

**E-COMMERCE PENJUALAN BUNGA DI TANAH KARO DENGAN
KONSEP C2C BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Oleh :

FERY DIANTA SEMBIRING

168160003



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2020**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

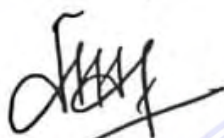
Document Accepted 22/2/22

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

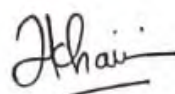
Access From (repository.uma.ac.id)22/2/22

Judul Skripsi : E-commerce Penjualan Bunga Di Tanah Karo Dengan Konsep C2C Berbasis
Android
Nama : Fery Dianta Sembiring
NPM : 168160003
Fakultas : Teknik
Prodi : Teknik Informatika

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing



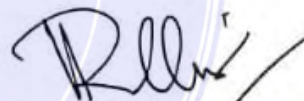
Susilawati, S.Kom., M.Kom
Pembimbing I



Nurul Khairina, S.Kom., M.Kom
Pembimbing II



Dr. Ir. Dina Maizana, MT
Dekan F. Teknik



Rizki Muliono, S.Kom., M.Kom
Ka. Prodi T. Informatika

Mengetahui

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku apabila dikemudian hari ditemukan plagiat dalam skripsi ini.



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda
tangan di bawah ini:

Nama : Fery Dianta Sembiring
NPM : 168160003
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis karya : Skripsi

Demı pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan
kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive
Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**E-commerce Penjualan Bunga Di Tanah Karo Dengan Konsep C2C Berbasis
Android**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti
Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan,
mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*),
merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama
saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di:

Medan

Pada tanggal, 28-08-2020

Yang menyatakan

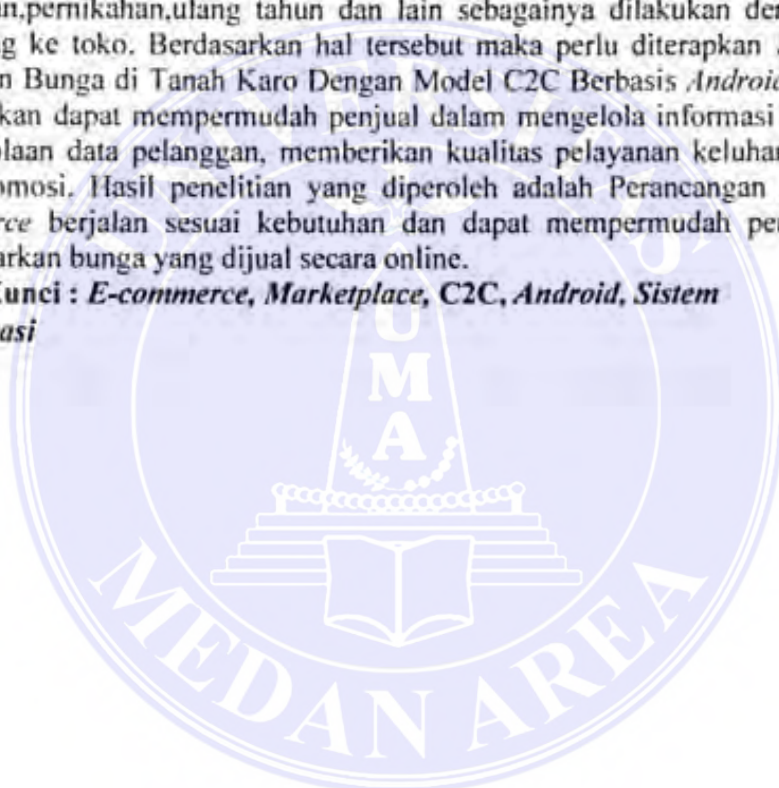


(Fery Dianta Sembiring)

ABSTRAK

Dalam Penjualan Bunga di Tanah Karo diperlukan suatu perkembangan dalam menjual bunga dengan upaya agar pelanggan dapat memesan jasa atau barang secara *online* tanpa harus datang ke lokasi. Sistem penjualan bunga yang sedang berjalan di Tanah Karo masih belum berorientasi CBIS. Saat ini, penjualan bunga di Tanah Karo sulit untuk mempromosikan produk bunga yang dijual oleh mereka, karena tidak adanya media untuk mempromosikan produk tersebut. Hal ini berpengaruh pada tingkat pendapatan dari penjualan penjualan bunga itu di Tanah Karo tidak mengalami peningkatan atau bahkan terjadi penurunan. Kondisi ini disebabkan, karena proses transaksi penjualan saat ini masih dilakukan secara konvensional yaitu pelanggan melakukan pemesanan paket maupun karangan bunga untuk acara-acara yang sering mereka lakukan, misalnya: kematian, pernikahan, ulang tahun dan lain sebagainya dilakukan dengan datang langsung ke toko. Berdasarkan hal tersebut maka perlu diterapkan *E-commerce* Penjualan Bunga di Tanah Karo Dengan Model C2C Berbasis *Android*. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah penjual dalam mengelola informasi pemesanan, pengelolaan data pelanggan, memberikan kualitas pelayanan keluhan pelanggan dan promosi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah Perancangan Aplikasi *E-commerce* berjalan sesuai kebutuhan dan dapat mempermudah penjual dalam memasarkan bunga yang dijual secara online.

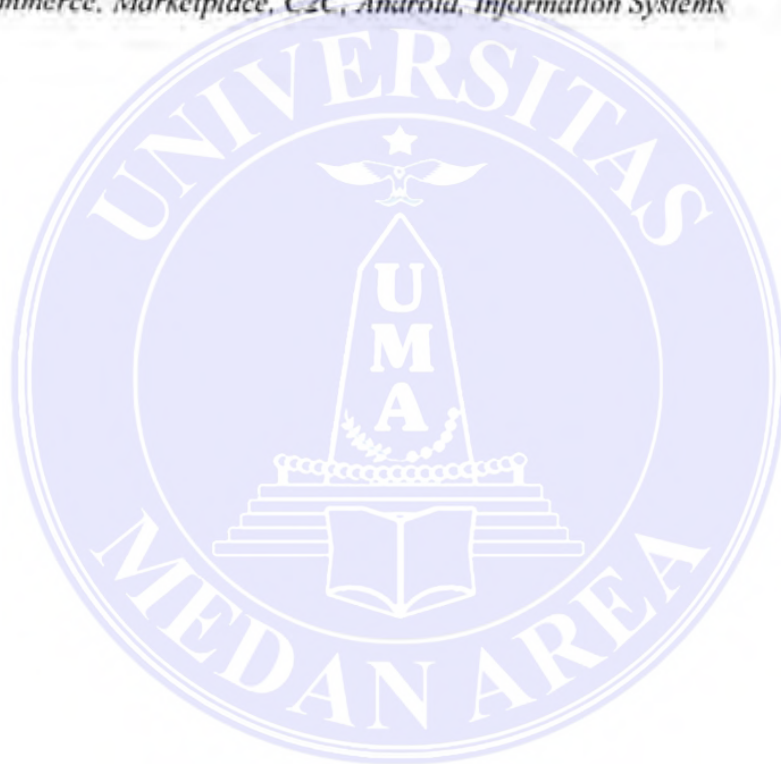
Kata Kunci : *E-commerce, Marketplace, C2C, Android, Sistem Informasi*



ABSTRACT

In Shelling of flowers in Karo Land, a development is needed in selling flowers so that customers can order services or goods online without having to come to the location. The flower sales system currently running in Karo Land is not yet CBIS oriented. Currently, selling flowers in Karo Land is difficult to promote flower products that are sold by them, because there is no media to promote these products. This has an effect on the level of income from the sale of flowers in Karo Land, which does not increase or even decrease. This condition is due to the fact that the current sales transaction process is still carried out conventionally, where customers order packages and bouquets for events they often do, for example: deaths, weddings, birthdays and so on are done by coming directly to the store. Based on this, it is necessary to implement E-commerce of Flower Sales in Tanah Karo with an Android-based C2C Model. This system is expected to make it easier for sellers to manage ordering information, manage customer data, provide quality service for customer complaints and promotions. The results obtained are the E-commerce Application Design runs as needed and can make it easier for sellers to market flowers sold online.

Keywords: *E-commerce, Marketplace, C2C, Android, Information Systems*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT Tuhan yang Maha Kuasa atas berkat, rahmat, dan karunianya sehingga penulis diberi kesehatan, kekuatan, pengetahuan, dan kesempatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Tema yang dipilih dalam rancangan ini adalah "E-COMMERCE PENJUALAN BUNGA DI TANAH KARO DENGAN KONSEP C2C BERBASIS ANDROID" skripsi ini disusun serta guna menyelesaikan program pendidikan strata I Program Studi Teknik Informatika Universitas Medan Area.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini penulis dapat banyak bantuan, baik moral, maupun material dari berbagai pihak dan pada kesempatan ini penulis banyak berterima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan nafas kehidupan serta kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Teristimewa kepada Orang Tua saya tercinta, Dasar sembiring, SP selaku ayah saya, dan Kartini Br Kacaribu selaku ibu saya, yang telah mengkuliahkan saya sampai selesai serta adik adik saya Daniel Febrian Sembiring yang selalu memberi doa dan dukungan secara moril maupun material.
3. Ibu Dr. Ir. Dina Maizana, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
4. Bapak Rizki Muliono selaku Ka.Prodi Teknik Informatika Universitas Medan Area
5. Ibu Susilawati S.kom., M.Kom sebagai Dosen Pembimbing I dan Ibu Nurul Khairina S.Kom., M.Kom sebagai Dosen Pembimbing II untuk skripsi ini, yang sudah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam penyusunan Skripsi ini sampai selesai
6. Seluruh Dosen-Dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya.
7. Seluruh Staff pengajar Universitas Medan Area khususnya Program Studi Teknik Informatika

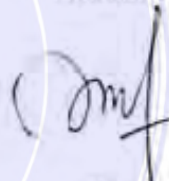
8. Rekan-rekan kelas saya terkhususnya buat teknik informatika angkatan 2016 yang banyak memberikan kenangan manis dan persahabatan terbaik.

9. Teristimewa buat Agita Sheren P Barus yang telah memberi motivasi, dukungan, kasih sayang dan doa yang tulus kepada penulis sehingga penulis lebih semangat menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan Skripsi ini nantinya. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan Ilmu pengetahuan bagi dunia usaha dan pemerintahan. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dari semua pihak, khususnya dalam bidang Teknik Informatika.

Medan, 28 Agustus 2020

Hormat Saya



Penulis

FERY DIANTA SEMBIRING

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS	v
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
RIWAYAT HIDUP	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Marketplace.....	7
2.2 E-commerce.....	8
2.3 E-Business.....	10
2.4 Android.....	11
2.5 Unified Modelling Language	12
BAB III	16
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	16
3.1 Analisis.....	16
3.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	16
3.1.2 Kelemahan Sistem Yang Berjalan.....	18
3.1.3 Analisis Sistem Yang Diusulkan	18
3.2 Perancangan	19
3.2.1 Perancangan Sistem	19
3.2.2 Use case Diagram	19
3.2.2.1 Use case Diagram Admin	20
3.2.2.2 Use case Diagram Pelanggan.....	21
3.2.2.3 Use case Diagram Penjual	22
3.2.3 Activity Diagram.....	23

3.2.3.1 Activity Diagram Akun Admin	23
3.2.3.2 Activity Diagram Kelola Data Admin Oleh Admin	24
3.2.3.3 Activity Diagram Kelola Data Ongkos Kirim Oleh Admin	24
3.2.3.4 Activity Diagram Akun Pelanggan.....	25
3.2.3.5 Activity Diagram Registerasi oleh Pelanggan	26
3.2.3.6 Activity Diagram Kelola Data Bunga Oleh Pelanggan	27
3.2.3.7 Activity Diagram Kelola Data Rekening Oleh Pelanggan	27
3.2.3.8 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran Oleh Penjual.....	28
3.2.3.9 Activity Diagram Melakukan Pengiriman	29
3.2.3.10 Activity Diagram Melakukan Bayar Komisi	29
3.2.3.11 Activity Diagram Melakukan Transaksi Pelanggan	30
3.2.3.12 Activity Diagram Melakukan Pembayaran.....	30
3.2.4 Sequence Diagram.....	31
3.2.4.1 Sequence Diagram Login Admin.....	31
3.2.4.2 Sequence Diagram Kelola Data Admin Oleh Admin	31
3.2.4.3 Sequence Diagram Login Pelanggan	32
3.2.4.4 Sequence Diagram Registerasi Pelanggan.....	33
3.2.4.5 Sequence Diagram Kelola Bunga	33
3.2.4.6 Sequence Diagram Kelola Rekening Oleh Pelanggan.....	34
3.2.4.7 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran Oleh Pelanggan.....	34
3.2.4.8 Sequence Diagram Mengirim Pengiriman Oleh Pelanggan	35
3.2.4.9 Sequence Diagram Melakukan bayar komisi	36
3.2.4.10 Sequence Diagram Melakukan Transaksi.....	36
3.2.4.11 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran Oleh Pelanggan	37
3.2.4.12 Sequence Diagram Memberikan Rating	37
3.2.5 Class Diagram	38
3.2.6 Struktur Tabel	39
3.2.7 Perancangan User Interface	42
3.2.7.1 Perancangan User Interface Pelanggan.....	42
3.2.7.2 Perancangan Login Pelanggan.....	43
3.2.7.3 Perancangan Input Bunga	44
3.2.7.4 Perancangan Input Rekening	44
3.2.7.5 Perancangan Data Transaksi	45
3.2.7.6 Perancangan Input pengiriman	45
3.2.7.7 Perancangan Halaman Utama	46
3.2.7.8 Perancangan Data Keranjang Belanja.....	47
3.2.7.9 Perancangan Form Pembayaran.....	47

3.2.8 Perancangan User Interface Admin	48
3.2.8.1 Perancangan Login Admin	48
3.2.8.2 Perancangan Input Data Admin	48
3.2.8.3 Perancangan Menampilkan Data Admin	49
3.2.8.4 Perancangan Menampilkan Data Pelanggan	49
3.2.8.5 Perancangan Menampilkan Data Pemesanan	50
3.2.8.6 Perancangan Laporan Data Penjualan	50
BAB IV	51
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	51
4.1 Implementasi Sistem Hardware dan Software	51
4.1.1 Perangkat Keras (Hardware)	51
4.1.2 Perangkat Lunak (Software)	51
4.2 Pengujian Program	52
4.2.1 Pengujian Register Pelanggan	52
4.2.2 Pengujian Login Pelanggan	53
4.2.3 Pengujian Input Bunga	54
4.2.4 Pengujian Input Rekening	55
4.2.5 Pengujian menampilkan Data Transaksi	55
4.2.6 Pengujian Input pengiriman	56
4.2.7 Pengujian Menampilkan Halaman Utama	57
4.2.8 Pengujian Data Keranjang Belanja	58
4.2.9 Pengujian Form Pembayaran	59
4.2.10 Pengujian Form Penarikan Bonus	60
4.2.11 Pengujian Login Admin	61
4.2.12 Pengujian Input Data Admin	62
4.2.13 Pengujian Menampilkan Data Admin	63
4.2.14 Pengujian Menampilkan Data Pelanggan	64
4.2.15 Pengujian Menampilkan Data Pemesanan	64
4.2.16 Pengujian Pemberian Bonus	65
BAB V	67
KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 proses-proses yang terdapat dalam metode perancangan sistem.....	5
Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram	13
Gambar 2.2 Contoh Class Diagram	14
Gambar 2.3 Contoh Activity Diagram.....	15
Gambar 3.1 Deskripsi Use Case Diagram Admin.....	20
Gambar 3.2 Use Case Diagram Pelanggan	21
Gambar 3.3 Activity Diagram Akun Admin	22
Gambar 3.4 Activity Diagram Kelola Data Admin Oleh Admin	24
Gambar 3.5 Activity Diagram Kelola Data Ongkos Kirim Oleh Admin	24
Gambar 3.6 Activity Diagram Akun Pelanggan	25
Gambar 3.7 Activity Diagram Registrasi Pelanggan	26
Gambar 3.8 Activity Diagram Kelola Data bunga Kirim Oleh Pelanggan	26
Gambar 3.9 Activity Diagram Kelola Data Rekening Kirim Oleh Pelanggan	27
Gambar 3.10 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran Oleh Penjual.....	28
Gambar 3.11 Activity Diagram Melakukan Pengiriman	28
Gambar 3.12 Activity Diagram Melakukan Bayar Komisi	29
Gambar 3.13 Activity Diagram Melakukan Transaksi Pelanggan	29
Gambar 3.14 Activity Diagram Melakukan Transaksi Pembayaran	30
Gambar 3.15 Sequence Diagram Login Admin.....	30
Gambar 3.16 Sequence Diagram Kelola Data Admin Oleh Admin	31
Gambar 3.17 Sequence Diagram Login Pelanggan	32
Gambar 3.18 Sequence Diagram Register Pelanggan	32
Gambar 3.19 Sequence Diagram Kelola Bunga Oleh Admin	33
Gambar 3.20 Sequence Diagram Kelola Rekening Oleh Pelanggan.....	33
Gambar 3.21 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran Oleh Pelanggan.....	33
Gambar 3.22 Sequence Diagram Melakukan Pengiriman Oleh Pelanggan	35
Gambar 3.23 Sequence Diagram Melakukan Bayar Komisi Oleh Pelanggan	35
Gambar 3.24 Sequence Diagram Melakukan Transaksi Pelanggan	36
Gambar 3.25 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran	37

