



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 17%

Date: Tuesday, May 17, 2022

Statistics: 709 words Plagiarized / 4241 Total words

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

RANCANG BANGUN E-COMMERCE BERBASIS WEB UNTUK UMKM BATIK 1) Syahrul Nugraha Program Studi Manajemen Informatika, STMIK IKMI Cirebon Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia E-Mail: syanug001@gmail.com 2) Ryan Hamonangan Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia E-Mail: ryanhomonangan00@gmail.com 3) Raditya Danar Dana Program Studi Manajemen Informatika, STMIK IKMI Cirebon Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia E-Mail: radith_danar@yahoo.com 4) Edi Tohidi Program Studi Komputerisasi Akuntansi, STMIK IKMI Cirebon Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia E-Mail: editohidi00@gmail.com 5) Umi Hayati Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia E-Mail: umihayati00@gmail.com ABSTRACT - In the sales process carried out by batik craftsmen who are in Trusmi village, namely still selling their batik cloth to the sorum of batik sellers, so that the craftsmen take profits from selling their batik cloth only slightly, because the batik cloth will be resold by the sorum of batik sellers.

In terms of application development, the author uses the Software Development Life Cycle (SLDC) model with an approach using the waterfall method, while the stages use the waterfall method, namely communication, planning, modeling, construction, and deployment. Therefore, the author makes an application for selling batik cloth that aims to break the chain of batik cloth sales, so that craftsmen can get greater profits because they directly sell their products to consumers without going through a batik seller sorum.

The final result obtained in this study is an application for selling batik cloth which is expected to help batik craftsmen in Trusmi village in selling their batik cloth directly to

consumers without having to go through the center of batik sellers. Keyword: sales, batik cloth, waterfall method

PENDAHULUAN - Perkembangan dunia internet pada saat ini telah banyak dimanfaatkan oleh banyak orang, terutama dikalangan pebisnis dan perdagangan untuk kelancaran penjualan produknya.

Sehingga saat ini para pelaku pebisnis dan pedagang seakan berlomba untuk membuat suatu tempat di dunia internet untuk menjual produk yang dimilikinya atau lebih yang banyak orang kenal yaitu toko online. E-commerce mempunyai beberapa karakteristik diantaranya yaitu: internet merupakan sebuah media perantara untuk mengintegrasikan proses bisnis, mulai dari penjualan, pembelian, persediaan dan pemesanan.

Tanpa adanya bantuan internet sebagai media perantara, proses bisnis hanya berjalan secara manual dan biaya yang dikeluarkan lumayan besar. Selain itu e-commerce juga mempunyai beberapa jenis, diantaranya yaitu: Business to Business (B2B), Business to Consumer (B2C), Consumer to Business (C2C), Consumer to Business (C2B) dan Collaborative Commerce.

[1] Berdasarkan hasil observasi pada tempat pembuatan batik di trusmi menyimpulkan pembuatan batik sebagai berikut: Tabel 1 Produksi Pembuatan Batik No _Jenis Batik _Banyaknya Barang _Keterangan _
_1 _Batik Mega Mendung Motif Biru _130 Pcs _Produksi selama 10 hari _
_2 _Batik Sisingaan Motif Merah _170 Pcs _Produksi selama 3 minggu _
_3 _Batik Tulis Motif Kawung _50 Pcs _Produksi selama 1 bulan _
Permasalahan dalam tugas akhir ini sesuai dengan kondisi di lapangan bahwa proses bisnis penjualan hasil produksi batik memiliki beberapa tahapan. Tahap pertama, hasil pengrajin dijual pada sentra batik atau toko batik.

Tahap kedua, pemilik toko menjual hasil batik dengan harga yang tinggi kepada konsumen. Fokus masalahnya terletak pada proses bisnis yang tidak menggunakan konsep Business to Customer (B2C), artinya pengrajin hanya mendapat upah dari pembuat batik, sedangkan toko mendapatkan untung yang lebih besar dari penjualan batik tersebut.

Tujuan tugas akhir ini yaitu dapat memutuskan distribusi penjualan

LANDASAN TEORI Pengertian E-Commerce Menurut Adi Nugroho (2006), E-commerce adalah cara untuk membeli dan menjual barang dan jasa melalui Internet. [2] Jenis-jenis E-Commerce E-Commerce dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda.[2] E-Commerce dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda.[2] Business to Business (B2B) Business to Business E-Commerce memiliki karakteristik: Dikenal dan biasanya mitra bisnis jangka panjang.

Informasi ini hanya boleh dibagikan dengan mitra. Karena Anda sudah mengetahui mitra komunikasi Anda, jenis informasi yang dikirim dapat diedit sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan Anda. Data dipertukarkan berulang kali, secara teratur, misalnya setiap hari, dalam format data yang disepakati bersama. Artinya, layanan tertentu yang sudah digunakan.

