

PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB MONJA STORE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Rina Noviana

Fakultas Teknologi Industri/ Jurusan Teknik Informatika, rina_n@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

The Monja Store is a website that is used for ordering and providing information about the Monja Store. Reservations can be made through the website with payment made by transfer. So that users can effectively place orders without having to come to the store. This website was created using the SDLC (System Development Life Cycle) method, PHP programming language and database MySQL. The website creation process begins with designing the UML navigation structure, the website page design is continued by creating the program code until this testing phase. Based on the results of testing the website Monja Store using the method Blackbox Testing found that all the functions of the pages contained in website this have been running according to their functions, so it can be concluded that the creation of the website Monja Store has functioned as expected. Monja Store can be accessed via the url address <https://janus-faced-crowd.000webhostapp.com>. The website test results can be concluded that the pages on the The Monja Store website can run well and optimal on several kinds of web browsers.

Keywords: Monja Store, MySQL, PHP, SDLC, Website.

ABSTRAK

Website Monja Store merupakan website yang digunakan untuk pemesanan serta memberikan informasi mengenai Monja Store. Pemesanan dapat dilakukan melalui website dengan pembayaran yang dilakukan secara transfer. Sehingga user dapat secara efektif melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko. Website ini menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle), bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Proses pembuatan website dimulai dengan merancang struktur navigasi UML, rancangan halaman website dilanjutkan dengan membuat dengan kode program hingga tahap uji coba ini dinamakan dengan website Monja Store. Berdasarkan hasil pengujian website Monja Store menggunakan metode Blackbox Testing didapatkan seluruh fungsi halaman yang terdapat dalam website ini telah berjalan sesuai dengan fungsinya, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembuatan website Monja Store telah berfungsi sesuai apa yang diharapkan. Website Monja Store dapat diakses melalui alamat url <https://janus-faced-crowd.000webhostapp.com>. Pada hasil uji coba website disimpulkan bahwa halaman pada website Monja Store dapat berjalan dengan baik dan optimal pada beberapa macam web browser.

Kata Kunci: Monja Store, MySQL, PHP, SDLC, Website.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan komputer serta meluasnya perdagangan global sehingga menyebabkan terjadinya perubahan kultur kita sehari-hari. Media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. Meskipun penggunaan media elektronik ini banyak yang belum mengerti, akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini sebagai salah satu bentuk promosi.

Monja Store merupakan salah satu badan usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian bekas pakai. Monja Store memiliki pelanggan mulai dari kalangan menengah sampai kalangan atas, dengan kunjungan pelanggan rata-rata tiga puluh orang perharinya. Saat ini sistem penjualan yang digunakan masih dengan cara manual sehingga menimbulkan kendala bagi perusahaan diantaranya pembuatan laporan penjualan yang masih manual, kurangnya jangkauan pemasaran yang hanya untuk sekitar daerah Monja Store saja, pelanggan kesulitan untuk mendapat informasi tentang produk terbaru serta minimnya kesempatan untuk mendapat

pelanggan-pelanggan baru, hal tersebut berdampak pada pendapatan perusahaan yang tidak mengalami peningkatan. Dimana kita ketahui media yang banyak digunakan saat ini adalah *internet*, sebagai media penjualan. *Website* mempunyai multi fungsi yaitu tidak hanya sebagai tempat untuk menampilkan produk-produk namun segala informasi bisa dimasukkan, oleh karena itu untuk menjawab masalah tersebut maka dibutuhkan penerapan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada *Monja Store* yang dapat digunakan kapan dan dimana saja dengan menggunakan sistem pembayaran transfer via *ATM*.

Beberapa hasil penelitian oleh Hendri Yanto (2018), dalam “Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada Branded Thrift Shop Pontianak” dengan hasil memberikan kemudahan pada perusahaan untuk semua segmen pasar, karena aktivitas bisnis yang dilakukan oleh toko Thrift Shop Pontianak, hasil penelitian ini akan menghasilkan sistem berbasis web pada brand untuk memenuhi kebutuhan penjualan konsumen secara cepat dan akurat dan dapat membantu toko dalam pemasaran produk. Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web untuk Memperluas Pangsa Pasar oleh Sandy Kosasi (2014) dengan tujuan penelitian menitikberatkan menghasilkan sistem informasi berbasis web sebagai sarana untuk memperluas pangsa pasar melalui transformasi proses bisnis ke arah digitalisasi, mobilitas modal dan liberalisasi produk dan jasa. Penerapan penjualan yg berbasis *website* diharapkan mampu memaksimalkan kinerja sistem penjualan agar *Monja Store* dapat lebih memaksimalkan pendapatan perusahaan. Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka dibuat sebuah penelitian dengan judul “Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web *Monja Store* Menggunakan PHP dan MySQL”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Website

Dalam perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, *website* juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Perkembangan dunia *website* saat ini lebih menekankan pada pengolahan *content*. Selain itu, pengelompokkan jenis *web* lebih diarahkan berdasarkan kepada fungsi, sifat atau *style* dan bahasa pemrograman yang digunakan. Adapun jenis-jenis *website* berdasarkan *style* dibedakan menjadi dua yaitu *website* dinamis dan *website* statis.

Website adalah Halaman web yang saling berhubungan yang berisi kumpulan informasi berupa teks, gambar, animasi, audio dan video bisa diakses melalui jalur koneksi internet yang dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan. Kumpulan dokumen-dokumen yang sangat banyak yang berada pada komputer server (web server), dimana server-server ini tersebar di lima benua termasuk Indonesia, dan terhubung menjadi satu melalui jaringan internet.