Gambar 3.26 Activity Diagram Memberikan Rating	37
Gambar 3.27 Class Diagram	38
Gambar 3.28 Perancangan User Interface Register Pelanggan	43
Gambar 3.29 Perancangan Login Pelanggan	43
Gambar 3.30 Perancangan Input Bunga	44
Gambar 3.31 Perancangan Input Rekening	45
Gambar 3.32 Perancangan Data Transaksi	45
Gambar 3.33 Perancangan Input Pengiriman	6
Gambar 3.34 Halaman Utama	46
Gambar 3.35 Perancangan Data Keranjang Belanja	46
Gambar 3.36 Perancangan Form Pembayaran	47
Gambar 3.37 Perancangan Login Admin	47
Gambar 3.38 Perancangan Input Data Admin	48
Gambar 3.39 Perancangan Menampilkan Data Admin	48
Gambar 3.40 Perancangan Menampilkan Data Pelanggan	49
Gambar 3.41 Perancangan Menampilkan Data Pemesanan	49
Gambar 3.42 Perancangan Laporan Data Penjualan	50
Gambar 4.1 Pengujian User Interface Register Pelanggan	52
Gambar 4.2 Pengujian Login Pelanggan	53
Gambar 4.3 Pengujian Input Bunga	54
Gambar 4.4 Pengujian Input Rekening	55
Gambar 4.5 Pengujian Menampilkan Data Transaksi	56
Gambar 4.6 Pengujian Input Pengiriman	58
Gambar 4.7 Pengujian Menampilkan Halaman Utama	59
Gambar 4.8 Pengujian Keranjang Belanja	60
Gambar 4.9 Pengujian Form Pembayaran	61
Gambar 4.10 Pengujian Form Penarikan Bonus	62
Gambar 4.11 Pengujian Login Admin	62
Gambar 4.12 Pengujian Input Data Admin	63
Gambar 4.13 Pengujian Menampilkan Data Admin	64
Gambar 4.14 Pengujian Menampilkan Data Pelanggan	64
Gambar 4.15 Pengujian Menampilkan Data Pemesanan	65
Gambar 4.16 Pengujian Input Data Pemberian Bonus	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram.....	14
Tabel 3.1 Deskripsi Use Case Diagram Admin	20
Tabel 3.2 Deskripsi Use Case Diagram Pelanggan	21
Tabel 3.3 Tabel Admin	22
Tabel 3.4 Tabel Bunga.....	39
Tabel 3.5 Tabel Gambar	39
Tabel 3.6 Tabel Orders	40
Tabel 3.7 Tabel Order_Items.....	40
Tabel 3.8 Tabel Pelanggan.....	41
Tabel 3.9 Tabel Pembayaran	41
Tabel 3.10 Tabel Pembayaran ke Penjual.....	41
Tabel 3.11 Tabel Pengiriman.....	42
Tabel 3.12 Tabel Rekening.....	42
Tabel 4.1 Pengujian User Interface Register Pelanggan.....	53
Tabel 4.2 Pengujian Login Pelanggan	54
Tabel 4.3 Pengujian Input Bunga	54
Tabel 4.4 Pengujian Input Rekening.....	55
Tabel 4.5 Pengujian Menampilkan Data Transaksi	56
Tabel 4.6 Pengujian Input Pengiriman	57
Tabel 4.7 Pengujian Menampilkan Halaman Utama.....	58
Tabel 4.8 Pengujian Keranjang Belanja	59
Tabel 4.9 Pengujian Form Pembayaran.....	60
Tabel 4.10 Pengujian Form Penarikan Bonus	61
Tabel 4.11 Pengujian Login Admin.....	62
Tabel 4.12 Pengujian Input Data Admin	63
Tabel 4.13 Pengujian Menampilkan Data Admin	63
Tabel 4.14 Pengujian Menampilkan Data Pelanggan.....	64
Tabel 4.15 Pengujian Menampilkan Data Pemesanan.....	65
Tabel 4.16 Pengujian Input Data Pemberian Bonus.....	66

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Kebutuhan teknologi informasi semakin diminati oleh semua kalangan masyarakat, baik masyarakat awam maupun kaum intelektual. Dengan adanya teknologi informasi, membantu transaksi bisnis yang dilakukan oleh pelaku bisnis, yang secara *Paper Based Record*, saat ini berkembang menjadi CBIS (*Computer Based Information System*).

Salah satu CBIS yang dibutuhkan untuk memudahkan transaksi bisnis saat ini adalah sistem informasi penjualan berbasis online. Dimana pelanggan dapat memesan jasa atau barang secara online tanpa harus datang ke lokasi yang biasa dikenal dengan istilah *E-commerce* dengan konsep *Marketplace*. *Marketplace* merupakan model bisnis yang tidak hanya dapat membantu mempromosikan barang dagangan saja, tetapi juga memfasilitasi transaksi pembayaran secara online. Konsep *marketplace* biasanya, menyediakan sebuah website sebagai lahan atau tempat bagi para penjual untuk menjual produk-produknya dan memungkinkan pembeli berbelanja secara online.

Meskipun banyak *marketplace* yang telah ada, namun belum ada situs *marketplace* yang khusus bertujuan untuk layanan penjualan bunga di Tanah Karo. Saat ini, penjual bunga di Tanah Karo sulit untuk mempromosikan produk bunga yang dijual oleh mereka karena tidak adanya media untuk memperkenalkan produk tersebut. Hal ini berpengaruh pada tingkat pendapatan dari penjualan bunga itu di tanah karu tidak mengalami peningkatan atau bahkan terjadi penurunan. Kondisi ini disebabkan, karena proses transaksi penjualan saat ini masih dilakukan secara konvensional yaitu pelanggan melakukan pesanan paket maupun karangan bunga untuk acara-acara yang sering mereka lakukan. Misalnya: kematian, pernikahan, ulang

tahun dan lain sebagainya dilakukan dengan datang langsung ke toko. Tidak hanya itu, pemilihan jenis bunga juga harus mempertimbangkan jumlah stok dan penukaran dengan bunga sejenis atau mengganti pesanan paket dengan paket bunga yang seharga, membutuhkan waktu yang lama, sehingga pencatatan transaksi penjualan menjadi rumit dan layanan menjadi lambat kepada pelanggan.

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, dengan menggunakan *E-commerce* dengan model *marketplace*, maka akan dibuat aplikasi *marketplace* penjualan bunga yang ada di Tanah karo dengan tujuan untuk mengakomodir penjual dengan pembeli bunga agar dapat bertransaksi dengan lebih efektif. Melalui penelitian dengan judul penelitian yaitu Penerapan *E-commerce* penjualan bunga di Tanah Karo dengan menggunakan C2C (*Consumer to Consumer*) berbasis android.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menerapkan *E-commerce* penjualan bunga di Tanah Karo dengan menggunakan model C2C berbasis *Android*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan ini agar lebih terarah dan tujuan yang telah ditentukan adalah sebagai berikut :

- a. Lingkup Wilayah Penjualan Hanya di Tanah Karo
- b. Perancangan aplikasi *E-commerce* meliputi : proses pendaftaran penjualan bunga, pendaftaran pelanggan, pemesanan bunga, transaksi pembayaran, pemberian rating kepada penjual, dan pembayaran komisi kepada admin oleh penjual
- c. Proses pembayaran antara pembeli dengan penjual dilakukan dengan cara pelanggan mentransfer dana ke rekening penjual pelunasan dilakukan.
- d. Pembuatan aplikasi android sendiri menggunakan Software Eclips.

- e. Proses pengiriman bunga sendiri akan dilakukan dengan menggunakan jasa JNE dan harga di tambahkan sesuai dengan biaya pengiriman JNE tersebut
- f. Pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML).

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan *E-commerce* penjualan bunga di tanah karo dengan menggunakan C2C berbasis android.

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Memperluas jangkauan pemasaran
2. Mengakomodir teknik pemasaran para penjual bunga di tanah karo
3. Mempermudah mencari penjual bunga di tanah karo yang terpercaya
4. Mempermudah penjual dalam mengelola informasi pemesanan, pengelolaan data pelanggan, memberikan kualitas pelayanan keluhan pelanggan dan promosi . Sehingga penjual dapat meningkatkan hubungan yang lebih baik antara pelanggan dan penjual
5. Menjadi media promosi penjualan bunga oleh penjual yang ada di Tanah karo

1.5 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan untuk mendapatkan data primer atau data yang diperoleh dari objek penelitian adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Wawancara

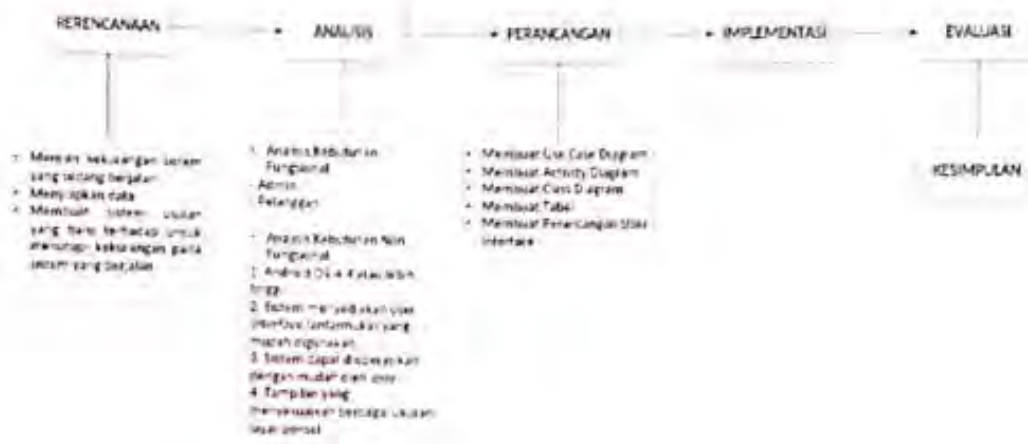
Teknik wawancara merupakan suatu langkah dalam penelitian ilmiah berupa penggunaan proses komunikasi verbal untuk mengumpulkan informasi dari seorang sumber. Wawancara yang dilakukan dengan pihak yang berkaitan, misalnya kepala desa desa bintang merah. Hal ini dimaksudkan untuk mencari informasi tentang sistem yang sedang berjalan, kelemahan sistem, serta kebutuhan dari pemakai aplikasi.

4. Observasi

Observasi merupakan cara mengamati obyek penelitian untuk mengerti tentang kebutuhan obyek penelitian tersebut sehingga aplikasi yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan *user* yang bersangkutan.

b. Metode Perancangan Sistem

Proses - proses yang terdapat dalam model metode perancangan system dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Proses-proses yang terdapat dalam metode perancangan sistem

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan secara ringkas permasalahan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang mendukung dalam tugas aplikasi ini.

BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai database yang dirancang untuk mendukung pembuatan aplikasi yang akan dibangun, use case diagram, class diagram, sequence diagram, dan activity diagram.

BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini penulis menyajikan definisi implementasi sistem, tujuan implementasi, spesifikasi *hardware*, *software*, *brainware*, serta pengujian di *browser*, dan demonstrasi program.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran yang berguna dalam pelaksanaannya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Marketplace

Marketplace merupakan adalah jenis tempat penjualan di mana informasi produk atau layanan disediakan oleh beberapa pihak ketiga. Marketplace adalah jenis utama *E-commerce* multichannel dan dapat menjadi cara untuk menyederhanakan proses produksi (Janiar Puspa Wildyaksanjani, 2018).

Dalam *marketplace*, transaksi konsumen diproses oleh operator *marketplace* dan kemudian dikirimkan dan dipenuhi oleh pengecer atau grosir yang berpartisipasi. Kemampuan lain mungkin termasuk pelelangan (maju atau mundur), katalog, pemesanan, iklan yang diinginkan, fungsi dan kemampuan pertukaran perdagangan seperti RFQ, RFI atau RFP. Jenis situs ini memungkinkan pengguna untuk mendaftar dan menjual item tunggal ke banyak item dengan biaya "pasca-penjualan" (Janiar Puspa Wildyaksanjani, 2018).

Secara umum, karena pasar mengumpulkan produk dari beragam penyedia, pemilihan biasanya lebih luas, dan ketersediaan lebih tinggi daripada di toko ritel online khusus vendor. Sejak 2014 *marketplace* menjadi berlimpah. Beberapa *marketplace* memiliki berbagai macam produk minat umum yang memenuhi hampir semua kebutuhan konsumen, yang lain khusus konsumen dan melayani segmen tertentu.

Inti penawaran dari *marketplace* adalah mempertemukan pembeli dan penjual sesuai dengan kebutuhan dan menawarkan efisiensi dalam bertransaksi. Terdapat dua jenis *e-marketplaces* (Rahmat Fauzi, 2018).

1. *Marketplaces horizontal* dikategorikan berdasarkan fungsi untuk produk umum yang ditawarkan perusahaan.
2. *Marketplaces vertical* difokuskan pada area tertentu. Tidak seperti pasar umum yang perlu melayani berbagai industri, pasar vertikal dapat menawarkan produk yang lebih

mendalam karena penjual mereka sering kali memiliki keahlian yang lebih besar. Contohnya adalah penjual suku cadang otomotif untuk mobil antik

Bagi konsumen, marketplace mengurangi biaya pencarian, tetapi informasi yang tidak memadai tentang kualitas barang dan penawaran barang yang kelebihan muatan dapat mempersulit konsumen untuk membuat keputusan pembelian. Kemampuan konsumen untuk membuat keputusan pembelian juga terhambat oleh fakta bahwa marketplace hanya memungkinkan mereka untuk memeriksa kualitas suatu produk berdasarkan deskripsi, gambar, dan ulasan pelanggan (Janjar Puspa Wildyaksanjani, 2018).

2.2 E-commerce

E-commerce (perdagangan elektronik) adalah aktivitas membeli atau menjual produk secara elektronik di layanan online atau melalui Internet. Perdagangan elektronik mengacu pada teknologi seperti perdagangan seluler, transfer dana elektronik, manajemen rantai pasokan, pemasaran Internet, pemrosesan transaksi online, pertukaran data elektronik (EDI), sistem manajemen inventaris, dan sistem pengumpulan data otomatis. *E-commerce* pada gilirannya didorong oleh kemajuan teknologi industri semikonduktor, dan merupakan sektor terbesar dari industri elektronik (Yudhi Hartadi, 2016).

Perdagangan elektronik modern biasanya menggunakan *World Wide Web* untuk setidaknya satu bagian dari siklus hidup transaksi meskipun mungkin juga menggunakan teknologi lain seperti email. Transaksi *E-commerce* umum mencakup pembelian buku online (seperti Amazon) dan pembelian musik (unduh musik dalam bentuk distribusi digital seperti iTunes Store), dan pada tingkat tertentu, layanan inventaris toko minuman keras online yang disesuaikan / dipersonalisasi (Sudaryanto, 2017)

Ada tiga bidang *E-commerce* : ritel online, pasar elektronik, dan lelang online *E-commerce* didukung oleh bisnis elektronik

Bisnis *E-commerce* juga dapat menggunakan beberapa atau semua hal berikut (Indrajit, Richardus Eko.2013):

1. Belanja online untuk penjualan eceran langsung ke konsumen melalui situs Web dan aplikasi seluler, dan perdagangan percakapan melalui obrolan langsung, chatbots, dan asisten suara
2. Menyediakan atau berpartisipasi dalam pasar online, yang memproses penjualan bisnis-ke-konsumen (B2C) atau konsumen-ke-konsumen (C2C) pihak ketiga
3. Jual beli bisnis-ke-bisnis (B2B); Mengumpulkan dan menggunakan data demografis melalui kontak web dan media sosial
4. Pertukaran data elektronik bisnis-ke-bisnis (B2B)
5. Memasarkan ke calon pelanggan dan pelanggan mapan melalui email atau faks (misalnya, dengan buletin)
6. Terlibat dalam pretail untuk meluncurkan produk dan layanan baru
7. Pertukaran keuangan online untuk pertukaran mata uang atau tujuan perdagangan.

E-commerce memberikan kemudahan bagi pelanggan karena tidak perlu keluar rumah dan hanya perlu browsing website secara online, terutama untuk membeli produk yang tidak dijual di toko terdekat. Ini dapat membantu pelanggan membeli rangkaian produk yang lebih luas dan menghemat waktu pelanggan. Konsumen juga mendapatkan kekuatan melalui belanja online. Mereka dapat meneliti produk dan membandingkan harga di antara pengecer. Selain itu, belanja online sering kali memberikan kode promosi penjualan atau diskon, sehingga harga lebih efektif bagi pelanggan.

Selain itu, *E-commerce* memberikan informasi detail produk; bahkan staf di dalam toko tidak dapat memberikan penjelasan sedetail itu. Pelanggan juga dapat meninjau dan melacak riwayat pesanan secara online. Teknologi *E-commerce* memangkas biaya transaksi dengan memungkinkan produsen dan konsumen melewati perantara. Hal ini dicapai melalui

perluasan area pencarian penawaran harga terbaik dan dengan pembelian kelompok. Keberhasilan *E-commerce* di tingkat perkotaan dan regional bergantung pada bagaimana perusahaan dan konsumen lokal mengadopsi *E-commerce* (Eri Handaru, 2015)

Namun, *E-commerce* menyebabkan kekurangan interaksi manusia dengan pelanggan, terutama yang lebih memilih koneksi tatap muka. Pelanggan juga peduli dengan keamanan transaksi online dan cenderung tetap setia kepada pengecer terkenal. Dalam beberapa tahun terakhir, pengecer pakaian seperti Tommy Hilfiger telah mulai menambahkan platform Virtual Fit ke situs *E-commerce* mereka untuk mengurangi risiko pelanggan membeli pakaian dengan ukuran yang salah, meskipun ini sangat bervariasi dalam kesesuaiannya dengan tujuan. Ketika pelanggan menyesali pembelian suatu produk, itu melibatkan pengembalian barang dan proses pengembalian dana. Proses ini tidak nyaman karena pelanggan perlu mengemas dan memposting barang. Jika produknya mahal, besar atau rapuh, ini mengacu pada masalah keamanan (Anatasha Onna Carissa, 2014).

2.3 E-Business

E-Business adalah pelaksanaan proses bisnis di internet. Proses *E-business* ini termasuk membeli dan menjual barang dan jasa, melayani pelanggan, memproses pembayaran, mengelola kontrol produksi, berkolaborasi dengan mitra bisnis, berbagi informasi, menjalankan layanan karyawan otomatis, perekrutan; dan lainnya (Gunawan Rudy Cahyono, 2018).

