_perusahaan exists before trying to edit it
    $data['data_perusahaan'] = $this->Data_perusahaan_model->get_data_perusahaan($perusahaan_id);

    if(isset($data['data_perusahaan'][$perusahaan_id]))
    {
        $this->load->library('form_validation');

        $this->form_validation->set_rules('nama_perusahaan','Nama Perusahaan','required');
        $this->form_validation->set_rules('alamat_perusahaan','Alamat Perusahaan','required');
        $this->form_validation->set_rules('no_telp_perusahaan','No Telp Perusahaan','required');
        $this->form_validation->set_rules('user_id','User Id','required');

        if($this->form_validation->run())
        {
            $params = array(
                'user_id' => $this->input->post('user_id'),
                'nama_perusahaan' => $this->input->post('nama_perusahaan'),
                'alamat_perusahaan' => $this->input->post('alamat_perusahaan'),
                'no_telp_perusahaan' => $this->input->post('no_telp_perusahaan'),
            );

            $data_perusahaan_id = $this->Data_perusahaan_model->update_data_perusahaan($perusahaan_id,$params);

            if ($data_perusahaan_id) {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                    Swal.fire({
                        icon: 'success',
                        title: 'Berhasil...',
                        text: 'Berhasil edit perusahaan..',
                    })
                </script>");
            } else {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                    Swal.fire({
                        icon: 'error',
                        title: 'Gagal...',
                        text: 'Gagal edit perusahaan..',
                    })
                </script>");
            }
            redirect('data_perusahaan/index');
        }
    }
    else
    {
        $this->load->model('Data_user_model');
        $data['all_data_user'] = $this->Data_user_model->data_edit($data['data_perusahaan'][$perusahaan_id]);

        $data['_view'] = 'data_perusahaan/edit';
        $this->load->view('main/main',$data);
    }
}
else
show_error('The data_perusahaan you are trying to edit does not exist.');
```

```

function remove($perusahaan_id)
{
    $data_perusahaan = $this->Data_perusahaan_model->get_data_perusahaan($perusahaan_id);

    // check if the data_perusahaan exists before trying to delete it
    if(isset($data_perusahaan['perusahaan_id']))
    {
        $data_perusahaan_id = $this->Data_perusahaan_model->delete_data_perusahaan($perusahaan_id);
        if ($data_perusahaan_id) {
            $this->session->set_flashdata('message', "<script>
            Swal.fire({
                icon: 'success',
                title: 'Berhasil...',
                text: 'Berhasil hapus perusahaan..',
            });
            </script>");
        } else {
            $this->session->set_flashdata('message', "<script>
            Swal.fire({
                icon: 'error',
                title: 'Gagal...',
                text: 'Gagal hapus perusahaan..',
            });
            </script>");
        }
        redirect('data_perusahaan/index');
    }
    else
        show_error('The data_perusahaan you are trying to delete does not exist.');
```

3. Penulisan Kode Data Produk

```

<?php
class Data_produk extends CI_Controller
{
    function __construct()
    {
        parent::__construct();
        if ($this->session->userdata('logged_in') !== TRUE && $this->session->userdata('userLevel') === '1') {
            redirect('auth/logout');
        }
        $this->load->model('Data_produk_model');
        $this->load->model('Data_estimasi_model');
    }

    function index()
    {
        $data['data_produk'] = $this->Data_produk_model->get_all_data_produk();
        $data['data_estimasi'] = $this->Data_estimasi_model->get_all_data_estimasi();

        $data['_view'] = 'data_produk/index';
        $this->load->view('main/main', $data);
    }

    function add()
    {
        $this->load->library('form_validation');

        $this->form_validation->set_rules('nama_produk', 'Nama Produk', 'required');
        $this->form_validation->set_rules('ket_produk', 'Ket Produk', 'required');

        if ($this->form_validation->run()) {
            $params = array(
                'nama_produk' => $this->input->post('nama_produk'),
                'ket_produk' => $this->input->post('ket_produk'),
            );

            $data_produk_id = $this->Data_produk_model->add_data_produk($params);
            if ($data_produk_id) {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                Swal.fire({
                    icon: 'success',
                    title: 'Berhasil...',
```

```

        text: 'Berhasil tambah produk..',
    })
    </script>");
} else {
    $this->session->set_flashdata('message', "<script>
    Swal.fire({
        icon: 'error',
        title: 'Gagal...',
        text: 'Gagal tambah produk..',
    })
    </script>");
}
    redirect('data_produk/index');
} else {
    $data['_view'] = 'data_produk/add';
    $this->load->view('main/main', $data);
}
}

function edit($produk_id)
{
    // check if the data_produk exists before trying to edit it
    $data['data_produk'] = $this->Data_produk_model->get_data_produk($produk_id);

    if (isset($data['data_produk']['produk_id'])) {
        $this->load->library('form_validation');

        $this->form_validation->set_rules('nama_produk', 'Nama Produk', 'required');
        $this->form_validation->set_rules('ket_produk', 'Ket Produk', 'required');

        if ($this->form_validation->run()) {
            $params = array(
                'nama_produk' => $this->input->post('nama_produk'),
                'ket_produk' => $this->input->post('ket_produk'),
            );

            $data_produk_id = $this->Data_produk_model->update_data_produk($produk_id, $params);
            if ($data_produk_id) {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                Swal.fire({
                    icon: 'success',
                    title: 'Berhasil...',
                    text: 'Berhasil edit produk..',
                })
                </script>");
            } else {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                Swal.fire({
                    icon: 'error',
                    title: 'Gagal...',
                    text: 'Gagal edit produk..',
                })
                </script>");
            }
            redirect('data_produk/index');
        } else {
            $data['_view'] = 'data_produk/edit';
            $this->load->view('main/main', $data);
        }
    } else {
        show_error('The data_produk you are trying to edit does not exist.');
```

```
function remove($produk_id)
```

```
{
    $data_produk = $this->Data_produk_model->get_data_produk($produk_id);

    if (isset($data_produk['produk_id'])) {
        $data_produk_id = $this->Data_produk_model->delete_data_produk($produk_id);
        if ($data_produk_id) {
            $this->session->set_flashdata('message', "<script>
            Swal.fire({
                icon: 'success',
                title: 'Berhasil...',
                text: 'Berhasil hapus produk..',
            })
            </script>");
        } else {
            $this->session->set_flashdata('message', "<script>
            Swal.fire({
                icon: 'error',
                title: 'Gagal...',
                text: 'Gagal hapus produk..',
            })
            </script>");
        }
        redirect('data_produk/index');
    } else {
        show_error('The data_produk you are trying to delete does not exist.');
```

4. Penulisan Kode Data Estimasi

```

<?php
class Data_estimasi extends CI_Controller
{
    function __construct()
    {
        parent::__construct();
        if ($this->session->userdata('logged_in') != TRUE && $this->session->userdata('userLevel') == '1') {
            redirect('auth/logout');
        }
        $this->load->model('Data_estimasi_model');
    }

    function add($produk_id)
    {
        $this->load->library('form_validation');

        $this->form_validation->set_rules('pengerjaan', 'Pengerjaan', 'required|integer');
        $this->form_validation->set_rules('harga', 'Harga', 'required|integer');

        if ($this->form_validation->run()) {
            $params = array(
                'produk_id' => $produk_id,
                'pengerjaan' => $this->input->post('pengerjaan'),
                'harga' => $this->input->post('harga'),
            );