Ini memfasilitasi pertukaran data antara dua entitas yang menggunakan standar yang sama. Salah satu aktor dapat mengirimkan data atas inisiatif tanpa menunggu partner. Model yang umum digunakan adalah peer-to-peer, yang memungkinkan pemrosesan intelijen dibagi antara dua perusahaan. Business to Consumer (B2C) Business to Consumer E-Commerce memiliki karakteristik sebagai berikut: Terbuka untuk kalangan umum, dimana informasi disebarkan ke umum.

Pelayanan yang diberikan bersifat umum dengan mekanisme yang tersedia untuk masyarakat umum. Misalnya, karena sistem web umumnya digunakan, layanan disediakan menggunakan basis web. Layanan diberikan sesuai permintaan. Konsumen harus memegang kendali dan produsen harus siap memenuhi permintaan mereka.

Pendekatan client/server sering digunakan ketika klien (konsumen) menggunakan sistem minimal (berbasis web) dan pemrosesan (operasi bisnis) diasumsikan berada di sisi server. Consumer to consumer (C2C) Dalam C2C seseorang menjual produk atau jasa ke orang lain. Dapat juga disebut sebagai pelanggan ke pelanggan yaitu orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.

Consumer to Business (C2B) Dalam C2B, konsumen mengomunikasikan kebutuhan akan produk atau layanan tertentu, dan penyedia bersaing untuk menyediakan produk atau layanan tersebut kepada konsumen. Aplikasi Seni Kerajinan Batik Cirebon Cirebon merupakan suatu daerah yang berada di tempat strategis. Hal ini menjadikan wilayah yang dengan mudah mendapat banyak pengaruh dari luar.

Selain itu daerah Cirebon juga mempunyai Keraton sebagai pusat dari pemerintahan yang sekarang telah berubah menjadi pusat budaya. Hal itu mendorong batik yang berkembang di Cirebon mempunyai keunikan, yakni masuk dalam dua kategori batik

yang ada yaitu pesisiran dan pedalaman. Batik Keratonan Cirebon sangat kental dengan makna simbolis yang berhubungan dengan kosmologi Cirebon.

Artinya, batik bukan sekedar ungkapan estetis yang visual, akan tetapi di dalamnya mempunyai sistem nilai tertentu yang diyakini masyarakat khususnya Keraton yang ada di Cirebon. Oleh karena itu kemudian motif batik Keratonan biasanya menyimpan atau mempunyai makna simbolis. Batik pesisiran cenderung mempunyai pola dinamis dan warna-warna cerah yang dihasilkan oleh para pengrajin untuk memenuhi kebutuhan masyarakat luar.

[3] Fakta sejarah menunjukkan, Seiring berjalannya waktu yang membawa perubahan tatanan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan naik turunnya perekonomian, dan pusat perbatikan yang berada di kota Cirebon banyak yang sudah tidak lagi melakukan aktivitas produksi, bahwa sejak dekade tahun 1940-an, beberapa sentra batik banyak yang sudah tidak terdengar lagi denyutnya. Di Keraton Kasepuhan dan Kanoman sudah tidak ada lagi aktivitas membatik, begitu pula di Kenduruan dan Plumbon (Desa Gombang).

Pertumbuhan dan perkembangan batik di kota Cirebon yang menunjukkan denyut signifikan adalah yang terjadi di desa Trusmi dan desa tetangganya Kalitengah. Akan tetapi, pada perkembangan selanjutnya yang lebih dikenal adalah batik Trusmi. Batik Trusmi-lah satu-satunya sentra perbatikan Cirebon yang merupakan representasi batik Cirebon yang merangkum seluruh perkembangan batik yang ada di Cirebon disamping terus berkontak budaya dengan sentra- sentra perbatikan lainnya di Indonesia.

[3] Bahasa Pemrograman PHP PHP adalah bahasa pemrograman yang menerjemahkan baris kode mesin yang dimengerti komputer Anda secara langsung ketika Anda mengeksekusi kode. PHP dikenal sebagai pemrograman sisi server karena seluruh proses berjalan di server. PHP adalah bahasa hak cipta terbuka atau disebut juga open source, memungkinkan pengguna untuk mengembangkan kode fungsi PHP sesuai kebutuhan.

[4] MySQL Database Menurut Rulianto Kurniawan (2010), MySQL merupakan jenis database server yang sangat populer. MySQL adalah jenis RDBMS (sistem manajemen basis data relasional). MySQL mendukung bahasa pemrograman PHP, yang merupakan bahasa query terstruktur, karena ada beberapa aturan standar untuk menggunakan SQL.