E-business dapat terdiri dari berbagai fungsi dan layanan. Mulai dari pengembangan intranet dan ekstranet hingga penyediaan layanan elektronik melalui internet oleh penyedia layanan aplikasi. Saat ini, ketika perusahaan terus memikirkan kembali bisnis mereka dalam hal internet - khususnya, ketersediaan internet, jangkauan, dan kemampuan yang selalu berubah - mereka menjalankan bisnis elektronik untuk membeli suku cadang dan persediaan

dari perusahaan lain, berkolaborasi dalam promosi penjualan, dan melakukan penelitian bersama.

Pertumbuhan bisnis elektronik dalam beberapa dekade terakhir telah memunculkan kebutuhan bisnis baru. Di sisi pelanggan, konsumen mengharapkan organisasi menawarkan opsi swalayan untuk melakukan transaksi; mereka mengharapkan pengalaman yang dipersonalisasi; dan mereka menginginkan interaksi yang cepat dan aman. Di sisi regulasi, undang-undang baru dan praktik terbaik untuk menjaga keamanan data elektronik telah diterapkan. Seiring percepatan *E-commerce*, perusahaan telah mengadopsi protokol dan alat keamanan yang ketat, termasuk enkripsi dan sertifikat digital, untuk melindungi dari peretas, penipuan, dan pencurian.

IBM adalah salah satu perusahaan pertama yang menggunakan istilah *E-business* ketika, pada bulan Oktober 1997, meluncurkan kampanye tematik untuk mengatasi kebingungan yang dialami banyak konsumen tentang bisnis berbasis internet. Perusahaan menghabiskan sekitar \$ 500 juta untuk kampanye periklanan dan pemasaran untuk mendemonstrasikan nilai model bisnis elektronik dan untuk menunjukkan bahwa IBM memiliki "bakat, layanan, dan produk untuk membantu pelanggan menangkap keuntungan dari cara baru dalam berbisnis ini. ", "menurut situs web perusahaan. Pada tahun 2000, pendapatan *E-business* IBM telah tumbuh menjadi lebih dari \$ 88 miliar dari \$ 64 miliar pada tahun 1994, dan laba bersih hampir tiga kali lipat.

2.4 Android

Android adalah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari kernel Linux dan perangkat lunak sumber terbuka lainnya, yang dirancang terutama untuk perangkat seluler layar sentuh seperti ponsel cerdas dan tablet. Android dikembangkan oleh konsorsium pengembang yang dikenal sebagai Open Handset Alliance dan disponsori secara komersial

oleh Google. Ini diluncurkan pada November 2007, dengan perangkat Android komersial pertama diluncurkan pada September 2008 (Andi Juansyah.2015).

Android adalah perangkat lunak gratis dan sumber terbuka; kode sumbernya dikenal sebagai Android Open Source Project (AOSP) yang terutama dilisensikan di bawah Lisensi Apache. Namun sebagian besar perangkat Android dikirimkan dengan perangkat lunak berpemilik tambahan yang telah terpasang sebelumnya, terutama Layanan Seluler Google (GMS) yang mencakup aplikasi inti seperti Google Chrome, platform distribusi digital Google Play, dan platform pengembangan Layanan Google Play terkait. Sekitar 70 persen dari smartphone Android menjalankan ekosistem Google; ekosistem dan fork Android yang bersaing termasuk Fire OS (dikembangkan oleh Amazon) atau LineageOS. Namun nama dan logo "Android" adalah merek dagang Google yang memberlakukan standar untuk membatasi perangkat "tidak bersertifikat" di luar ekosistem mereka untuk menggunakan merek Android.

Kode sumber telah digunakan untuk mengembangkan varian Android pada berbagai elektronik lain, seperti konsol game, kamera digital, PC, dan lainnya, masing-masing dengan antarmuka pengguna khusus. Beberapa turunan terkenal termasuk Android TV untuk televisi dan Wear OS untuk perangkat yang dapat dikenakan, keduanya dikembangkan oleh Google. Paket perangkat lunak di Android, yang menggunakan format APK, umumnya didistribusikan melalui toko aplikasi berpemilik seperti Google Play Store atau Samsung Galaxy Store, atau platform sumber terbuka seperti Aptoide atau F-Droid.

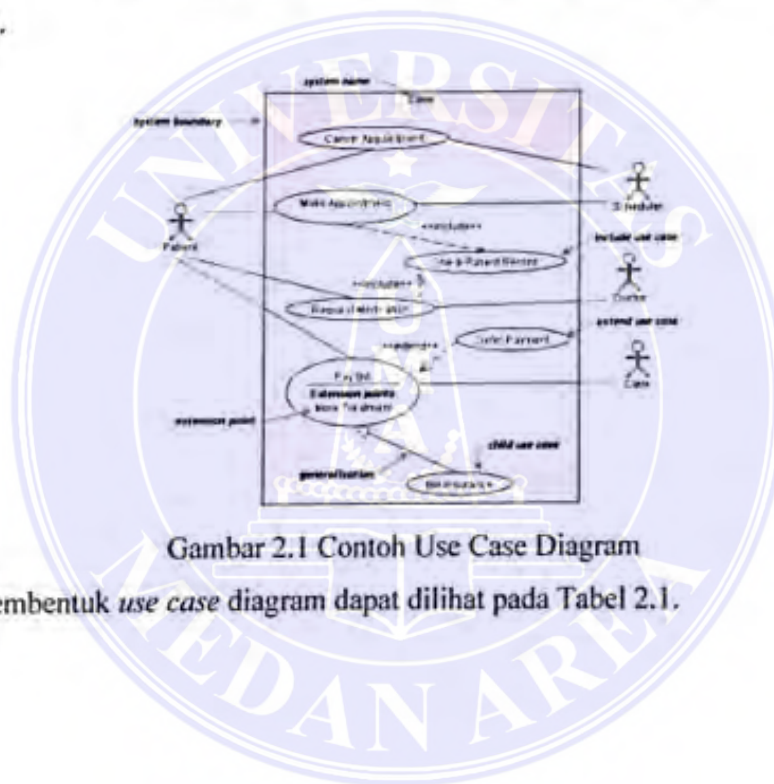
2.5 Unified Modelling Language

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa grafis untuk mendokumentasi, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak. UML berorientasi objek, menerapkan banyak level abstraksi, tidak bergantung bahasa dan teknologi, pemaduan beberapa notasi di beragam metodologi, usaha bersama dari banyak pihak, didukung oleh

kakas-kakas yang diintegrasikan lewat XML. Standar UML dikelola oleh OMG (*Object Management Group*) (Ade Hendini, 2016).

A. Use case Diagram





Use case diagram digunakan untuk menggambarkan konteks dari sistem yang akan dibangun dan fungsi yang dihasilkan oleh sistem tersebut. Dengan membuat *use case diagram*, *developer* dapat mendeskripsikan keseluruhan sistem yang akan dibuat dengan singkat dan mudah dimengerti (IGT Isa, 2017). Contoh dari *use case diagram* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram

Simbol-simbol pembentuk *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram

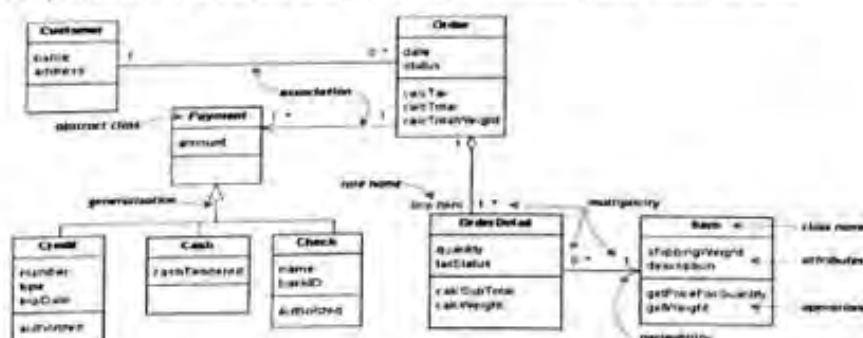
Lambang	Nama	Deskripsi
	Aktor	Aktor adalah gambaran dari orang atau benda diluar sistem yang berinteraksi dengan sistem.
	Use case	Use case adalah perilaku dari sebuah sistem. Penulisan use case adalah kombinasi dari kata kerja dan kata benda.
	Asosiasi	Asosiasi digunakan sebagai komunikasi actor atau use case yang berpartisipasi pada use case, atau use case memiliki interaksi dengan actor.
	Generalisasi	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah use case, dengan hubungan salah satu use case lebih umum dari yang lainnya.
<<extend>>	Extend	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa tambahan use case tersebut.
<<include>> <<uses>>	Include Uses	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya.

B. Scenario Diagram

Scenario diagram berfungsi untuk menjelaskan secara rinci maksud dari setiap proses yang digambarkan oleh use case diagram. Scenario diagram menjelaskan proses dan langkah yang dilakukan oleh satu use case beserta hasil yang dicapai setelah melakukan aksi use case tersebut (Mardison, 2017).

C. Class Diagram

Class diagram menunjukkan sekumpulan kelas, interface, dan kolaborasi dan keterhubungannya. Class diagram ditujukan untuk pandangan statik terhadap sistem (Mardison, 2017). Contoh dari class diagram dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Contoh Class Diagram
(sumber : Indra Griha Totik Isa, 2017)

D. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi (YA Pratama, 2017, Belajar UML). Contoh dari *activity diagram* dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Contoh Activity Diagram

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis

3.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem adalah fase pengembangan sistem yang menentukan sistem informasi apa yang harus dilakukan untuk memecahkan masalah yang sudah ada dengan mempelajari sistem dan proses kerja untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan peluang untuk perbaikan.

Dari hasil penelitian lakukan menunjukkan bahwa sistem pelanggan bunga dan catatan-catatan yang digunakan untuk mendata juga masih sangat sederhana dengan menggunakan buku tulis biasa. Pelanggan bunga hanya dilakukan melalui pelanggan langsung atau dengan kata lain pelanggan diharuskan datang secara langsung ke toko untuk membeli dan memesan bunga di sana.

Pada tahap diperlukan suatu pendekatan analisa guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem baru. Tahap ini melakukan pendekatan dengan mendefinisikan masalah pada sistem yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan.

Dalam penyajian informasi pada sistem manual masih sering terjadi adanya kesalahan dan kerancuan. Informasi yang dihasilkan tidak dapat langsung digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Sistem manual memiliki beberapa kelemahan dalam hal informasi yaitu:

1. Konsumen datang ke Pelanggan bunga di Tanah Karo dan memberikan data bunga yang akan dibeli kepada Pelanggan bunga di Tanah Karo.

3.1.2 Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Adapun kelemahan sistem yang berjalan pada penjualan bunga di tanah karo adalah :

1. Wilayah cakupan penjualan bunga hanya terbatas di kabupaten Tanah Karo saja sehingga penjualan tidak mengalami peningkatan bahkan terkadang mengalami penurunan
2. Menyulitkan pelanggan dari luar Tanah Karo untuk membeli bunga karena harus datang langsung ke tanah karo untuk membeli bunga
3. Belum tersedianya suatu pelayanan kepada pelanggan yang memberikan kemudahan untuk mengetahui jenis dan model bunga apa saja yang dikeluarkan
4. Pemesanan bunga di Tanah Karo yang dilayani hanya pada pagi dan siang saja.

3.1.3 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan pada sistem adalah membuat sistem marketplace berbasis android yang menyediakan wadah bagi pelanggan untuk melakukan saling transaksi penjualan bunga tanpa harus melakukan jumpa secara langsung sehingga mempermudah dalam proses transaksi.

Proses transaksi sendiri proses pembayaran dilakukan melalui transfer ke rekening pelanggan yang menjual bunga dengan mengakumulasikan ongkos pengiriman dengan total belanja dan pelanggan yang membeli bunga membayar lewat rekening ke penjual. Apabila proses pembayaran berhasil dan masuk ke rekening admin, Pelanggan yang menjual bunga harus mengkonfirmasi apakah diterima atau tidak pembelian bunga dari pelanggan, apabila diterima maka pelanggan yang menjual wajib mengirim bunga yang sudah dipesan oleh pelanggan yang membeli bunga.

Apabila bunga yang dipesan sudah sampai, pembeli harus mengkonfirmasi bahwa bunga sudah sampai agar admin dapat mengirim dana kepada pelanggan yang menjual bunga.

3.2 Perancangan

3.2.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem aplikasi yang akan dibangun sendiri menggunakan konsep C2C dimana pelanggan dapat melakukan penjualan bunga di tanah karo itu sendiri. Pelanggan melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk dapat melakukan pembelian dan penjualan kepada pelanggan lain sehingga dapat lebih memudahkan transaksi dan dapat saling menguntungkan antara satu pelanggan dengan pelanggan lainnya tanpa harus membedakan antara penjual dengan pelanggan

Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa yang bertujuan untuk melakukan tahap awal dalam merancang suatu sistem. Perancangan juga merupakan suatu proses pengembangan setelah melakukan analisa kemudian difokuskan pada suatu bentuk perencanaan. Perancangan sistem dilakukan setelah mendapatkan gambaran jelas mengenai apa yang harus dikerjakan. Perancangan sistem secara umum dilakukan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Dalam membangun aplikasi marketplace, digunakan 4 jenis diagram, yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

3.2.2 Use case Diagram

Usecase diagram adalah diagram usecase yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Diagram usecase tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan usecase, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara usecase, aktor, dan sistem. Berikut ini adalah *use case diagram* dari aplikasi yang akan dibangun :

3.2.2.1 Use case Diagram Admin

Use case diagram admin adalah use case diagram yang menggambarkan kegiatan aktor admin dalam aplikasi yang akan dibangun. Use Case diagram admin dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Deskripsi Use Case Diagram Admin

Penjelasan lebih rinci dari Use Case diagram admin dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Deskripsi Use Case Diagram Admin

Nama	Usecase Diagram Admin
Aktor	Admin
Deskripsi	<p>A. Admin terlebih dahulu login untuk masuk ke dalam halaman akun admin. Admin diwajibkan untuk mengisi username dan password.</p> <p>B. Admin bertugas untuk mengolah data admin. Proses pengolahan tersebut diantaranya adalah mengedit, hapus, dan delete admin itu sendiri</p> <p>C. Admin bertugas untuk mengolah data ongkos kirim. Proses pengolahan tersebut diantaranya adalah mengedit, hapus, dan delete ongkos kirim itu sendiri</p> <p>D. Admin dapat melihat data bunga</p> <p>E. Admin dapat melihat data transaksi</p> <p>F. Admin dapat melihat data pelanggan</p> <p>G. Admin Mengkonfirmasi Pembayaran</p> <p>H. Admin dapat menerima info komisi</p> <p>I. Admin dapat logout dari system</p>

Tabel 3.1 Deskripsi Use Case Diagram Admin

Nama	Usecase Diagram Admin
Aktor	Admin
Deskripsi	<p>J. Admin terlebih dahulu login untuk masuk ke dalam halaman akun admin. Admin diwajibkan untuk mengisi username dan password.</p> <p>K. Admin bertugas untuk mengolah data admin. Proses pengolahan tersebut diantaranya adalah mengedit, hapus, dan delete admin itu sendiri</p> <p>L. Admin bertugas untuk mengolah data ongkos kirim. Proses pengolahan tersebut diantaranya adalah mengedit, hapus, dan delete ongkos kirim itu sendiri</p> <p>M. Admin dapat melihat data bunga</p> <p>N. Admin dapat melihat data transaksi</p> <p>O. Admin dapat melihat data pelanggan</p> <p>P. Admin Mengkonfirmasi Pembayaran</p> <p>Q. Admin dapat menerima info komisi</p> <p>R. Admin dapat logout dari system</p>

3.2.2.2 Use case Diagram Pelanggan

Use case diagram penjual adalah use case diagram yang menggambarkan kegiatan pelanggan dalam aplikasi yang akan dibangun. Use Case diagram pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.2

Gambar 3.2 Use case Diagram Pelanggan



Gambar 3.2 Use case Diagram Pelanggan

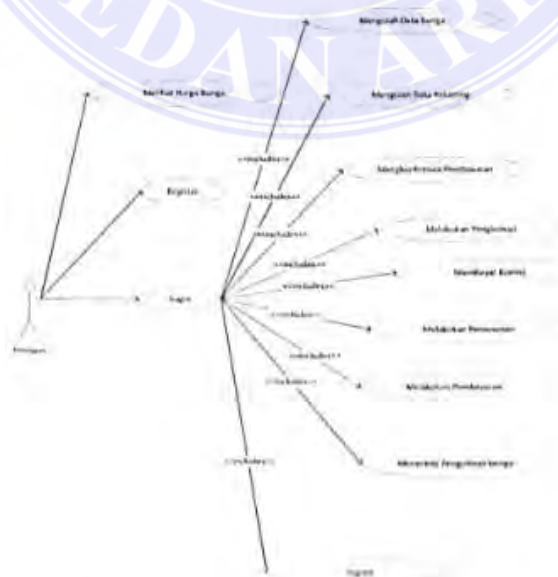
Penjelasan dari use case diagram Pelanggan dapat ditampilkan pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Deskripsi Use Case Diagram Pelanggan

Nama	Usecase Diagram Pelanggan
Aktor	Pelanggan
Deskripsi	<p>A. Pelanggan melakukan Registerasi menjadi Pelanggan</p> <p>B. Pelanggan melakukan login untuk dapat masuk ke sistem</p> <p>C. Pelanggan bertugas untuk mengolah data bunga. Proses pengolahan tersebut diantaranya adalah mengedit, hapus, dan delete bunga itu sendiri</p> <p>D. Pelanggan bertugas untuk mengolah data rekening. Proses pengolahan tersebut diantaranya adalah mengedit, hapus, dan delete bunga itu sendiri</p> <p>E. Pelanggan dapat melakukan pengiriman</p> <p>F. Pelanggan dapat membayar komisi</p> <p>G. Pelanggan dapat melakukan pemesanan</p> <p>H. Pelanggan dapat melakukan pembayaran</p> <p>I. Pelanggan menerima pengiriman bunga</p> <p>J. Pelanggan dapat logout dari sistem</p>

3.2.2.3 Use case Diagram Penjual

Use case diagram penjual adalah use case diagram yang menggambarkan kegiatan pelanggan dalam aplikasi yang akan dibangun. Use Case diagram pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.3



