



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan kerja magang, Anggota tim yang mengembangkan *website* Ekoranjing.com berjumlah tiga orang yang terdiri dari dua *web developer* dan satu *web designer*. Kerja magang dilakukan sebagai *web developer* yang dikoordinasi oleh Bapak Yosia Elim, selaku IT Manager CV. Dreambox Creative Multitalenta serta sebagai *Project Leader* dan pembimbing lapangan. Berikut adalah bagan tim yang bersama-sama mengembangkan sistem.



Gambar 3.1 Struktur Tim pengembang *website* ekoranjing.com

Seorang *web designer* akan membuat rancangan *design* per halaman yang akan dipresentasikan ke *Project Leader*. *Project Leader* akan memberikan arahan tentang bagian dari *design* tersebut yang sesuai dengan keinginannya. Jika ada yang tidak sesuai, *web designer* akan mengubahnya sesuai arahan. Apabila *design* sudah disetujui, maka tim *web developer* akan merealisasikannya menjadi *webpage*.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan adalah membuat *website responsive* bernama *ekoranjing.com*. Pengembangan *website* ini dilakukan oleh tim yang terdiri dari tiga orang. Tim ini terdiri dari David Setyadi Santoso dan Albert Julian sebagai *web developer* dan Monica Cathlin sebagai *web designer* yang merupakan pekerja magang di CV. Dreambox Creative Multitalenta.

Dalam kerja magang ini, yang difokuskan adalah modul *member, purchasing, sale, article* dan merealisasikan *front end* antarmuka pengguna. Pembuatan sistem yang dikerjakan selama kerja magang menggunakan SDLC (*Software Development Life Cycle*) model *Iterative*. Model ini memiliki siklus yaitu perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, dan operasi serta pemeliharaan. Yang menjadi pertimbangan dalam penggunaan model *Iterative* adalah karena model ini lebih fleksibel dibanding dengan model *Waterfall* terutama apabila ada perubahan. Penggunaan model *Iterative* ini memungkinkan untuk tidak perlu kembali ke siklus analisis jika terjadi perubahan. *Iterative* juga lebih memudahkan dalam mengimplementasikan perubahan dalam sistem pada saat pengembangan (Isnaeni Chasir Nurezha, 2009).

Pada kerja magang, pekerjaan hanya dilakukan sampai tahap integrasi dan pengujian sistem, selanjutnya *website* akan dikelola sendiri oleh CV. Dreambox Creative Multitalenta dengan menggunakan *database management* yang telah dibuat. Pengujian terhadap sistem dilakukan beberapa kali sesuai dengan koreksi dan masukan dari *Project Leader*. Sebagai gambaran, tabel berikut dapat

menjelaskan tentang hal-hal yang dilakukan selama kerja magang setiap minggunya.

Tabel 3.1 Jadwal Kerja Magang

No	Kegiatan	Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi literature	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
2	Analisa kebutuhan	■	■			■	■						
3	Perancangan sistem	■	■			■	■						
4	Pembuatan sistem		■	■			■	■					
5	Pengujian sistem			■	■			■	■				
6	Presentasi hasil kerja				■				■				

### 3.2.1 Studi Literatur

Kerja magang yang dilakukan dimulai dengan mempelajari kebutuhan *user* yaitu CV. Dreambox Creative Multitalenta. *Web developer* yang berjumlah dua orang berdiskusi dengan *project leader* tentang fitur yang diinginkan terdapat pada website ini.

Selain mengenali kebutuhan *user*, dilakukan pembelajaran tentang berbagai hal yang berkaitan dengan PHP, Javascript, dan HTML5. Penggunaan HTML5 dengan fitur-fiturnya cukup memudahkan dalam proses pengembangan *website* ini.

Pada proses pengembangan, dilakukan pembelajaran secara lebih mendalam tentang *Responsive Web Design* karena teknologi ini masih tergolong baru dan minimnya pengalaman dalam mengembangkan *website* yang bersifat responsif. Arahan awal dari *project leader* yang menyuruh untuk mempelajari tentang Bootstrap sangat membantu selama kerja magang. Bootstrap merupakan *framework* yang digunakan untuk membangun *website* responsif.

Terdapat dua *framework* lain yang dipelajari yaitu Code Igniter dan Grocery Crud. Beberapa mata kuliah seperti Pengantar Teknologi Internet (PTI) dan Pemrograman Web. PTI yang dipelajari pada semester tiga perkuliahan sangat membantu dalam mempelajari ulang mengenai Javascript. Pemrograman Web pada semester lima perkuliahan memudahkan dalam mempelajari lagi mengenai PHP dan *Code Igniter*. Untuk *Grocery Crud* dan Bootstrap, pembelajaran dilakukan melalui *tutorial online* pada berbagai *website* dan konsultasi dengan *project leader*.

### **3.2.2 Analisa Kebutuhan**

Analisa dimulai berdasarkan kebutuhan-kebutuhan yang ada untuk diterapkan ke dalam sistem yang akan dibangun. Analisa juga dilakukan untuk perancangan database yang akan digunakan pada sistem. Dari hasil analisa, sistem yang akan dikembangkan dibagi menjadi delapan modul:

- Modul *Member Management*
- Modul *Product Management*
- Modul *Purchase Management*
- Modul *Article Management*
- Modul *Encyclopedia Management*
- Modul *Photo Management*
- Modul *Searching and Sorting*
- Modul *Sale Management*

Berdasarkan kedelapan modul yang ada, penugasan yang diterima adalah mengembangkan empat modul yaitu modul *Member Management*, *Purchasing Management*, *Sale Management* dan *Article Management*.

*Member Management* digunakan untuk melakukan *sign up* (pendaftaran) *member*, *log in*, *log out* dan *forget password*. Terdapat tiga tingkatan *member* pada sistem yang dibangun yaitu *admin*, *member* dan *visitor*. *Admin* merupakan pengelola dari sistem yang memiliki tingkatan yang paling tinggi. *Member* merupakan anggota yang telah mendaftar pada website *ekoranjing.com*. *Visitor* merupakan pengguna yang tidak/belum mendaftar pada sistem.

*Purchasing Management* digunakan untuk melakukan pembelian barang, pembayaran dan konfirmasi baik pembelian serta konfirmasi pembayaran. Pada modul ini, *admin* dapat melihat pembelian yang terjadi dan melihat pembayaran yang dilakukan *user*. Apabila *admin* telah melihat pembayaran untuk sebuah transaksi dilakukan maka akan mengirimkan konfirmasi ke *email* pembeli.

*Sale Management* digunakan untuk memberikan potongan harga terhadap produk tertentu. *Admin* dapat melihat, menambah, mengubah dan menghapus data pada tabel *sale*.

*Article Management* berguna untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data pada tabel artikel. *Admin* mampu melakukan semua hal tersebut dalam *Article Management*. Namun, *member* biasa dan *visitor* menampilkan data dari tabel artikel, keduanya tidak dapat menambah maupun mengubah data artikel yang ada.

### **3.2.3 Perancangan Sistem**

Tahapan selanjutnya adalah perancangan sistem. Pada tahap ini dibuat *Entity Relationship Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Flowchart* dan rancangan antarmuka sistem yang akan dibuat nanti. Hal-hal di atas diperlukan untuk menggambarkan hubungan antara tabel sehingga sesuai dengan *Entity Relationship Diagram*. *Data*

*Flow Diagram* menggambarkan aliran data yang bergerak pada sistem. *Flowchart* menggambarkan alur kerja aplikasi yang dibangun. Rancangan antarmuka diperlukan untuk mempermudah dalam membuat antarmuka pada *website* yang akan dibuat.

### 3.2.4 Pembuatan Sistem

Pada pembuatan sistem perlu beberapa perangkat lunak yang akan digunakan untuk menunjang kerja magang ini. Berikut ini beberapa perangkat lunak yang digunakan:

- Sistem operasi Windows 8 Single Language 64 bit (6.2, Build 9200)
- Mozilla Firefox 32.0.3, *browser* ini digunakan untuk menjalankan dan menguji sistem yang dibuat. Apabila terjadi kesalahan pada hasil baik tampilan atau fungsionalitas, maka akan diperbaiki dan kemudian diuji kembali. *Browser* ini juga digunakan untuk mencari informasi tambahan apabila mengalami kesulitan dalam pengembangan sistem. Informasi tersebut adalah yang berkaitan dengan *script language* yang digunakan yaitu HTML5, PHP, CSS, dan Javascript serta mencari *plugin* yang dibutuhkan. Akses ke beberapa *tutorial online* melalui Mozilla Firefox juga dilakukan untuk menunjang pengembangan sistem.
- Google Chrome 39.0.2171.71 m, *browser* ini digunakan untuk pengujian dan perbandingan tampilan *website* terhadap browser Mozilla Firefox. Pengujian dilakukan sampai tampilan *website* apabila dibuka dengan menggunakan Google Chrome sudah sama/mirip dengan tampilan pada Mozilla Firefox.
- Xampp 1.8.0 untuk pembuatan *database* MySQL yang digunakan untuk *database* pada sistem yang dibuat.

