

Model Waterfall Dalam Merancang Aplikasi Online Miniatur Aneka Produk

¹Apriyanto, ²Erik Agustian

Universitas Bina Sarana Informatika
Jakarta, Indonesia

Email: apriyanto.apo@bsi.ac.id

Universitas Bina Sarana Informatika
Jakarta, Indonesia

Email : erikagustian717@gmail.com

Abstrak-

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi saat ini, semakin banyak kegiatan yang dapat dilakukan secara online, dan salah satunya adalah kegiatan berbelanja secara online baik itu kebutuhan pokok maupun kebutuhan lainnya. Setelah dilakukan pengamatan ditemukan fakta bahwa masih belum banyak web-web yang menjual produk secara online berupa miniature suatu produk. Mendapati kenyataan seperti itu maka timbulah niat untuk merancang web yang khusus menjual produk miniatur. Miniatur suatu produk bukanlah sesuatu yang termasuk kebutuhan pokok tetapi produk miniatur seperti miniatur kendaraan, bangunan maupun *action figur* memiliki tempat tersendiri bagi para penggemarnya. Perancangan web penjualan ini dengan menggunakan bahasa pemrograman web dan pemanfaatan software basis data dan juga struktur navigasi. Pada akhirnya tujuan pembuatan aplikasi web ini adalah untuk memudahkan konsumen mencari informasi tentang miniatur suatu produk dan juga memudahkan para penggemar miniatur suatu produk untuk bertransaksi kapanpun, dimanapun dengan cepat dan tepat.

Kata Kunci: *Perancangan Web, Sistem Online, Basis Data, Penjualan, Struktur Navigasi*

Abstract

Along with the development of today's technology world, more and more activities can be done online, and one of them is shopping online, whether it is basic needs or other needs. After observing the fact that there are still not many websites selling products online in the form of miniature of a product. Realizing this reality, there was an intention to design a web that specifically sells miniature products. Miniature of a product is not something that includes basic needs but miniature products such as miniature vehicles, buildings and action figures have their own place for the fans. This sales web design using web programming languages and the use of database software and navigation structures. In the end the purpose of making this web application is to make it easier for consumers to find information about a miniature of a product and also make it easier for miniature fans of a product to trade anytime, anywhere quickly and precisely.

Keywords: *Web Design, Online Systems, Database, Sales, Navigation Structure*

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi saat ini, semakin banyak kegiatan yang dapat dilakukan secara online, dan salah satunya adalah kegiatan berbelanja secara online baik itu kebutuhan pokok maupun kebutuhan lainnya. Setelah dilakukan pengamatan ditemukan fakta bahwa masih belum banyak web-web yang menjual produk secara online berupa miniature suatu produk. Mendapati kenyataan seperti itu maka timbulah niat untuk merancang web yang khusus menjual produk miniatur. Miniatur suatu produk bukanlah sesuatu yang termasuk kebutuhan pokok tetapi produk miniatur seperti miniatur kendaraan, bangunan maupun *action figur* memiliki tempat tersendiri bagi para penggemarnya. Dan untuk memudahkan

konsumen mencari informasi tentang miniature suatu produk dan juga memudahkan para penggemar miniature suatu produk untuk bertransaksi makadibuatlah aplikasi Penjualan produk miniature ini.

II. STUDI LITERATUR

Menurut (Yuniva & Hestiyanto, 2018) menyimpulkan bahwa *web* adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *web* adalah informasi yang disebar luaskan melalui *internet* yang digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, animasi, atau audio. dan berupa

halaman-halaman yang saling terkait antara satu dengan lainnya. *Web* terbagi menjadi dua bagian menurut sifat dan jenisnya, yaitu *web* statis dan *web* dinamis. Pembuatan *web* penjualan miniatur produk ini termasuk dalam kategori *web* dinamis.

Menurut (Sutono & Wimalastuti, 2018) Internet adalah “jaringan komputer yang luas, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain diseluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi”. Pada dasarnya *web* dapat berjalan pada komputer lokal tanpa melalui jaringan apapun, namun dalam perkembangannya dimana *web* digunakan untuk menyebar luaskan informasi maka dibutuhkan suatu jaringan seperti jaringan lokal LAN (*Local Area Network*) atau jaringan *Internet* (*Interconnected Network*) dimana semua komputer secara global dapat terhubung satu sama lain melalui TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protokol*).