            $data_estimasi_id = $this->Data_estimasi_model->add_data_estimasi($params);
            if ($data_estimasi_id) {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                Swal.fire({
                    icon: 'success',
                    title: 'Berhasil...',
                    text: 'Berhasil tambah estimasi..',
                });
                </script>");
            } else {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                Swal.fire({
                    icon: 'error',
                    title: 'Gagal...',
                    text: 'Gagal tambah estimasi..',
                });
                </script>");
            }
            redirect('data_produk/index');
        } else {
            $this->load->model('Data_produk_model');
            $data['all_data_produk'] = $this->Data_produk_model->get_all_data_produk();

            $data['_view'] = 'data_estimasi/add';
            $this->load->view('main/main', $data);
        }
    }

    function edit($estimasi_id, $produk_id)
    {
        $data['data_estimasi'] = $this->Data_estimasi_model->get_data_estimasi($estimasi_id);

        if (isset($data['data_estimasi'][$estimasi_id])) {
            $this->load->library('form_validation');

            $this->form_validation->set_rules('pengerjaan', 'Pengerjaan', 'required|integer');
            $this->form_validation->set_rules('harga', 'Harga', 'required|integer');

            if ($this->form_validation->run()) {
                $params = array(
                    'produk_id' => $produk_id,
                    'pengerjaan' => $this->input->post('pengerjaan'),
                    'harga' => $this->input->post('harga'),
                );

                $data_estimasi_id = $this->Data_estimasi_model->update_data_estimasi($estimasi_id, $params);
                if ($data_estimasi_id) {
                    $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                    Swal.fire({
                        icon: 'success',
                        title: 'Berhasil...',
                        text: 'Berhasil edit estimasi..',
                    });
                    </script>");
                } else {
                    $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                    Swal.fire({
                        icon: 'error',
                    });
                }
            }
        }
    }
}

```



```

                title: 'Gagal...',
                text: 'Gagal edit estimasi..',
            })
        }
    }
    </script>");
}
}
redirect('data_produk/index');
} else {
    $this->load->model('Data_produk_model');
    $data['all_data_produk'] = $this->Data_produk_model->get_all_data_produk();

    $data['_view'] = 'data_estimasi/edit';
    $this->load->view('main/main', $data);
}
} else
    show_error('The data_estimasi you are trying to edit does not exist.');
```

```

function remove($estimasi_id)
{
    $data_estimasi = $this->Data_estimasi_model->get_data_estimasi($estimasi_id);

    // check if the data_estimasi exists before trying to delete it
    if (isset($data_estimasi['estimasi_id'])) {
        $data_produk_id = $this->Data_estimasi_model->delete_data_estimasi($estimasi_id);
        if ($data_produk_id) {
            $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                Swal.fire({
                    icon: 'success',
                    title: 'Berhasil...',
                    text: 'Berhasil hapus estimasi..',
                })
            </script>");
        } else {
            $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                Swal.fire({
                    icon: 'error',
                    title: 'Gagal...',
                    text: 'Gagal hapus estimasi..',
                })
            </script>");
        }
    }
    redirect('data_produk/index');
} else
    show_error('The data_estimasi you are trying to delete does not exist.');
```

5. Penulisan Kode Data User

```

<?php
class Data_user extends CI_Controller
{
    function __construct()
    {
        parent::__construct();
        $this->load->model('Data_user_model');
    }

    function index()
    {
        if ($this->session->userdata('logged_in') !== TRUE && $this->session->userdata('userLevel') === '1') {
            redirect('auth/logout');
        }
        $data['data_user'] = $this->Data_user_model->get_all_data_user();

        $data['_view'] = 'data_user/index';
        $this->load->view('main/main', $data);
    }

    function add()
    {
        if ($this->session->userdata('logged_in') !== TRUE && $this->session->userdata('userLevel') === '1') {
            redirect('auth/logout');
        }
        $this->load->library('form_validation');

        $this->form_validation->set_rules('username', 'Username', 'required|is_unique[tbl_user.username]');
        $this->form_validation->set_rules('password', 'Password', 'required');
        $this->form_validation->set_rules('userNama', 'Nama', 'required');
        $this->form_validation->set_rules('userEmail', 'Email', 'valid_email|required|is_unique[tbl_user.userEmail]');
        $this->form_validation->set_rules('userLevel', 'Level', 'required');

        if ($this->form_validation->run()) {
            $params = array(
                'username' => $this->input->post('username'),
                'password' => md5($this->input->post('password')),
                'userNama' => $this->input->post('userNama'),
                'userEmail' => $this->input->post('userEmail'),
                'userLevel' => $this->input->post('userLevel'),
            );
        }
    }
}

```



```

                title: 'Gagal...',
                text: 'Gagal edit user..',
            })
            </script>");
        }
        redirect('data_user/index');
    } else {
        $data['_view'] = 'data_user/edit';
        $this->load->view('main/main', $data);
    }
} else {
    show_error('The data_user you are trying to edit does not exist.');
```

```
function remove($UserCode)
```

```
{
    if ($this->session->userdata('logged_in') !== TRUE && $this->session->userdata('userLevel') === '1') {
        redirect('auth/logout');
```

```
    }
    $data_user = $this->Data_user_model->get_data_user($UserCode);
```

```
    // check if the data_user exists before trying to delete it
```

```
    if (isset($data_user['userCode'])) {
```

```
        $data_user_id = $this->Data_user_model->delete_data_user($UserCode);
```

```
        if ($data_user_id) {
            $this->session->set_flashdata('message', "<script>
            Swal.fire({
                icon: 'success',
                title: 'Berhasil...',
                text: 'Berhasil hapus user..'
            })
            </script>");
```

```
        } else {
            $this->session->set_flashdata('message', "<script>
            Swal.fire({
                icon: 'error',
                title: 'Gagal...',
                text: 'Gagal hapus user..'
            })
            </script>");
```

```
        }
    }
    redirect('data_user/index');
```

```
    } else {
        show_error('The data_user you are trying to delete does not exist.');
```

```
function ganpass($UserCode)
```

```
{
    // check if the data_user exists before trying to edit it
    $data['data_user'] = $this->Data_user_model->get_data_user($UserCode);
```

```
    if (isset($data['data_user']['userCode'])) {
        $this->load->library('form_validation');
```

```
        $this->form_validation->set_rules('password', 'Password', 'required');
```

```
        if ($this->form_validation->run()) {
            $params = array(
                'password' => md5($this->input->post('password')),
            );
```

```
            $data_user_id = $this->Data_user_model->update_data_user($UserCode, $params);
```

```
            if ($data_user_id) {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                Swal.fire({
                    icon: 'success',
                    title: 'Berhasil...',
                    text: 'Berhasil ganti password user..'
                })
                </script>");
```

```
            } else {
                $this->session->set_flashdata('message', "<script>
                Swal.fire({
                    icon: 'error',
                    title: 'Gagal...',
                    text: 'Gagal ganti password user..'
                })
                </script>");
            }
        }
        if ($this->session->userdata('userLevel') == 1){
            redirect('data_user/index');
```

```
        }elseif($this->session->userdata('userLevel') == 2){
            redirect('dashboard');
```