WEB atau juga dikenal dengan *World Wide Web* atau WWW adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

2.2. Cascading Style Sheet

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan atau layout halaman web agar lebih elegan dan menarik. CSS adalah sebuah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian style. Ada banyak hal yang dapat dilakukan menggunakan CSS dibandingkan dengan bahasa pemrograman inti seperti HTML dan PHP.

Ketika menggunakan CSS, dapat mengatur warna teks, jenis font, baris antar paragraf, ukuran kolom, dan jenis background yang dipakai. Tidak hanya itu CSS juga bisa untuk mendesain layout, variasi tampilan di berbagai perangkat yang berbeda, dan berbagai efek yang dipakai di dalam website. CSS sangat mudah dipelajari, tapi juga *powerful* karena dapat mengontrol penyajian tampilan dari dokumen HTML. Mulai dari yang sederhana sampai kompleks. Tidak heran jika saat ini CSS hampir dipakai di berbagai website untuk dikombinasikan dengan HTML maupun PHP.

2.3. Hypertext Markup Language

Hypertext Markup Language (HTML) adalah *script* pemrograman yang mengatur bagaimana kita menyajikan informasi di dunia internet dan bagaimana informasi itu membawa kita melompat dari satu tempat ke tempat lainnya. HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih bekerja dengan CERN dan dipopulerkan

pertama kali oleh *browser* Mosaic. Awal tahun 1990 HTML mengalami perkembangan yang sangat maju. Setiap pengembangan HTML pasti akan menambahkan kemampuan dan fasilitas yang lebih baik dari versi sebelumnya.

2.4. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Saat ini PHP adalah singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: *Hypertext Preprocessor*. PHP dapat digunakan dengan gratis (*free*) dan bersifat *Open Source*. PHP dirilis dalam lisensi *PHP License*, sedikit berbeda dengan lisensi GNU General Public License (GPL) yang biasa digunakan untuk proyek *Open Source*.

2.5. XAMPP

XAMPP adalah singkatan dari (*X-platform, Apache, MySQL, PHP, Perl*). perangkat lunak berbasis web server yang bersifat *open source* (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. XAMPP digunakan sebagai standalone *server* (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan *localhost*. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi. Penggunaan dari XAMPP sangat dibutuhkan untuk dapat mengembangkan software ataupun tampilan *website* dengan lebih mudah, cepat, dan terstruktur. Terdapat tiga komponen penyusun utama dari *tools* ini yaitu *htdocs, Control Panel, dan PhpMyAdmin*. Gunakan aplikasi *web server* ini sebagai *tools* bantuan untuk mulai belajar tahapan pengembangan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan atau proyek bisnis.

2.6. MySQL

MySQL merupakan *Database Management System (DBMS) tools open source* yang mendukung *multiuser, multiithreaded, populer, dan free*. Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa SQL adalah bahasa permintaan *database* tertentu dimana subbahasa dapat membuat dan memanipulasi data di dalam *database*. SQL digunakan untuk melakukan tugas-tugas seperti melakukan update terhadap *database*, yang merujuk pada konsep *Relational Database Management System (RDBMS)*.

2.7. System Development Life Cycle (SDLC)

SDLC adalah singkatan dari *Systems Development Life Cycle* atau dalam bahasa Indonesia disebut siklus hidup pengembangan sistem. SDLC digunakan untuk membangun suatu sistem informasi agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Beberapa aplikasi pendekatan sistem untuk pengembangan sistem informasi berbasis komputer dikenal dengan *System Development System Life Cycle (SDLC)*. Fase SDLC dibagi ke dalam lima tahapan, yaitu: tahap perencanaan, tahap analisis masalah, tahap perancangan, tahap implementasi, tahap uji coba dilakukan pengujian aplikasi yang telah selesai dibuat, dimana dalam proses ini meliputi pencarian *error* dari aplikasi.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC)*. Metode SDLC ini terdiri dari beberapa tahap dimulai dari tahap Perencanaan dimana pada tahap ini dilakukan perencanaan mengenai pembuatan *website* Monja Store dengan mempelajari bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CSS serta hal lain yang berkaitan dengan pembuatan *website*. Tahap selanjutnya adalah tahap Analisis, dimana pada tahap ini dilakukan pengumpulan pustaka mengenai apa yang dibutuhkan dalam pembuatan *website* Monja Store. Referensi diambil melalui studi kepustakaan, jurnal, dan artikel-artikel dari *internet*. Selanjutnya tahap Perancangan, pada tahap ini dilakukan perancangan mulai dari perancangan sistem *website* Monja Store yang meliputi struktur navigasi, tampilan *use case diagram, entityrelationship diagram, activity diagram, sequence diagram*, perancangan *database*, dan perancangan tampilan *website*. Lalu tahap Implementasi, dimana pada tahap implementasi ini dilakukan pembuatan *website* Monja Store dengan menggunakan PHP, HTML, CSS, *database* MySQL, aplikasi XAMPP, serta *Visual Studio Code* sebagai *text editor*. Terakhir tahap Uji Coba *website* Monja Store dilakukan dengan menggunakan metode pengujian menggunakan *browser*.