Menurut (Sakhena, Sriwahyuni, & Adri, 2019) menyimpulkan bahwa “*Hyper Text Markup Language* (HTML) yaitu sebagai kerangka yang digunakan untuk menampilkan halaman *web* statis. dengan menggunakan tag seperti *image*, *audio*, *video*, dan lain-lain”. Berdasarkan uraian tersebut maka kesimpulannya *Hyper Text Markup Language* (HTML) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menulis dan membuat kerangka halaman *web*, menampilkan berbagai informasi didalamnya dengan menggunakan *tag-tag*, dan umumnya halaman *web* yang dibuat bersifat statis.

Menurut (Sutono & Wimalastuti, 2018) menjelaskan “*Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa *script* yang disisipkan ke dalam *tag Hyper Text Markup Language* (HTML) dan berada di sisi *server*. *Hypertext Preprocessor* (PHP) dapat digunakan untuk membangun sebuah *web* dinamis”. PHP adalah penerjemahan baris kode yang bisa dibaca atau dimengerti oleh komputer karena PHP bisa diletakkan pada *script* HTML atau sebaliknya. PHP dikhususkan untuk pengembangan *web* dinamis.

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat *web* pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya. PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman *web* yang *powerfull* dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman *web* sederhana, tetapi juga *web* populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti google. facebook, wikipedia, dan lain sebagainya.

Menurut (Sakhena, Sriwahyuni, & Andri, 2019) menyimpulkan bahwa “*Cascading Style Sheet* (CSS) digunakan oleh *web* desainer untuk mengatur *style* elemen atau tampilan yang ada dalam halaman *web*, mulai dari memformat teks, mengatur ukuran gambar, memformat *layout*, dan lain-lain”. CSS digunakan untuk mempercantik dan memperbaiki tampilan antar muka sebuah *web*. Seperti, mewarnai tulisan, memberi background baik dengan warna ataupun gambar, menentukan font, memberi animasi, mengatur tampilan sesuai ukuran layar *web browser* yang digunakan, dan hal-hal lainnya yang berkaitan dengan desain sebuah *web*.

Menurut (Sutono & Wimalastuti, 2018) menjelaskan “*Javascript* adalah bahasa *script* yang disisipkan dalam halaman *web* menggunakan *tag script*. digunakan untuk memberikan efek tambahan pada halaman *web* agar lebih interaktif”. *Javascript* berfungsi membuat sebuah halaman *web* lebih interaktif dan dinamis. Penggunaan kode *javascript* sangat dibutuhkan untuk *web* yang berorientasi pada kenyamanan akses (*user-experience*). namun penggunaan kode *javascript* tidak akan maksimal jika tidak dibarengi dengan penggunaan bahasa HTML dan CSS karena ketiga bahasa ini merupakan suatu kesatuan dalam membuat desain *web*.

Menurut (Sutono & Wimalastuti, 2018) *jQuery* adalah “pustaka *Javascript* kecil yang bersumber terbuka yang menekankan pada interaksi antara *Javascript* dan HTML. Pustaka ini dirilis pada Januari 2006 di BarCamp NYC oleh John Resig dan berlisensi ganda dibawah MIT dan GPL”. *jQuery* juga memiliki

berbagai *plugin* atau kode tambahan untuk fungsi-fungsi animasi yang dapat diterapkan pada halaman web seperti membuat efek *slideshow*, *image carousel*, hingga *jQuery mobile*. efek-efek seperti ini dibuat berdasarkan kode dasar *jQuery*.

Selain Bahasa pemrograman, dibutuhkan juga basisdata. Menurut Rosa dan Shalahudin dalam (Apriani & Purtingrum, 2019) menjelaskan Basis Data (*Database*) adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Basis data (*database*) adalah sebuah kumpulan fakta berupa representasi tabel yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital dengan memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Didalam membuat basis data dibutuhkan komponen-komponen penunjangnya. Komponen penunjang dalam pembuatan basis data menurut (Firliana & Rhoiman, 2019) adalah MySQL, DDL, dan DML.