```
        }else{
            redirect('dashboard');
```

```
        }
    } else {
        $data['_view'] = 'data_user/ganpass';
        $this->load->view('main/main', $data);
    }
}
```

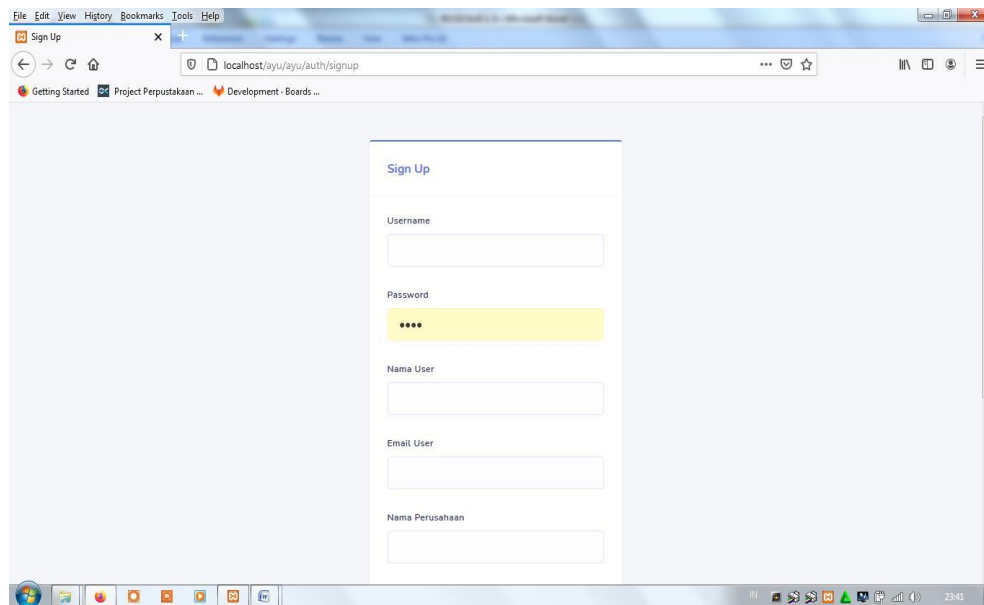
```
else {
    show_error('The data_user you are trying to edit does not exist.');
```