MySQL adalah server RDBMS (sistem manajemen basis data relasional). RDBMS adalah program yang memungkinkan pengguna database untuk membuat, mengelola, dan menggunakan data dalam model relasional. Oleh karena itu, sebuah tabel dalam

database memiliki hubungan antara satu tabel dengan tabel lainnya.

[5] TEKNIK PENGUMPULAN DATA Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya: Observasi Disini penulis melakukan observasi secara langsung, permasalahan yang ada di Desa Trusmi, Kabupaten Cirebon. Serta melakukan pencatatan terkait informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang terjadi. Wawancara Dalam kegiatan ini, penulis melakukan tanya jawab secara langsung dengan pengrajin batik yang ada di Desa Trusmi, Kabupaten Cirebon mengenai permasalahan yang terjadi, untuk mendapatkan sebuah informasi yang diperlukan.

Studi Pustaka Dalam metode ini, penulis mengumpulkan berbagai data melalui sumber-sumber bacaan seperti buku referensi dan jurnal yang terkait dengan aplikasi penjualan batik sebagai bahan acuan penulis METODE PENELITIAN Dalam perancangan aplikasi penjualan batik ini, penulis menggunakan model Software Development Life Cycle (SLDC) dengan pendekatan menggunakan metode waterfall.

Menurut Pressman (2015), model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut juga dengan "classic life cycle" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan.

Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Fase-fase dalam Waterfall Model menurut referensi Pressman: [6] / Gambar 1 Metode Waterfall Communication Sebelum melakukan tahap pembuatan aplikasi, penulis melakukan komunikasi terlebih dahulu dengan pihak pengrajin batik, untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Hasil dari komunikasi tersebut yaitu inialisasi project, seperti menganalisis permasalahan dan mengumpulkan semua data yang diperlukan, serta mendeskripsikan fitur dan fungsi software. Planning Tahap selanjutnya yaitu tahapan perencanaan, penulis merancang tentang tugas- tugas teknis yang akan dikerjakan, mencari informasi yang diperlukan dalam membuat aplikasi, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan.

Implementation Modeling Tahapan ini yaitu tahap perencanaan dan bentuk permodelan aplikasi yang berfokus pada perancangan struktur data, tampilan interface, dan algoritma program. Tujuannya yaitu agar lebih mudah memahami gambaran besar aplikasi yang ingin dibuat. Construction Pada tahap ini penulis melakukan proses

penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bahasa yang dapat dibaca oleh komputer.

Setelah selesai, melakukan pengujian terhadap aplikasi serta kode yang sudah dibuat. Tujuannya yaitu untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya akan diperbaiki. Deployment Tahap terakhir ini yaitu implementasi kepada pihak pengrajin batik, pemeliharaan aplikasi secara berkala, perbaikan aplikasi, evaluasi aplikasi serta pengembangan aplikasi berdasarkan masukan yang diberikan oleh pengguna agar aplikasi yang sudah dibuat bisa berkembang sesuai fungsi dan kegunaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Perancangan Unified Modeling Language (UML) Pada tahap perancangan ini, penulis akan menjelaskan proses yang terjadi antara user dengan aplikasi menggunakan bahasa permodelan Unified Modeling Language (UML). UML adalah bahasa standar yang digunakan untuk melakukan spesifikasi, visualisasi, konstruksi, dan dokumentasi dari komponen-komponen perangkat lunak yang digunakan untuk permodelan bisnis.

Terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Entity Relationship Diagram Use Case Diagram Dalam use case diagram ini terdapat 2 aktor yaitu Admin, dan pembeli. Dalam hal ini Admin, bisa dapat melakukan penjualan produk dan mengolah data transaksi pembelian sedangkan pembeli hanya bisa melakukan transaksi pembelian / Gambar 2 Use Case Diagram Berdasarkan Gambar 2 yaitu menjelaskan perancangan dengan menggunakan model Use Case Diagram.

Pada gambar tersebut terdapat 2 (dua) aktor, yaitu pembeli dan admin. Untuk aktor pembeli, bisa melakukan akses didalam aplikasi berupa registrasi, pencarian barang, melakukan order, melakukan pembayaran, dan melihat riwayat transaksi. Sedangkan admin, bisa melakukan mengolah data pembeli, mengolah data produk/barang, mengolah data pemesanan, dan mengolah data pembayaran.

Pada perancangan tersebut, antara aktor pembeli dan admin saling berkaitan satu sama lain, misalnya pembeli melakukan registrasi maka admin dapat bisa mengolah data pembeli. Activity Diagram Login Pada activity diagram login, user yang terdiri dari pembeli dan admin melakukan login kedalam aplikasi dengan cara memasukkan email dan password pada halaman login. Jika user salah memasukkan email dan password, maka user tidak bisa masuk kedalam sistem aplikasi.