Kemudian digunakan juga struktur navigasi didalam merancang tampilan pada sistem ini. Menurut (Mubarok & Hadianti, 2016) Struktur navigasi adalah “Merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen aplikasi multimedia dengan memberikan perintah dan pesan

III. METODE PENELITIAN

Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam merancang web penjualan miniatur ini adalah model Air Terjun (*Waterfall*). Adapun tahap dalam model air terjun menurut (Rachman, Beny, & Fernando, 2017) sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahapan ini juga perlu didokumentasikan.
3. Pembuatan Kode Program
Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. hasil dari tahapan ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional, dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan harus beradaptasi dengan lingkungan baru. tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan studi pustaka dan pengamatan langsung. Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku-buku pemrograman dan juga artikel-artikel terkait pembuatan program. Untuk pengamatan langsung dilakukan dengan melihat secara langsung hal-hal yang terkait objek penelitian, juga melihat tampilan beberapa web Penjualan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa Kebutuhan

Secara umum web penjualan miniatur ini masuk dalam kategori B2C (*Business To Customer*)



dimana web menyediakan produk berupa miniatur dengan berbagai macam kategori, dan konsumen dapat langsung membeli

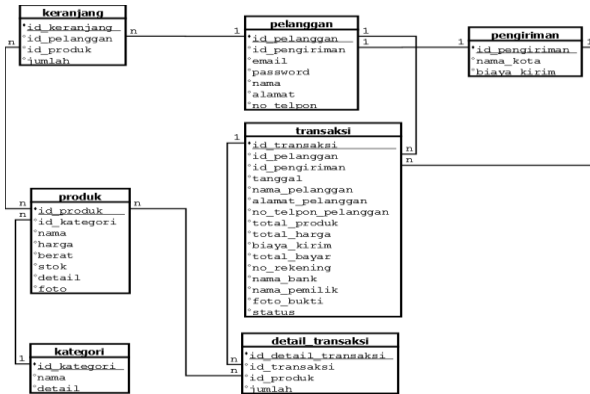
produk tersebut tanpa perantara. Sebelum memulai perancangan dipaparkan terlebih dahulu mengenai kebutuhan fungsional dari web penjualan miniatur ini yang terbagi menjadi dua kategori yaitu kebutuhan untuk pengguna dan kebutuhan untuk admin. berikut penjelasannya:

1. Kebutuhan fungsional untuk pengguna webdiantaranya:
 - a. Pengguna dapat mengakses web dengan mudah melalui web *browser*.
 - b. Pengguna dapat melihat produk sesuai kategori, mencari berdasarkan nama produk, dan mendapatkan rekomendasi produk yang mungkin disukai oleh pengguna.
 - c. Pengguna dapat melihat detail produk seperti harga, deskripsi produk, dan ketersediaan produk.
 - d. Pengguna dapat memilih lebih dari satu produk yang akan dibeli dan dimasukkan kedalam *shopping cart* (keranjang belanja).
 - e. Pengguna dapat melakukan pembelian dengan cara membuat akun terlebih dahulu dan memasukkan data yang diperlukan.
 - f. Pengguna akan memiliki halaman khusus setelah melakukan pendaftaran yang berisi menu-menu terkait dengan transaksi dan pengguna itu sendiri.
 - g. Pengguna dapat melakukan *order* pembelian dengan mudah
 - h. Pengguna dapat melihat *invoice* dan intruksi pembayaran setelah melakukan *order*.
 - i. Pengguna dapat melakukan konfirmasi pembayaran dengan *upload* bukti pembayaran berupa foto.
 - j. Pengguna dapat melihat detail dan status pembelian yang telah dilakukan.
 - k. Pengguna dapat merubah data pribadinya pada halaman khusus.
2. Kebutuhan fungsional untuk admin diantaranya:
 - a. Admin memiliki halaman khusus yang terpisah dari halaman pengguna.
 - b. Admin dapat menambahkan, memperbarui, dan menghapus data produk yang ditampilkan didalam web.
 - c. Admin dapat memisahkan produk sesuai dengan kategori, atau membuat kategori baru untuk produk tertentu.
 - d. Admin dapat melihat data pengguna yang terdaftar didalam web, namun tidak untuk merubah data tersebut.
 - e. Admin dapat melihat detail setiap transaksi dan mengkonfirmasi pembayaran yang dilakukan.
 - f. Admin dapat membuat laporan transaksi.