```
}
```

4.2.3.2 Tampilan Aplikasi

a. Tampilan *Form Sign In*

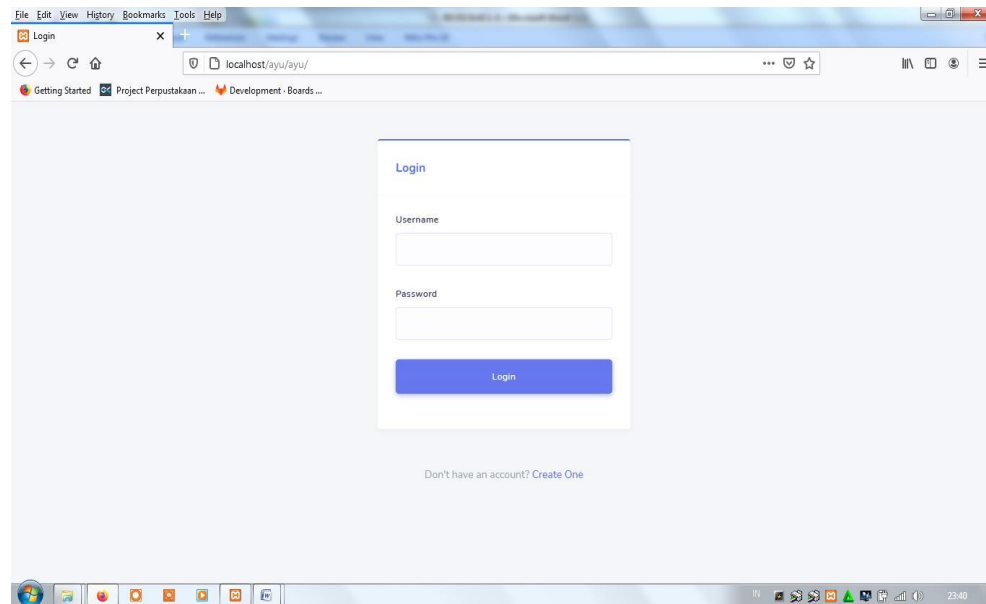
Tampilan *form sign in* merupakan tampilan awal dari suatu program, berisi data diri dari perusahaan, *username* dan *password* yang nantinya digunakan agar dapat *login* ke halaman selanjutnya. Berikut adalah tampilan *form sign in* pada gambar 15 berikut.

A screenshot of a web browser displaying a 'Sign Up' form. The browser's address bar shows 'localhost/ayu/auth/signup'. The form is centered on a light blue background and contains the following fields: 'Username' (text input), 'Password' (password input with a yellow highlight and masked characters), 'Nama User' (text input), 'Email User' (text input), and 'Nama Perusahaan' (text input). The browser's taskbar at the bottom shows several open applications and the system clock at 23:41.

Gambar 15. Tampilan *Form Sign In*

b. Tampilan *Form Login*

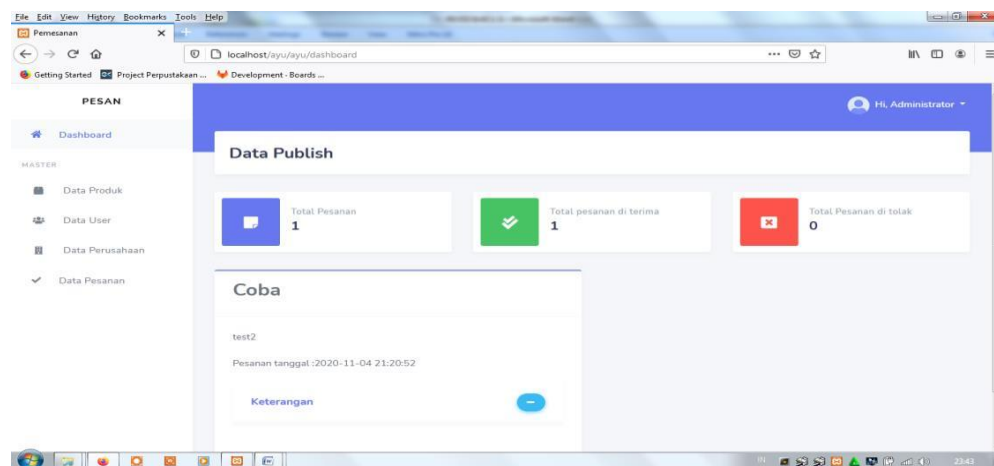
Tampilan *form login* merupakan tahapan selanjutnya bagi *user*. *User* diminta untuk menginputkan *username* dan *password* yang valid. Berikut adalah tampilan *form login* pada gambar 16 berikut.



Gambar 16. Tampilan *Form Login*

c. Tampilan Aplikasi dari *General Manager*

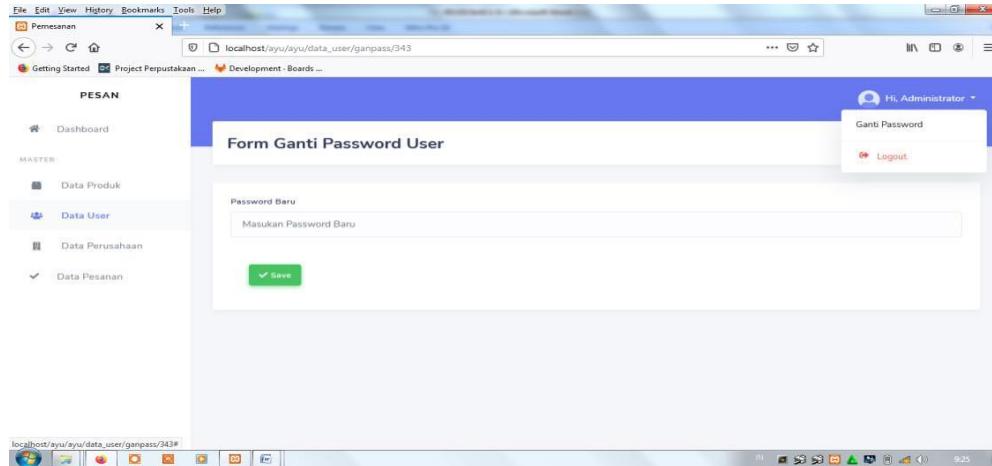
Selanjutnya setelah berhasil *login*, pada tampilan aplikasi yang ada pada *general manager* dapat dilihat pada gambar 17 berikut.



Gambar 17. Tampilan Aplikasi *General Manager*

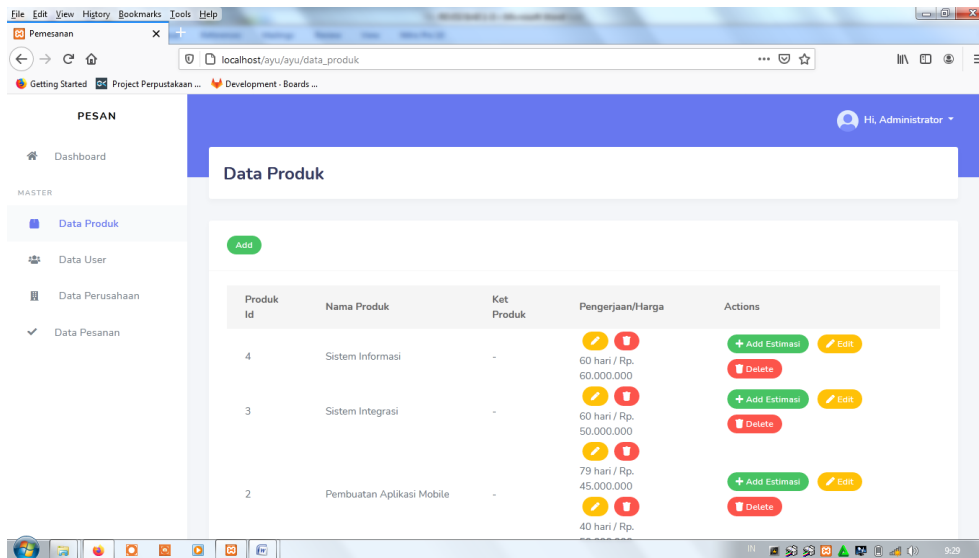
Tampilan menu pada *general manager* (admin) memiliki 6 submenu diantaranya *dashboard*, *data produk*, *data user*, *data perusahaan*, dan *data pesanan*. Tampilan pada *dashboard* terdapat detail pemesanan seperti total pemesanan, total pemesanan diterima, dan total pemesanan ditolak.

Tampilan pada profil memiliki 2 submenu yaitu ganti *password* dan *logout*. Berikut adalah tampilan dari menu ganti *password* pada gambar 18 berikut.



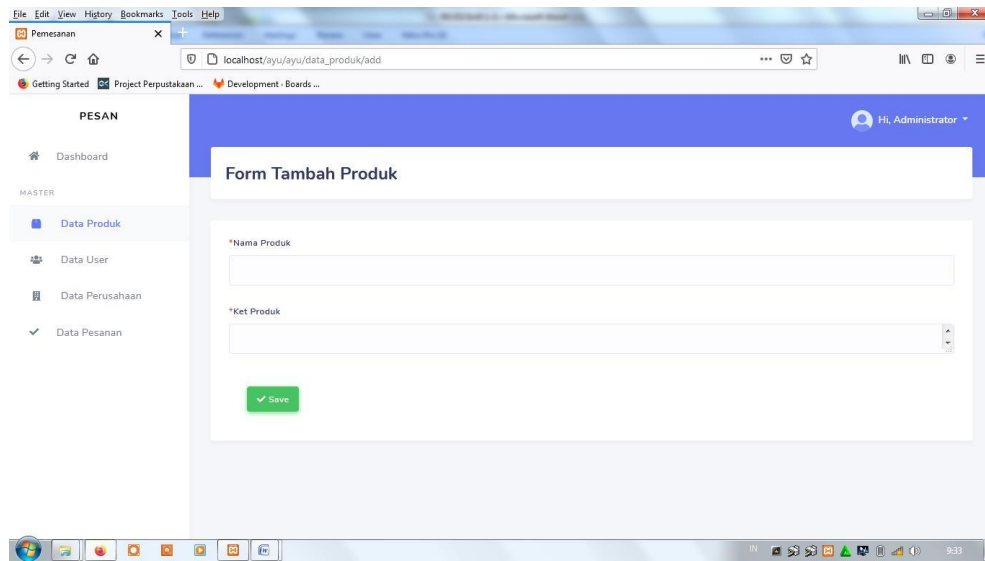
Gambar 18. Ganti *Password*

Tampilan pada *general manager* yang tertera di aplikasi memiliki aksi CRUD. Tampilan data produk dapat dilihat pada gambar 19 berikut.



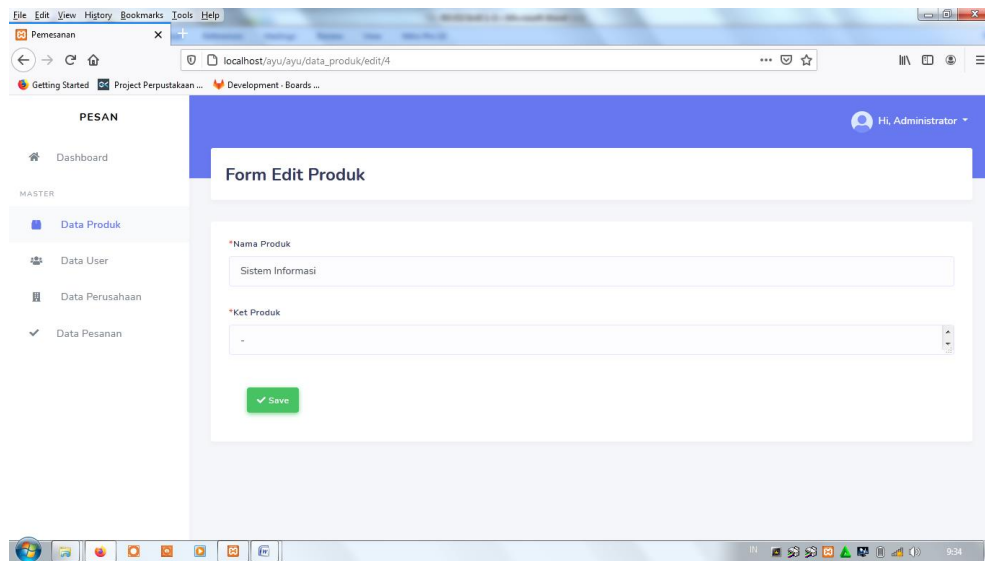
Gambar 19. Tampilan Data Produk

Tampilan form *add* atau tambah pada *general manager* dapat dilihat pada gambar 20 berikut.



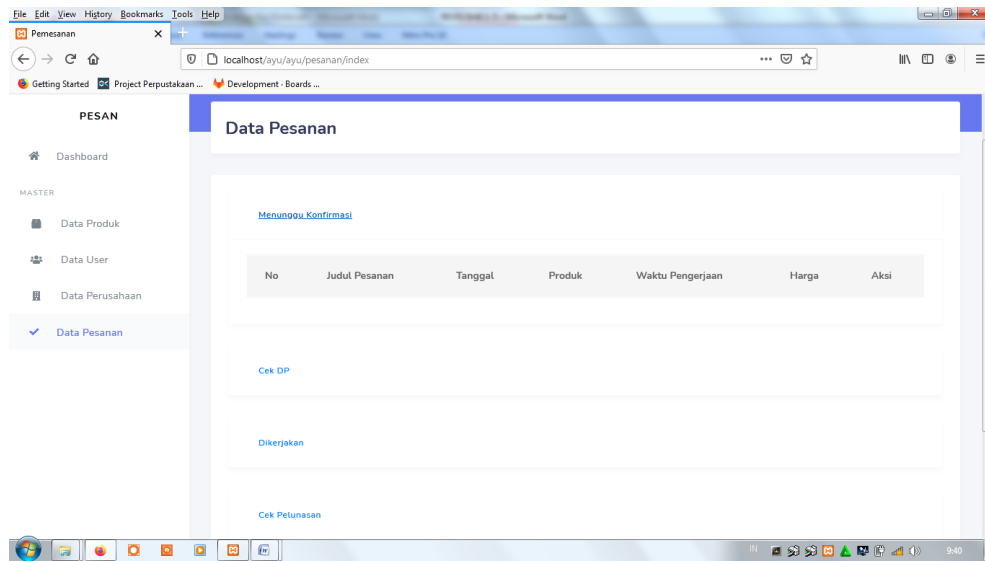
Gambar 20. Tampilan Form *Add / Tambah*

Tampilan form edit pada *general manager* dapat dilihat pada gambar 21 berikut.



Gambar 21. Tampilan *Form Edit*

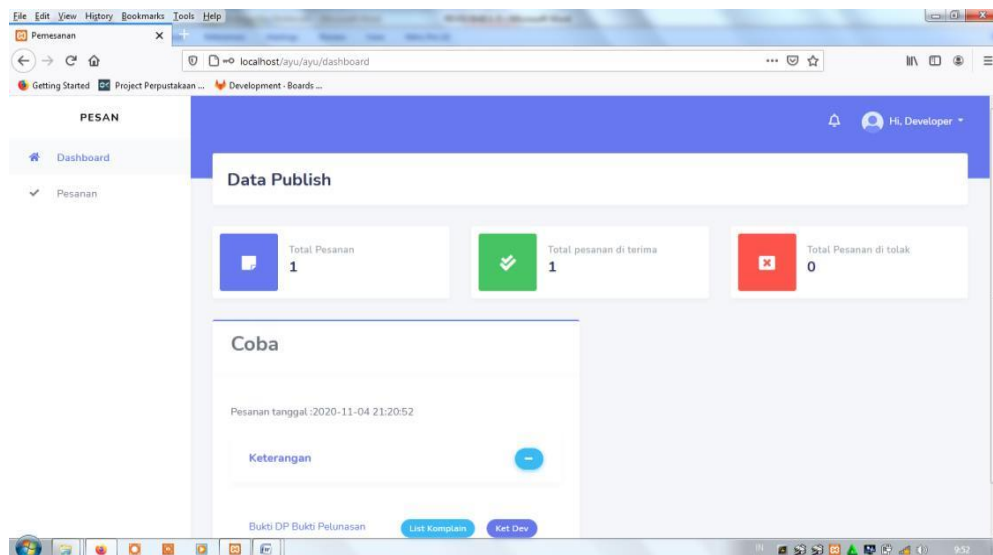
Tampilan pada menu data pesanan dapat dilihat pada gambar 22 berikut.



Gambar 22. Tampilan Menu Data Pesanan

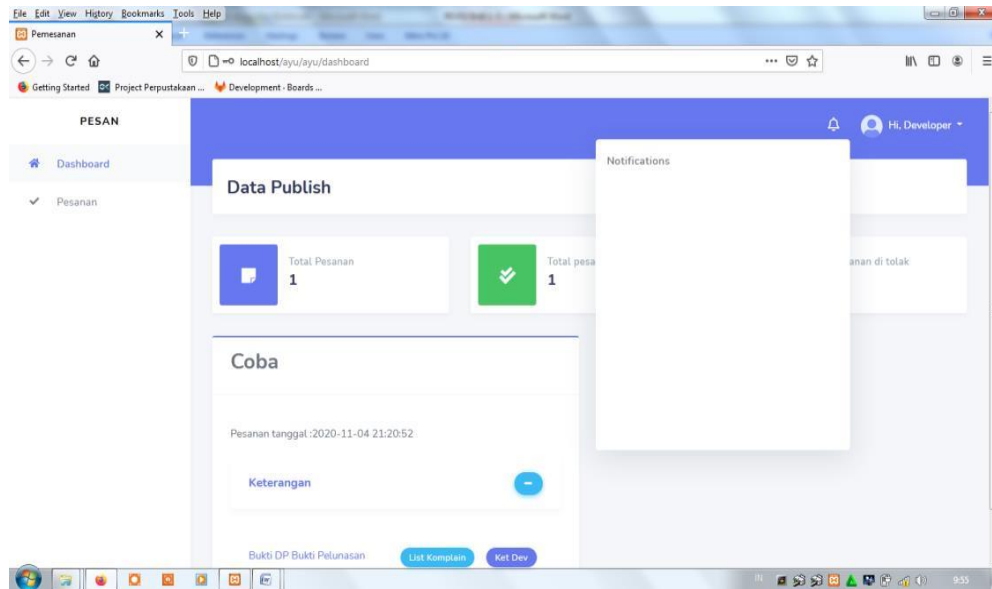
d. Tampilan Aplikasi dari *Leader Development*

Tampilan yang ada pada *leader development* memiliki 4 submenu yaitu *dashboard*, lonceng pemberitahuan, profil, dan pesanan. Tampilan pada *dashboard* terdapat detail pemesanan seperti total pemesanan, total pemesanan diterima, dan total pemesanan ditolak dapat dilihat pada gambar 23 berikut.