- Notepad++ v6.6.8 sebagai *text editor* yang digunakan untuk menulis dokumen PHP, HTML, Javascript dan CSS.
- Adobe Photoshop CS6 Portable untuk mendapatkan gambar dari *design layout* yang telah dibuat oleh *web designer*. Photoshop juga digunakan untuk mengetahui ukuran dari gambar yang akan digunakan dalam *website*.

Adapun beberapa perangkat keras yang dibutuhkan untuk membantu pembuatan sistem adalah Laptop Asus A450L *series*, dengan spesifikasi sebagai berikut.

- a. *Processor* Intel i5-4200U 1.60 GHz
- b. *Hard disk* dengan kapasitas total 750 GB
- c. RAM DDR3 dengan kapasitas 4 GB
- d. VGA Nvidia GeForce GT720M 2 GB

### 3.2.5 Pengujian Sistem

Tahap pengujian merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui apakah website yang dibuat sudah memiliki tampilan dan fitur yang sesuai dengan keinginan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan data *dummy* sebagai data untuk diuji. Pengujian dilakukan dengan membandingkan tampilan dengan resolusi yang berbeda-beda yaitu resolusi *desktop*, *tablet* dan *mobile*. Perubahan resolusi yang diuji hanyalah pada *width*-nya saja karena memang yang akan membedakan tampilan dari website hanya bagian *width* tidak mempedulikan bagian *height* dari layar. Pengujian ini hanya dilakukan pada dua *web browser* yaitu Mozilla Firefox dan Google Chrome, sebagai dua dari beberapa browser yang paling sering digunakan di Indonesia (Yayan Mulyana, 2012). Tahap

pengujian juga dilakukan untuk melihat apakah masih terdapat *bug – bug* pada kinerja *website*.

### **3.2.6 Presentasi Hasil Kerja pada Perusahaan**

Presentasi hasil kerja pada pembimbing lapangan dilakukan sesuai dengan permintaan untuk mempresentasikan hasil pembuatan *website*. Presentasi dilakukan oleh kedua *web developer*. Kedua *web developer* ini mempresentasikan modul-modul yang dibuat sesuai dengan modul yang ditugaskan.

Pada jadwal dituliskan bahwa presentasi dilakukan dalam waktu dua minggu hal ini dikarenakan pada minggu pertama dilakukan presentasi kepada *project leader*. *Project leader* memberikan *feedback* berupa revisi terhadap *website* yang dibuat. Pada minggu kedua, setelah *feedback* dan revisi diimplementasi, presentasi tentang hasil revisi kepada *project leader* dilakukan.

## **3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang ini akan dibagi menjadi 3 bagian yaitu pelaksanaan, kendala yang ditemukan dan solusi atas kendala yang ditemukan. Berikut merupakan penjelasan dari keseluruhan pelaksanaan kerja magang.

### **3.3.1 Proses Pelaksanaan**

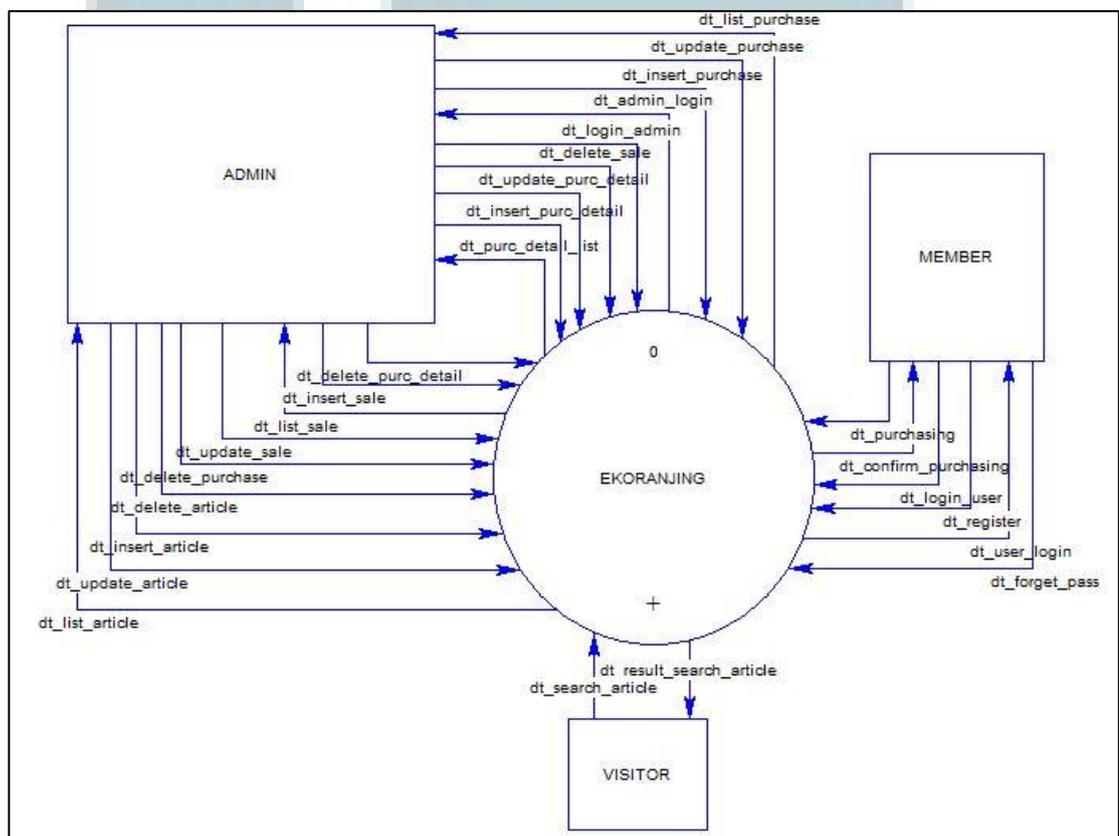
Pelaksanaan kerja magang yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan yaitu perancangan sistem yang terdiri dari *Data Flow Diagram*, *Flowchart*, *Entity Relation Diagram* dan struktur tabel, desain antarmuka, dan tahap terakhir adalah implementasi. Berikut penjelasan tahap-tahap tersebut.

#### **A. Perancangan Sistem**

Permodelan yang diterapkan pada perancangan *website* ini adalah dengan metode *procedural* sehingga *Data Flow Diagram* perlu dibuat.

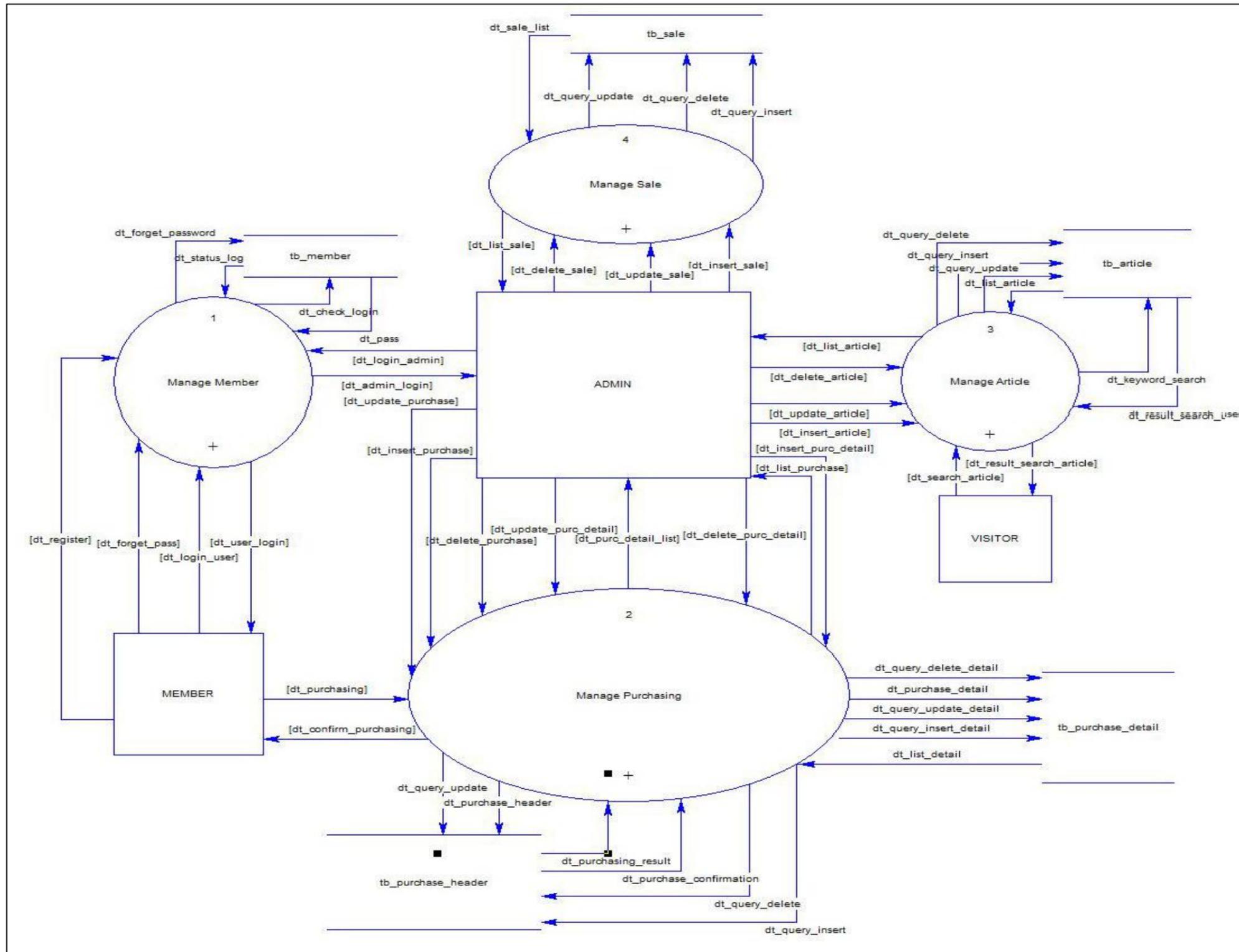
## A.1 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. Berikut telah tercantum DFD yang berkaitan dengan modul yang dikembangkan untuk *website* *ekoranjing.com*.