4.2. Rancangan Antar Muka

Rancangan antar muka terdiri atas :

1. Rancangan Halaman Utama
Halaman yang akan ditampilkan pada saat pengunjung membuka web untuk pertama kali.
2. Rancangan *Form* Pendaftaran Pelanggan Digunakan pengunjung untuk mengisi *form* pendaftaran pelanggan baru.
3. Rancangan *Form Login* Pelanggan
Digunakan untuk mengisi data *login* pelanggan untuk masuk ke halaman pelanggan dan melakukan transaksi.
4. Rancangan Halaman Pencarian Produk
Digunakan oleh pelanggan untuk mencari produk berdasarkan kata kunci yang dimasukkan.
5. Rancangan Halaman Detail Produk
Digunakan untuk melihat detail dari produk yang akan dibeli oleh pelanggan.
6. Rancangan Halaman Keranjang Belanja Pelanggan Digunakan untuk menyimpan data produk sementara yang akan dibeli oleh pelanggan.
7. Rancangan *Form* Pembayaran Pesanan
Digunakan pelanggan untuk memasukkan data pembayaran dan pengiriman pesanan.
8. Rancangan Halaman Detail Transaksi Pelanggan Digunakan untuk menampilkan detail dan status transaksi pembelian pelanggan.



4.4. Spesifikasi File

Dalam Untuk menjelaskan struktur dari basis data yang digunakan dan menjelaskan fungsi-fungsi dari setiap tabel maka dibuat spesifikasi *file* dalam *database* yang digunakan untuk web penjualan miniatur adalah sebagai berikut:

1. Tabel Admin
 - Nama *file* : admin
 - Akronim : admin.sql
 - Tipe *file* : *File* master
 - Organisasi *file* : *Index Sequential*
 - Panjang *record* : 41 karakter
 - Kunci *field* : id_admin
 - Software* : MySQL
2. Tabel Detail Transaksi
 - Nama *file* : detail_transaksi
 - Akronim : detail_transaksi.sql
 - Tipe *file* : *File* master
 - Organisasi *file*: *Index Sequential* Panjang *record* : 44 karakter
 - Kunci *field* : id_detail_transaksi
 - Software* : MySQL
3. Tabel Kategori
 - Nama *file* : kategori
 - Akronim : kategori.sql
 - Tipe *file* : *File* master
 - Organisasi *file*: *Index Sequential* Kunci *field* : id_kategori
 - Software* : MySQL
4. Tabel keranjang
 - Nama *file* : keranjang
 - Akronim : keranjang.sql
 - Tipe *file* : *File* transaksi
 - Organisasi *file*: *Index Sequential* Panjang *record* : 44 karakter
 - Kunci *field* : id_keranjang
 - Software* : MySQL
5. Tabel Pelanggan
 - Nama *file* : pelanggan
 - Akronim : pelanggan.sql
 - Tipe *file* : *File* master
 - Organisasi *file* : *Index Sequential*
 - Panjang *record* : 132 karakter
 - Kunci *field* : id_pelanggan
 - Software* : MySQL
6. Tabel Pengiriman

Nama file : pengiriman
 Akronim : pengiriman.sql
 Tipe file : File master Organisasi file: Index Sequential Panjang record : 52 karakter
 Kunci field : id_pengiriman
 Software : MySQL

7. Tabel Produk

Nama file : produk
 Akronim : produk.sql
 Tipe file : File master Organisasi file: Index Sequential
 Panjang record : 135 karakter
 Kunci field : id_produk
 Software : MySQL

8. Tabel Transaksi

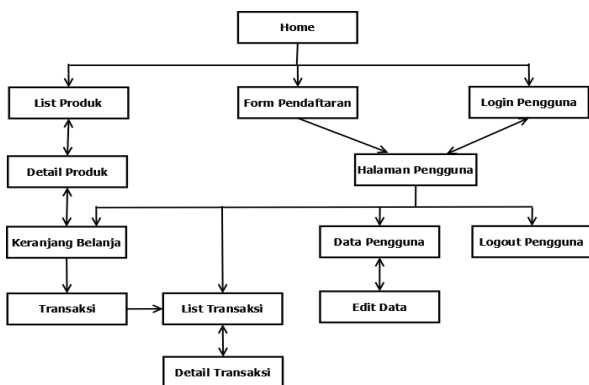
Nama file : transaksi
 Akronim : transaksi.sql
 Tipe file : File transaksi Organisasi file: Index Sequential Panjang record : 272 karakter
 Kunci field : id_transaksi
 Software : MySQL

Rancangan Struktur Navigasi

Dengan Struktur navigasi untuk web penjualan miniatur ini terbagi menjadi dua bagian :