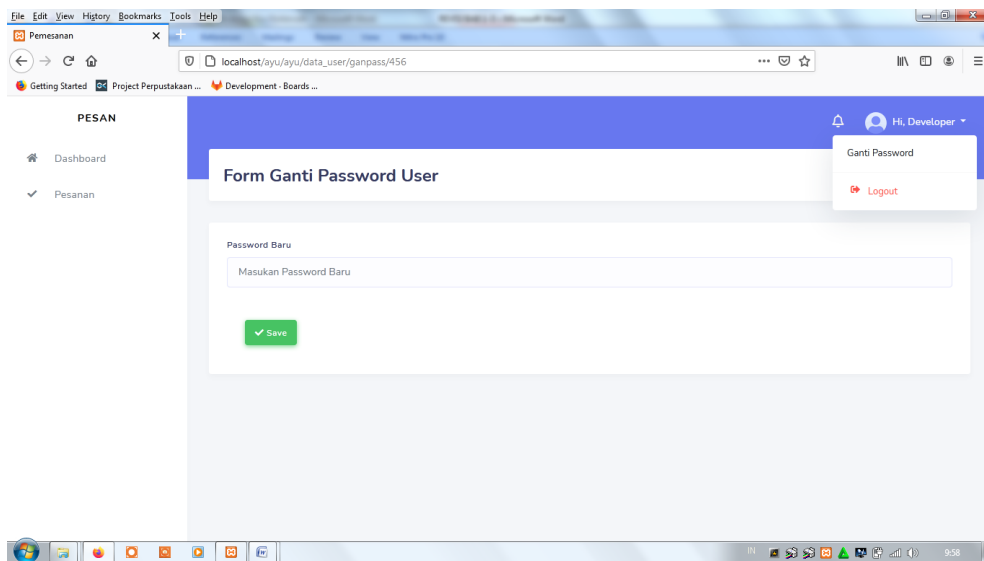
Gambar 23. Tampilan Aplikasi *Leader Development*

Tampilan pada lonceng pemberitahuan pada *leader development* dapat dilihat pada gambar 24 berikut.



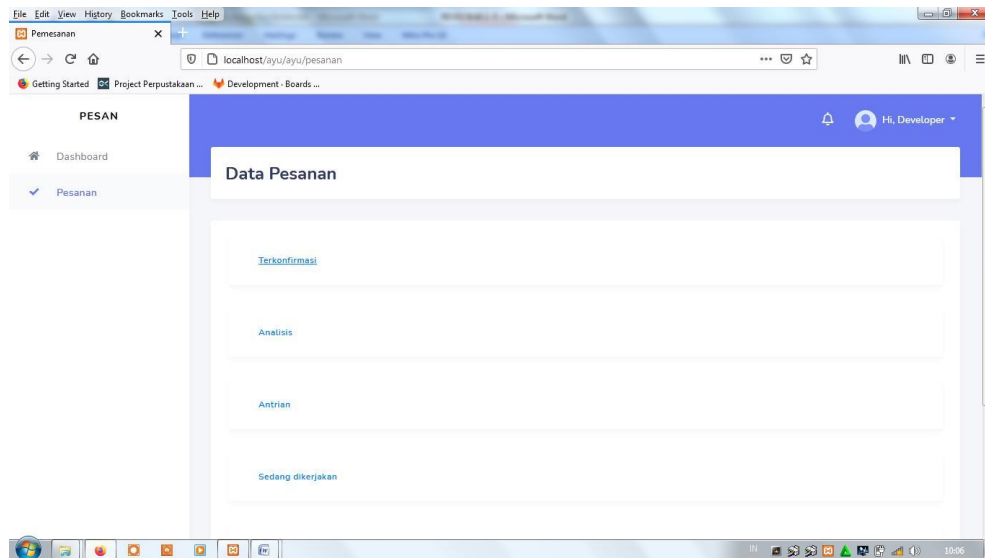
Gambar 24. Tampilan Lonceng Pemberitahuan

Tampilan profil pada *leader development* memiliki 2 submenu yaitu ganti password dan *logout*. Berikut adalah tampilan ganti password yang dapat dilihat pada gambar 25 berikut.



Gambar 25. Tampilan Ganti Password

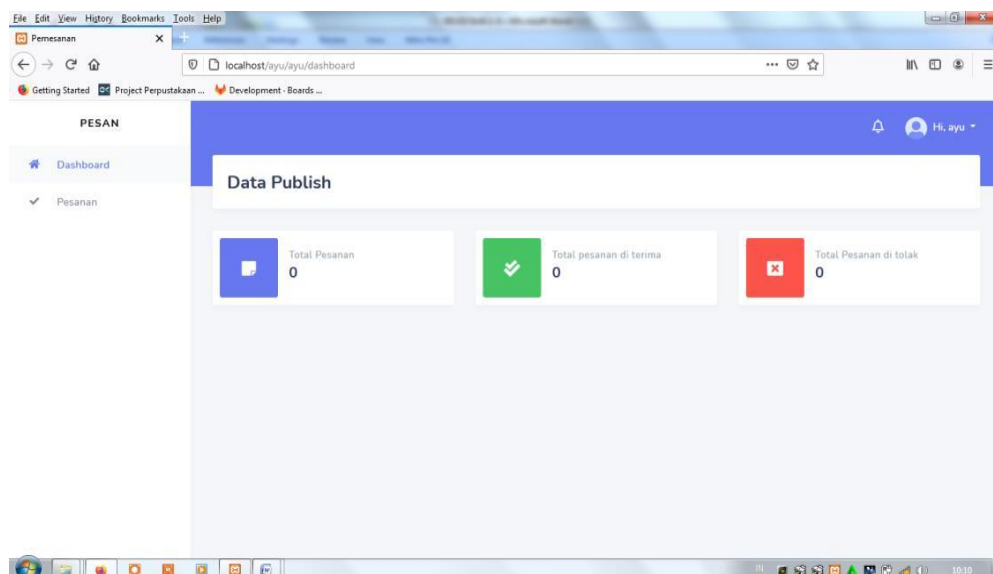
Tampilan pesanan dapat dilihat pada gambar 26 berikut.



Gambar 26. Tampilan Pesanan pada *Development*

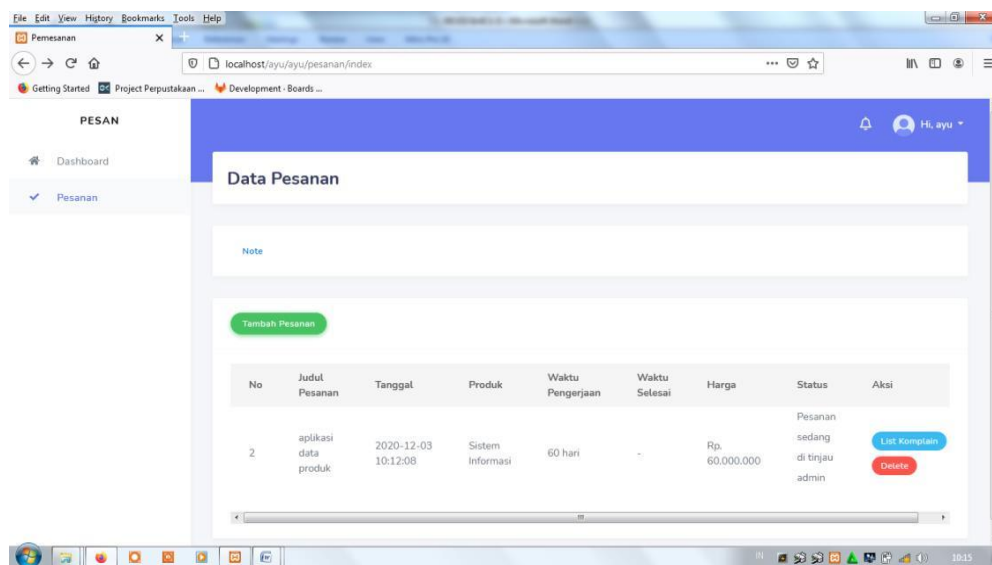
e. Tampilan Aplikasi dari Pelanggan

Tampilan yang ada pada pelanggan memiliki 4 submenu yaitu *dashboard*, dan pesanan. Tampilan pada *dashboard* terdapat detail pemesanan seperti total pemesanan, total pemesanan diterima, dan total pemesanan ditolak dapat dilihat pada gambar 27 berikut.



Gambar 27. Tampilan Aplikasi Pelanggan

Tampilan pada pelanggan terdapat aksi CRUD yaitu tambah dan hapus. Tampilan pesanan pada pelanggan dapat dilihat pada gambar 28 berikut.



Gambar 28. Tampilan Pesanan Pelanggan

Tampilan form tambah pada pesanan dapat dilihat pada gambar 29 berikut.

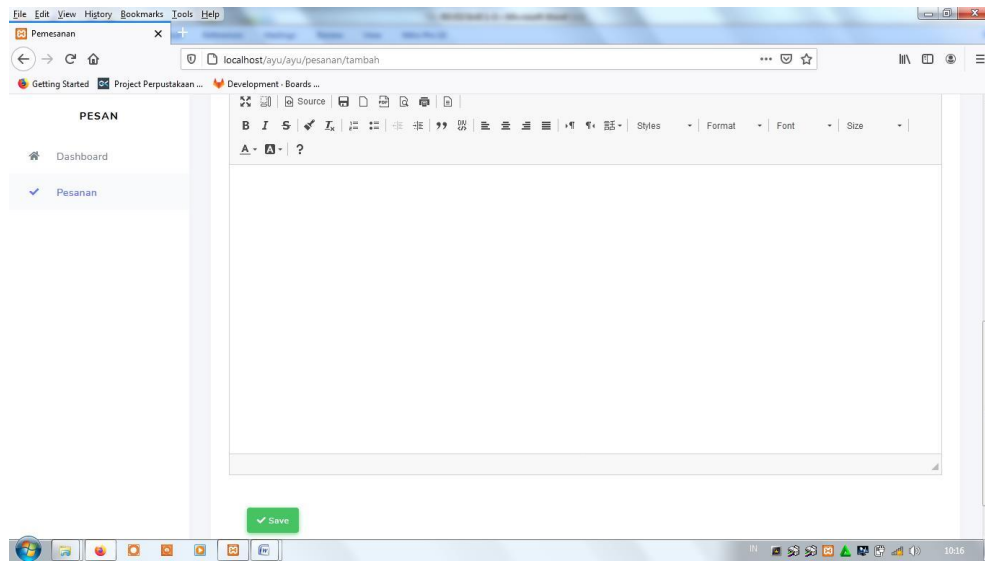
Judul
Masukan Judul

Pilih Produk
Pengembangan Aplikasi Web

Pilih Estimasi

No Hp (untuk pengembangan)

Keterangan



Gambar 29. Tampilan *Form* Tambah Pesanan Pelanggan

4.2.4 *Cutover*

Tahapan akhir dalam pembuatan “*Sistem Informasi Pemesanan Produk pada PT. Teknologi Kode Indonesia Berbasis Web*” adalah *cutover*/pengujian. *Coutver* dilakukan untuk mengetahui sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan perencanaan.

4.2.4.1 Metode Pengujian

Metode yang digunakan untuk menguji aplikasi adalah *black box testing*. *Black box testing* dilakukan dengan menjalankan fungsi-fungsi dari aplikasi juga tampilan dari aplikasi.

4.2.4.2 Hasil Pengujian

Hasil pengujian dilakukan menggunakan metode *black box testing*. Berikut adalah kesimpulan menggunakan metode *black box testing*.

a. Kesalahan Fungsi-Fungsi Aplikasi

Hasil pengujian aplikasi, secara fungsional tidak ditemukan kesalahan pada fungsi program, fungsi fungsi pada program berjalan sesuai dengan baik.

b. Kesalahan *Database*

Hasil pengujian *database* dapat di simpulkan bahwa tidak terdapat kesalahan, *database* berjalan dengan baik.

c. Kesalahan *Interface*

Hasil pengujian *interface* dapat disimpulkan bahwa tidak ditemukannya kesalahan pada *interface*.

4.2.4.3 Pengujian Web

Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Produk Pada PT. Teknologi Kode Indonesia berbasis Web ini diuji oleh :

1. Mochamad Yusman, S. Kom., M. Kom., selaku Dosen Pembimbing II Politeknik Negeri Lampung.