Gambar 3.2 DFD *Context Diagram* sistem *ekoranjing.com*

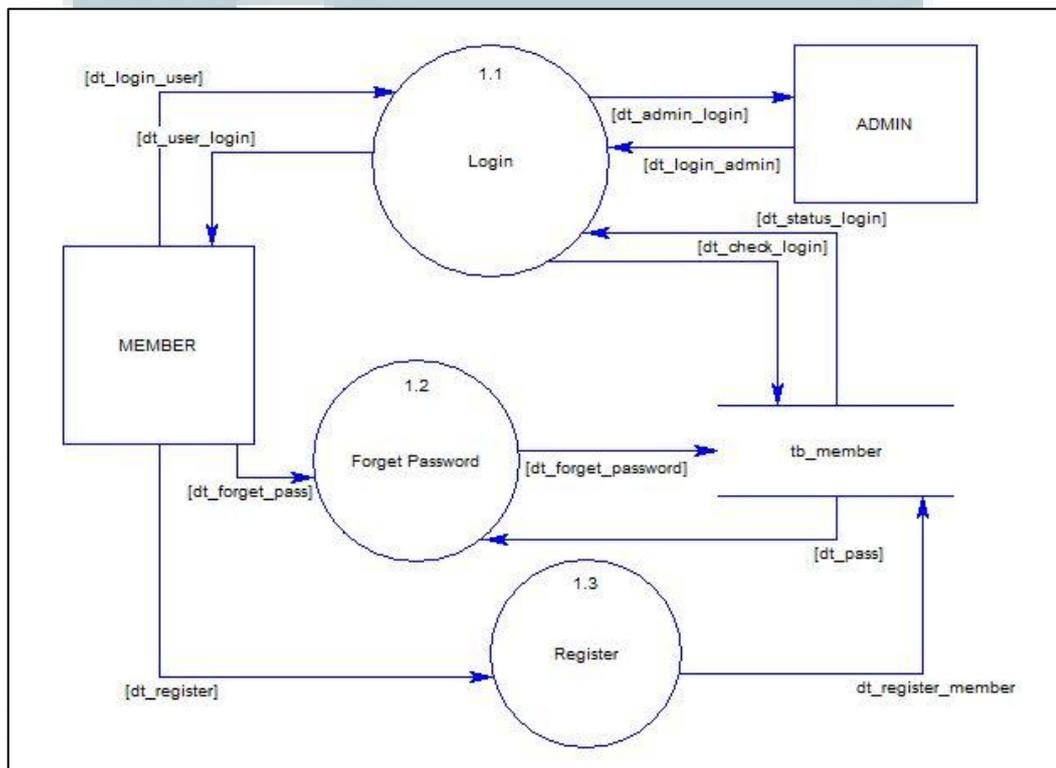
Sistem yang dibuat memiliki tiga tipe *user* atau entitas yaitu *admin*, *member* dan *visitor*. *Context* diagram pada gambar 3.2 akan menunjukkan secara garis besar flow data yang terjadi dalam sistem yang dibuat.



Gambar 3.3 DFD level 1 sistem ekoranjing.com

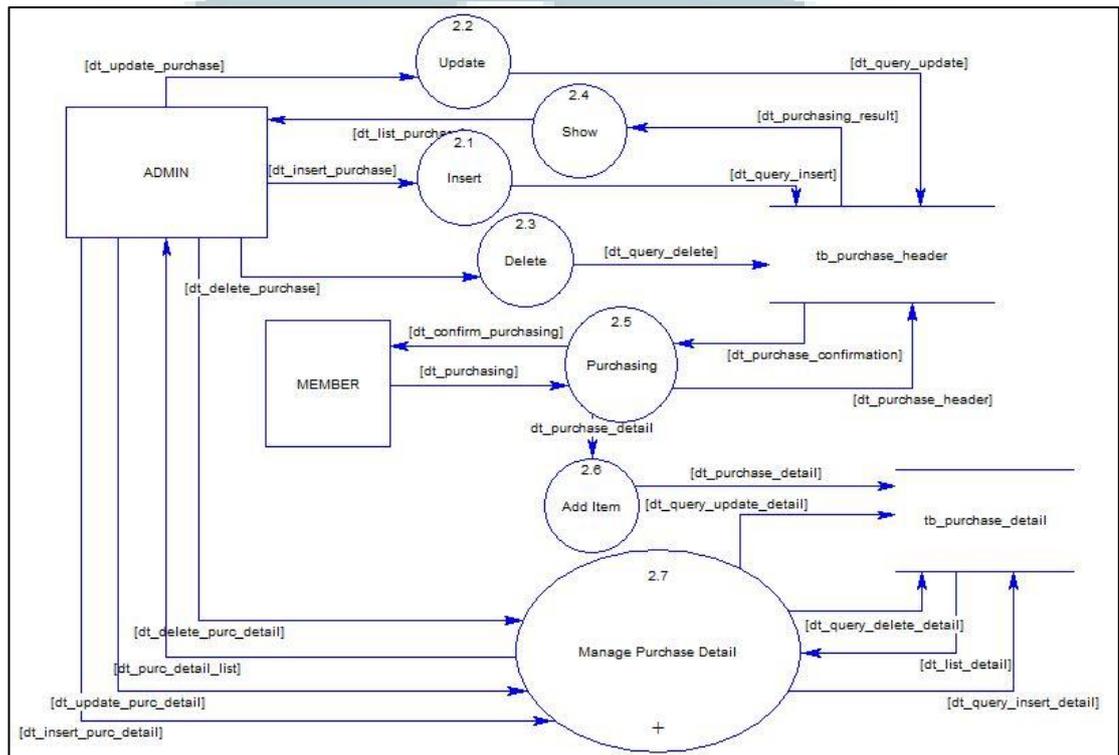
Kemudian dilanjutkan dengan *decompose* proses pada *context* diagram yang membentuk gambar 3.3 yaitu *Data Flow Diagram level 1*. Pada diagram ini terdapat 4 subproses yaitu *Manage Member*, *Manage purchasing*, *Manage article* dan *Manage sale*. Penggambaran hanya pada empat subproses dari delapan subproses yang ada, sesuai dengan apa yang dikerjakan. Dari empat subproses ini akan di *decompose* lagi sehingga membentuk empat DFD level 2 yang masing-masing akan lebih menjelaskan secara detail proses apa saja yang terjadi pada subproses tersebut.

Pada diagram juga terdapat lima tabel yang berkaitan dengan tugas yang dikembangkan yaitu table *member*, *purchase\_header*, *purchase\_detail*, *article* dan *sale*.