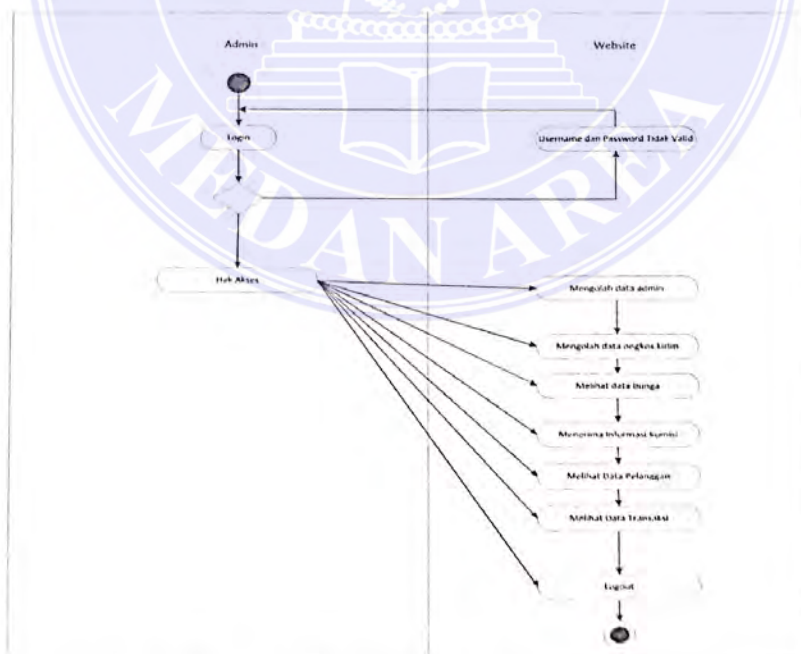
Gambar 3.3 Use case Diagram Pelanggan

3.2.3 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut ini adalah activity diagram dari aplikasi yang akan dibangun :

3.2.3.1 Activity Diagram Akun Admin

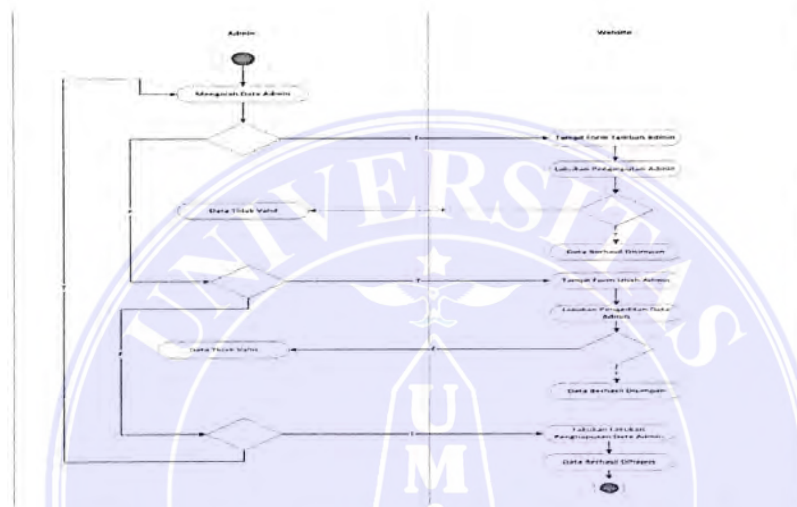
Activity ini adalah *activity* yang menjelaskan apa saja tugas dari seorang admin dalam *web server*. Admin terlebih dahulu harus login untuk masuk ke halaman akun admin. Setelah login admin dapat melakukan tugas seperti mengolah data admin, mengolah data ongkos kirim, melihat data bunga, menerima informasi komisi, melihat data Pelanggan, melihat data transaksi, dan logout dari sistem. Gambar Activity Diagram Akun Admin pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Activity Diagram Akun Admin

3.2.3.2 Activity Diagram Kelola Data Admin Oleh Admin

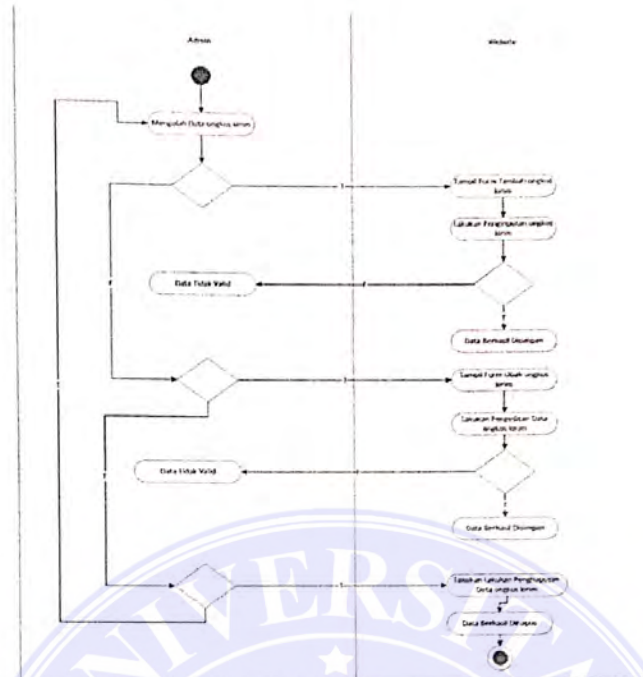
Activity Diagram ini menjelaskan bahwa admin dapat mengolah data admin. Proses pengolahan data admin ini sendiri adalah menambah admin baru,, mengubah admin user yang lama, dan menghapus admin user yang lama. Gambar Activity ini dapat dilihat pada Gambar 3.5



Gambar 3.5 Activity Diagram Kelola Data Admin Oleh Admin

3.2.3.3 Activity Diagram Kelola Data Ongkos Kirim Oleh Admin

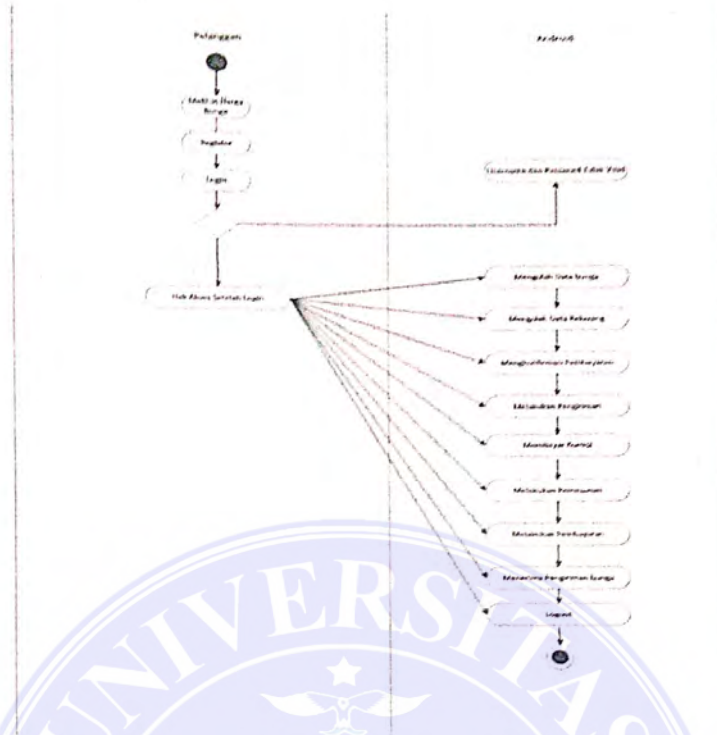
Activity Diagram ini menjelaskan bahwa admin dapat mengolah data ongkos kirim. Proses pengolahan data ongkos kirim ini sendiri adalah menambah ongkos kirim baru, mengubah ongkos kirim yang lama, dan menghapus ongkos kirim yang lama. Gambar Activity ini dapat dilihat pada Gambar 3.5



Gambar 3.6 Activity Diagram Kelola Data Ongkos Kirim Oleh Admin

3.2.3.4 Activity Diagram Akun Pelanggan

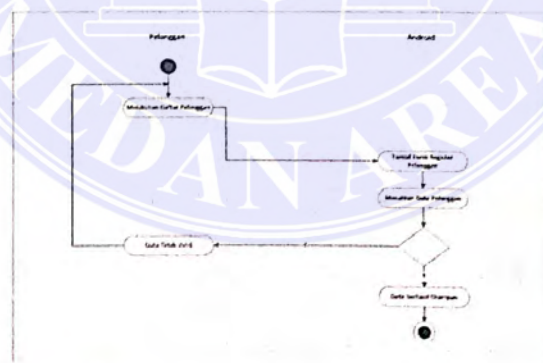
Activity ini adalah *activity* yang menjelaskan apa saja tugas dari seorang **Pelanggan** dalam *android*. Pelanggan terlebih dahulu harus login untuk masuk ke halaman akun Pelanggan. Setelah login Pelanggan Aron dapat melakukan tugas seperti melihat mengolah data bunga, mengolah data rekening, mengkonfirmasi pembayaran, melakukan pengiriman, membayar komisi, melakukan pemesanan, melakukan pembayaran, memberikan rating, dan logout dari sistem. Gambar Activity Diagram Akun Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.7



Gambar 3.7 Activity Diagram Akun Pelanggan

3.2.3.5 Activity Diagram Registrasi oleh Pelanggan

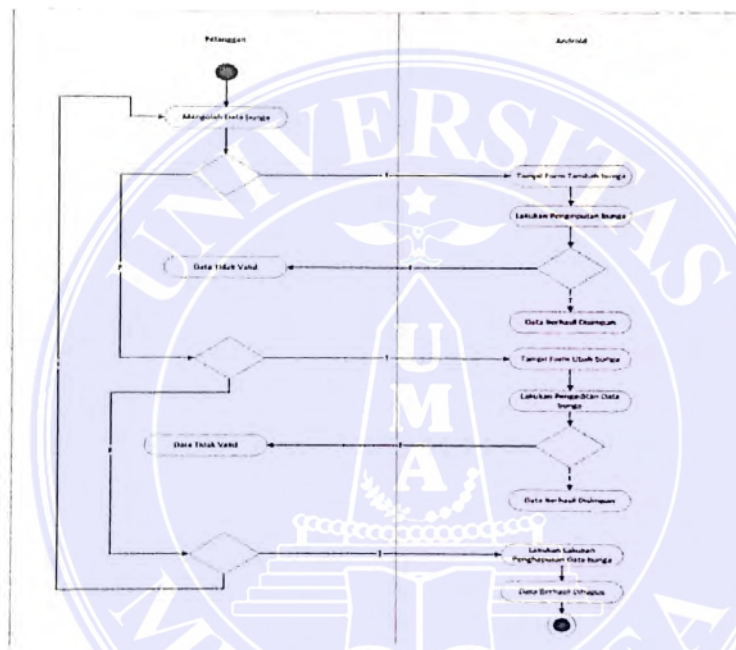
Activity ini menjelaskan cara menampilkan Pelanggan melakukan registrasi agar dapat memesan bunga. Activity Diagram profil Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.8



Gambar 3.8 Activity Diagram Registrasi Pelanggan

3.2.3.6 Activity Diagram Kelola Data Bunga Oleh Pelanggan

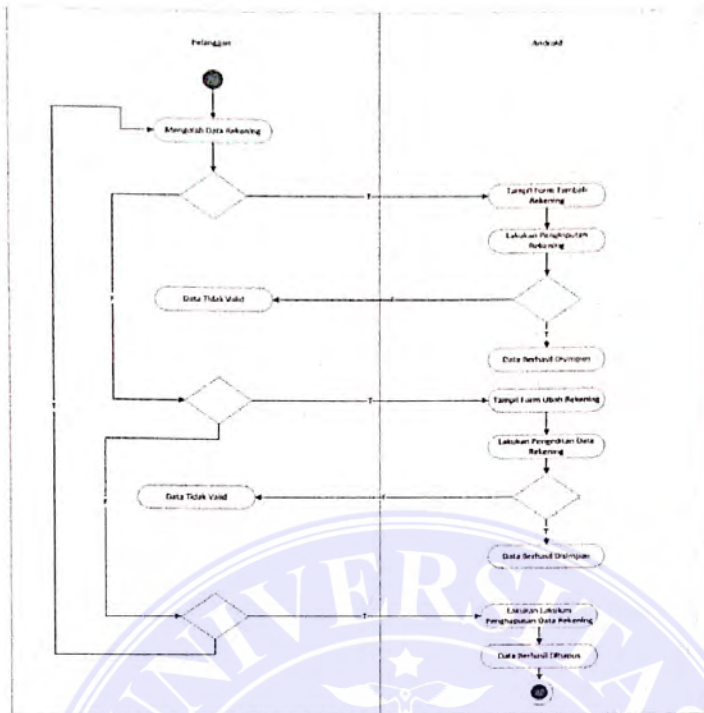
Activity Diagram ini menjelaskan bahwa Pelanggan dapat mengolah data bunga. Proses pengolahan data bunga ini sendiri adalah menambah bunga, mengubah data bunga yang yang lama, dan menghapus data bunga yang lama. Gambar Activity ini dapat dilihat pada Gambar 3.9



Gambar 3.9 Activity Diagram Kelola Data bunga Kirim Oleh Pelanggan

3.2.3.7 Activity Diagram Kelola Data Rekening Oleh Pelanggan

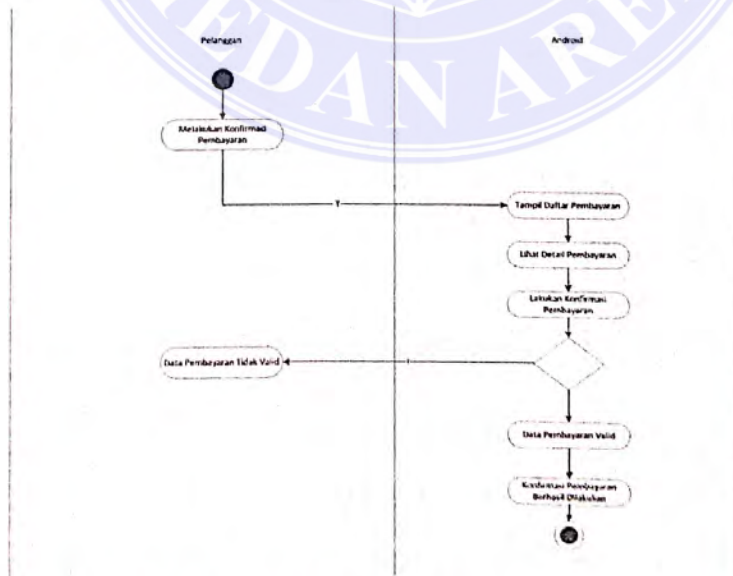
Activity Diagram ini menjelaskan bahwa Pelanggan dapat mengolah data rekening. Proses pengolahan data rekening ini sendiri adalah menambah rekening, mengubah data rekening yang yang lama, dan menghapus data rekening yang lama. Gambar Activity ini dapat dilihat pada Gambar 3.10



Gambar 3.10 Activity Diagram Kelola Data Rekening Kirim Oleh Pelanggan

3.2.3.8 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran Oleh Penjual

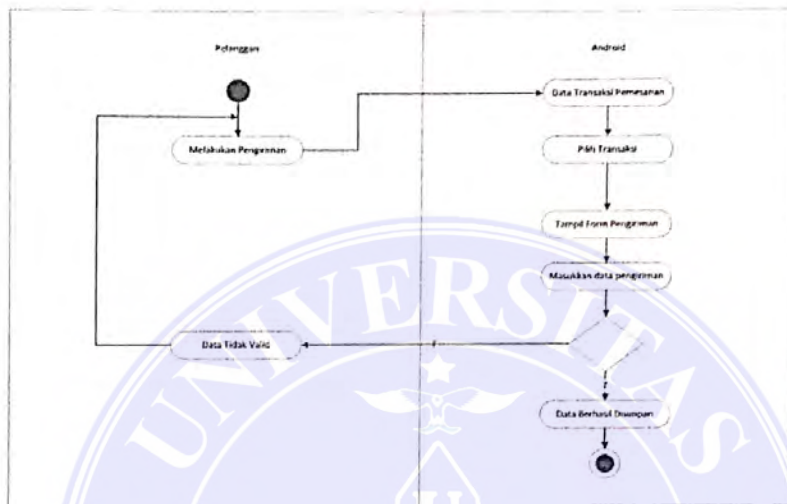
Activity Diagram ini menjelaskan bahwa admin dapat mengkonfirmasi pembayaran oleh penjual terhadap pembayaran Pelanggan yang dilakukan oleh Pelanggan. Gambar Activity ini dapat dilihat pada Gambar 3.11



Gambar 3.11 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran Oleh Penjual

3.2.3.9 Activity Diagram Melakukan Pengiriman

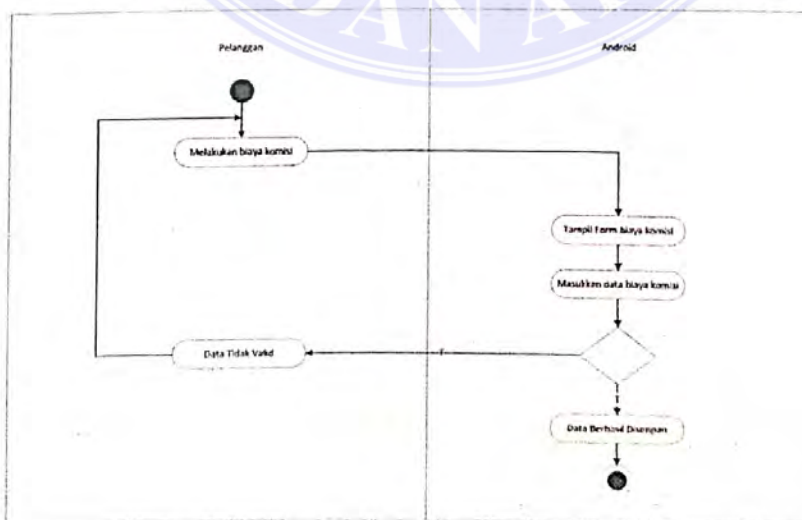
Activity ini menjelaskan cara penjual melakukan pengiriman bunga yang sudah dibayar oleh pelanggan. Activity diagram melakukan pengiriman bunga dapat dilihat pada Gambar 3.12