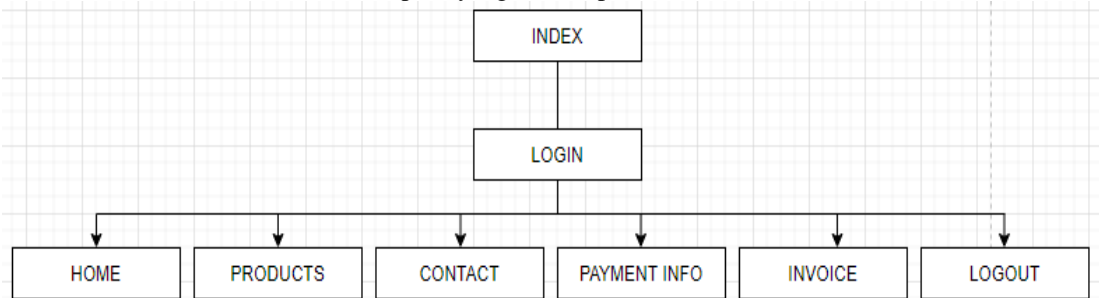
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem informasi pemesanan Monja Store merupakan sebuah *website* yang berisikan sejumlah informasi produk pakaian bekas layak pakai untuk dijual. Penulis mengidentifikasi kebutuhan yang diperoleh

berdasarkan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem. Halaman *website* ini terbagi menjadi tiga tampilan, tampilan pertama halaman untuk pengunjung, tampilan kedua halaman untuk member dan tampilan ketiga halaman untuk *administrator*.

4.1. Perancangan Struktur Navigasi Website

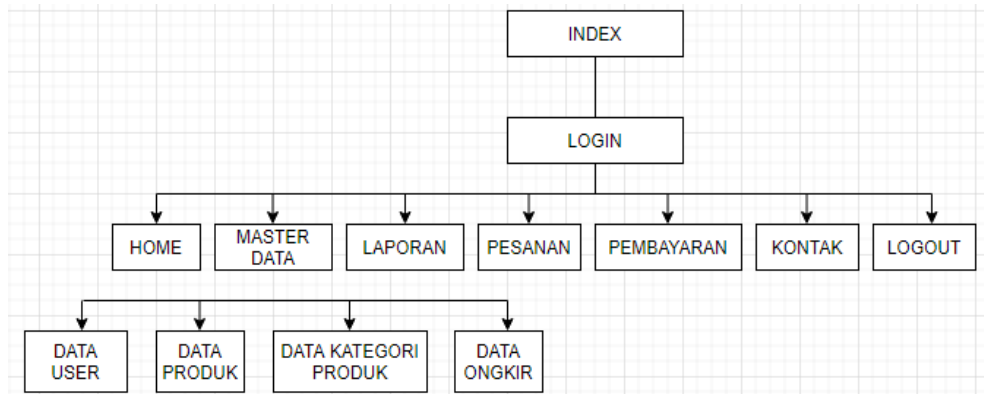
Pada perancangan struktur navigasi website ini terdapat dua yaitu struktur navigasi pengunjung dan struktur navigasi admin. Struktur navigasi user menggunakan struktur navigasi non linier, karena website dapat diakses secara acak atau tidak terurut seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Struktur Navigasi Admin Website Monja Store

Struktur Navigasi *User* menjelaskan bahwa *user* dapat melihat halaman *home*, melihat halaman *profile*, melihat riwayat transaksi, melakukan pemesanan, *upload* bukti pembayaran, menghubungi *administrator* di halaman *contact us*, dan melakukan *login* dengan cara daftar akun terlebih dahulu.

Struktur navigasi admin *website* Monja Store juga merupakan struktur navigasi non-linier. Admin bisa langsung menuju halaman tersebut tanpa harus melewati halaman lainnya, misalnya ketika admin berada di halaman data *order* dan ingin kembali kehalaman *dashboard*. Tampilan struktur navigasi admin terlihat pada Gambar 2.

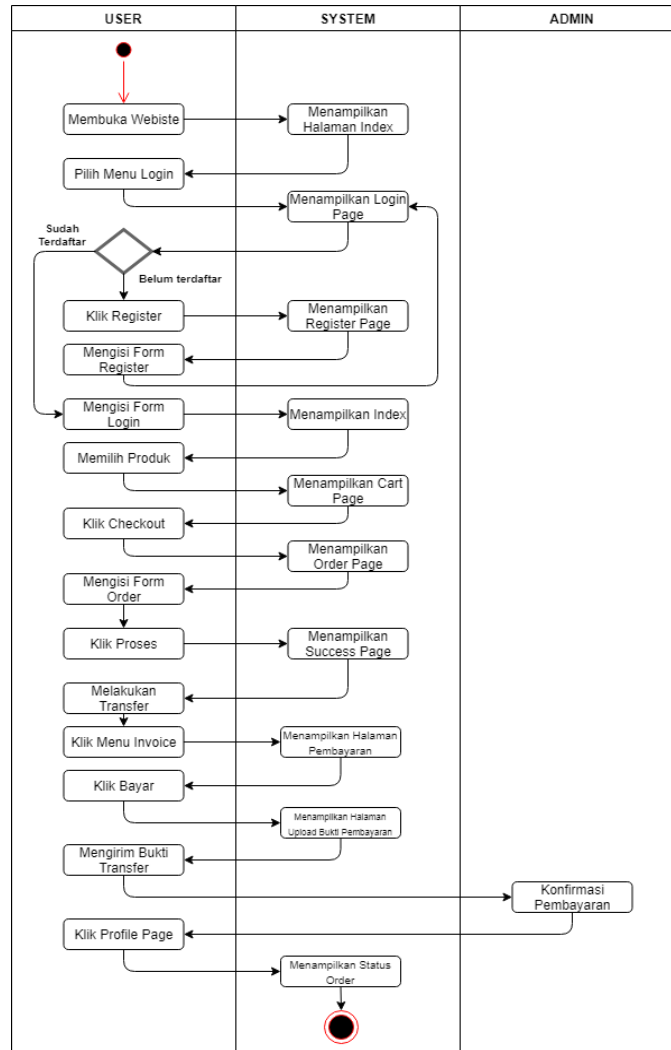


Gambar 2. Struktur Navigasi Admin Website Monja Store

Struktur Navigasi *Admin* menjelaskan bahwa *admin* dapat melihat halaman *home*, melihat dan memproses dari master data, laporan, pesanan, pembayaran, kontak, dengan melakukan *login* terlebih dahulu.