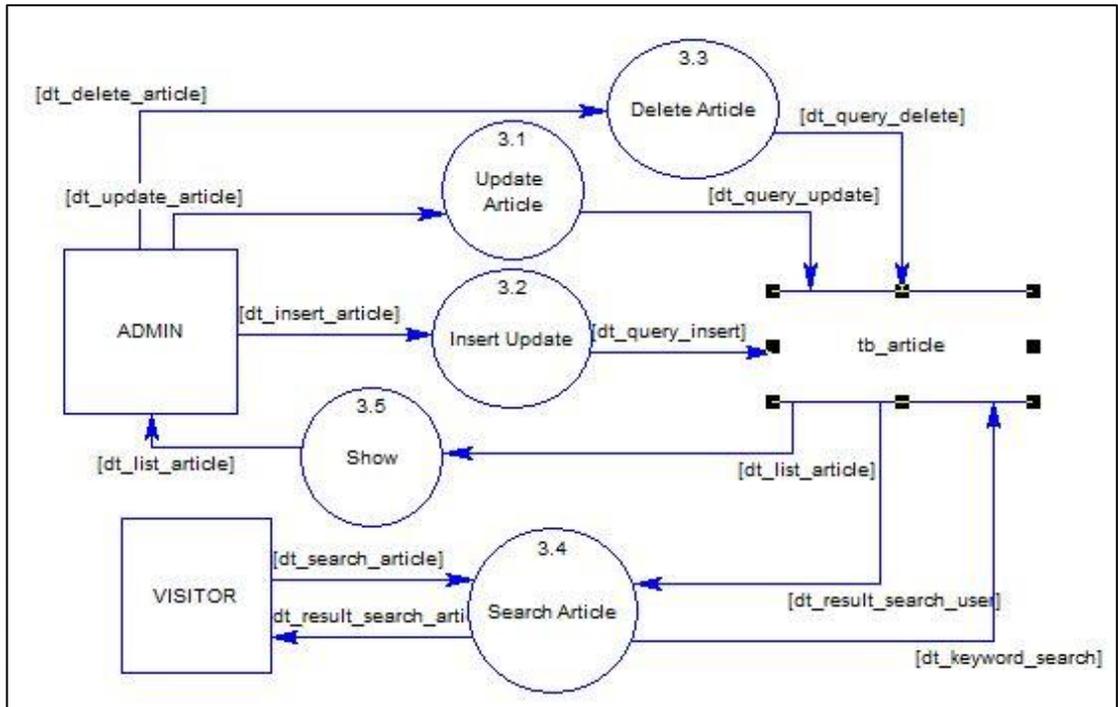
Gambar 3.4 DFD level 2 subproses: *Manage Member*

Gambar 3.4 merupakan rincian dari subproses *Manage Member*. Pada diagram terdapat tiga proses yang terjadi yaitu *Login*, *Forget Password* dan *Register*. Table yang terdapat pada diagram ini hanya satu yaitu tabel *member*. Entitas *member* dapat melakukan tiga proses yang ada sedangkan *admin* hanya dapat melakukan proses *Login*.



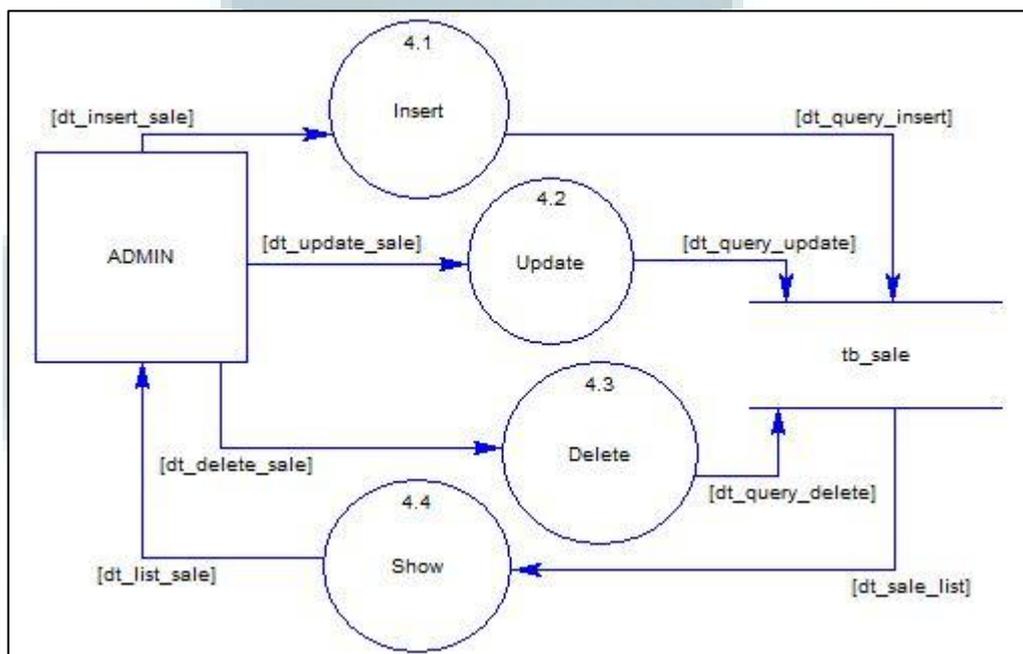
Gambar 3.5 DFD level 2 subproses: *Manage Purchasing*

DFD pada Gambar 3.5 ini memiliki tujuh subproses yaitu *Insert*, *Update*, *Delete*, *Show*, *Purchasing*, *Add Item* dan *Manage Purchase Detail*. Subproses *Purchasing* dan *Add Item* hanya dapat dilakukan oleh entitas *member*. Sedangkan proses lainnya dapat dilakukan oleh *admin*. Subproses *Manage Purchase Detail* masih memiliki proses-proses yang lebih rinci yang akan dijelaskan pada Gambar 3.8.



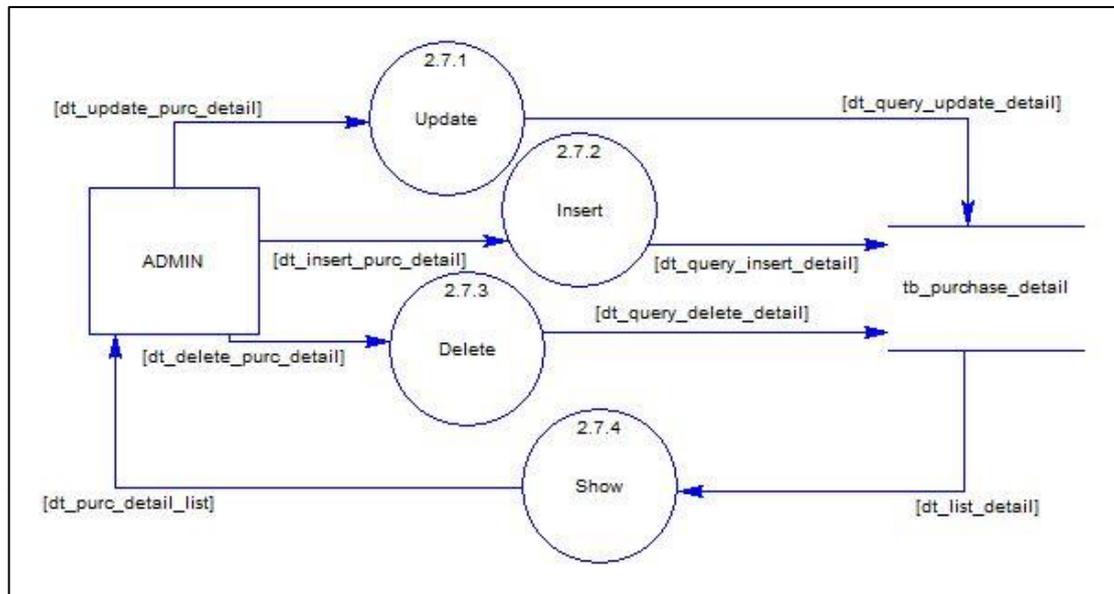
Gambar 3.6 DFD level 2 subproses: *Manage Article*

Gambar diatas menunjukkan subproses *Manage Article* yang memiliki lima proses yaitu *Update Article*, *Insert Update*, *Delete Article*, *Search Article* dan *Show*. Semua proses itu berkaitan dengan tabel *article*.



Gambar 3.7 DFD level 2 subproses: *Manage Sale*

Gambar 3.7 menunjukkan subproses *Manage Sale*, dibagi menjadi empat proses yaitu *Insert*, *Update*, *Delete* dan *Show* yang berkaitan dengan tabel *sale*.