Gambar 3.12 Activity Diagram Melakukan Pengiriman

3.2.3.10 Activity Diagram Melakukan Bayar Komisi

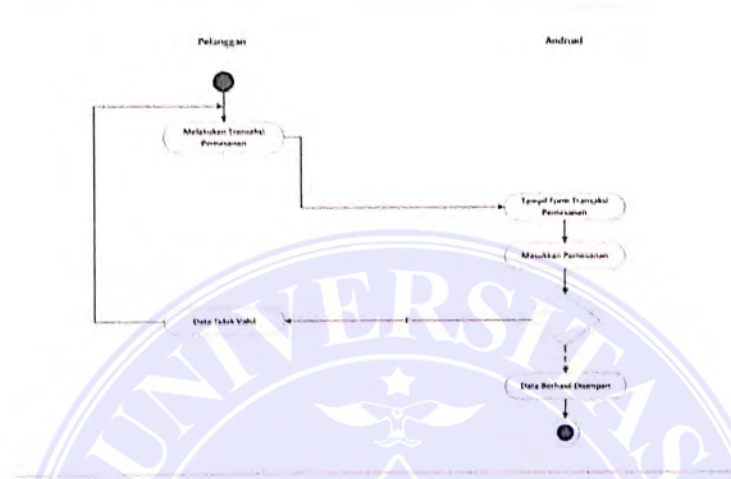
Activity ini menjelaskan cara penjual melakukan bayar komisi yang sudah kepada admin. Activity diagram melakukan bayar komisi dapat dilihat pada Gambar 3.13



Gambar 3.13 Activity Diagram Melakukan Bayar Komisi

3.2.3.11 Activity Diagram Melakukan Transaksi Pelanggan

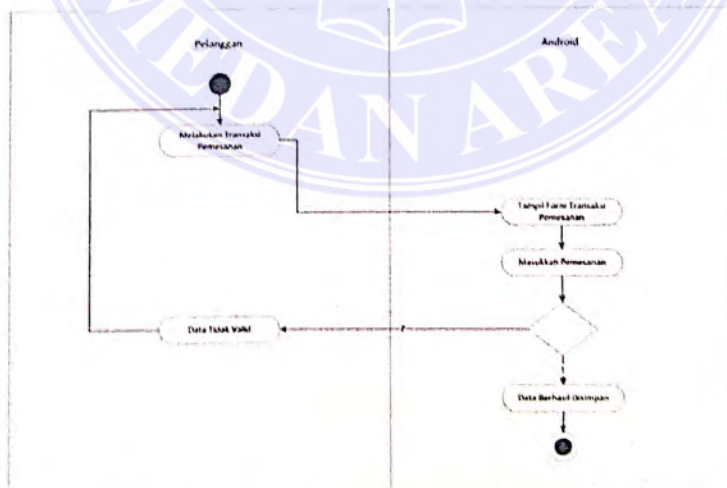
Activity ini menjelaskan cara Pelanggan melakukan transaksi pemesanan. Activity Diagram melakukan transaksi Pelanggan oleh Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.14



Gambar 3.14 Activity Diagram Melakukan Transaksi Pelanggan

3.2.3.12 Activity Diagram Melakukan Pembayaran

Activity ini menjelaskan cara Pelanggan pembayaran pemesanan. Activity Diagram melakukan pembayaran pemesanan oleh Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.15



Gambar 3.15 Activity Diagram Melakukan Transaksi Pembayaran

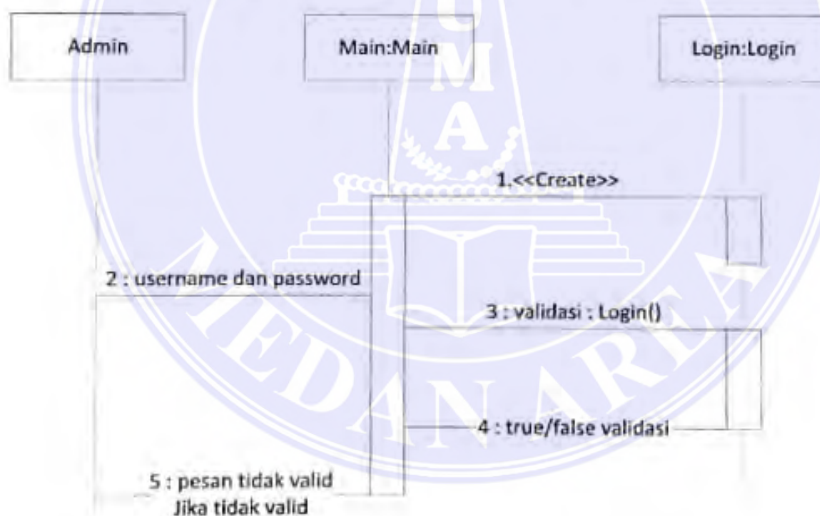
3.2.4 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada usecase dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah usecase beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

Berikut ini adalah sequence diagram dari aplikasi akan dibangun :

3.2.4.1 Sequence Diagram Login Admin

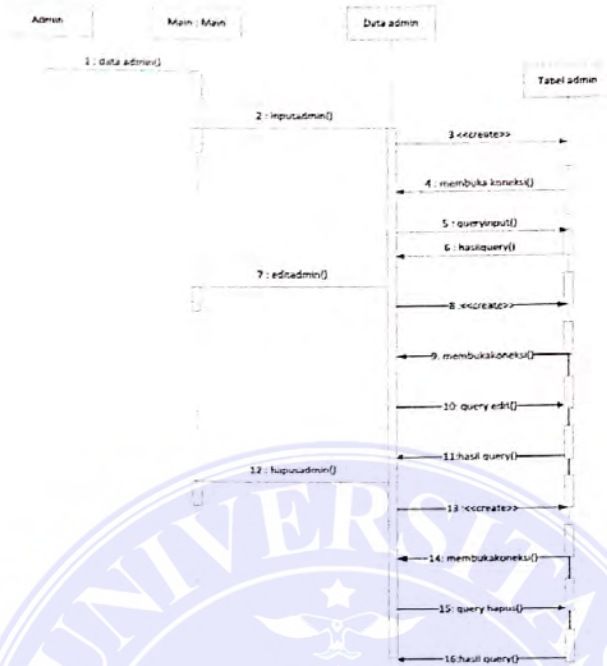
Sequence ini adalah Sequence yang proses login dari admin. Admin diharapkan dapat Pelangganikan username dan password yang benar agar dapat masuk ke halaman akun admin. Sequence Diagram Login Admin pada Gambar 3.16



Gambar 3.16 Sequence Diagram Login Admin

3.2.4.2 Sequence Diagram Kelola Data Admin Oleh Admin

Sequence Diagram ini menjelaskan bahwa admin dapat mengolah data admin. Proses pengolahan data admin ini sendiri adalah menambah admin baru,, mengubah admin yang lama, dan menghapus admin yang lama. Gambar Activity ini dapat dilihat pada Gambar 3.17



Gambar 3.17 Sequence Diagram Kelola Data Admin Oleh Admin

3.2.4.3 Sequence Diagram Login Pelanggan

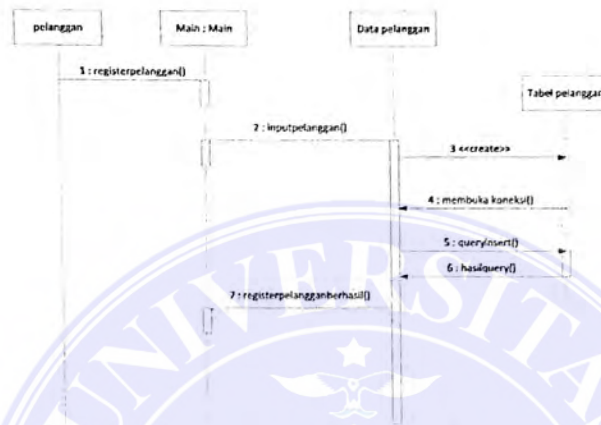
Sequence ini adalah Sequence yang proses login dari Pelanggan. Pelanggan diharapkan dapat mengisi username dan password yang benar agar dapat masuk ke halaman akun Pelanggan. Sequence Diagram Login Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.18



Gambar 3.18 Sequence Diagram Login Pelanggan

3.2.4.4 Sequence Diagram Registerasi Pelanggan

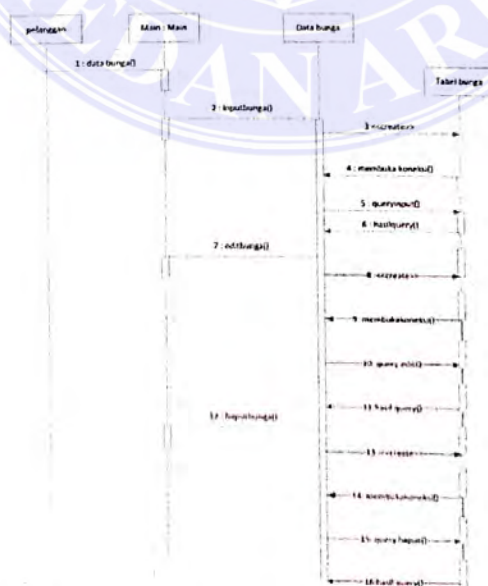
Sequence ini menjelaskan cara menampilkan **registerasi Pelanggan** agar dapat **menjual bunga yang dimiliki**. Sequence Diagram registerasi Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.18



Gambar 3.19 Sequence Diagram Register Pelanggan

3.2.4.5 Sequence Diagram Kelola Bunga

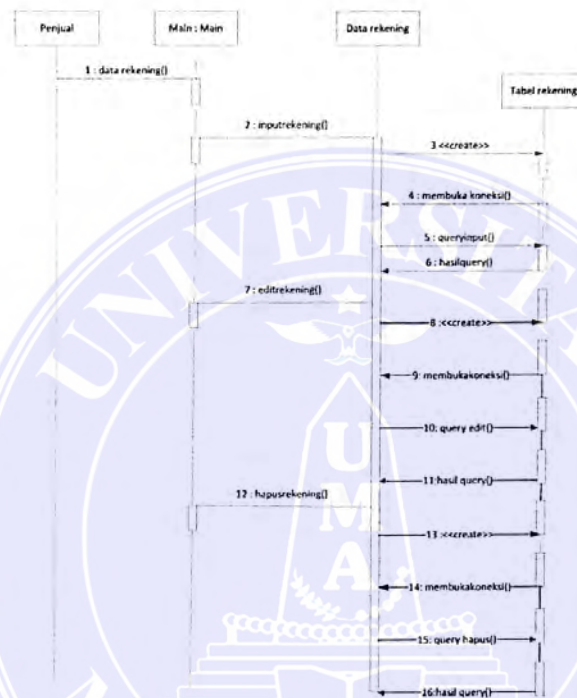
Sequence Diagram ini menjelaskan bahwa Pelanggan dapat mengolah data bunga. Proses pengolahan data bunga ini sendiri adalah mengubah data busana dan menghapus data bunga. Gambar Sequence Diagram ini dapat dilihat pada Gambar 3.20



Gambar 3.20 Sequence Diagram Kelola bunga Oleh Admin

3.2.4.6 Sequence Diagram Kelola Rekening Oleh Pelanggan

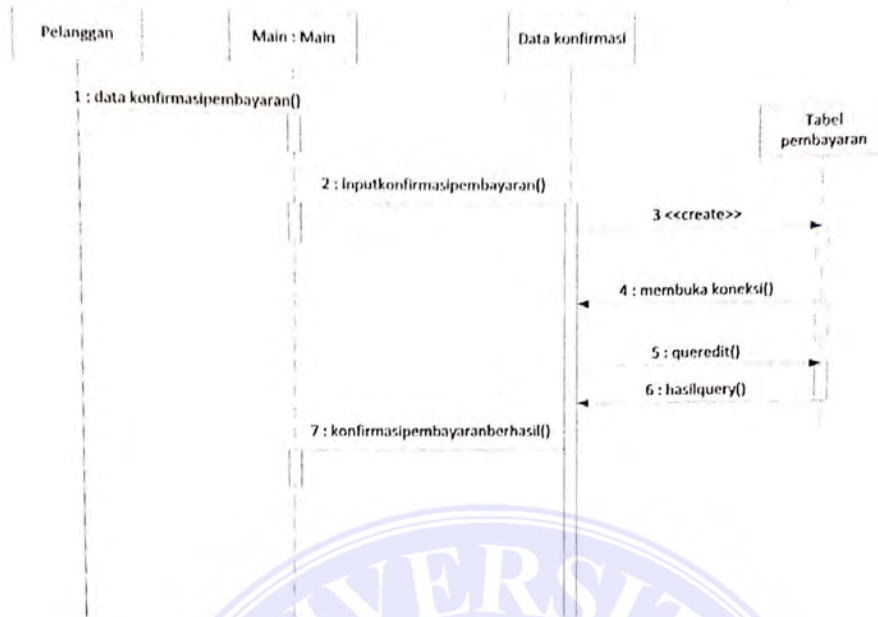
Sequence Diagram ini menjelaskan bahwa Pelanggan dapat mengolah data rekening. Proses pengolahan data rekening ini sendiri adalah menambah rekening, mengubah data rekening, dan menghapus data rekening. Gambar Sequence diagram ini dapat dilihat pada Gambar 3.21



Gambar 3.21 Sequence Diagram Kelola rekening Oleh Pelanggan

3.2.4.7 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran Oleh Pelanggan

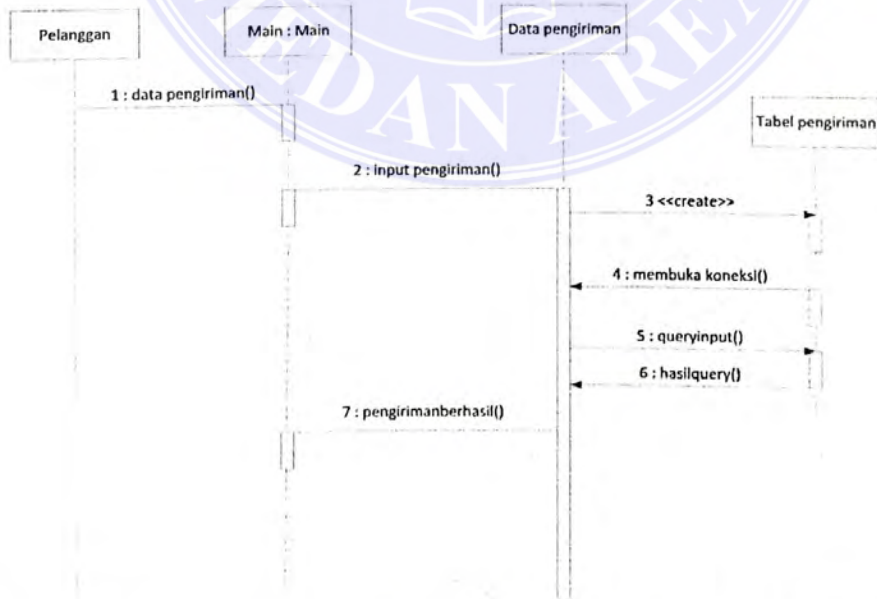
Sequence Diagram ini menjelaskan bahwa Pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran oleh Pelanggan terhadap pemesanan yang dipesan oleh pelanggan. Sequence diagram konfirmasi pembayaran oleh Pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.22



Gambar 3.22 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran Oleh Pelanggan

3.2.4.8 Sequence Diagram Mengirim Pengiriman Oleh Pelanggan

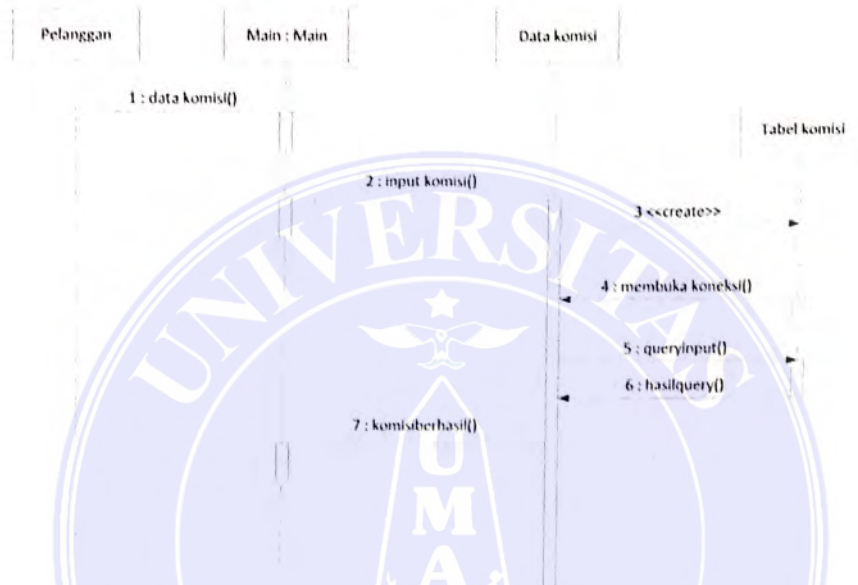
Sequence Diagram ini menjelaskan bahwa Pelanggan melakukan pengiriman barang yang sudah dibayar oleh pelanggan terhadap pemesanan yang dipesan oleh pelanggan. Sequence diagram mengirim pengiriman oleh Pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.23