2. Diki Rahmad Sandi Mahasiswa program studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Lampung.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari tugas akhir ini adalah dengan dibangunnya sistem tersebut dapat mempermudah user yaitu *General Manager*, pelanggan dan juga *Leader Development* untuk lebih dapat memanfaatkan sistem secara komputerisasi dan juga mempermudah user terutama *General Manager* untuk melakukan pengecekan dan pencarian data-data yang ada pada perusahaan.

5.2 Saran

Saran yang diberikan adalah untuk kedepannya dikembangkan sistem informasi yang berbasis mobile agar lebih mudah digunakan untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman A, Masripah S. 2017. Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan. *Information System for Educators and Professionals*. 2 (1): 95 ± 104
- Kotler dan Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi ke 13 Jakarta: Erlangg.
- Afyenni, R. (2014). Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah. *TEKNOIF, Vol. 2 No.*, 1–3.
- Andri Kristanto. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- A.S. Rossa dan Shalahuddin. M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi*. Bandung: Informatika
- Astamal, Rio. 2006. *Mastering Kode HTML(edisi2)*. Surabaya: Linux User Group STIKOM.
- Firman A., Wowor H.F., Najooan X., 2016. Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*. Vol.5 No.2., Hal. 29-36.
- Hariyanto, Agus. 2015. *Membuat Web Profil Sekolah + PPDB Online*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Jeckson, Silitonga. Eka Suswaini., dan Hendra Kurniawan. 2013. *Apache Web Server*. Riau: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Maniah, &Hamidin, D. 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rachmat A, Tarmizi Rasyid, Abdulrahman Saputra Firdaus. 2019. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Laporan Hasil Produksi Pada Pt.central Sarana Pancing. DOI: [10.33050/sensi.v5i2.134](https://doi.org/10.33050/sensi.v5i2.134) .

- Raharjo,Budi. 2011. Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MYSQL. Bandung: Informatika.
- Raymond Mcleod, Jr. 2001. *Sistem Informasi Management Jilid Dua*, Edisi Bahasa Indonesia, PT. Bhuana Ilmu Populer. Jakarta.
- Riyanto. 2011. Membuat Aplikasi E-Commerce dengan PHP & MySQL menggunakan *CodeIgniter & Jquery*. Penerbit. CV Andi Offset. Rahayu, Sri.
- Riyanto. 2011. Membuat Sendiri Aplikasi E-commerce dengan PHP dan MySQL menggunakan CodeIgniter dan JQuery. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Riyanto. 2011. Sistem Informasi Penjualan dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta :Penerbit Gava Media.
- Riyanto, V. (2017). IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT DALAM MEMBANGUN E-COMMERCE DI BIDANG UKM. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 122-127. <https://doi.org/10.33480/pilar.v13i1.155>.