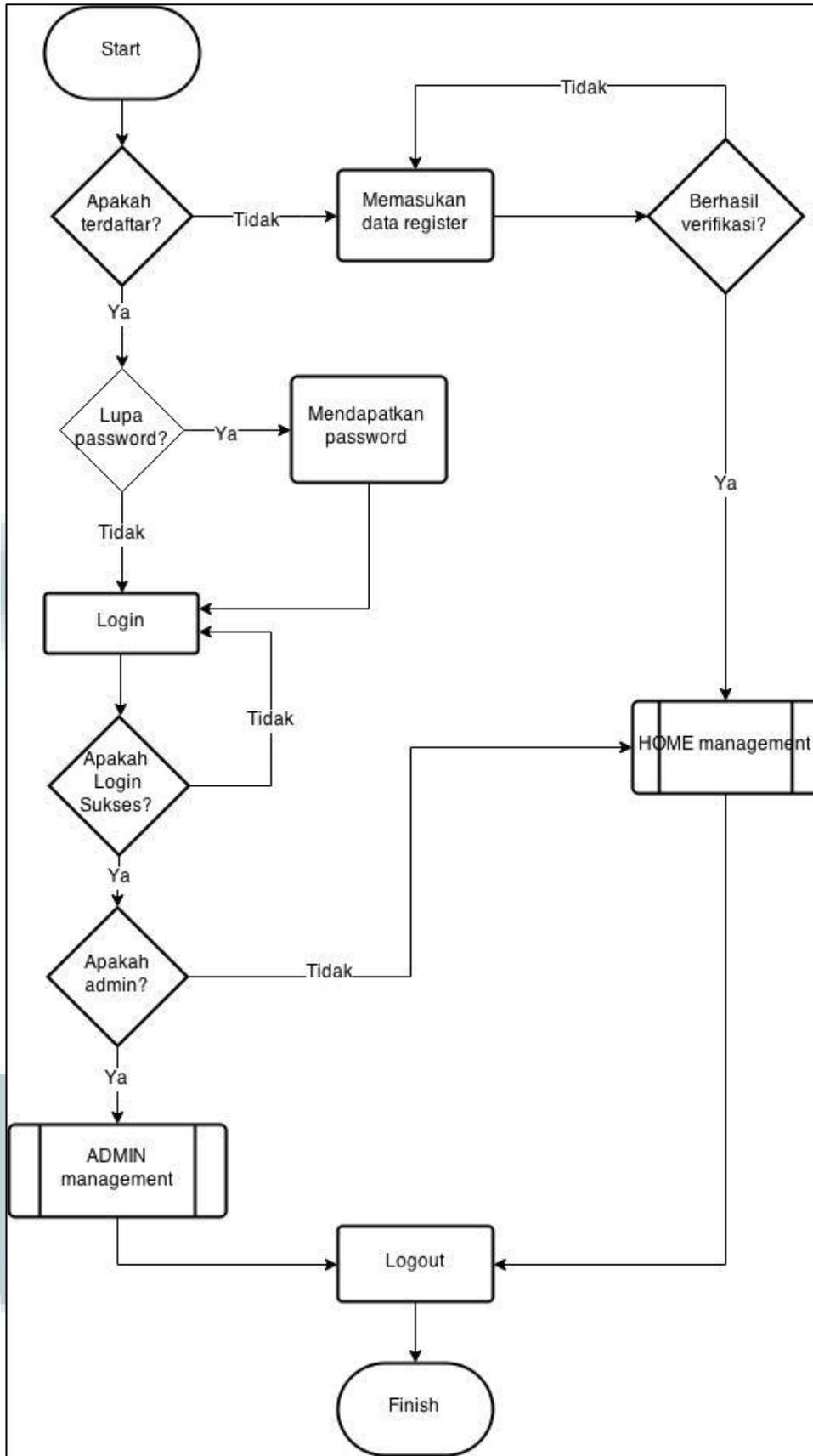


Gambar 3.8 DFD level 3 subproses: *Manage Purchase Detail*

Gambar DFD ini merupakan *level* terdalam dari DFD yang dibuat yaitu *level* 3. Subproses *Manage Purchase Detail* dibagi menjadi empat proses kecil yaitu *Update*, *Insert*, *Delete* dan *Show*. empat proses tersebut berhubungan dengan satu tabel yaitu tabel *purchase\_detail*.

## A.2 Flowchart

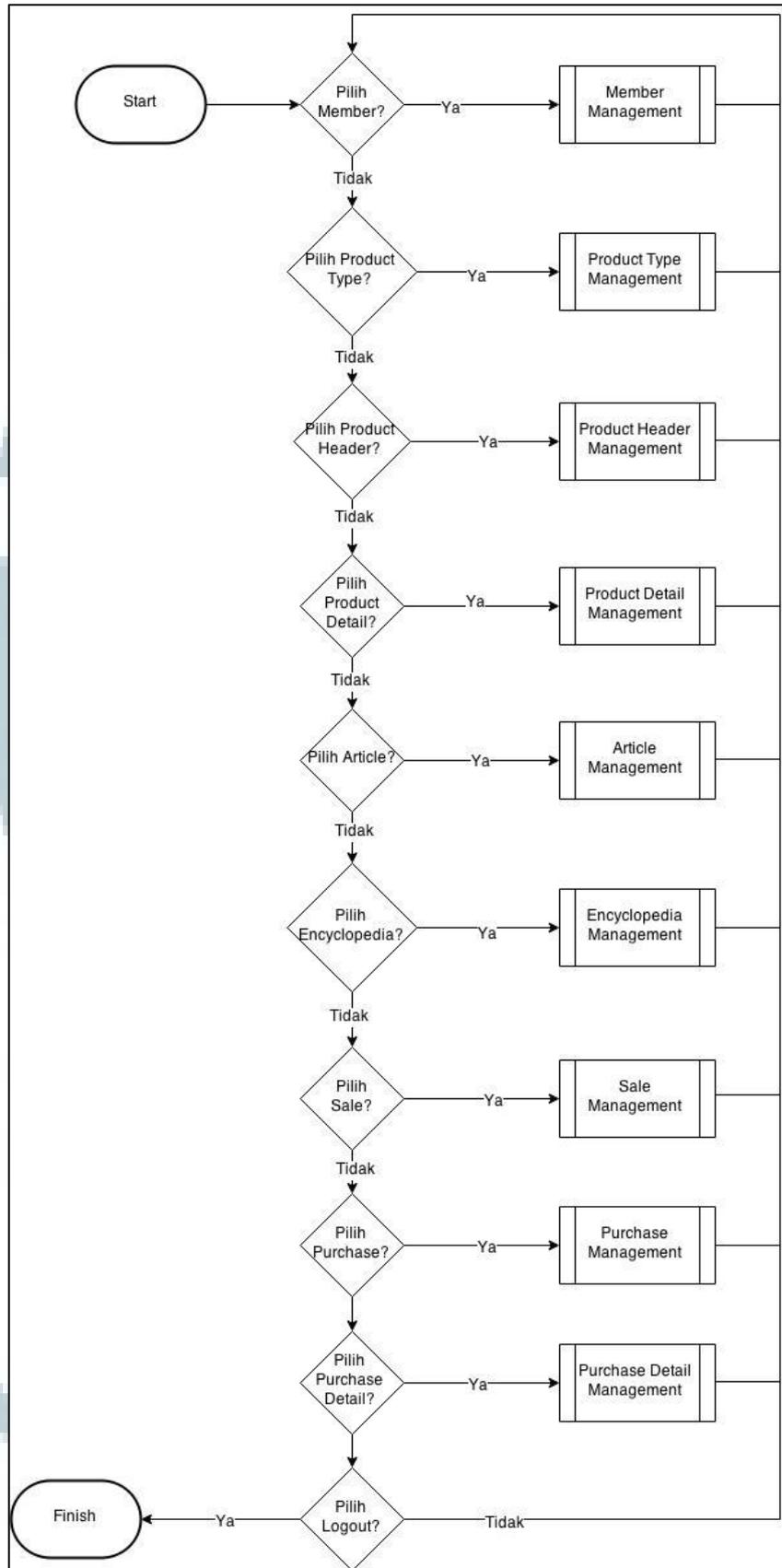
*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* ini merupakan langkah awal pembuatan program sesuai dengan logika pemrograman yang akan digunakan. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung. Dengan adanya *flowchart* urutan proses kegiatan menjadi lebih jelas. Berikut ini merupakan *flowchart* dari *website* *ekoranjing.com*.