Gambar 3.23 Sequence Diagram Melakukan Pengiriman Oleh Pelanggan

3.2.4.9 Sequence Diagram Melakukan bayar komisi

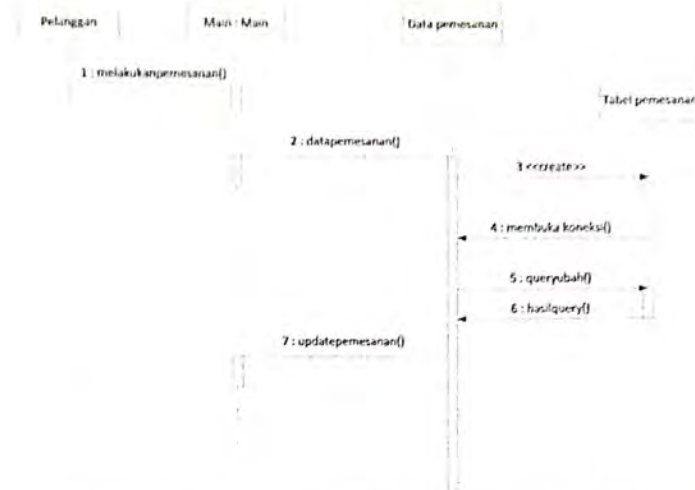
Sequence Diagram ini menjelaskan bahwa Pelanggan melakukan bayar komisi kepada admin atas produknya dibeli oleh pelanggan. Sequence diagram melakukan bayar komisi oleh Pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.24



Gambar 3.24 Sequence Diagram Melakukan bayar komisi Oleh Pelanggan

3.2.4.10 Sequence Diagram Melakukan Transaksi

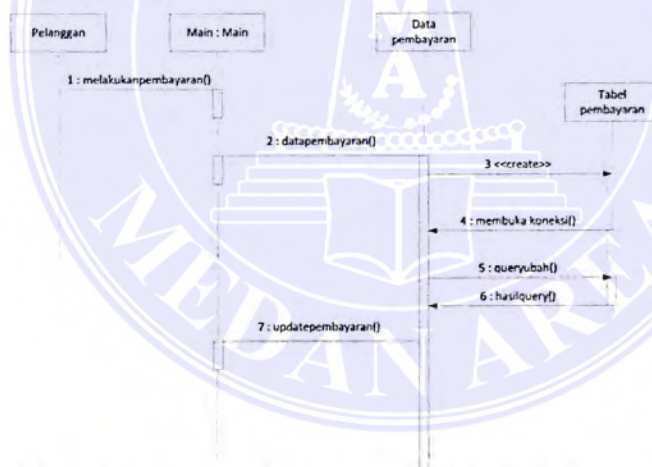
Sequence ini menjelaskan cara Pelanggan melakukan transaksi pemesanan bunga. Sequence Diagram melakukan transaksi pemesanan bunga oleh Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.25



Gambar 3.25 Sequence Diagram Melakukan Transaksi Pelanggan

3.2.4.11 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran Oleh Pelanggan

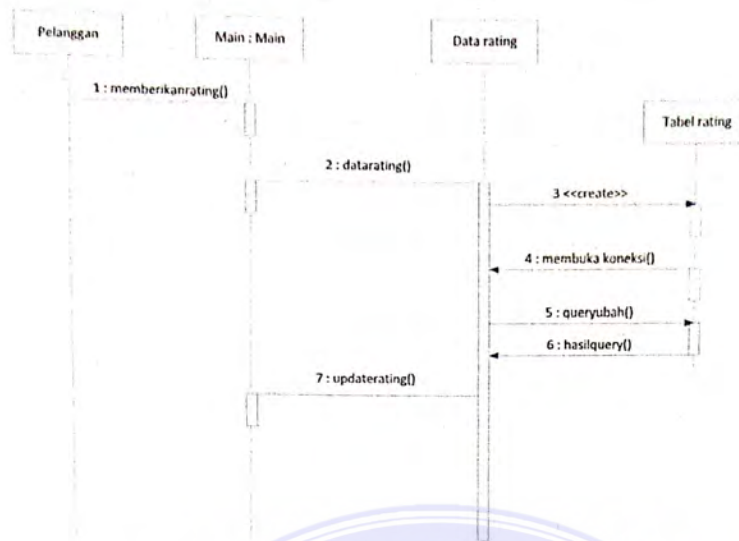
Sequence Diagram ini menjelaskan bahwa pelanggan dapat melakukan pembayaran bunga oleh pelanggan. Sequence Diagram melakukan pembayaran oleh pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.26



Gambar 3.26 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran

3.2.4.12 Sequence Diagram Memberikan Rating

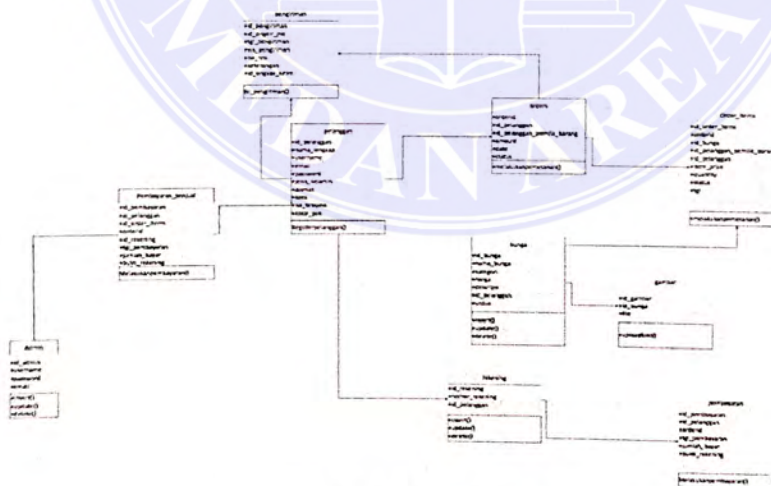
Sequence ini menjelaskan cara Pelanggan memberikan rating terhadap pemesanan yang diberikan oleh penjual. Sequence diagram memberikan rating oleh Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.27



Gambar 3.27 Activity Diagram Memberikan Rating

3.2.5 Class Diagram

Diagram kelas adalah diagram UML yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain, serta dimasukkan pula atribut dan operasi. Class diagram yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.28



Gambar 3.28 Class Diagram

3.2.6 Struktur Tabel

Tabel merupakan tempat penyimpanan informasi dari sebuah aliran data dalam sebuah sistem. Berikut merupakan struktur dari beberapa tabel sistem yang akan dibangun.

1. Tabel Admin

Tabel admin adalah tabel yang menampung data admin yang tersimpan dalam database. Struktur tabel admin dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Tabel Admin

Nama	Type	Size
Id admn	Int	10
Username	Varchar	30
Password	Varchar	30

Primary key : id_admin

2. Tabel bunga

Tabel bunga adalah tabel yang menampung data bunga yang tersimpan dalam database. Struktur tabel bunga dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Table bunga

Nama	Type	Size
id bunga	Int	10
Nama bunga	Varchar	30
Harga	Varchar	30
Untuk	Varchar	30
Deskripsi	Text	
Id Pelanggan	Int	10

Primary key : id_bunga

Foreign Key : id_Pelanggan

3. Tabel gambar

Tabel gambar adalah tabel yang menampung data gambar yang tersimpan dalam database. Struktur tabel gambar dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Tabel Gambar

Nama	Type	Size
Id_gambar	Int	10
Id_bunga	Int	10

File	Varchar	100
------	---------	-----

Primary key : id_gambar

Foreign Key : id_bunga

4. Tabel orders

Tabel orders adalah tabel yang menampung data orders yang tersimpan dalam database. Struktur tabel orders dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3.6 Tabel orders

Nama	Type	Size
Orderid	Int	10
Id pelanggan	Int	5
Id Pelanggan pemilik barang	Int	10
Amount	Varchar	20
Date	Date	
Status	Varchar	30

Primary key : orderid

Foreign Key : id_pelanggan

5. Tabel order_items

Tabel order_items adalah tabel yang menampung data barang yang dipesan yang tersimpan dalam database. Struktur tabel order_items dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3.7 Tabel order_items

Nama	Type	Size
id_order_items	Int	10
Orderid	Int	10
Id_bunga	Int	10
Id_Pelanggan_pemilik_bunga	Int	10
Id_pelanggan	Int	10
Item_price	Int	10
Quantity	Int	10
Status	Int	1
Tgl	Date	

Primary Key : id_order_items

Foreign Key : orderid, id_bunga, dan id_pelanggan

6. Tabel pelanggan

Tabel pelanggan adalah tabel yang menampung data pelanggan yang dipesan yang tersimpan dalam database. Struktur tabel pelanggan dapat dilihat pada tabel 3.8

Tabel 3.8 Tabel pelanggan

Nama	Type	Size
id pelanggan	Int	10
nama lengkap	Varchar	40
Username	Varchar	40
Email	Varchar	30
Password	Varchar	40
jenis_kelamin	Varchar	30
Alamat	Varchar	30
Kota	Varchar	30
no_telepon	Varchar	30
kode_pos	Varchar	30

Primary key : id_pelanggan

7. Tabel pembayaran

Tabel pembayaran adalah tabel yang menampung data pembayaran yang dipesan yang tersimpan dalam database. Struktur tabel pembayaran dapat dilihat pada tabel 3.9

Tabel 3.9 Tabel pembayaran

Field	Type	Size
id pembayaran	Int	10
id pelanggan	Int	10
Orderid	Int	10
id rekening	Int	10
tgl pembayaran	Date	
jumlah bayar	Varchar	30
bukti rekening	Varchar	100

Primary key : id_pembayaran

Foreign Key : id_pelanggan, orderid, dan id_rekening

8. Tabel pembayaran ke penjual

Tabel pembayaran ke penjual adalah tabel yang menampung data pembayaran ke penjual yang dipesan yang tersimpan dalam database. Struktur tabel pembayaran dapat dilihat pada tabel 3.10

Tabel 3.10 Tabel pembayaran ke penjual

Field	Type	Size
id pembayaran penjual	Int	10
id pelanggan	Int	10
Orderid	Int	10
id rekening	Int	10

tgl_pembayaran	Date	
jumlah_bayar	Varchar	30
bukti_rekening	Varchar	100
Id_order_items	Int	10

Primary key : id_pembayaran

Foreign Key : id_pelanggan, orderid, id_order_items, dan id_rekening

9. Tabel pengiriman

Tabel pengiriman adalah tabel yang menampung data pengiriman yang dipesan yang tersimpan dalam database. Struktur tabel pengiriman dapat dilihat pada tabel 3.11

Tabel 3.11 Tabel pengiriman

Nama	Type	Size
id_pengiriman	Int	10
Orderid	Int	10
Tgl_pengiriman	Date	
Via_pengiriman	Varchar	30
No_resi	Varchar	30
Keterangan	Varchar	30
Id_ongkir_jne	Int	10

Primary key : id_pengiriman

Foreign Key : orderid dan id_ongkir_jne

10. Tabel rekening

Tabel rekening adalah tabel yang menampung data rekening yang dipesan yang tersimpan dalam database. Struktur tabel rekening dapat dilihat pada tabel 3.12

Tabel 3.12 Tabel rekening

Field	Type	Size
id_rekening	Int	10
Nomor_rekening	Varchar	30
Id_Pelanggan	Int	10

Primary key : id_Pelanggan

3.2.7 Perancangan User Interface

3.2.7.1 Perancangan User Interface Pelanggan

Dibawah ini akan ditampilkan perancangan user interface untuk Pelanggan

1. Perancangan Register Pelanggan

Perancangan register Pelanggan berfungsi bagi Pelanggan menginput data Pelanggan yang baru yang baru. Data yang diinput adalah nama Pelanggan, username, password,

email, alamat, telepon, dan foto. Perancangan Register Pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.29



Gambar 3.29 Perancangan User Interface Register Pelanggan

3.2.7.2 Perancangan Login Pelanggan

Perancangan login berfungsi bagi Pelanggan menginput data username dan password sebelum masuk ke halaman akun Pelanggan. Perancangan login penjual dapat dilihat pada gambar 3.30



Gambar 3.30 Perancangan Login Pelanggan

3.2.7.3 Perancangan Input Bunga

Perancangan form pembayaran berfungsi bagi Pelanggan menginput data bunga yang baru. Data yang diinput adalah nama bunga, untuk, harga, dan deskripsi. Gambar rancangan user interface perancangan input bunga dapat dilihat pada gambar 3.31

The screenshot displays a web application interface titled "MARKETPLACE PENJUALAN BUNGA". At the top, there are two buttons: "LOGOUT" and "PEMESANAN". Below these is a section titled "FORM BUNGA" containing several input fields: "NAMA BUNGA", "HARGA", "DESKRIPSI", and "UNTUK". Below the input fields are two buttons: "SAVE" and "CANCEL". At the bottom of the form, there are three sections: "DATA BUNGA", "HEADER TABLE", and "ISI DATA BUNGA". A large, semi-transparent watermark of the Universitas Medan Area logo is overlaid on the entire image.

Gambar 3.31 Perancangan Input Bunga

3.2.7.4 Perancangan Input Rekening

Perancangan form pembayaran berfungsi bagi Pelanggan menginput data rekening yang baru. Data yang diinput adalah nama rekening. Gambar rancangan user interface perancangan input bunga dapat dilihat pada gambar 3.32



Gambar 3.32 Perancangan Input Rekening

3.2.7.5 Perancangan Data Transaksi

Perancangan data transaksi adalah perancangan yang menampilkan data pemesanan dan Pelanggan harus mengkonfirmasi pemesanan dari pelanggan. Gambar rancangan user interface perancangan data transaksi dapat dilihat pada gambar 3.33



Gambar 3.33 Perancangan Data Transaksi

3.2.7.6 Perancangan Input pengiriman

Perancangan form pengiriman berfungsi bagi Pelanggan menginput data pengiriman yang baru. Data yang diinput adalah tanggal pengiriman,tujuan, service

jne,danketerangan. Gambar rancangan user interface perancangan input pengiriman dapat dilihat pada gambar 3.34

Gambar 3.34 Perancangan Input Pengiriman

3.2.7.7 Perancangan Halaman Utama

Perancangan Halaman Utama berfungsi untuk menampilkan menu utama dari aplikasi yang akan dibangun.. Perancangan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.35

Gambar 3.35 Halaman Utama

3.2.7.8 Perancangan Data Keranjang Belanja

Perancangan tampilan keranjang belanja adalah perancangan yang ditampilkan untuk Pelanggan yang akan dipesan oleh pelanggan. Perancangan rancangan user interface data keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 3.36

NAMA ITEM	HARGA	JUMLAH	SUB TOTAL
XYZ	RP XYZ	<input type="text"/>	XYZ
XYZ	RP XYZ	<input type="text"/>	XYZ
XYZ	RP XYZ	<input type="text"/>	XYZ

Gambar 3.36 Perancangan Data Keranjang Belanja

3.2.7.9 Perancangan Form Pembayaran

Perancangan Form Pembayaran berfungsi bagi Pelanggan menginput data pembayaran terhadap pemesanan yang baru. Data yang diinput adalah tanggal pembayaran, jumlah, dan bukti transfer. Perancangan Form pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.37

Gambar 3.37 Perancangan Form Pembayaran

3.2.8 Perancangan User Interface Admin

Dibawah ini akan ditampilkan perancangan user interface untuk admin

3.2.8.1 Perancangan Login Admin

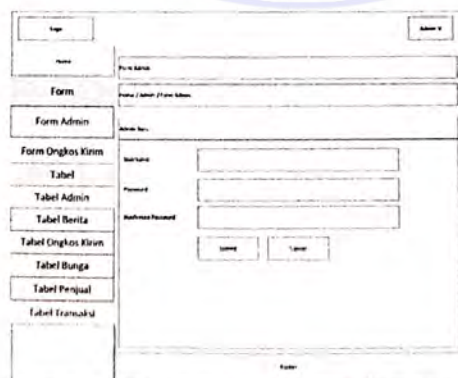
Perancangan login berfungsi bagi admin menginput data username dan password sebelum masuk ke halaman akun admin. Tampilan perancangan login admin dapat dilihat pada gambar 3.38



Gambar 3.38 Perancangan Login Admin

3.2.8.2 Perancangan Input Data Admin

Perancangan input data admin berfungsi bagi admin menginput data admin yang baru. Data yang diinput adalah username, email, password, dan konfirmasi password. Tampilan perancangan Input Data admin dapat dilihat pada gambar 3.39



Gambar 3.39 Perancangan Input Data Admin

3.2.8.3 Perancangan Menampilkan Data Admin

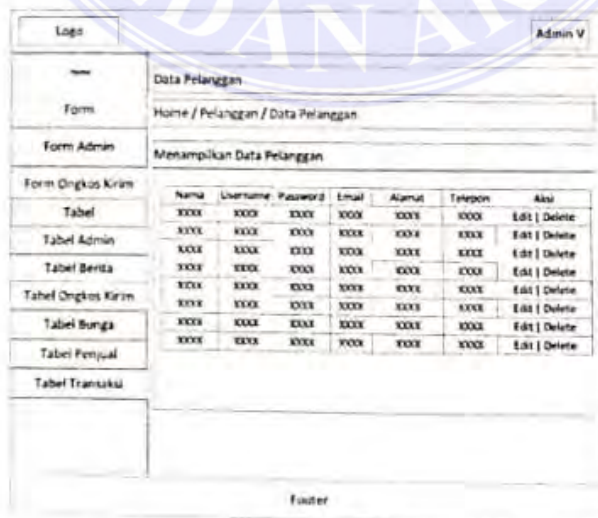
Perancangan menampilkan data Admin berfungsi bagi admin untuk menampilkan data admin yang sudah diinput di form admin. Tampilan output pengolahan data admin dapat dilihat pada gambar 3.40



Gambar 3.40 Perancangan Menampilkan Data Admin

3.2.8.4 Perancangan Menampilkan Data Pelanggan

Perancangan menampilkan data pelanggan berfungsi bagi admin untuk menampilkan data pelanggan yang sudah diregisterasi oleh pelanggan. Tampilan menampilkan data pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.41



Gambar 3.41 Perancangan Menampilkan Data Pelanggan

3.2.8.5 Perancangan Menampilkan Data Pemesanan

Perancangan menampilkan data Pemesanan berfungsi bagi admin untuk menampilkan data Pemesanan yang sudah diregisterasi oleh Pelanggan. Tampilan menampilkan data Pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.42

The screenshot shows a web interface for managing orders. It includes a form for adding a new order with fields for 'Nama', 'Form', 'Form Alamat', and 'Form Tanggal'. Below the form is a table with the following columns: 'Nama Bunga', 'Jumlah', 'Pemesanan', 'Harga', 'Jumlah', 'Dan Total'. The table contains several rows of data, including 'Tabel', 'Tabel Ardenan', 'Tabel Berita', 'Tabel Cengkeh Kuning', 'Tabel Bunga', 'Tabel Pengisi', and 'Tabel Transaksi'.