Sedangkan jika proses login berhasil maka sistem akan menampilkan halaman beranda, jika pembeli maka sistem akan menampilkan halaman beranda pembeli. Sedangkan jika admin sistem akan menampilkan halaman beranda admin. / Gambar 3 Activity Diagram

Login Admin Berdasarkan Gambar 3 yaitu menjelaskan proses login yang dilakukan oleh admin.

Pada tahap awal proses, admin melakukan akses aplikasi maka sistem akan menampilkan halaman beranda. Proses kedua, admin pilih / Gambar 4 Activity Diagram Login Pembeli Berdasarkan Gambar 4 yaitu menjelaskan proses login yang dilakukan oleh pembeli. Pada tahap awal proses, pembeli melakukan akses aplikasi maka sistem menampilkan halaman beranda.

Proses kedua, pembeli memilih menu daftar maka sistem akan menampilkan halaman form input data pribadi, jika pembeli sudah mengisi semua data pribadi dengan benar dan menentukan email dan password untuk masuk aplikasi maka sistem akan menampilkan halaman login, dan jika pembeli tidak mengisi semua data pribadi dan menentukan email dan password dengan benar maka sistem tidak akan menampilkan halaman login.

Proses ketiga, pembeli memasukkan email dan password sesuai yang sudah dibuat saat melakukan daftar maka sistem akan menampilkan halaman beranda sebagai pembeli. Setelah berhasil masuk ke aplikasi maka pembeli sudah bisa melakukan transaksi pembelian. Activity Diagram Transaksi Pembelian / Gambar 5 Activity Diagram Transaksi Pembelian Berdasarkan Gambar 5 yaitu menjelaskan proses yang dilakukan oleh pembeli pada saat melakukan transaksi pembelian. Pada tahap awal proses pembeli melakukan akses aplikasi maka sistem akan menampilkan halaman beranda.

Proses kedua, pembeli memilih menu pencarian produk maka sistem akan melakukan pencarian didalam database yang sesuai diinginkan pembeli, kemudian sistem menampilkan produk yang diinginkan pembeli. Proses ketiga, pembeli memilih produk yang ingin dibeli kemudian dimasukkan kedalam keranjang terlebih dahulu, jika pembeli langsung ingin membeli maka bisa langsung pilih menu checkout, jika pembeli ingin membeli barang kembali maka sistem akan mengembalikan ke halaman beranda utama.

Proses keempat, pembeli memilih menu checkout maka sistem akan menampilkan halaman pembayaran berupa informasi harga, jumlah harga, dan rekening bank. Proses kelima, pembeli melakukan konfirmasi pembayaran jika sudah transfer melalui bank maka sistem akan menampilkan konfirmasi pembayaran, jika sudah mengisi semua form konfirmasi dengan benar pembayaran maka sistem akan mengembalikan ke halaman beranda utama.

Perancangan Entity Relationship Diagram / Gambar 6 Entity Relationship Diagram Berdasarkan Gambar 6 yaitu menjelaskan tentang Entity Relationship Diagram dari 2

entitas yang berbeda. Untuk entitas admin memiliki beberapa atribut yaitu data pemesanan, data pembeli, data produk/barang, data pembayaran. Sedangkan untuk entitas pembeli terdapat atribut registrasi, pencarian barang, order, riwayat transaksi, pembayaran.

Perancangan Tabel Database Tabel 2 Tabel Cart Isi Tabel _Tipe Data _Deskripsi _Idcart _int (11) _Didalam tabel cart berisi data para pembeli yang memasukan belanjanya kedalam keranjang, yang nantinya akan melakukan chackout. _Orderid _varchar (100) _Userid _int (11) _tglorder _timestamp _Status _varchar (10) _ Berdasarkan Tabel 2 tentang tabel cart yang berisi data idcart dengan tipe data integer, orderid dengan tipe data varhar, userid dengan tipe data integer, tglorder dengan tipe data timestamp, dan status dengan tipe data varchar. Tabel 3 Tabel Detail Order Isi Tabel _Tipe Data _Deskripsi _detailid _int (11) _Berisi data detail belanjaan pembeli yang melakukan pemesanan.