Gambar 3.9 *Flowchart* dari keseluruhan *website* *ekoranjing.com*

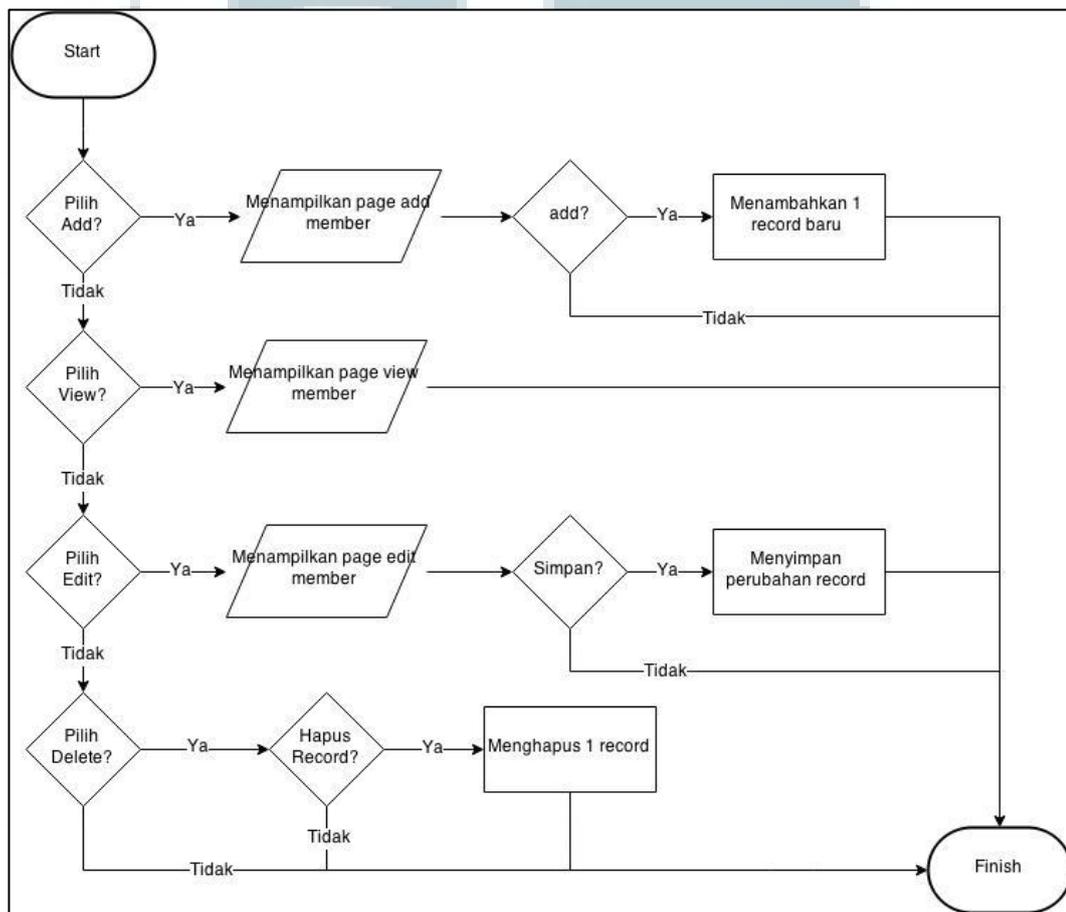
Gambar 3.9 menjabarkan tentang urutan proses dari keseluruhan *website* *ekoranjing.com*. *Flowchart* yang dicantumkan hanya merupakan *flowchart* yang sesuai dengan apa yang ditugaskan oleh *Project Leader*.





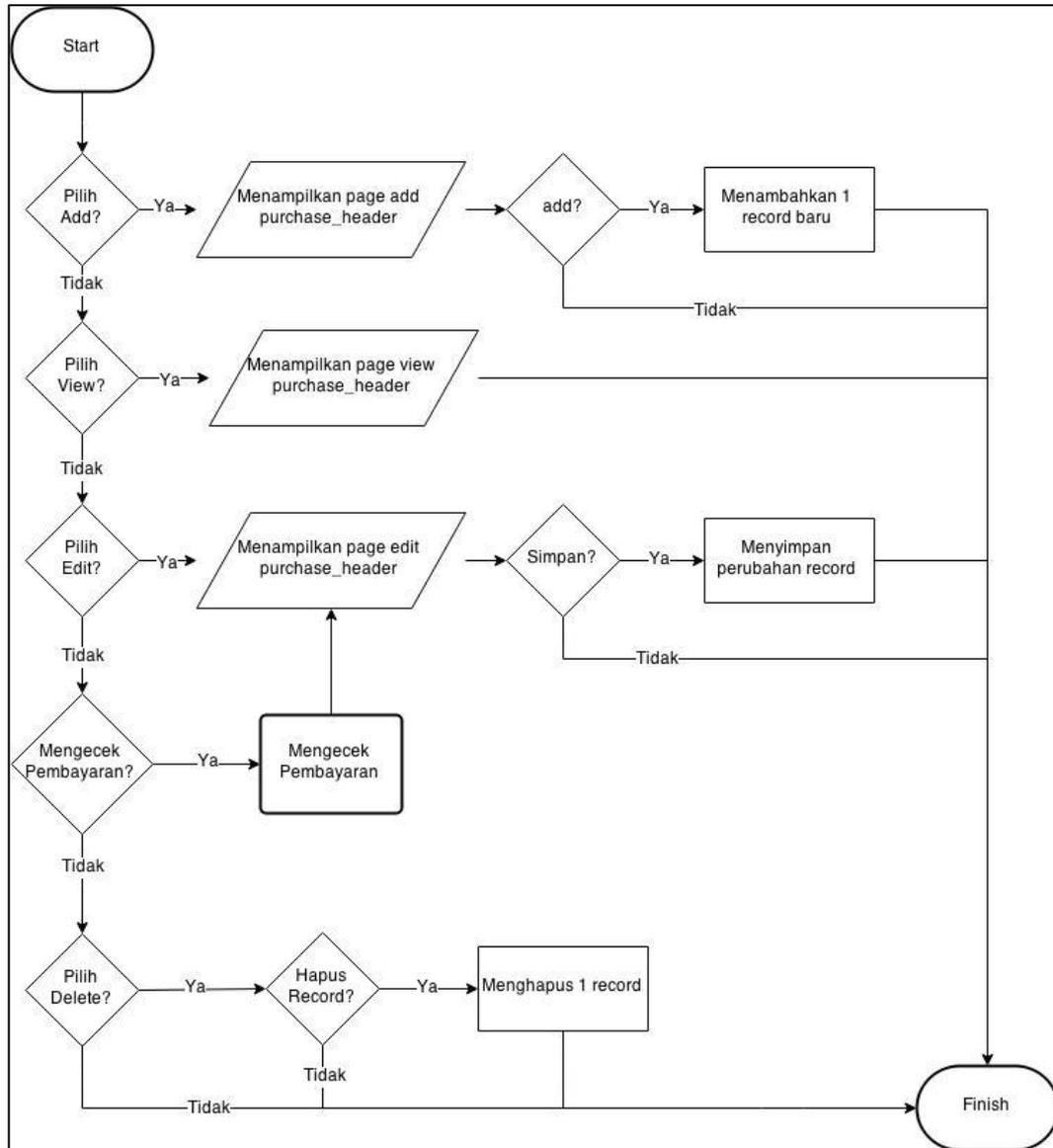
Gambar 3.10 Flowchart dari subproses: ADMIN Management

Gambar 3.10 menjelaskan tentang subproses: *ADMIN Management* dari *flowchart* sebelumnya. Pada *flowchart* ini terdapat sembilan subproses yang merupakan pembagian modul pada admin. Berikut akan dijabarkan *flowchart* untuk subproses *Member Management*, *Purchase Header Management*, *Purchase Detail Management*, *Article Management* dan *Sale Management* yang merupakan tugas yang diberikan dalam pengembangan sistem.



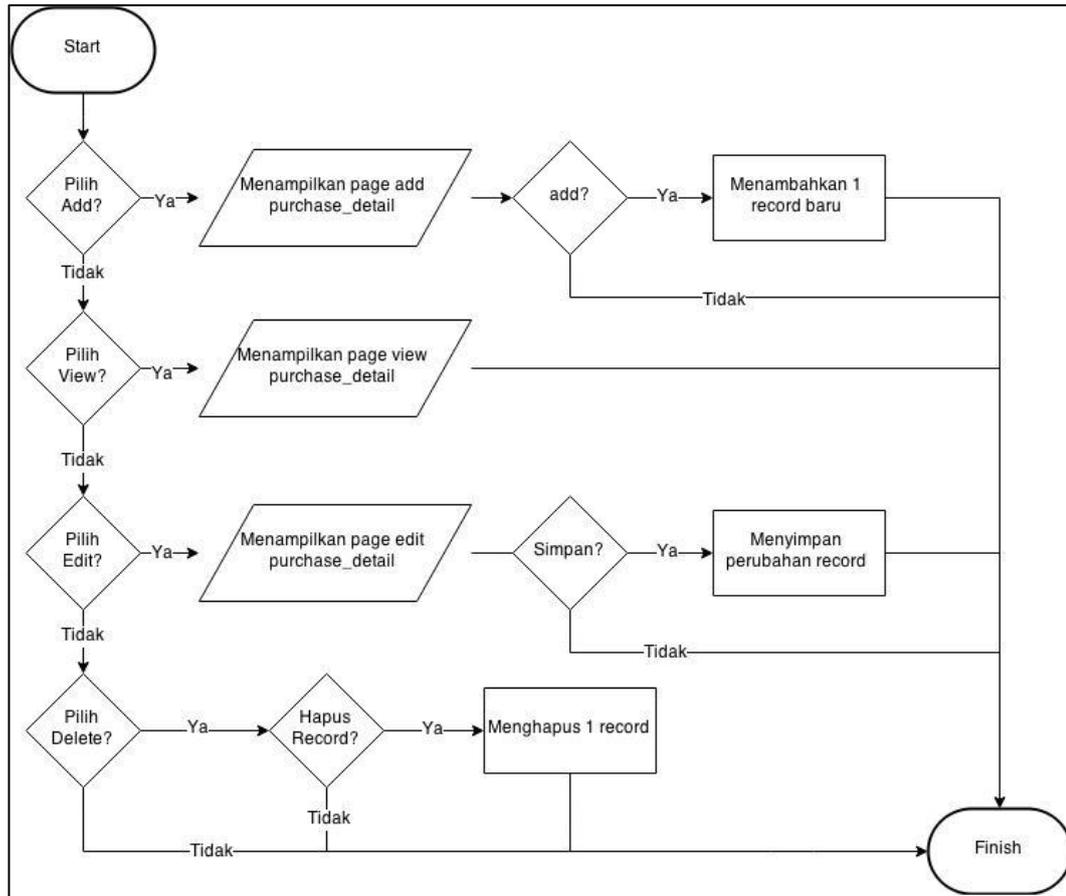
Gambar 3.11 *Flowchart* dari subproses: *Member Management*

*Flowchart* diatas mendefinisikan modul *Member Management* dari admin yang dapat menampilkan, menambah, mengubah dan menghilangkan data *member* ekoranjing.com.