- Wulandari, Siska Aprilia. Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel. Distro Pringsewu. 2015. Jurnal Tam (Technology Acceptance Model).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Hasil Wawancara

Narasumber : Bpk. Abdul

Pembimbing Lapangan

Bagaimanakah mekanisasi sistem pemesanan produk yang sedang berjalan saat ini?

Jawab : Mekanisasi sistem pendataan objek yang sedang berjalan saat ini adalah pada saat pelanggan ingin melakukan pemesanan suatu produk, pelanggan harus melakukan pemesanan secara langsung untuk berdiskusi dengan pihak *General Manager*. Pelanggan mengisi catatan produk apa saja yang di perlukan untuk dijadikan sebuah produk dan mengisi data data dari perusahaan yang dapat dihubungi. Pihak *General Manager* akan memberitahukan kepada *Leader Development*. *Development* lalu melakukan analisa data data untuk mengkonfirmasi kepada Pelanggan dan juga pihak *General Manager*. Jika *Development* setuju maka *Leader Development* akan langsung menghubungi pelanggan untuk menjelaskan lebih detail tentang produk dan menanyakan kesepakatan waktu lalu mengkonfirmasi kepada *General Manager*, namun jika *Development* menolak maka *Development* akan melakukan konfirmasi kepada *General Manager* dan *General Manager* akan melakukan konfirmasi kepada Pelanggan. *Development* mengkonfirmasi kepada Pelanggan, *Development* akan membagi tugas kepada team nya. Ketika waktu yang di tentukan sudah selesai hasil produk akan diserahkan kepada Pelanggan untuk dilakukan pengecekan. *Development* mengkonfirmasi kepada *General Manager* untuk selanjutnya dicatat pada dokumen data hasil produk.

Siapa sajakah yang terlibat dalam sistem pemesanan produk?

Jawab : *General Manager*, *Leader Development*, Pelanggan.

Apa saja kendala yang ada pada sistem informasi pemesanan produk?

Jawab : Sistem yang berjalan saat ini memerlukan waktu dan biaya lebih sehingga kurang efisien.

Lampiran 2. Lembar Pengujian

LEMBAR PENGUJIAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK PADA PT TEKNOLOGI KODE INDONESIA

Tanggal pengujian : 08 Desember 2020

Penguji : Diki Rahmad Sandi

Tampilan awal

No	Tampilan	Target	Ya	Tidak	Keterangan
1	Halaman <i>login</i>	Halaman <i>login</i> menampilkan <i>form</i> untuk autentifikasi sebelum masuk ke aplikasi	√		Berjalan baik
2	Halaman <i>sign in</i>	Halaman <i>sign in</i> menampilkan <i>form</i> berisi data diri dari perusahaan, <i>username</i> dan <i>password</i> yang nantinya digunakan agar dapat <i>login</i> ke halaman selanjutnya	√		Berjalan baik

Level *General Manager*

No	Tampilan	Target	Ya	Tidak	Keterangan
1	Halaman utama/ <i>dashboard</i>	Halaman <i>dashboard</i> merupakan halaman awal ketika berhasil login	√		Berjalan baik
2	Halaman data produk	Halaman yang menampilkan data produk	√		Berjalan baik
3	Tombol untuk CRUD data produk	Mengelola data produk dengan dapat menambah, mengedit dan menghapus	√		Berjalan baik
4	Halaman data user	Halaman yang menampilkan data user	√		Berjalan baik