_orderid _varchar (100) _idproduk _int (11) _qty _int (11) _ Berdasarkan Tabel 3 tentang tabel detail order yang berisi data detailid dengan tipe data integer, orderid dengan tipe data varchar, idproduk dengan tipe data integer, qty dengan tipe data integer Tabel 4 Tabel Kategori Isi Tabel _Tipe Data _Deskripsi _idkategori _int (11) _Berisi data jenis kategori batik yang akan dijual _namakategori _varchar (20) _ _tgldibuat _timestamp _ Berdasarkan Tabel 4 tentang tabel kategori yang berisi data idkategori dengan tipe data integer, namakategori dengan tipe data varchar, tgldibuat dengan tipe data integer.

Tabel 5 Tabel Konfirmasi Isi Tabel _Tipe Data _Deskripsi _idkonfirmasi _int (11) _Berisi data pembayaran dari para pembeli yang sudah melakukan trnasfer. _orderid _varchar (100) _userid _int (11) _paymet _varchar (10) _namarekening _varchar (25) _ _tglbayar _date _tglsubmit _timestamp _ Berdasarkan Tabel 5 tentang tabel konfirmasi yang berisi data idkonfirmasi dengan tipe data integer, orderid dengan tipe data varchar, userid dengan tipe data integer, payment dengan tipe data varchar, namarekening dengan tipe data varchar, tglbayar dengan tipe data date, tglsubmit dengan tipe data timestamp.

Tabel 6 Tabel Login Isi Tabel _Tipe Data _Deskripsi _userid _int (11) _Berisi data pribadi para pembeli dan administrator yang melakukan login ke aplikasi. _namalengkap _varchar (50) _Email _varchar (50) _password _varchar (150) _Notelp _varchar (15) _Alamat _varchar (100) _Tgljoin _timestamp _Role _varchar (7) _lastlogin _timestamp _ Berdasarkan Tabel 6 tentang tabel login yang berisi data userid dengan tipe data integer, namalengkap dengan tipe data varchar, email dengan tipe data varchar, password dengan tipe data varchar, notelp dengan tipe data varchar, alamat

dengan tipe data varchar, tgldibuat dengan tipe data timestamp, role dengan tipe data varchar, lastlogin dengan tipe data timestamp.

Tabel 7 Tabel Pembayaran Isi Tabel _Tipe Data _Deskripsi _No _int (11) _Berisi data informasi pembayaran untuk para pembeli yang akan melakukan pembayaran lewat transfer. _metode _varchar (25) _norek _int (25) _Logo _text _An _varchar (20) _ _ _ Berdasarkan Tabel 7 tentang tabel pembayaran yang berisi data no dengan tipe data integer, metode dengan tipe data varchar, norek dengan tipe data integer, logo dengan tipe data text, an dengan tipe data varchar.

Tabel 8 Tabel Produk Isi Tabel _Tipe Data _Deskripsi _idproduk _int (11) _Berisi data informasi produk yang akan dijual kepada para pembeli. _idkategori _int (50) _ _ _namaproduk _varchar (30) _ _gambar _varchar (100) _ _deskripsi _varchar (200) _ _rate _int (11) _ _hargabefore _int (11) _ _hargaafter _int (11) _ _tgldibuat _timestamp _ _ _ Berdasarkan Tabel 8 tentang tabel produk yang berisi data idproduk dengan tipe data integer, idkategori dengan tipe data integer, namaproduk dengan tipe data varchar, gambar dengan tipe data varchar, deskripsi dengan tipe data varchar, rate dengan tipe data integer, hargabefore dengan tipe data integer, hargaafter dengan tipe data integer, tgldibuat dengan tipe data timestamp Pembahasan Sistem penjualan online berbasis e-commerce pada UMKM Batik Trusmi adalah sebuah sistem penjualan online dengan tujuan membantu pelaku pengrajin batik yang berada di daerah Trusmi, Cirebon dalam hal menjual produk kain batik.

Dalam pembuatan aplikasi penjualan online ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, PHPMyAdmin untuk database, dan sublime text untuk menulis bahasa pemrograman. Sistem penjualan online yang dibuat yaitu berbasis web yang akan dikelola oleh pemilik UMKM dan pembeli. Pembeli akan berinteraksi dengan sistem dengan cara mendaftarkan terlebih dahulu dan pemilik UMKM akan berinteraksi sebagai admin atau pengelola sistem.

Halaman Login pembeli dan admin / Gambar 7 Halaman Login Pembeli dan Admin Gambar 7 merupakan tampilan halaman login untuk pembeli dan admin. Pada halaman ini **pengguna diminta untuk memasukkan** email dan password jika sudah melakukan pendaftaran kedalam aplikasi. Sedangkan jika belum melakukan pendaftaran maka pengguna bisa memilih menu daftar sekarang untuk diarahkan ke halaman pendaftaran dengan mengisi informasi data pribadi.