4.2. Perancangan Unified Modeling Language (UML)

UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Perancangan UML pada website Monja Store terdiri dari *activity diagram* dan *class diagram*. Tampilan *activity diagram* website terlihat pada Gambar 3.

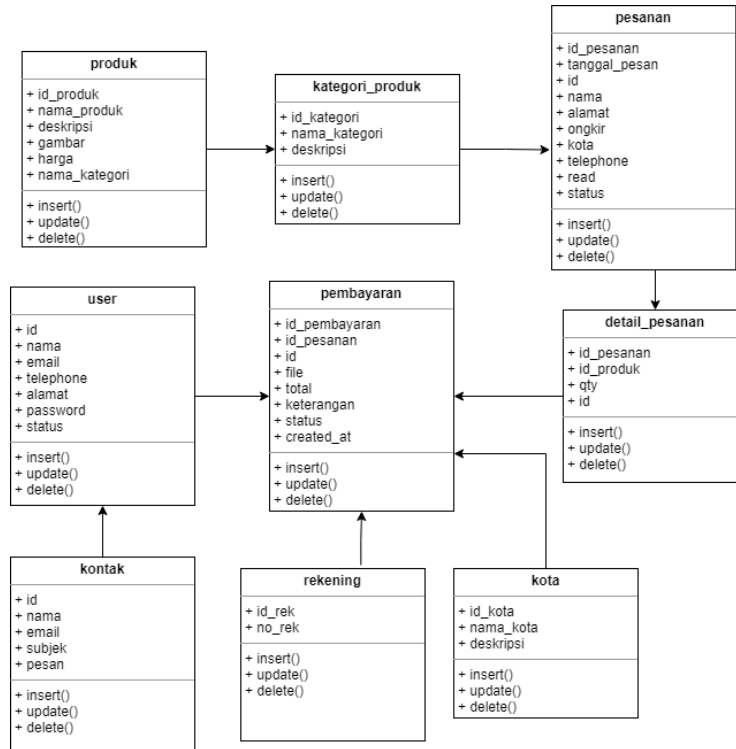


Gambar 3. Activity Diagram Website Monja Store

Activity diagram website Monja Store menjelaskan bahwa saat user membuka website, sistem menampilkan halaman home. Selanjutnya user klik menu login dan sistem akan menampilkan form login. Jika user tidak memiliki akun, maka user harus melakukan daftar akun dahulu. Jika user sudah memiliki akun, maka user bisa melakukan login. Kemudian user memilih product. Lalu user akan diarahkan langsung ke Halaman cart. User diminta untuk mengisi form order. Setelah form di isi lengkap, maka user dapat memilih tombol proses. Setelah itu user bisa melakukan transfer sesuai dengan biaya yang tertera.

Setelah user melakukan transfer ke nomor rekening yang disediakan di halaman info pembayaran, user memilih invoice untuk mengirim bukti pembayaran dan website akan menampilkan halaman upload bukti pembayaran. Selanjutnya user melakukan upload bukti pembayaran ke halaman upload bukti pembayaran dan user dapat mengirim file bukti pembayaran. File bukti pembayaran akan masuk ke database website. Selanjutnya admin dapat melihat data user dan mengecek bukti pembayaran. User dapat melihat riwayat order untuk memeriksa detail order dan melihat status pemesanan.

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang menghasilkan sebuah obyek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi obyek. Class Diagram menggambarkan perancangan database pada website Monja Store seperti yang terlihat pada Gambar 4.

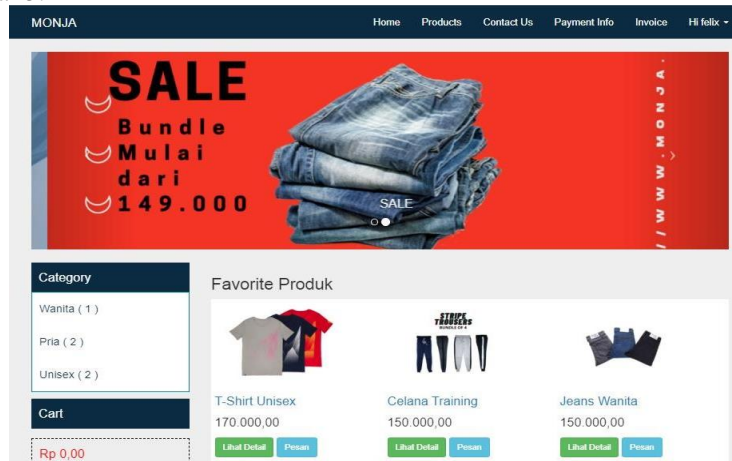


Gambar 4. Class Diagram Website Monja Store

4.3. Perancangan Tampilan Website

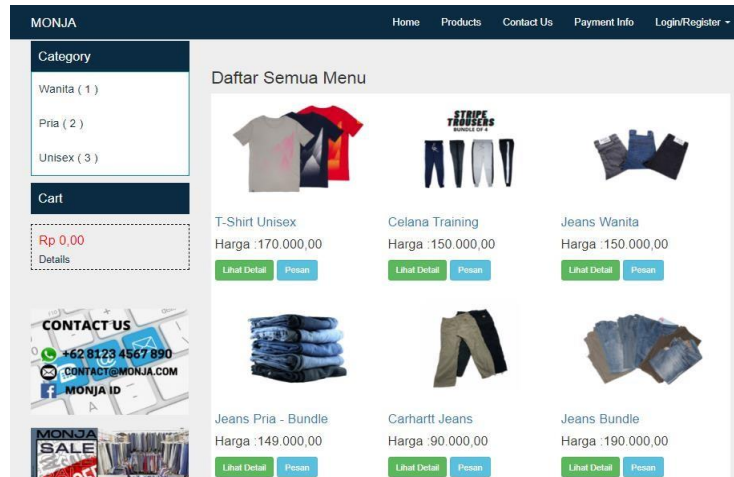
Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan *website* Monja Store, yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu halaman untuk *user* dan halaman untuk admin. Halaman *user website* Monja terdiri dari halaman *home*, halaman *products*, halaman *contact*, halaman informasi *payment*, halaman *login* dan *register*. Halaman admin *website* Monja terdiri dari halaman *login*, halaman *dashboard*, halaman *master data* admin, halaman laporan, halaman pesanan, halaman data pembayaran, dan halaman data *kontak*.