1. Struktur Navigasi Pengguna

Struktur navigasi pengguna adalah struktur navigasi pada halaman yang diakses oleh pengguna secara umum. Struktur navigasi pengguna ditampilkan pada gambar 3. Struktur Navigasi Pengguna dibawah ini:

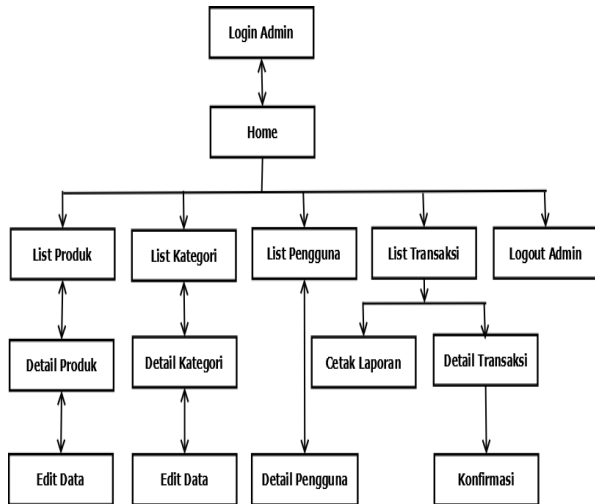


Gambar 3. Struktur Navigasi Pengguna

2. Struktur Navigasi Admin

Struktur navigasi admin menjelaskan tentang struktur pada halaman admin yaitu berupa halaman-halaman yang dapat diakses oleh admin guna mengatur isi dari web penjualan miniatur ini, struktur navigasi admin ditampilkan pada gambar

4. Struktur Navigasi Admin dibawah ini:



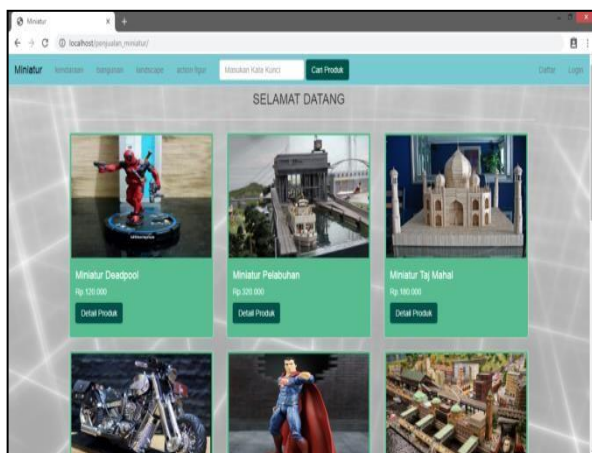
Gambar 4. Struktur Navigasi Admin

4.5. Implementasi Rancangan

Implementasi web penjualan miniatur berdasarkan rancangan antar muka yang sebelumnya dibuat adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Halaman Utama

Halaman utama seperti pada gambar 5 dibawah ini:



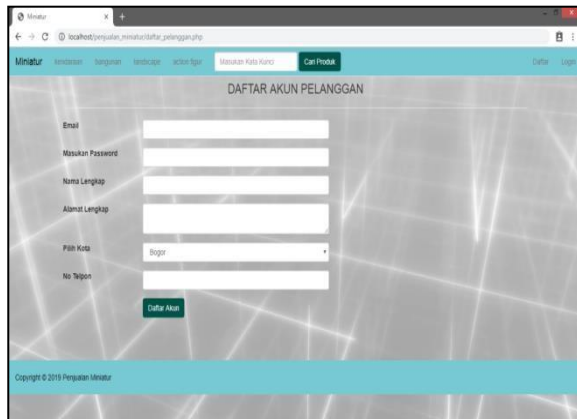
Gambar 5. Implementasi Halaman Utama

Fitur dan konten yang terdapat pada halaman utama diantaranya:

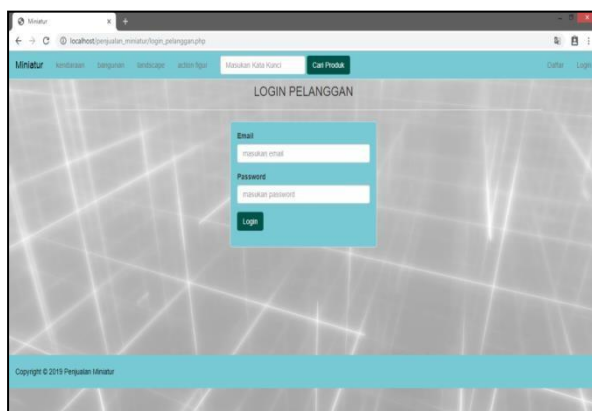
- Menampilkan daftar produk yang dijual didalam web berupa foto, nama produk, dan harga produk.
- Menampilkan menu-menu yang dapat digunakan pengunjung sesuai kebutuhan, seperti menu pendaftaran, *login*, dan kategori produk.
- Menampilkan *form* untuk melakukan pencarian produk.