Halaman Pendaftaran Pembeli / Gambar 8 Halaman Pendaftaran Akun Pembeli Gambar 8 merupakan tampilan halaman pendaftaran akun pembeli. Pada halaman ini, pembeli diminta untuk memasukkan data informasi berupa nama lengkap, nomor telepon, alamat

lengkap dan menentukan email serta password untuk masuk kedalam aplikasi.

Halaman Pembeli Dibawah ini termasuk tampilan halaman pembeli / Gambar 9 Halaman Home Pembeli Gambar 9 merupakan tampilan home pembeli setelah melakukan login kedalam sistem. Pada halaman ini, terdapat menu kategori produk, keranjang saya, daftar order, dan keluar. / Gambar 10 Halaman Keranjang Pembeli Gambar 10 merupakan tampilan halaman keranjang pembeli. Halaman ini akan muncul ketika pembeli klik tombol add to cart.

Didalam halaman ini terdapat informasi data pesanan barang, dan jumlah total harga barang yang harus dibayar oleh pembeli. /Gambar 11 Halaman Daftar Order Gambar 11 merupakan halaman daftar order. **Halaman ini menampilkan informasi** kepada pembeli berupa kode order, tanggal order, total jumlah bayar, dan status pembayaran.

/ Gambar 12 Halaman Konfirmasi Pembayaran Gambar 12 merupakan halaman konfirmasi pembayaran untuk pembeli. Halaman ini pembeli diminta untuk mengisi form konfirmasi pembayaran ketika sudah melakukan tranfer lewat rekening bank. Halaman admin Dibawah ini, termasuk tampilan halaman admin: / Gambar 13 **Halaman Home Admin Gambar** 13 merupakan tampilan halaman home admin.

Pada **halaman ini terdapat menu** management untuk admin mengolah data transaksi pembelian dan bisa melakukan penjualan produk. / Gambar 14 Kelola Produk Gambar 14 **merupakan tampilan halaman tambah** dan edit produk. **Pada halaman ini admin** bisa melakukan penjualan produk. Pada saat tambah produk, admin diminta untuk memasukkan data informasi produk berupa foto, nama produk, kategori produk, harga awal, harga diskon, rate, dan deskripsi.

/ Gambar 15 Halaman Kategori Gambar 15 **merupakan tampilan halaman tambah** kategori. Pada halaman ini digunakan untuk menambahkan jenis kategori batik yang dijual. Di halaman ini juga terdapat informasi berupa nama kategori, jumlah jenis batik yang sudah ditambah, dan tanggal ditamhakkannya produk. / Gambar 16 Halaman Kelola Pesanan Gambar 16 merupakan halaman tampilan kelola pesanan.

Pada halaman ini, admin dapat melihat informasi berupa ID pesanan, nama customer, tanggal order, total harga barang yang dibeli, dan status pembayaran. / Gambar 17 **Halaman Kelola Pelanggan Gambar** 17 merupakan halaman kelola pelanggan. Pada halaman ini, admin dapat melihat data informasi pelanggan berupa nama pelanggan, no. telepon, alamat, dan email dari pembeli yang sudah melakukan proses pendaftaran.

/ Gambar 18 Halaman Tambah Informasi Pembayaran Gambar 18 **merupakan tampilan**

halaman tambah untuk informasi pembayaran. Pada halaman ini ketika ingin tambah data, maka admin diminta untuk memasukkan metode pembayaran, nomor rekening, dan atas nama pemilik rekening, serta memasukkan logo dari metode pembayaran. Kesimpulan Hasil dari pembuatan aplikasi penjualan untuk UMKM Batik yang berada di desa Trusmi dapat diambil kesimpulan, yaitu sebagai berikut: Hasil dari pembuatan aplikasi penjualan ini yaitu untuk memutus rantai penjualan dari pengrajin ke penjual sorum batik.

Sehingga pengrajin batik tidak perlu menjual kain batiknya ke sorum penjual batik, dengan maksud yaitu agar pengrajin bisa mendapatkan keuntungan yang lebih besar dibanding harus menjual kain batiknya langsung ke sorum penjualan batik, karena pengrajin menjual hasil kain batiknya langsung ke konsumen atau yang lebih dikenal dengan konsep Business to Customer (B2C). Dalam pengembangan aplikasi penjualan batik, penulis menggunakan model Software Development Life Cycle (SLDC) dengan pendekatan menggunakan metode waterfall. Adapun tahapan dengan metode waterfall yaitu communication, planning, modeling, construction, dan deployment.

Aplikasi penjualan batik yang berbasis web ini dapat melakukan proses jual beli yang dapat diakses oleh pembeli dan admin. Untuk pembeli dapat melakukan proses pembelian, sedangkan untuk admin dapat mengolah transaksi pembelian dan dapat juga menjual produk.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. A. K. Irfan Nurdiyanto, Odi Nurdiawan, Nining Rahaningsih, Ade Irfma Purnamasari, "Penentuan Keputusan Pemberian Pinjaman Kredit Menggunakan Algoritma C.45," J.