Halaman *home* adalah halaman pertama yang akan ditemui ketika *user* mengakses *website* Monja Store. Halaman ini berisi *header* yang berisi *menu bar*, *carousell* untuk menampilkan promo, menu keranjang, produk, dan informasi kontak *website* Monja Store. Tampilan halaman *home website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 5.



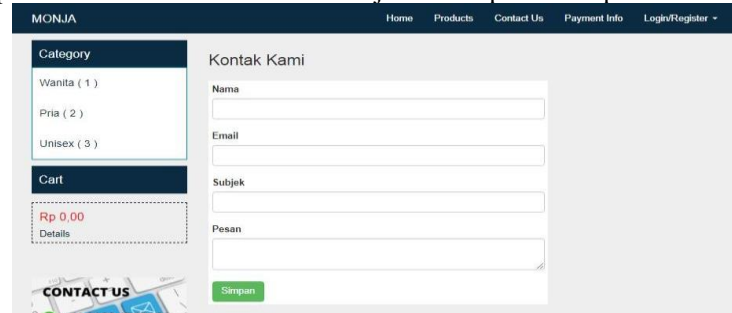
Gambar 5. Tampilan Halaman Home Website Monja Store

Halaman *menu* merupakan halaman yang berisi produk-produk yang akan ditampilkan oleh *website* Monja Store. Tampilan halaman *menu website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Website Monja Store

Halaman *contact* merupakan halaman yang berfungsi untuk *user* mengirimkan pesan kepada *administrator* Monja Store. Tampilan halaman *contact website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Contact Website Monja Store

Halaman *payment info* merupakan halaman yang berfungsi menampilkan informasi rekening Monja Store. Tampilan *payment info website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 8.



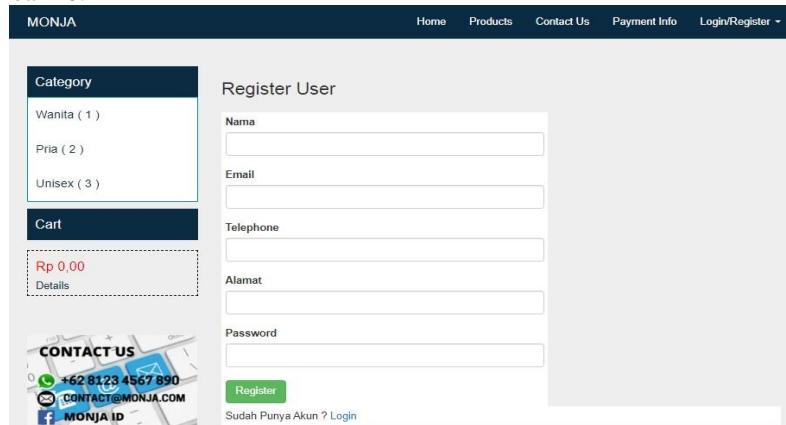
Gambar 8. Tampilan Halaman Payment Info Website Monja Store

Halaman *login user* adalah halaman *login* untuk *user*. *User* harus melakukan *login* terlebih dahulu sebelum *user* dapat melakukan *checkout*. Tampilan halaman *login user website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 9.



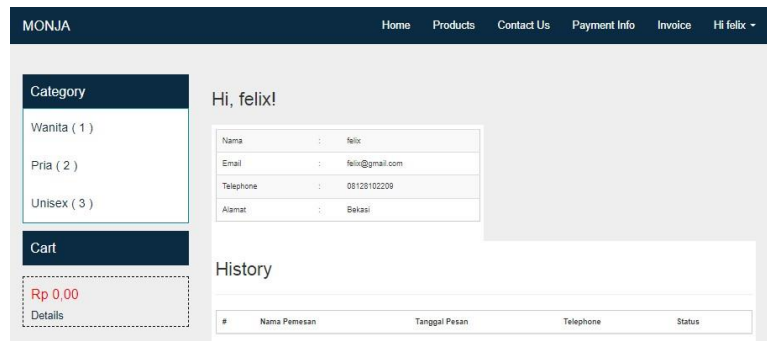
Gambar 9. Tampilan Halaman Login User Website Monja Store

Halaman *register* adalah halaman untuk pengunjung melakukan pendaftaran. *User* harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu sebelum melakukan *login*. Tampilan halaman *register website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 10.



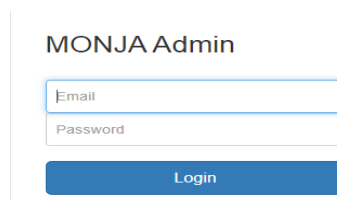
Gambar 10. Tampilan Halaman Register Website Monja Store

Halaman *Profile User* dapat diakses jika *user* telah melakukan *login*. Halaman ini berisi riwayat transaksi *user* dan informasi terkait *user*. Tampilan halaman *profile user website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 11.