Gambar 3.12 *Flowchart* dari subproses: *Purchase Header Management*

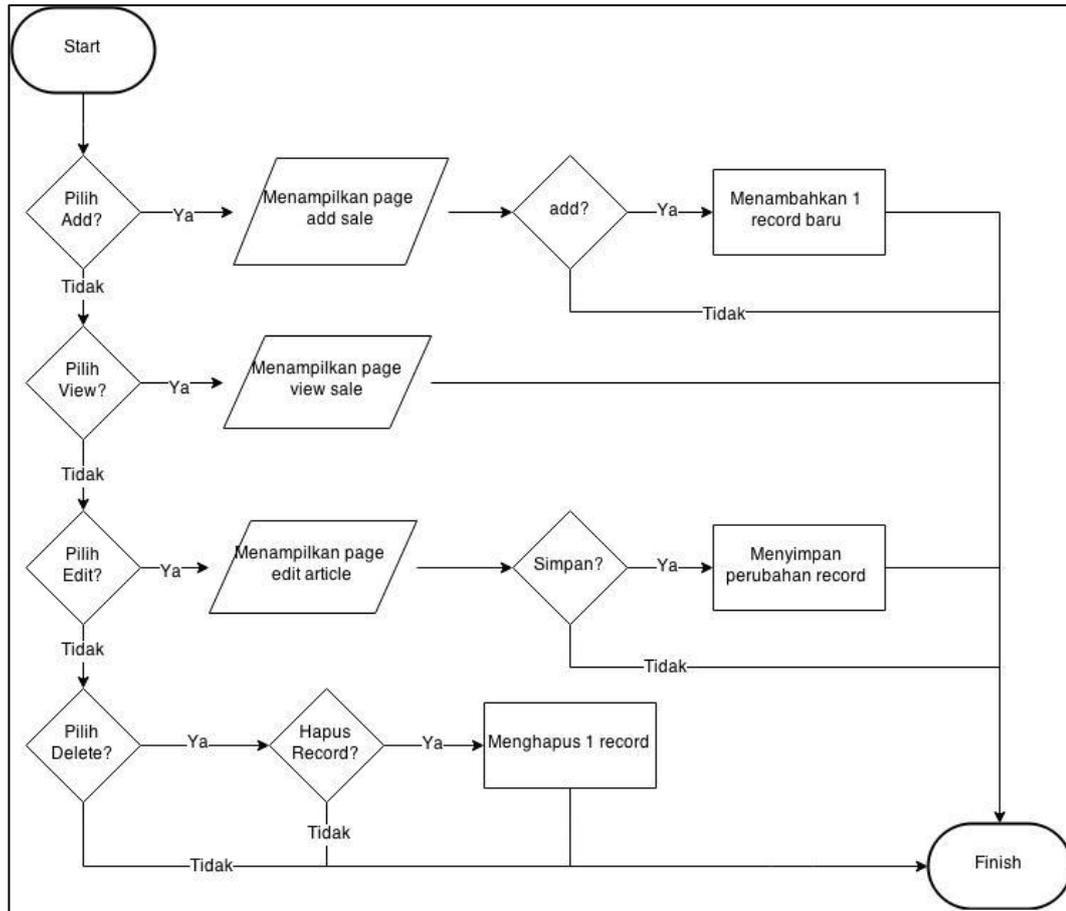
*Flowchart* ini menggambarkan modul *Purchase Management* bagian *Purchase Header Management*. Dari *flowchart* diketahui bahwa admin dapat menampilkan, menambah, mengubah dan menghilangkan data tabel *purchase header* ekoranjing.com. Admin juga dapat melakukan pengecekan apakah *member* sudah melakukan pembayaran atau belum.



Gambar 3.13 Flowchart dari subproses: *Purchase Detail Management*

Flowchart ini menggambarkan *Purchase Header Management* yang merupakan bagian modul *Purchase Management*. Admin dapat menampilkan, menambah, mengubah dan menghilangkan data tabel *purchase detail*.

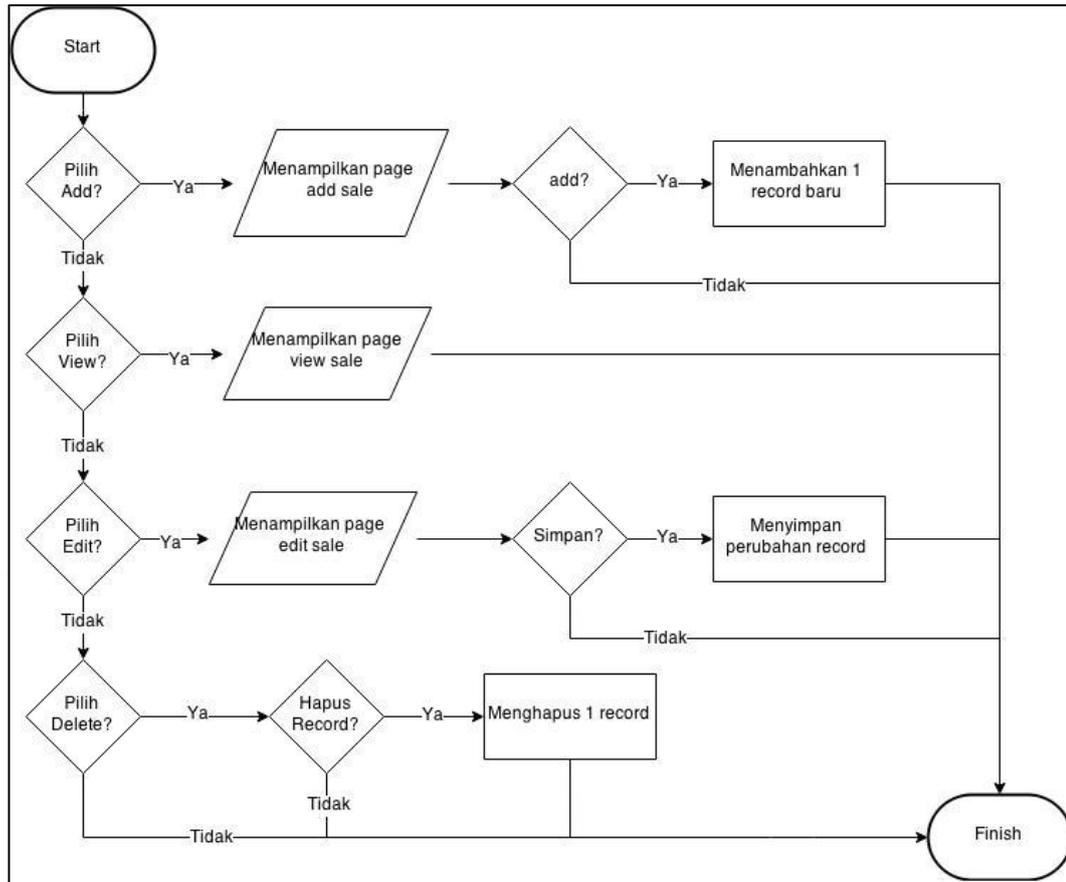




Gambar 3.14 *Flowchart* dari subproses: *Article Management*

Gambar 3.14 ini menjabarkan tentang modul *Article Management* dimana admin dapat menulis artikel yang berhubungan dengan anjing. Selain itu artikel tersebut bisa diubah maupun dihapus dari tabel artikel.