Gambar 3.42 Perancangan Menampilkan Data Pemesanan

3.2.8.6 Perancangan Laporan Data Penjualan

Perancangan laporan nilai berfungsi bagi pimpinan untuk melihat laporan Pemesanan berdasarkan periode tertentu. Tampilan output pengolahan laporan Pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.43

The screenshot shows a sales report titled 'LAPORAN PENJUALAN' for the period 'Dari Periode 01-01-2022 s.d. 31-03-2022'. The report includes a table with columns: 'No', 'Nama Pemesanan', 'Nama Pemesan', 'Jumlah Bunga', 'Harga', 'Jumlah Pengisian', 'Dan Total', and 'Tanggal'. The table contains several rows of data, including 'Z', 'Z', 'Z', 'Z', 'Z', 'Z', and 'Z'. Below the table, there is a footer with the text 'Tanah Karo, 24-03-2022', 'Dibuat oleh: Admin', and 'Perusahaan:'.

Gambar 3.43 Perancangan Laporan Data Penjualan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan yang telah dibuat maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun dapat mempermudah penjualan bunga di Tanah Karo dalam memasarkan bunga yang dijual secara online
2. Sistem yang dibangun dapat memberikan kemudahan kepada penjual bunga dalam melihat hasil laporan transaksi pemesanan bunga

5.2 Saran

Dalam pembuatan sistem *E-commerce* penjualan bunga di Tanah Karo masih banyak hal yang harus dikembangkan, yaitu :

1. Pada Penelitian selanjutnya dapat ditambahkan fitur *chatting room* agar adanya hubungan komunikasi antara pembeli dan penjual.
2. Adanya ulasan dan rating agar dapat mempengaruhi skor pada produk penjualan.
3. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat melakukan proses transaksi antara pembeli dengan penjual menggunakan OVO.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Hendini, 2016. Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. Iv, No. 3
- Anatasha Onna Carissa, 2014. Penerapan *Customer Relationship Management (Crm)* Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Loyalitas Pelanggan (Studi Kasus Pada Bandung Sport *Distro* Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis (Jab)* Vol. 15 No. 1
- Andi Juansyah, 2015. Pembangunan Aplikasi *Child Tracker* Berbasis *Assisted – Global Positioning System (A-Gps)* Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)* Edisi. 1 Volume. 1 Agustus 2015 Issn : 2089-9033
- Anggraeni Primawati, 2012. Strategi Penggunaan E-Tki Sebagai Wahana Dalam Mengatasi Kesenjangan Informasi. *Journal Communication Spectrum*, Vol. 1 No. 2 Issn : 2087-8850
- Elisa Usada, 2014. Rancang Bangun Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Jquery Mobile Dengan Menggunakan Php Dan Mysql. *Journal Infotel* Vol 4, No 2
- Ermatita, 2016. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Sistem Informasi (Jsi)*, Vol. 8, No. 1 Issn Print : 2085-1588
- Gunawan Rudy Cahyono, 2018. Sistem Informasi Rekam Medik Klinik Hewan Dan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Sapi Menggunakan Metode *Certainty Factor*. *Jurnal Poros Teknik* Volume 10, No. 1 Issn 2085-5761
- Handaru Eri, 2015. Pengimplementasian Crm Pada Pembangunan E-Commerce Untuk Usaha Mikro Kecil Menengah (Studi Kasus: Dolanan Puzzle). *Jurnal Buana Informatika*, Volume 6, Nomor 4, Oktober 2015: 257-268
- Indrajit, Richardus Eko, 2013. Peranan Teknologi Informasi Dan Internet. Yogyakarta: Andi Offset.
- Janiar Puspa Wildyaksanjani, 2018. Strategi *Customer Relationship Management (Crm)* Pt Angkasa Pura Ii (Persero). *Jurnal Kajian Komunikasi*, Volume 6, No. 1 Issn: 2303-2006 Tuji Rochma Wati, 2014. Analisis Dan Perancangan Aplikasi Android Buku Dunia Tumbuhan (*Plantae*). *Jurnal Dasi* Issn: 1411-3201 Vol. 15 No. 1
- Lasminiasih, 2016. Perancangan Sistem Informasi Kredit Mikro Mahasiswa Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi (Jsi)*, Vol. 8, No. 1, A Issn Print : 2085-1588
- Shinta K. Pijoh, 2015. Penerapan *Customer Relationship Management, Per Selling* Dan *Service Quality* Terhadap Kepuasan Nasabah Astra Kredit *Company* Manado. *Jurnal Emba* Vol.3 No.1 Issn 2303-1174
- Yudhi Hartadi, 2016. Perancangan Sistem Informasi Lokasi Lembaga Bimbingan Belajar Di Kota Padang. *Teknosi*, Vol. 02, No. 01 Issn 2476 – 8812

- Sudaryanto. 2017. Penerapan Ojs Dalam *Mobile/Android* Yang Diperuntukkan Bagi Pembaca Dan Author. *Jurnal Ilmiah Dasi Vol. 16 No. 1 Issn: 1411-3201*
- Sulihati. 2016. Aplikasi Akademik Online Berbasis *Mobile* Android Pada Universitas Tama Jagakarsa. *Jurnal Sains Dan Teknologi Utama, Volume Xi, Nomor 1*
- Yudhi Hartadi. 2016. Perancangan Sistem Informasi Lokasi Lembaga Bimbingan Belajar Di Kota Padang. *Teknosi, Vol. 02, No. 01 Issn 2476 - 8812*



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LIST PROGRAM

Register.php

```

<section class="page-title text-center">
  <div class="container"> <h1
    class=" heading page-
title _title">Register</h1>
  </div>
</section>

<section class="section-wrap cart
pt-50 pb-40">
  <div class="container relative">

    <div class="row">

      <div class="col-md-12 mb-30">
        <h3>Mau Jadi Pelanggan, Isi
Data Di Bawah Ini.</h3>

        <?php
if($_POST['register']) {
    error_reporting (E_ALL ^
E_NOTICE);

    $post = (!empty($_POST)) ?
true : false;

    $error = "";

    if(empty($error)){

        $username =
$_POST['username'];
$password =
$_POST['password'];

        $nama_lengkap =
$_POST['nama_lengkap'];
$email = $_POST['email'];
$jenis_kelamin =
$_POST['jenis_kelamin'];
$alamat = $_POST['alamat'];
$kode_pos =
$_POST['kode_pos'];
$kota = $_POST['kota'];
$no_hp = $_POST['no_hp'];
$ttl_lahir =
$_POST['ttl_lahir'];

        $koneksi=mysqli_connect($host,$username,$password,$database);
        $tambah=mysqli_query($koneksi, "INSERT INTO pelanggan
(nama_lengkap,username,email,password,alamat,no_hp)
VALUES('$nama_lengkap','$username','$email','$password','$alamat','$no_hp')");
        if($tambah){

            $sql_pelanggan =
mysqli_query($koneksi,"SELECT *
FROM pelanggan WHERE
username='$username'");
            $array_pelanggan =
mysqli_fetch_array($sql_pelanggan);

            session_start();
            $_SESSION['id_pelanggan']=
$array_pelanggan['id_pelanggan'];
            $_SESSION['nama_lengkap2']=$_SESSION['nama_lengkap'];

```



```

        <label for="register-
input">Username <abbr
class="required"
title="required">*</abbr></label>
        <input type="text"
name="username"
id="register-input" required>

        <label for="register-
input">Email <abbr class="required"
title="required">*</abbr></label>
        <input type="text"
name="email" id="register-input"
required>

header('location:index.php');
    }
    }
else {
?>
<div class="alert alert-error">
    <strong>Error!</strong><?ph
p echo $error;?><button
type="button" class="close" data-
dismiss="alert">&times;</button>
    <div id="map"></div>
</div>
<?php
}
?>

<form action="" method="post">
    <label for="register-
input">Nama Lengkap <abbr
class="required"
title="required">*</abbr></label>
    <input type="text"
name="nama_lengkap"
required id="register-input">

        <label for="register-
input">Password <abbr
class="required"
title="required">*</abbr></label>
        <input type="password"
name="password" id="register-
password" required>

        <label for="register-
input">Alamat <abbr
class="required"
title="required">*</abbr></label>
        <input
type="text" class="form-control"
required="" name="alamat"
id="pac-input">

        <label for="register-
input">Nomor HP <abbr
class="required"
title="required">*</abbr></label>
        <input type="text"
name="no_hp" id="register-
input" required>

        <input type="submit"
name="register" value="Register"

```

```

class="btn btn-md btn-dark btn-
button">
  </form>
</div>
</div>
<!-- end row -->

</div> <!-- end container --
>
</section>

<script>
// This example requires
the Places library. Include the
libraries=places
// parameter when you first load
the API. For example:
// <script
src="https://maps.googleapis.com/m
aps/api/js?key=YOUR_API_KEY&li
braries=places">

function initMap() {
var map = new
google.maps.Map(document.getElem
entById('map'), {
center: {lat: -33.8688, lng:
151.2195},
zoom: 13
});
var card =
document.getElementById('pac-
card');
var input =
document.getElementById('pac-
input');
var types =
document.getElementById('type-
selector');
var strictBounds =
document.getElementById('strict-
bounds-selector');

map.controls[google.maps.ControlPo
sition.TOP_RIGHT].push(card);

var autocomplete = new
google.maps.places.Autocomplete(in
put);

// Bind the map's
bounds (viewport) property
to the autocomplete object,
// so that the autocomplete
requests use the current map
bounds for the
// bounds option in the request.
autocomplete.bindTo('bounds',
map);

// Set the data fields to return
when the user selects a place.
autocomplete.setFields(['address_components',
'geometry', 'icon', 'name']);

var infowindow = new
google.maps.InfoWindow();
var infowindowContent =
document.getElementById('infowind
ow-content');
infowindow.setContent(infowindow
Content);
var marker = new
google.maps.Marker({
map: map,
anchorPoint: new
google.maps.Point(0, -29)
});

autocomplete.addListener('place_cha
nged', function() {
infowindow.close();
marker.setVisible(false);
var place =
autocomplete.getPlace();
if (!place.geometry) {
// User entered the name of
a Place that was not suggested and
// pressed the Enter key, or
the Place Details request failed.

```



```

        window.alert("No details
available for input: " + place.name
+ "");
        return;
    }

    // If the place has a
    geometry, then present it on a map.
    if (place.geometry.viewport) {

map.fitBounds(place.geometry.view
port);
    } else {

map.setCenter(place.geometry.locati
on);
        map.setZoom(17); // Why
17? Because it looks good.
    }

marker.setPosition(place.geometry.lo
cation);
marker.setVisible(true);

var address = "";
if (place.address_components)
{
    address = [

(place.address_components[0] &&
place.address_components[0].short_
name || ""),

(place.address_components[1] &&
place.address_components[1].short_
name || ""),

(place.address_components[2] &&
place.address_components[2].short_
name || ")
        ].join(' ');
    }

    infowindowContent.children['place-
icon'].src = place.icon;

    infowindowContent.children['place-
name'].textContent = place.name;

    infowindowContent.children['place-
address'].textContent = address;
    infowindow.open(map,
marker);
});

// Sets a listener on a radio
button to change the filter type
on Places
// Autocomplete.
function
setupClickListener(id, types) {
    var radioButton =
document.getElementById(id);

    radioButton.addEventListener('click',
function() {
        autocomplete.setTypes(types);
    });
}

setupClickListener('changetype-
all', []);
setupClickListener('changetype-
address', ['address']);
setupClickListener('changetype-
establishment', ['establishment']);
setupClickListener('changetype-
geocode', ['geocode']);

document.getElementById('use-
strict-bounds')
    .addEventListener('click',
function() {
        console.log('Checkbox
clicked! New state=' + this.checked);

autocomplete.setOptions({strictBoun
ds: this.checked});
    });
}
</script>

```



```

<script
src="https://maps.googleapis.com/m
aps/api/js?key=AlzaSyAV3hLz1ZuB
msZ6NLkvb2gfw-
jIElBlDgM&libraries=places&callba
ck=initMap"
  async defer></script>

```

Login.php

```

<section class="page-title text-
center">

```

```

  <div class="container"> <h1
  class=" heading page-
  title __title">Login</h1>
  </div>
</section>

```

```

<section class="section-wrap cart
pt-50 pb-40">

```

```

  <div class="container relative">

```

```

    <div class="row">

```

```

      <div class="col-md-12 mb-
      30"> <h3>Login Pelanggan
      Disini.</h3>

```

```

      <?php
      if(isset($_POST['login'])) {

```

```

        error_reporting (E_ALL ^
        E_NOTICE);

```

```

        $post = (empty($_POST)) ? true :
        false;

```

```

        if($post){

```

```

          $TxtUser =
          $_REQUEST['username'];
          $TxtPasswd =
          $_REQUEST['password'];

```

```

          $sql_cek = "SELECT * FROM
          pelanggan WHERE username =

```

```

          '$TxtUser' AND password
          = '$TxtPasswd' ";
          $qry_cek =
          mysqli_query($koneksi,$sql_cek)
          or die ("Gagal
          Cek".mysqli_error());
          $sada_cek =
          mysqli_num_rows($qry_cek);
          $sarray =
          mysqli_fetch_array($qry_cek);
          if ($sada_cek >=1) {

```

```

            session_start();
            $_SESSION['id_pelanggan']=
            $sarray['id_pelanggan'];
            $_SESSION['nama_lengkap2
            ']= $sarray['nama_lengkap'];
            $_SESSION['username']= $sarray['username'];

```

```

            $id_pelanggan =
            $_SESSION['id_pelanggan'];

```

```

            header('location:index.php');

```

```

          }
          else {
            ?>
            <div class="alert alert-error">

```

```

              <strong>Error!</strong>User
              name atau Password Salah<button
              type="button" class="close" data-
              dismiss="alert">&times;</button>

```

```

            </div>

```

```

          <?php

```

```

          }
          }
          }
          ?>

```

```

          <form action="" method="post">

```

```

        <label for="register-
input">Username <abbr
class="required"
title="required">*/</abbr></label>
        <input type="text"
name="username" id="register-
input" required>

        <label
for="password">Password <abbr
class="required"
title="required">*/</abbr></label>
        <input type="password"
name="password" id="register-
password" required>

        <input type="submit"
name="login" value="Login"
class="btn btn-md btn-dark btn-
button">
    </form>
    </div>
</div>

<!-- end row -->

</div> <!-- end container --
> </section>

Forms_Bunga.php

<div class="content-wrapper">
    <div
class="container-fluid">

        <div
class="row">

            <div class="col-md-12">

                <h2 class="page-title">Forms
Bunga</h2>
            </div>

            <div class="col-md-12">
                <pre>
error_reporting (E_ALL
^ E_NOTICE);

$post = (!empty($_POST)) ? true :
false;

if($post){
$error = "";

if(empty($error)){

    $nama_bunga =
    $_POST['nama_bunga'];
    $harga = $_POST['harga'];
    $suntuk = $_POST['untuk'];
    $id_pelanggan =
    $_SESSION['id_pelanggan'];
    $deskripsi = $_POST['deskripsi'];
    $tambah=mysqli_query($koneksi,"I
NSERT INTO bunga
(nama_bunga,harga,deskripsi,id_pela
nggan,untuk)
VALUES('$nama_bunga','$harga','$d
eskripsi','$id_pelanggan','$suntuk')")
or die(mysqli_error($koneksi));
    if($tambah){
        <div class="alert alert-success
alert-block"> <a class="close" data-
dismiss="alert" href="#">></a>
        <h4 class="alert-
heading">Success!</h4>
        Data Bunga Baru Berhasil
Dimasukkan. </div>
    }
}
                </pre>
            </div>
        </div>
    </div>
    <pre>
else {
?>
    </pre>

```



```

10">
    <div class="col-sm-
    <select
    name="untuk"
    class="form-control">
        <option
        value="Pernikahan">Pernikahan</op
        tion>
        <option
        value="Kelahiran">Kelahiran</optio
        n>
        <option
        value="Kematian">Kematian</optio
        n>
        <option
        value="Ulang Tahun">Ulang
        Tahun</option>
        <option
        value="Lain-Lain">Lain-
        Lain</option>
    </select>
</div>
</div>
<div class="hr-
dashed"></div>
<div
class="form-group">
    <div class="col-sm-
    col-sm-offset 8 -2">
        <button
        class="btn btn-primary"
        type="submit">Save
        changes</button>
        <input class="btn btn-
        default" type="Reset"
        value="Reset">
    </div>
</div>
</div>
</form>
class="form-group">

```

```

</div>
</div>
</div>
<div class="row row-8">
</div>
<?php
if ($_POST['register']) {
    error_reporting (E_ALL ^
    E_NOTICE);
    $post = (!empty($_POST))
    true : ? false;
    $error = "";
    if(empty($error)){
        $tgl_pengiriman =
        $_POST['tgl_pengiriman'];
        $jam_pengiriman =
        $_POST['jam_pengiriman'];
        $keterangan =
        $_POST['keterangan'];
        $sql_order_items =
        mysqli_query($koneksi, "SELECT *
        FROM order_items WHERE
        id_pelanggan='$_sid_pelanggan' and
        id_pelanggan_pemilik_bunga='$_sid_p
        elanggan_pemilik_bunga'
        and status='4'");
        while($array_order_items =
        mysqli_fetch_array($sql_order_items
        )){
            $sid_order_items =
            $array_order_items['id_order_items']
            ;
            $stambah=mysqli_query($kon
            eksi, "INSERT INTO pengiriman
            (id_order_items,tgl_pengiriman,jam_
            pengiriman,keterangan)
            VALUES('$_sid_order_items','$_stgl_pe