2. Implementasi Form Pendaftaran Pelanggan

Form pendaftaran pelanggan ditampilkan pada gambar6 dibawah ini



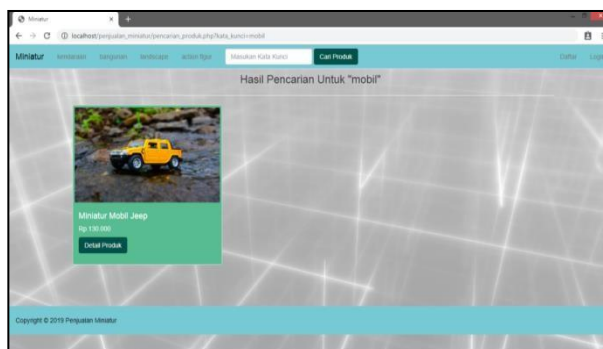
3. Implementasi *Form Login Pelanggan* Tampilan pada gambar 7 dibawah ini:



Gambar 7. *Form Login Pelanggan*

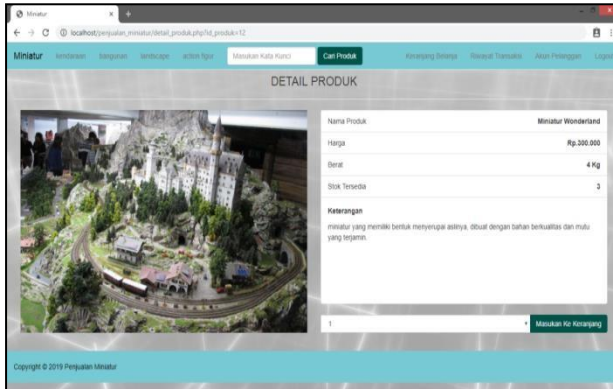
Fitur dan konten yang terdapat pada *form login* pelanggan diantaranya menampilkan *form* untuk memasukkan email dan *password* pelanggan sebagai identitas *login* masuk.

4. Implementasi Halaman Pencarian Produk Tampilan pada gambar 8 dibawah ini:



Gambar 8. Halaman Pencarian Produk Fitur dan konten yang terdapat pada halaman pencarian produk diantaranya menampilkan daftar produk sesuai kata kunci yang dimasukkan, *list* produk menampilkan foto, nama produk, dan harga produk.

5. Implementasi Halaman Detail Produk Tampilan pada gambar 9 dibawah ini:



Gambar 6. *Form* Pendaftaran Pelanggan

Fitur dan konten yang terdapat pada *form* pendaftaran pelanggan diantaranya:

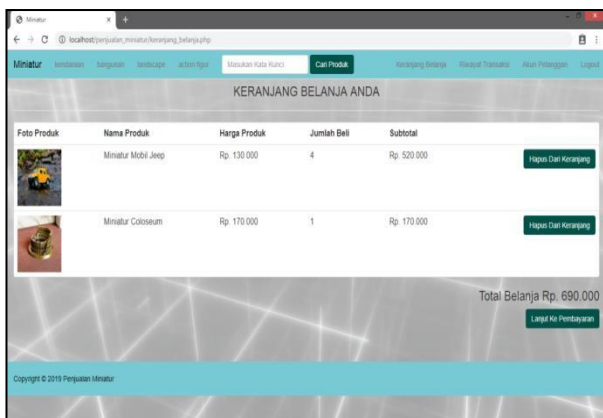
- a. Menampilkan *form* dimana pelanggan dapat memasukkan data untuk kebutuhan dalam proses pendaftaran.
- b. Pelanggan dapat memiliki kota sebagai identitas dalam menghitung biaya pengiriman pesanan.