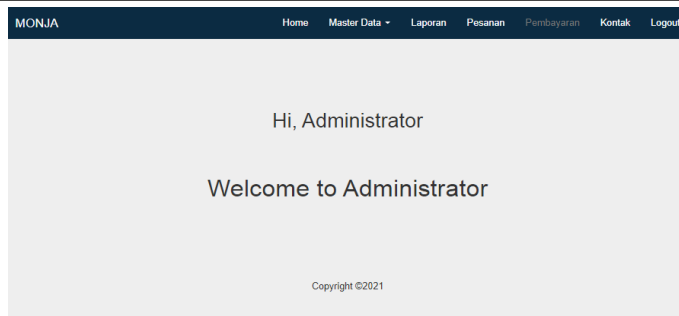
Gambar 11. Tampilan Halaman Profile Website Monja Store

Halaman *login admin* adalah halaman admin melakukan *login*. Admin harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses semua data yang ada. Tampilan halaman *login admin website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Halaman Login Admin Website Monja Store

Halaman *dashboard* adalah tampilan awal admin ketika selesai melakukan *login*. Pada halaman *dashboard* terdapat beberapa *menu*, yaitu *master data*, data laporan, data pesanan, data pembayaran, dan data kontak. Tampilan halaman *dashboard website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Halaman Dashboard Website Monja Store

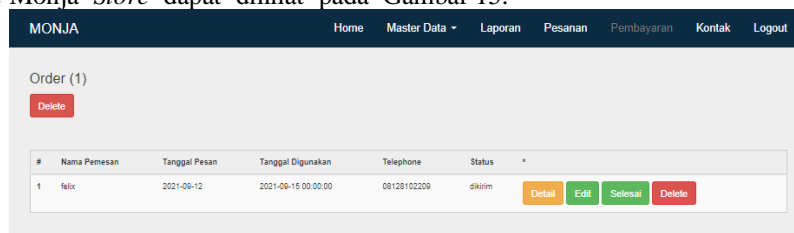
Halaman *master data* admin merupakan halaman yang akan muncul ketika admin memilih *menu master data*. Dalam *menu master data* ada 4 *submenu* yaitu *user, produk, kategori produk, dan ongkir*. Pada halaman ini admin dapat melakukan lihat, tambah, edit, dan hapus data.

Pada halaman laporan admin dapat melakukan lihat dan mencetak semua laporan penjualan. Tampilan halaman laporan penjualan *website Monja Store* dapat dilihat pada Gambar 14.



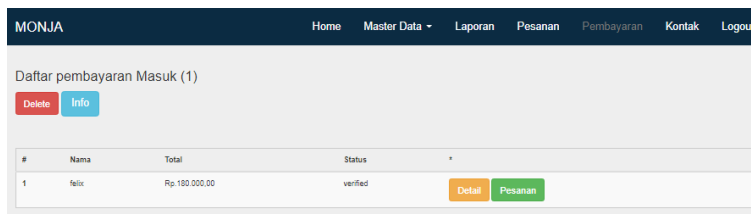
Gambar 14. Tampilan Halaman Laporan Penjualan Website Monja Store

Halaman ini admin dapat mengubah, menghapus, dan melihat penjualan yang masuk. Tampilan halaman pesanan *website Monja Store* dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Halaman Pesanan Website Monja Store

Halaman ini admin dapat melihat dan menerima informasi pembayaran yang dilakukan oleh *user*, selain itu menu info pada halaman ini berfungsi untuk mengubah informasi rekening yang akan ditampilkan pada halaman pembayaran *user*. Tampilan halaman pembayaran *website Monja Store* dapat dilihat pada Gambar 16.



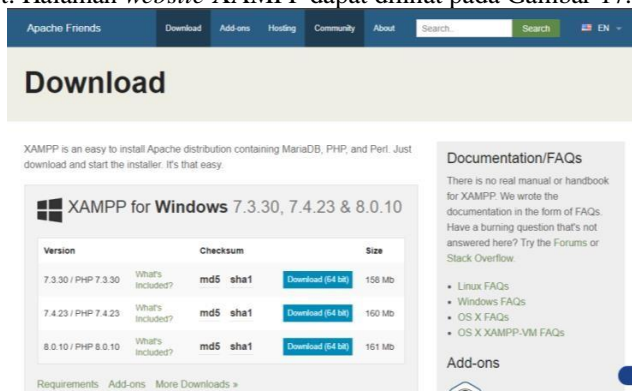
Gambar 16. Tampilan Halaman Pembayaran Website MonjaStore

4.4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi website adalah tahap penerapan rancangan tampilan website Monja Store menggunakan PHP, CSS, database MySQL, dan XAMPP ControlPanel. Tahap awal implementasi yang harus dilakukan adalah install beberapa software pendukung pembuatan website seperti code editor Visual Studio Code yang berguna untuk menulis script HTML, PHP, dan MySQL. Setelah itu install XAMPP yang akan digunakan untuk menerjemahkan PHP menjadi output website Monja Store di browser. Selain itu, XAMPP juga berfungsi untuk menghubungkan antara phpMyAdmin yang berfungsi sebagai control panel database MySQL berbasis GUI.