5	Tombol untuk CRUD data user	Mengelola data user dengan dapat menambah, mengedit dan menghapus	√		Berjalan baik
6	Halaman data perusahaan	Halaman yang menampilkan data perusahaan	√		Berjalan baik
7	Tombol untuk CRUD data perusahaan	Mengelola data perusahaan dengan dapat menambah, mengedit dan menghapus	√		Berjalan baik

8	Halaman data pesanan	Halaman yang menampilkan data pesanan	√		Berjalan baik
9	Tombol untuk CRUD data pesanan	Mengelola data pesanan dengan dapat menambah, mengedit dan menghapus	√		Berjalan baik
10	Profil	Halaman yang menampilkan profil	√		Berjalan baik
11	Ganti <i>password</i>	Halaman ganti <i>password</i> menampilkan <i>form</i> untuk <i>password</i> baru.	√		Berjalan baik
12	Tombol <i>logout</i>	Keluar dari aplikasi	√		Berjalan baik

Level *Leader Development*

No	Tampilan	Target	Ya	Tidak	Keterangan
1	Halaman utama	Halaman awal ketika masuk ke aplikasi	√		Berjalan baik
2	Halaman laporan data total pesanan	Halaman yang menampilkan data jumlah pesanan yang masuk	√		Berjalan baik
3	Halaman laporan data total pesanan di terima	Halaman yang menampilkan data jumlah pesanan yang diterima	√		Berjalan baik
4	Halaman laporan data total pesanan di tolak	Halaman yang menampilkan data jumlah pesanan yang di tolak	√		Berjalan baik
5	Halaman data pesanan	Halaman yang menampilkan data pesanan	√		Berjalan baik
6	Tombol untuk CRUD pesanan	Mengelola data pesanan dengan dapat menambah, mengedit dan menghapus	√		Berjalan baik
7	Profil	Halaman yang menampilkan profil	√		Berjalan baik
8	Ganti <i>password</i>	Halaman ganti <i>password</i> menampilkan <i>form</i> untuk <i>password</i> baru.	√		Berjalan baik
9	Tombol <i>logout</i>	Keluar dari aplikasi	√		Berjalan baik

Level Pelanggan

No	Tampilan	Target	Ya	Tidak	Keterangan
1	Halaman utama	Halaman awal ketika masuk ke aplikasi	√		Berjalan baik
2	Halaman laporan data total pesanan	Halaman yang menampilkan data jumlah pesanan yang masuk	√		Berjalan baik
3	Halaman laporan data total pesanan di terima	Halaman yang menampilkan data jumlah pesanan yang diterima	√		Berjalan baik
4	Halaman laporan data total pesanan di tolak	Halaman yang menampilkan data jumlah pesanan yang di tolak	√		Berjalan baik
5	Halaman data pesanan	Halaman yang menampilkan data pesanan	√		Berjalan baik
6	Tombol untuk CRUD pesanan	Mengelola data pesanan dengan dapat menambah, mengedit dan menghapus	√		Berjalan baik
7	Profil	Halaman yang menampilkan profil	√		Berjalan baik
8	Ganti <i>password</i>	Halaman ganti <i>password</i> menampilkan <i>form</i> untuk <i>password</i> baru.	√		Berjalan baik
9	Tombol <i>logout</i>	Keluar dari aplikasi	√		Berjalan baik

Bandar Lampung, 08 Desember 2020
Mengetahui

(Diki Rahmad Sandi)

Sistem Informasi Pemesa
1 menit yang lalu

13% Risiko dari plagiarisme
SEDANG

Parafrase	1%
Kutipan salah	0%
Konsentrasi	☆☆☆

↻ Bagikan

📄 Dalam ? \$ 1.00

📄 **BARU** Artikel ilmiah ? \$ 1.50

🔍 Mengoreksi >

🗑️ Hapus plagiarisme >

🗑️ Pemeriksaan tata letak >

🔒 Lihat laporan \$ 0.00