Fitur dan konten yang terdapat pada halaman detail produk diantaranya:

- a. Menampilkan detail dari produk yang dipilih oleh pelanggan.
- b. Detail yang ditampilkan seperti foto produk, nama produk, harga, berat, stok tersedia, dan keterangan produk.
- c. Pelanggan dapat melakukan pembelian dengan memasukkan jumlah produk yang akan dibeli
- d. Pelanggan dapat melakukan pembelian setelah sebelumnya melakukan *login* masuk.

6. Implementasi Halaman Keranjang Belanja Pelanggan

Halaman keranjang belanja ditampilkan pada gambar 10 dibawah ini:



Gambar 10. Halaman Keranjang Belanja Pelanggan Fitur dan konten yang terdapat pada halamankeranjang belanja diantaranya:

- a. Menampilkan daftar produk yang akan dibeli oleh pelanggan.
- b. Pelanggan dapat melihat detail dan data sementara dari produk yang akan dibeli.
- c. Pelanggan dapat melihat subtotal harga dan total harga dari semua produk yang akan dibeli.
- d. Pelanggan dapat menghapus data pada keranjang dan melakukan proses pembayaran jika sudah yakin akan membeli.

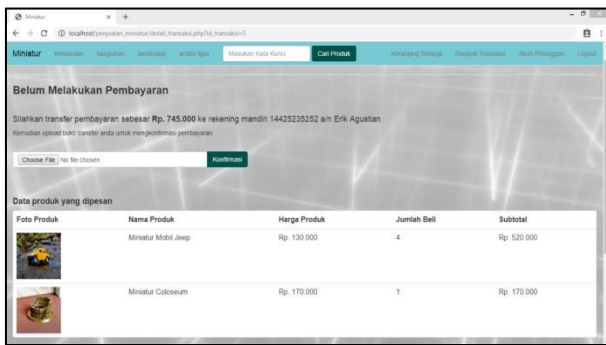
7. Implementasi *Form* Pembayaran Pesanan

Form pembayaran pesanan pada gambar 11 ini:

Fitur dan konten yang terdapat pada *form* pembayaran pesanan diantaranya:

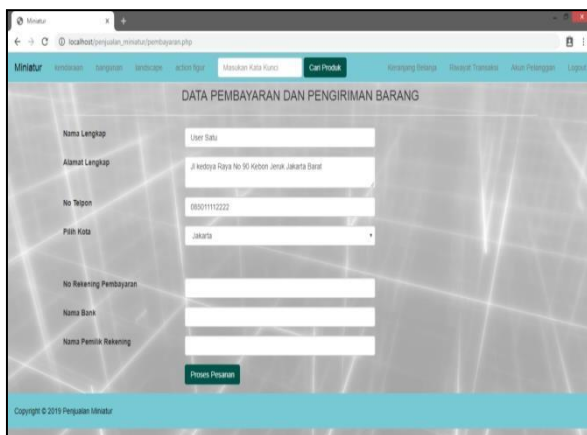
- a. Menampilkan *form* yang digunakan pelanggan untuk memasukkan data pengiriman pesanan dan pembayaran pesanan.
8. Implementasi Halaman Detail Transaksi Pelanggan Halaman detail transaksi ditampilkan pada gambar

12 dibawah ini:

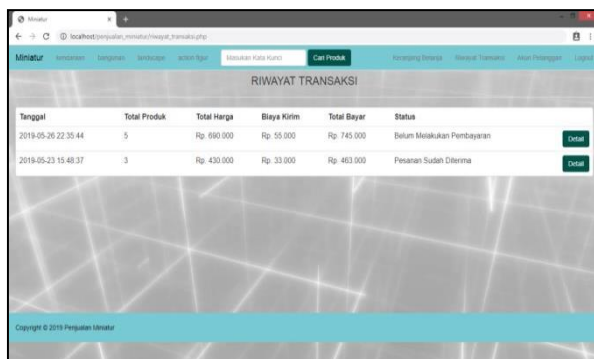


Gambar 12. Halaman Detail Transaksi Pelanggan Fitur dan konten yang terdapat pada halaman detail transaksi diantaranya:

- a. Menampilkan data produk yang dibeli oleh pelanggan.
 - b. Pelanggan dapat melihat status transaksi dan melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengupload foto bukti transfer.
 - c. Pelanggan mendapatkan intruksi untuk melakukan pembayaran.
 - d. Pelanggan dapat mencetak bukti pembelian produk.
9. Implementasi Halaman Riwayat Transaksi Pelanggan
 Halaman riwayat transaksi ditampilkan pada gambar 13 berikut ini