```

Kirim_Bunga.php

```

<?php
Sid_pelanggan =
$_GET['id_pelanggan'];
Sid_pelanggan_pemilik_bunga =
$_GET['id_pelanggan_pemilik_bung
a'];
?>
<section class="section-wrap pt-60
pb-30 catalog">
<div class="container">
<!-- Breadcrumbs -->
<ol class="breadcrumbs">
<li>
<a
href="index.php">Home</a>
</li>
<li class="active">
Form Kirim Bunga
</li>
</ol>
<div class="row">
<div class="col-lg-9 order-lg-2
mb-40">

```



```

ngiriman','$jam_pengiriman','$ketera
ngan')") or
die(mysqli_error($koneksi));

    if($tambah){

        $sql_konfirmasi =
mysqli_query($koneksi, "UPDATE
order_items SET status='5' WHERE
id_order_items='$id_order_items'"
or die(mysqli_error($koneksi));
        echo " <meta http-equiv='refresh'
content='0';
url=index.php?page=detail_pemesan
an2'>";
    }
}

else {
    ?>
    <div class="alert alert-error">

        <strong>Error!</strong><?ph
p echo $error;?><button
type="button" class="close" data-
dismiss="alert">&times;</button>

        </div>

    <?php
    }
}
?>

    <link rel="stylesheet"
type="text/css" href="tcal.css" />
    <script type="text/javascript"
src="tcal.js"></script>
    <form action="" method="post"
enctype="multipart/form-data">

<script>
$(document).ready(function() {
    $(function() {
        $('#datepicker').datepicker({ dateFormat:'yy-
mm-dd', changeMonth: true, changeYear:
true
        });
    });
});
</script>

    <label for="register-
input">Tanggal Pengiriman: <abbr
class="required"
title="required">*</abbr></label>
    <input type="text"
name="tgl_pengiriman"
id="datepicker" required>

    <label for="register-input">Jam
Pengiriman: <abbr class="required"
title="required">*</abbr></label>
    <input type="text"
name="jam_pengiriman" required>

    <label for="register-
input">Keterangan: <abbr
class="required"
title="required">*</abbr></label>
    <input type="text"
name="keterangan" required>

    <input type="submit"
name="register" value="Kirim"
class="btn btn-md btn-dark
btn-button">
</form>

</div> <!-- end row -->

<!-- Pagination -->
<table class="shop_table cart
table">
<thead>
<tr>

```



```

        <th class="product-name"
        colspan="2">Product</th>

        <th class="product-
        quantity">Quantity</th>

        <th class="product-
        subtotal">Total</th>

    </tr>
</thead>
<tbody>

    <?php
        $sno=1;

        $total = 0;

        $sql_order =
        mysqli_query($koneksi,"SELECT
        a.*,b.* FROM order_items a, bunga
        b

        WHERE
        a.id_bunga=b.id_bunga and
        a.id_pelanggan='Sid_pelanggan' and
        a.id_pelanggan_pemilik_bunga='Sid
        _pelanggan_pemilik_bunga'
        and a.status='4'");

        while($sarray_order =
        mysqli_fetch_array($sql_order,MYS
        QLI_ASSOC)){

            $sql_gambar_bunga =
            mysqli_query($koneksi,"SELECT *
            FROM gambar WHERE
            id_bunga='$sarray_order[id_bunga]'"
            or die(mysqli_error());

            $sarray_gambar_bunga =
            mysqli_fetch_array($sql_gambar_bu
            nga,MYSQLI_ASSOC);

            $shari_ini =
            date("Y-m-d");

            $sid_pelanggan_pemilik_bung
            a2 =
            $sarray_order['id_pelanggan'];

            $ssub_total =
            $sarray_order['item_price']
            * $sarray_order['quantity'];

            <tr class="cart_item">
                <td class="product-
                thumbnail">
                    <a href="#">
                        
                    </a>
                </td>
                <td class="product-name">
                    <a href="#"><?php echo
                    $sarray_order['nama_bunga'];?></a><
                    br />
                    <span
                    class="amount">Rp <?php echo
                    number_format($sarray_order['item_p
                    rice'],2, ",", ".");?></span>
                </td>
                <td class="product-
                quantity">
                    <div class="quantity
                    buttons_added">
                        <?php echo
                        $sarray_order['quantity'];?>
                        <input type="hidden"
                        size="1" value="<?php echo

```

```

$array_order['id_order_items'];?>"
name="id_order_items<?php echo
$no;?>" class="w30">
</div>
</td>
<td class="product-
subtotal">
<span
class="amount">Rp <?php echo
number_format($sub_total,2,"",".");
?></span><br />
</td>
</tbody>
</table>
</div> <!-- end col -->
<!-- Sidebar -->
<!-- end sidebar -->
</div> <!-- end row -->
</div> <!-- end container -->
</section>

```

</tr>

<?php

```

$total =
$total + $sub_total;
$sno++;
} ?> <input
type="hidden" name="jumMK"
value="<?php echo $no-1; ?>" />

```

```

<tr class="cart_item">
<td class="product-
thumbnail">
Total
</td>
<td class="product-name">
</td>

```

```

<td class="product-
quantity">
</td>
<td class="product-
subtotal">
<span
class="amount">Rp <?php echo
number_format($total,2,"",".");?></
span>

```

</td>

</tr>

Pembayaran.php

```

<?php
$id_pelanggan =
$_SESSION['id_pelanggan'];
$sql_pelanggan =
mysqli_query($koneksi,"SELECT *
FROM pelanggan WHERE
id_pelanggan=$id_pelanggan");
$array_pelanggan =
mysqli_fetch_array($sql_pelanggan,
MYSQLI_ASSOC);
$orderid = $_GET['orderid'];
$sql_orderid =
mysqli_query($koneksi,"SELECT *
FROM orders WHERE
orderid=$orderid");
$array_orderid =
mysqli_fetch_array($sql_orderid,MY
SQLI_ASSOC);
$id_pelanggan_pemilik_bunga =
$array_orderid['id_pelanggan_pemili
k_bunga'];
$total = $array_orderid['amount'];

$destination =
$array_pelanggan['alamat'];
$origin = "Kabanjahe";

```

\$api =

```

file_get_contents("https://maps.googl
eapis.com/maps/api/distancematrix/js
on?units=imperial&origins=" . urlenco

```



```

de($origin)."&destinations=".urlencode($destination)."&key=AlzaSyAV3hl.z1ZuBmsZ6NLkvb2gfw-jIElblDgM");

    $data = json_decode($api);

    ?>
<section class="section-wrap pt-60 pb-30 catalog">
    <div class="container">

        <!-- Breadcrumbs -->
        <ol class="breadcrumbs">
            <li>
                <a href="index.php">Home</a>
            </li>

            <li class="active">
                Form Pembayaran
            </li>
        </ol>

        <div class="row">
            <div class="col-lg-9 order-lg-2 mb-40">

                <!-- Filter -->
                <h3>Masukkan Data Pembayaran Anda Disini</h3>

                <div class="row row-8"> <?php

error_reporting (E_ALL ^ E_NOTICE);
$人id_pelanggan = $_SESSION['id_pelanggan'];
$人sql_pelanggan = mysqli_query($koneksi,"SELECT * FROM pelanggan WHERE id_pelanggan='$id_pelanggan'");
$人rray_pelanggan = mysqli_fetch_array($人sql_pelanggan, MYSQLI_ASSOC);

        $post = (!empty($_POST)) ? true : false;

        if($post){
            $error = "";

            $target_path = "bukti_rekening/";
            $filename = $_FILES['uploadfile']['name'];
            $filesize = $_FILES['uploadfile']['size'];
            $mimetype = $_FILES['uploadfile']['mimetype'];

            $filename = htmlentities($filename);
            $filesize = htmlentities($filesize);
            $mimetype = htmlentities($mimetype);

            $target_path = $target_path . basename ($filename);
            if($filename=="") {
                $error .= "No File Exists!"; }

            $extensionList = array("jpeg","Jpg","gif","png","jpg","JPG");

            $specah = explode(".", $filename);
            $sextensi = $specah[1];
            $pathFile = $target_path . $filename;
            if(!in_array($sextensi, $extensionList))
            {
                $error .= "Tipe File Yang Anda Upload Salah";
            }
            if(empty($error)){
                if(move_uploaded_file($_FILES['uploadfile']['tmp_name'], $target_path)) {

                    if(@file_exists("bukti_rekening/".$filename)){

                        $no_slip = $_POST['no_slip'];

```



```

Satas_nama = $_POST['atas_nama'];
$nama_bank_pelanggan =
$_POST['nama_bank_pelanggan'];
$no_rekening =
$_POST['no_rekening'];
$jumlah_bayar =
$_POST['jumlah_bayar'];
$tgl_pembayaran = date("Y-m-d");
$sd_petani =
$array_order_items['id_petani'];
$id_pelanggan =
$_SESSION['id_pelanggan'];
$id_rekening =
$_POST['id_rekening'];

Stotal = $jumlah_bayar + 30000;
Stambah=mysqli_query($koneksi,"I
NSERT INTO pembayaran
(id_pelanggan,orderid,ttl_pembayara
n,jumlah_bayar,bukti_rekening)
VALUES('$id_pelanggan','$orderid',
$jumlah_bayar,$filename)") or
die(mysqli_error($koneksi));
if($stambah){

$ssql_order =
mysqli_query($koneksi,"UPDATE
orders SET status='2' WHERE
orderid='$array_orderid[orderid]'"
or die(mysqli_error($koneksi));

$ssql_order_items =
mysqli_query($koneksi, "SELECT *
FROM order_items WHERE
orderid='$array_orderid[orderid]");

while($array_order_items =
mysqli_fetch_array($ssql_order_items )){

$update =
mysqli_query($koneksi, "UPDATE
order_items SET status='2' WHERE
id_order_items='$array_order_items[
id_order_items]");
}
}
}

<script language='javascript'
type='text/javascript'> alert('Data
Pembayaran Anda Sudah Masuk
Database Kami. ');
window.location='index.php?page=p
embelian';
</script>

<?php
}
} else {
echo "There was an error uploading
the file, please try again!";
echo "<a
onclick='javascript:history.back(-1)'
class='button_grey'><span>Back</sp
an></a>";
}
else {
?>

<div class="alert alert-error">

<strong>Error!</strong><?ph
p echo $error;?><button
type="button" class="close" data-
dismiss="alert">&times;</button>

</div>

<?php
}
}
}

```

```

$jarak = (int)$data->rows[0]-
>elements[0]->distance->value /
1000;

$biaya_antar = $jarak * 1000;

$total2 = $total + $biaya_antar;

?>      <link rel="stylesheet"
type="text/css" href="teal.css" />
      <script type="text/javascript"
src="teal.js"></script>
      <form action="" method="post"
enctype="multipart/form-data">
      <label for="register-input">
Jumlah Bayar: <abbr
class="required"
title="required">*/</abbr></label>
      <input type="text"
value="<?php echo $total;?>"
readonly="readonly" required
id="register-input">
      <label for="register-input">
Biaya Pengiriman Jarak (<?php echo
$jarak.' Km'; ?>): <abbr
class="required"
title="required">*/</abbr></label>
      <input type="text"
value="<?php echo $biaya_antar;?>"
name="biaya_antar"
readonly="readonly" required
id="register-input">

      <label for="register-input">
Yang Harus Dibayar: <abbr
class="required"
title="required">*/</abbr></label>
      <input type="text"
name="jumlah_bayar"
value="<?php echo $total2;?>"
readonly="readonly" required
id="register-input">

      <label for="register-input"> Ke
Rekening: <abbr class="required"
title="required">*/</abbr></label>

      <input type="text"
value="19281982198 BRI a/n Agita"
readonly="readonly" required
id="register-input">

<script>
$(document).ready(function(){
  $(function() {
    $('#datepicker').datepicker({
      dateFormat:'yy-mm-dd',
      changeMonth: true,
      changeYear: true
    });
  });
});
</script>

      <label for="register-
input">Tanggal Pembayaran: <abbr
class="required"
title="required">*/</abbr></label>
      <input type="text"
name="tgl_pembayaran"
id="datepicker" required>

      <label for="register-input">
Lampiran Bukti Transfer: <abbr
class="required"
title="required">*/</abbr></label>
      <input type="file"
name="uploadfile" id="register-
input" required>

      <input type="submit"
name="bayar" value="Bayar"
class="btn btn-md btn-dark btn-
button">
</form>

</div> <!-- end row -->

<!-- Pagination -->
<table class="shop_table cart
table">
<thead>
<tr>

```



```

        <th class="product-name"
        colspan="2">Product</th>

        <th class="product-
        quantity">Quantity</th>

        <th class="product-
        subtotal">Total</th>

    </tr>
</thead>
<tbody>

    <?php
        $sno=1;
        $stotal
        = 0;

        $sid_pelanggan =
        $_SESSION['id_pelanggan'];

        $sql_order =
        mysqli_query($koneksi,"SELECT
        a.*,b.*,c.* FROM order_items a,
        bunga b , pelanggan c

        WHERE
        a.id_bunga=b.id_bunga and
        a.id_pelanggan_pemilik_bunga=c.id
        _pelanggan and

        a.orderid='$orderid' ORDER
        BY
        a.id_pelanggan_pemilik_bunga");

        while($sarray_order =
        mysqli_fetch_array($sql_order,MYS
        QLI_ASSOC));

        $sql_gambar_bunga =
        mysqli_query($koneksi,"SELECT *
        FROM gambar WHERE
        id_bunga='$sarray_order[id_bunga]'"
        or die(mysqli_error());

        $sarray_gambar_bunga =
        mysqli_fetch_array($sql_gambar_bu
        nga,MYSQLI_ASSOC);

        $shari_ini =
        date("Y-m-d");

        $sid_pelanggan_pemilik_bung
        a2
        =
        $sarray_order['id_pelanggan'];

        $ssub_total =
        $sarray_order['item_price'] *
        $sarray_order['quantity'];

    <?>

    <tr class="cart_item">
        <td class="product-
        thumbnail">
            <a href="#">
                
            </a>
        </td>
        <td class="product-name">
            <a href="#"><?php echo
            $sarray_order['nama_bunga'];?></a><
            br />
            <span
            class="amount">Rp <?php echo
            number_format($sarray_order['item_p
            rice'],2,".",".");?></span>
        </td>
        <td class="product-
        quantity">
            <div class="quantity
            buttons_added">

```



```

        <?php echo
        $array_order['quantity'];?>
            <input type="hidden"
            size="1" value="<?php echo
            $array_order['id_order_items'];?>"
            name="id_order_items<?php echo
            $no;?>" class="w30">
                </div>
            </td>
            <td class="product-
            subtotal">
                <span
                class="amount">Rp <?php echo
                number_format($sub_total,2,".",");
                ?></span><br />
            </td>
        </tr>
    </tbody>
</table>
</div> <!-- end col -->
<!-- Sidebar -->
<!-- end sidebar -->
</div> <!-- end row -->
</div> <!-- end container -->
</section>
    
```



```
</tr>

<?php
    $total =
$total + $sub_total;
    $no++;
    } ?> <input
type="hidden" name="jumMK"
value="<?php echo $no-1; ?>" />

<tr class="cart_item">
<td class="product-
thumbnail">
    Total
</td>
<td class="product-name">
</td>

<td class="product-
quantity">
</td>
<td class="product-
subtotal">
    <span
class="amount">Rp <?php echo
number_format($total,2,"",".");?></
span>
</td>
```

Lampiran 2 SK Dosen Pembimbing Skripsi



UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK

Kampus I Jalan Kuningan Nomor 1 Medan Etabek Utara Kecamatan I Kecamatan I Medan 20136
Kampus II Jalan Tuanku Tambora 791 Medan Selatan Kecamatan I Medan 20136
Pusat Penelitian dan Pengembangan Jalan Kuningan 1 Medan 20136

Nomor 21160110 V/2020
Lampiran
Hal Pembimbing Tugas Akhir

29 Mei 2020

Yth. Pembimbing Tugas Akhir
Susilawati, S.Kom, M.Kom
Nurul Khaerina, S.Kom, M.Kom
di
Tempat

Dengan hormat, sehubungan telah dipenuhinya persyaratan untuk memperoleh Tugas Akhir dari mahasiswa atas

Nama Fery Dinata Sembiring
N.P.M 168160003
Jurusan Informatika

Maka dengan hormat kami mengharapkan kesediaan saudara

1. Susilawati, S.Kom, M.Kom (Sebagai Pembimbing I)
2. Nurul Khaerina, S.Kom, M.Kom (Sebagai Pembimbing II)

Adapun Tugas Akhir Skripsi berjudul

"Penerapan E-commerce Penjualan Bunga di Tanah Karo dengan Konsep *Business to Consumer (B2C)* Berbasis Android".

SK Pembimbing ini berlaku selama enam bulan terhitung sejak SK ini diterbitkan. Jika proses pembimbing melewati batas waktu yang telah ditetapkan, SK ini dapat ditinjau ulang.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan saudara diucapkan terima kasih



Dekan

Grace Yuswita Harahap, ST, MT

Lampiran 3 Surat Telah Selesai Riset/Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KARO
DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN

Jl. Jamin Ginting No. 24 Telepon 0628- 20566
KABANJAHE Kode Pos : 22112

SURAT KETERANGAN

Nomor: 800/3577/Dispendang/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Karo, menerangkan bahwa:

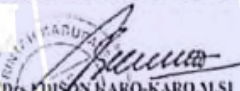
Nama : Fery Dinata Sembiring
NIM : 168160003
Fakultas : Teknik Universitas Medan Area, Medan
Jurusan : Teknik Informatika

Yang bersangkutan telah menyelesaikan penelitian (Research) di Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Karo, terhitung tanggal 10 Juli s/d 10 Agustus 2020 guna pemisahan skripsi dengan judul : "Penerapan E-Commerce Penjualan Bunga di Tanah Karo dengan Model Consumer to Consumer (C2C) Berbasis Android."

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Kabanjaha
Pada tanggal : 10 Agustus, 2020

**KEPALA DINAS PERINDUSTRIAN
DAN PERDAGANGAN KABUPATEN KARO**


DR. EDISON KARO-KARO, M.Si
Pembina Utama Muda
NIP. 19670331-199403 1 003

Lampiran 4 ScreenShot Tingkat Plagiarsm Skripsi



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 15%

Date: Monday, March 15, 2021

Statistics: 1980 words Plagiarized / 13214 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