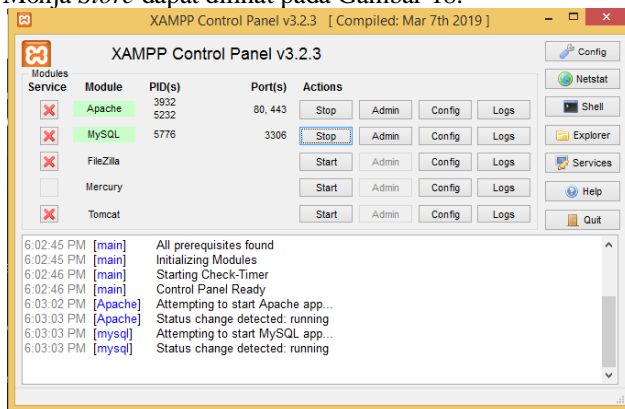
XAMPP merupakan *software* yang berfungsi sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*). XAMPP berguna sebagai penerjemah yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP. Pembuatan basis data pada *website* Monja Store menggunakan *software* XAMPP versi 3.2.4. Langkah-langkah instalasi XAMPP adalah sebagai berikut:

1. Buka *website* <https://www.apachefriends.org/download.html>. Download XAMPP for Windows lalu pilih *size* 64-bit. Halaman *website* XAMPP dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Halaman Website XAMPP

2. Tunggu hingga proses *download* selesai, setelah itu buka *folder download* and *install* ke lokasi yang kalian inginkan. Setelah proses instalasi XAMPP selesai, buka XAMPP dan jalankan Apache dan MySQL dengan klik tombol *start*. Tampilan dari *control panel* yang digunakan untuk pembuatan *website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 18.

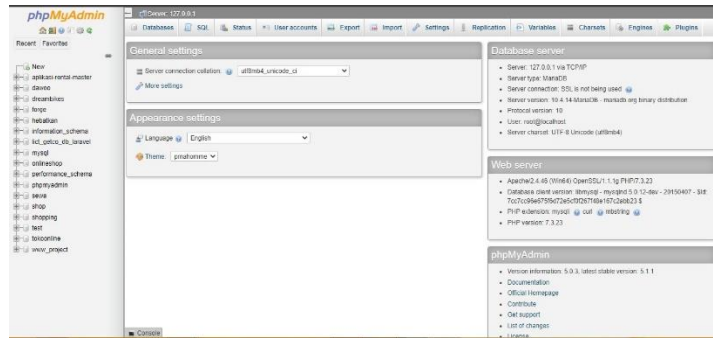


Gambar 18. Tampilan Control Panel XAMPP

4.5. Pembuatan Database Website Monja Store

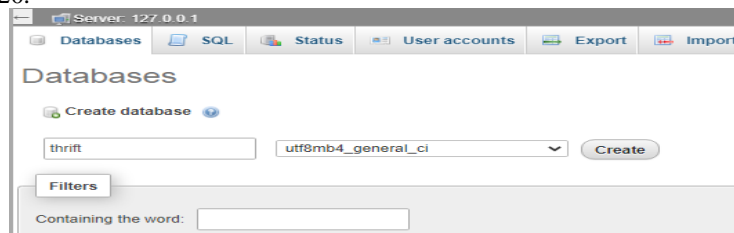
Berdasarkan rancangan yang telah dibuat, pembuatan *website* Monja Store membutuhkan 1 *database* dengan 8 tabel. *Database* yang telah dibuat bernama *thrift* dan 9 tabel yang dibuat adalah *detail_pesanan*, *info_pembayaran*, *kategori_produk*, *kontak*, *kota*, *pembayaran*, *pesanan*, *produk*, dan *user*. Proses pembuatan *database* adalah sebagai berikut:

1. Membuka halaman phpMyAdmin pada *web browser* dengan memasukkan *localhost/phpmyadmin* pada kolom *url*. Tampilan awal dari phpMyAdmin dapat dilihat pada Gambar 19.



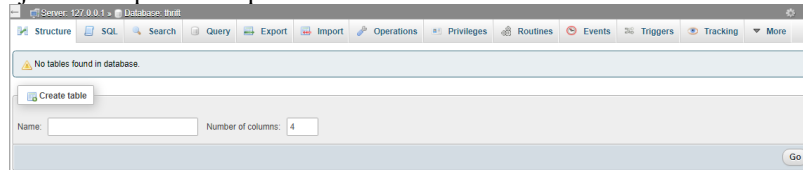
Gambar 19. Tampilan Awal phpMyAdmin

2. Klik *new* pada sisi pojok kiri atas halaman phpMyAdmin untuk membuat *database* baru. Beri nama *database* untuk *website* Monja Store. Pembuatan nama *database website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 20.



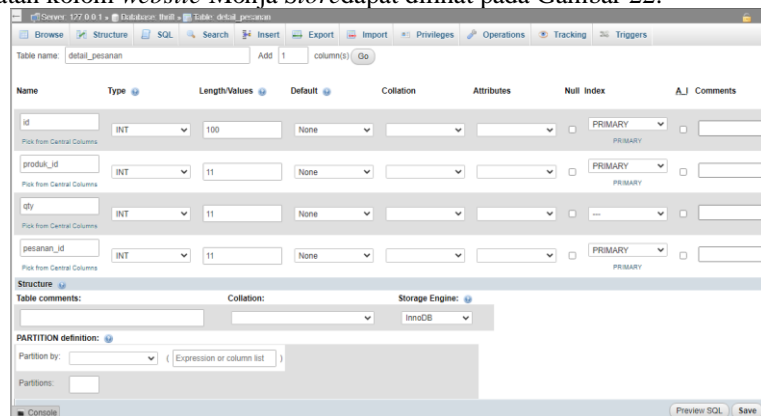
Gambar 20. Pembuatan Nama Database Website Monja Store

3. Lalu buatlah tabel sesuai yang dibutuhkan pada *website*. Beri nama tabel pada kolom nama dan atur jumlah kolom sesuai yang dibutuhkan. Klik *Go* di pojok bawah kanan. Pembuatan nama tabel *website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 21. Pembuatan Nama Tabel Website Monja Store