Data Sci. dan Inform., vol. 1, no. 1, pp. 16–20, 2021 [2] A. S. kaslani, Ade Irma Purnamasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Hidrokarbon," J. ICT Infirm. Comun. Technol., vol. 5, no. 1, p. 37, 2021, doi: 10.23887/jjpk.v5i1.33520. [3] I. A.

Putri Saadah, Odi Nurdiawan, Dian Ade Kurnia, Dita Rizki Amalia, "Klasifikasi Penerima Beasiswa Dengan Menggunakan Algoritma," J. DATA Sci. Inform. (JDSI), vol. 1, no. 1, pp. 11–15, 2021. [4] I. A. Erliyana, Odi Nurdiawan, Nining R, Ade Irma Purnamasari, "Klasifikasi Penerima Beasiswa Dengan Menggunakan Algoritma," J. DATA Sci. Inform. (JDSI), vol. 1, no. 1, pp. 11–15, 2021. [5] D. Anggarwati, O. Nurdiawan, I. Ali, and D. A.

Kurnia, "Penerapan Algoritma K-Means Dalam Prediksi Penjualan," J. DATA Sci. Inform. (JDSI), vol. 1, no. 2, pp. 58–62, 2021. [6] T. Hadi, N. Suarna, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Game Edukasi Mengenai Mata Uang Indonesia ' Rupiah ' Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android," JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer), vol. 8, no.

3, pp. 89–98, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i3.3609. [7] O. Nurdiawan, R. Herdiana, and S. Anwar, "Komparasi Algoritma Naïve Bayes dan Algoritma K-Nearest Neighbor terhadap Evaluasi Pembelajaran Daring," Smatika J., vol. 11, no. 02, pp. 126–135, 2021, doi: 10.32664/smatika.v11i02.621. [8] A. rinaldi D.

Subandi, Husein Odi Nuriawan, "Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," Means (Media Inf. Anal. dan Sist., vol. 6, no. 2, pp. 135–141, 2021. [9] H. S. Mr Agis, O. Nurdiawan, G. Dwilestari, and N. Suarna, "Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.com," JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer), vol. 8, no.

6, pp. 205–212, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3629. [10] D. Teguh, A. Ade, B. Riyan, T. Hartati, D. R. Amalia, and O. Nurdiawan, "Smart School Sebagai Sarana Informasi Sekolah di SDIT Ibnu Khaldun Cirebon," JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer), vol. 8, no. 6, pp. 284–293, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3681 [11] I. Kepuasan, P. Informa, A. Febriyani, G. K. Prayoga, and O. Nurdiawan, "Index Kepuasan Pelanggan Informa dengan Menggunakan Algoritma C.45," JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer), vol. 8, no. 6, pp. 330–335, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3686. [12] K. S. H. K. Al Atros, A. R. Padri, O.

Nurdiawan, A.

Faqih, and S. Anwar, "Model Klasifikasi Analisis Kepuasan Pengguna Perpustakaan Online Menggunakan K-Means dan Decission Tree," JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer), vol. 8, no. 6, pp. 323–329, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3680. [13] F. Febriansyah, R. Nining, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan," JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer), vol. 8, no. 6, pp.

336–344, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3676. [14] E. S. Nugraha, A. R. Padri, O. Nurdiawan, A. Faqih, and S. Anwar, "Implementasi Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Android Pada Gedung DPRD," JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer), vol. 8, no. 6, pp. 360–366, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3679. [15] R. Nurcholis, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S.

Anwar, "Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang," Build. Informatics, Technol. Sci., vol. 3, no. 3, pp. 338–345, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1091. [16] H. Putri, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Penerima Manfaat Bantuan Non Tunai Kartu Keluarga Sejahtera Menggunakan Metode NAÏVE BAYES dan KNN," Build. Informatics, Technol. Sci., vol. 3, no. 3, pp.

331–337, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1093. [17] H. Putri, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Penerima Manfaat Bantuan Non Tunai Kartu Keluarga Sejahtera Menggunakan Metode NAÏVE BAYES dan KNN," Build. Informatics, Technol. Sci., vol. 3, no. 3, pp. 331–337, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1093.