Gambar 11. Form Pembayaran pesanan



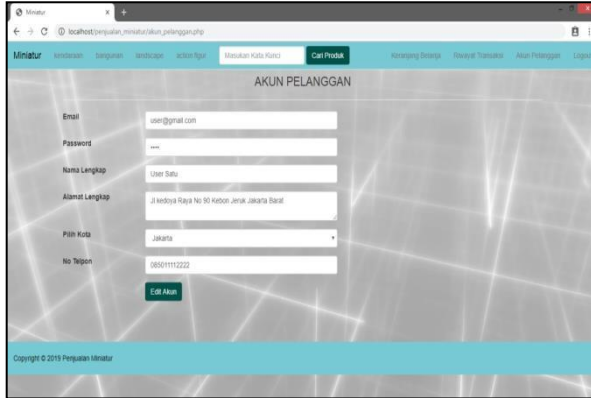
Gambar 13. Halaman Riwayat Transaksi Pelanggan Fitur dan konten yang terdapat pada halaman

riwayat transaksi diantaranya:

- a. Menampilkan data transaksi yang telah dilakukan pelanggan.
- b. Pelanggan dapat melihat detail transaksi dan status transaksi yang baru dilakukan atau yang selesai.

10. Implementasi Form Update Akun Pelanggan

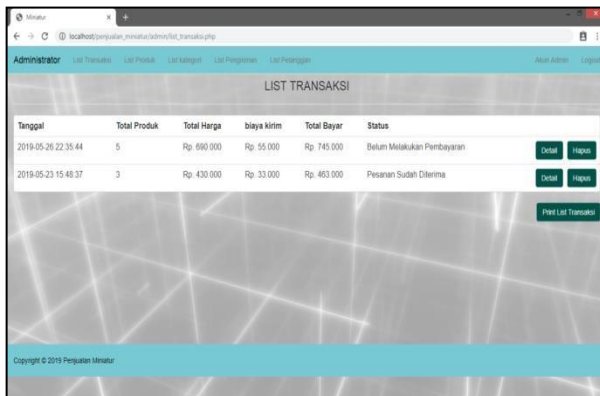
Tampilan pada gambar 14 dibawah ini:



Gambar 14. Form Update Akun Pelanggan

Fitur dan konten yang terdapat pada form update akun diantaranya pelanggan dapat merubah data akun untuk kebutuhan login maupun alamat pengiriman pesanan.

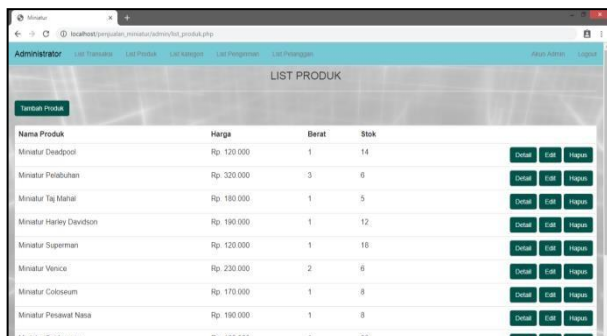
11. Implementasi Halaman List Transaksi Tampilan pada gambar 15 dibawah ini:



Gambar 15. Halaman List Transaksi

Fitur dan konten yang terdapat pada halaman list transaksi diantaranya halaman list transaksi ini terdapat pada area admin guna memantau transaksi yang terjadi, Admin dapat melihat transaksi yang masuk maupun yang telah terjadi.

12. Implementasi Halaman List Produk Tampilan pada gambar 16 dibawah ini:



Gambar 16. Halaman List Produk

le/viewFile/3922/2030

- Mubarok, & Hadianti. (2016). Perancangan Program Transaksi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Berbasis Web. *Jurnal Informatika*, III(1), 6–7. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/download/314/298>
- Rachman, andi ridho, Beny, & Fernando, E. (2017). Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi. *Jurnal PROCESSOR*, 12(2). Retrieved from <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/download/376/253>
- Sakhena, P., Sriwahyuni, T., & Adri, M. (2019). Perancangan E-commerce pemasaran kain songket siling kang berbasis web. *VOTEKNIKA*, 7(1). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/download/103838/101503x>
- Sutono, & Wimalastuti, N. (2018). Implementasi E-Commerce Jual Beli Mobil Pada Sentra Mobilindo Cianjur. *Jurnal Informatika*, 6, 15–23. Retrieved from <https://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika/article/v>