4. Isi kolom-kolom sesuai dengan yang dibutuhkan seperti nama kolom, tipe data kolom, panjang kolom, nilai kolom, dan menentukan *primary key* sebagai kunci utama pada tabel. Kemudian klik *save*. Pembuatan kolom *website* Monja Store dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 22. Pembuatan Kolom Website Monja Store

5. Buat *source code* koneksi untuk menghubungkan antara bahasa pemrograman PHP dengan *database*. *File source code* koneksi PHP tersebut diberi nama *config.php*. Untuk membuat *source code* *config.php* buka *software VisualStudio Code*, klik *file*, klik *new*, simpan dengan nama *config.php* dengan cara klik *file*, lalu klik *save*. *Source code* *config.php* dapat dilihat pada Gambar 23.

```

1  # config.php
2  session_start();
3  mysql_connect("localhost", "root", "");
4  mysql_select_db("thrifft");
5
6  // settings
7  $url = "http://localhost/thrift/";
8  $title = "Monja";
9  $no = 1;
10
11 function alert($command){
12     echo "<script>alert('".$command."</script>";
13 }
14 function redir($command){
15     echo "<script>document.location='".$command."</script>";
16 }
17 function validate_admin_not_login($command){
18     if(empty($_SESSION['iam_admin'])){
19         redir($command);
20     }
21 }
22

```

Gambar 23. Source Code config.php

4.6. Uji Coba Website

Tahap uji coba dilakukan untuk menguji *website* Monja Store yang telah dibuat dalam Tulisan Ilmiah ini. Uji coba *browser website* Monja Store menggunakan tiga *browser*, yaitu Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Microsoft Edge. Hasil uji coba *browser website* Monja Store dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 3.14 Hasil Uji Coba Browser Website Monja Store

Jenis Browser	Hasil
Firefox	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengujian <i>website</i> Monja Store menggunakan <i>browser</i> Firefox menghasilkan semua fungsi dapat berjalendengan baik. 2. Proses <i>load</i> saat awal mengakses <i>website</i> memakan waktu kurang dari 7 detik. 3. Pengujian dari mulai proses <i>login</i>, <i>order</i>, melihat riwayat <i>order</i>, dan seluruh menu admin dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kode program yang digunakan. 4. Proses perpindahan halaman <i>website</i> lebih <i>smooth</i>.
Google Chrome	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengujian <i>website</i> Monja Store menggunakan <i>browser</i> Google Chrome menghasilkan semua fungsi dapat berjalan dengan baik. 2. Proses <i>load</i> saat awal mengakses <i>website</i> memakan waktu kurang dari 9 detik. 3. Pengujian dari mulai proses <i>login</i>, <i>order</i>, melihat riwayat <i>order</i>, dan seluruh menu admin dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kode program yang digunakan. 4. Proses perpindahan halaman agak sedikit patah saat 5. proses <i>loading</i>.
Microsoft Edge	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengujian <i>website</i> Monja Store menggunakan <i>browser</i> Microsoft Edge menghasilkan semua fungsi dapat berjalan dengan baik. 2. Proses <i>load</i> saat awal mengakses <i>website</i> memakan waktu kurang dari 6 detik. 3. Pengujian dari mulai proses <i>login</i>, <i>order</i>, melihat riwayat <i>order</i>, dan seluruh menu admin dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kode program yang digunakan. <p>Proses perpindahan halaman sangat cepat.</p>

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian tentang pengujian *website* perancangan aplikasi penjualan berbasis *website* Monja Store dengan menggunakan metode *Blackbox Testing* melalui 3 *browser* yaitu Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Microsoft Edge menghasilkan semua fungsi *menu* yang tersedia dalam *website* Monja Store berjalan sesuai dengan fungsinya, sehingga dapat disimpulkan bahwa *website* Monja Store dalam penelitian ini telah berhasil dibuat dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. *Website* Monja Store diharapkan dapat memudahkan *user* dalam melakukan pemesanan. Dengan penggunaan *website* Monja Store ini akan

memberikan efisiensi waktu dan lebih praktis serta dapat melakukan pendataan pada laporan penjualan akan lebih cepat dan mudah.

5.2. Saran

Berdasarkan pembuatan *website* Monja Store menggunakan PHP dan *database* MySQL dalam Tulisan Ilmiah ini, terdapat beberapa saran untuk pengembangan *website* lebih lanjut antara lain menambahkan fitur *live chat* dengan admin, menggunakan API Ongkir untuk mendeteksi harga ongkir secara otomatis, menambahkan sistem *autocheck payment*, melakukan *backup* data secara berkala untuk menghindari kejadian yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Andre. <https://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemograman-web/>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2021.
- [2]. Hendri Yanto. 2018. “Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada Branded Thrift Shop Pontianak”. Jurnal *Enter*, STMIK Pontianak. Vol. 1.
- [3]. IDCLOUDHOST. <https://idcloudhost.com/kamus-hosting/xampp/>. Diakses pada tanggal 10 September 2021.
- [4]. Nuris Akbar. <https://belajarphp.net/belajar-html-dan-css/> Diakses pada tanggal 10 Agustus 2021.
- [5]. Peni Kurniawati. <https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77>. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2021.
- [6]. Putra. <https://salamadian.com/sdlc-system-development-life-cycle>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2021.
- [7]. Romadhon Rian. <https://www.softwarezeni.co.id/blog/pengertian-javascript-yang-mudah-untuk-dipahami>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2021.
- [8]. Sandy Kosasi. 2014. “Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web untuk Memperluas Pangsa Pasar”. Skripsi, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus.
- [9]. UBSI https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/2932/File_14-BAB-II-LANDASAN-TEORI.pdf Diakses pada tanggal 10 Agustus 2021.
- [10]. Widuri. https://widuri.raharja.info/index.php?title=Unified_Modelling_Language. Diakses pada tanggal 5 September 2021