INTERNET SOURCES:

<1% - repository.dinamika.ac.id > id > eprint
<1% - if.unikom.ac.id > profil > profil-program-studi
<1% - ejournal.ikmi.ac.id > index > jict-ikmi
<1% - www.facebook.com > pages > Kesambi-Jawa-Barat
<1% - blog.testlodge.com > software-development-life-cycle
<1% - www.globalguideline.com > interview_questions > pdf
<1% - seneinfos.com > promotions-and-sales-that-are-made
<1% - accurate.id > bisnis-ukm > e-commerce-adalah
<1% - ibadah.co.id > featured-news > hukum-menjual-barang

<1% - zofiq.blogspot.com › 2016 › 12
 <1% - www.merdeka.com › sumut › jenis-jenis-e-commerce
 <1% - hightek-bet.blogspot.com › 2009 › 10
 <1% - www.sosial79.com › 2021 › 08
 <1% - www.researchgate.net › publication › 351849690_E
 <1% - www.academia.edu › es › 6822661
 1% - ferdhysetiadi.wordpress.com › e-commerce-dan-e
 <1% - orasibisnis.files.wordpress.com › 2012 › 05
 <1% - newsecommerce.blogspot.com › 2009 › 12
 <1% - tiyantiyanti09.blogspot.com › 2015 › 01
 2% - jurnal.isbi.ac.id › index › atrat
 <1% - www.academia.edu › 9009594 › MEGA_MENDUNG
 <1% - www.jagoanhosting.com › blog › pengertian-php
 1% - repository.bsi.ac.id › index › unduh
 1% - rifqimulyawan.com › blog › pengertian-rdbms
 <1% - www.proweb.co.id › articles › web_application
 <1% - devzone910.wordpress.com › 2017/08/06 › relasi-pada
 <1% - www.semanticscholar.org › paper › Peran-Home-Indus
 <1% - www.academia.edu › 14485712 › Metode_Penulisan
 <1% - eprints.ums.ac.id › 32728 › 13
 1% - www.academia.edu › 37493441 › MODEL_PENGEMBANGAN
 <1% - ferdynanmashaqtugasrpl.blogspot.com › 2018 › 10
 1% - rplhlw117a03.wordpress.com › 2015/09/28 › model-p
 <1% - www.academia.edu › es › 56743932
 <1% - zaviabalqis.wordpress.com › 2020/06/05 › makalah
 <1% - repo.unsrat.ac.id › 2959 › 1
 <1% - qnp.co.id › blog › waterfall-model-sdlc-keuntungan
 <1% - www.academia.edu › 74632117 › Perancangan_Aplikasi
 <1% - education2525.blogspot.com › 2013 › 05
 <1% - repository.uksw.edu › bitstream › 123456789/1762/4
 <1% - www.hanalfa.com › 2022 › 03
 <1% - journal.uin-alauddin.ac.id › index › insypro
 <1% - www.coursehero.com › file › p2eh89d
 <1% - eprints.umm.ac.id › 43072 › 4
 <1% - www.researchgate.net › figure › Gambar-4-Activity
 <1% - www.coursehero.com › file › piquqsc
 <1% - www.jagoankode.com › begini-caranya-mengubah
 <1% - ojs.amikom.ac.id › index › semnasteknomedia
 <1% - eprints.ums.ac.id › 80889 › 1
 <1% - itemku.zendesk.com › hc › id

<1% - www.academia.edu > 15529820 > Perancangan_Entity
<1% - stokcoding.com > aplikasi-penjualan-handphone-ber
<1% - github.com > diii1 > Arthoku
<1% - rekhaapriyana.wordpress.com > 2018/04/13 > membuat
<1% - www.academia.edu > es > 35633220
<1% - text-id.123dok.com > document > myjo68l5z-halaman
<1% - www.academia.edu > 50618775 > Laporan_Analisis
<1% - www.academia.edu > 29823631
<1% - www.academia.edu > 73647988 > Sistem_Informasi
<1% - repository.usd.ac.id > 12113/2/132114126_full
<1% - www.academia.edu > 38885834 > Penerapan_E_Commerce
<1% - www.publikasi.bigdatascience.id > index > jdsi
<1% - www.pub.colnes.org > index > ijsmc
<1% - www.researchgate.net > publication > 358670372
<1% - sinta3.ristekbrin.go.id > journals > garuda
<1% - publikasi.bigdatascience.id > index > jdsi
<1% - www.jurnal.una.ac.id > index > jurti
<1% - garuda.kemdikbud.go.id > author > view
<1% - 103.76.21.184 > index > Jurnal_Means
<1% - pasca.unhas.ac.id > jurnal > files
<1% - www.slideshare.net > wahyuaprililia965 > sistem
1% - ejurnal.stmik-budidarma.ac.id > index > jurikom
<1% - www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id > index
<1% - scholar.google.com > citations
<1% - www.researchgate.net > publication > 358110421_Game
<1% - www.researchgate.net > publication > 358110274
<1% - www.researchgate.net > publication > 358112874