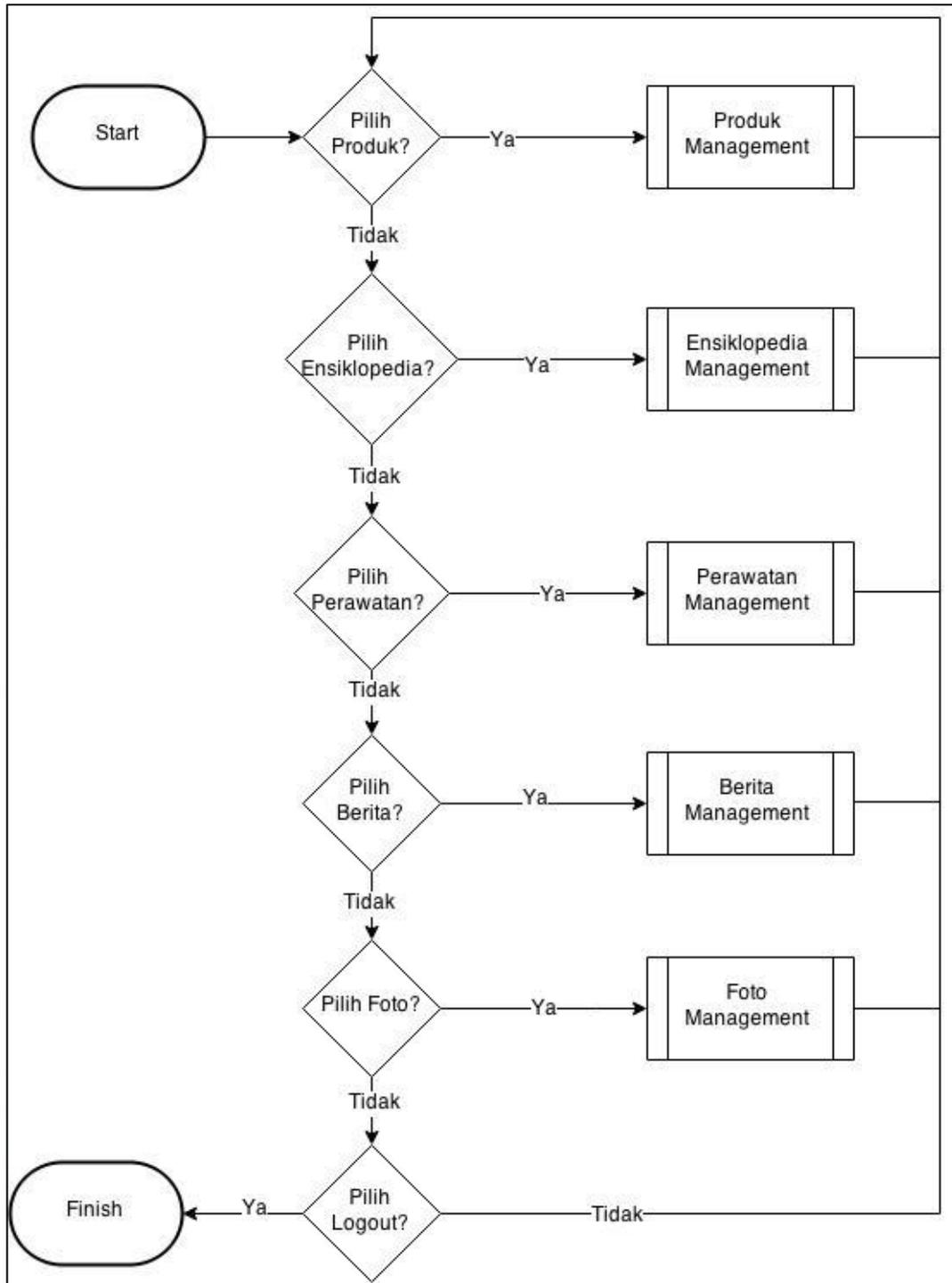
U  
M  
M  
N



Gambar 3.15 Flowchart dari subproses: *Sale Management*

*Flowchart* ini menggambarkan urutan proses yang dapat dilakukan admin pada subproses: *Sale Management*. Perubahan-perubahan yang dilakukan akan berpengaruh terhadap tabel *sale*.

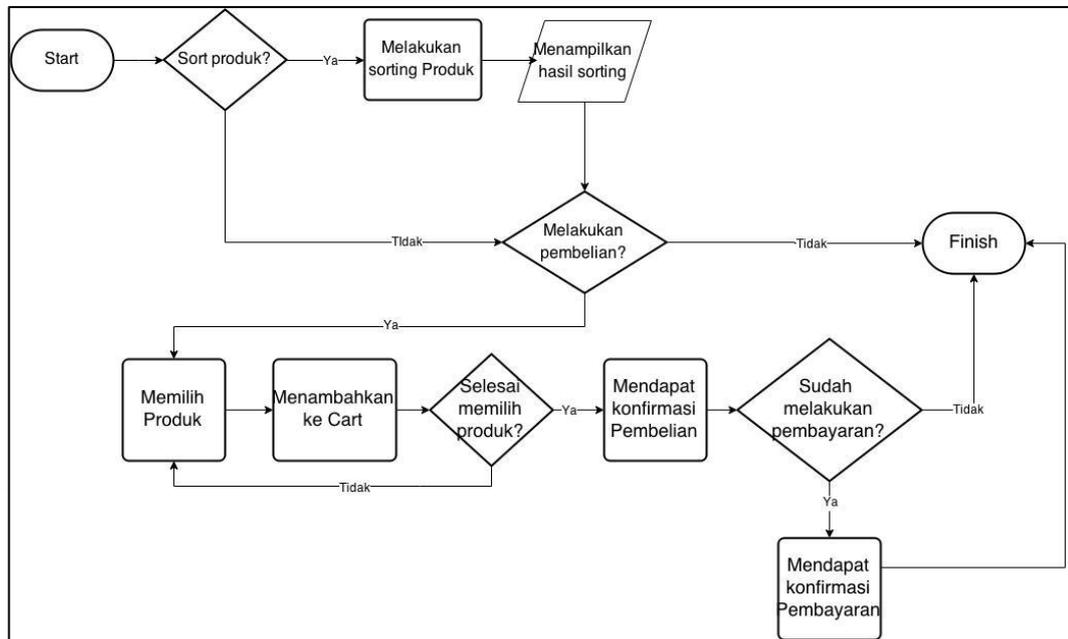
U  
M  
M  
N



Gambar 3.16 *Flowchart* dari subproses: HOME Management

Gambar 3.16 menjabarkan tentang apa yang dapat dilakukan *member* setelah berhasil melakukan proses *login*. Terdapat lima menu yang dapat dipilih oleh

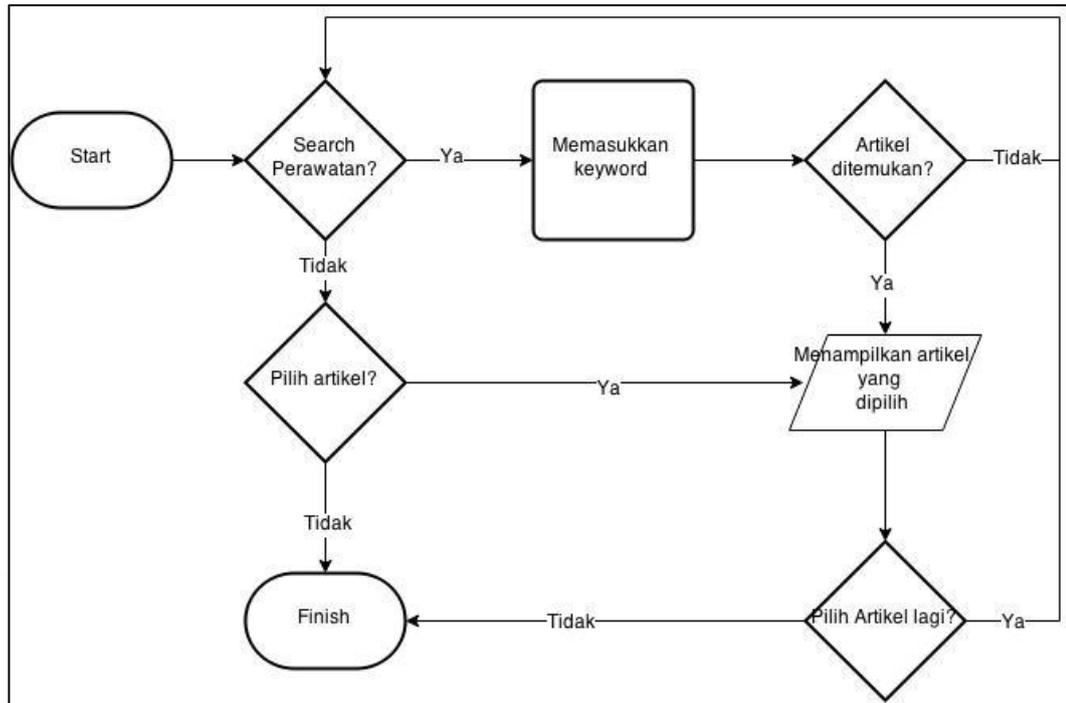
*member* yang masing-masingnya akan membawa ke proses *management* masing-masing.



Gambar 3.17 *Flowchart* dari subproses: *Produk Management*

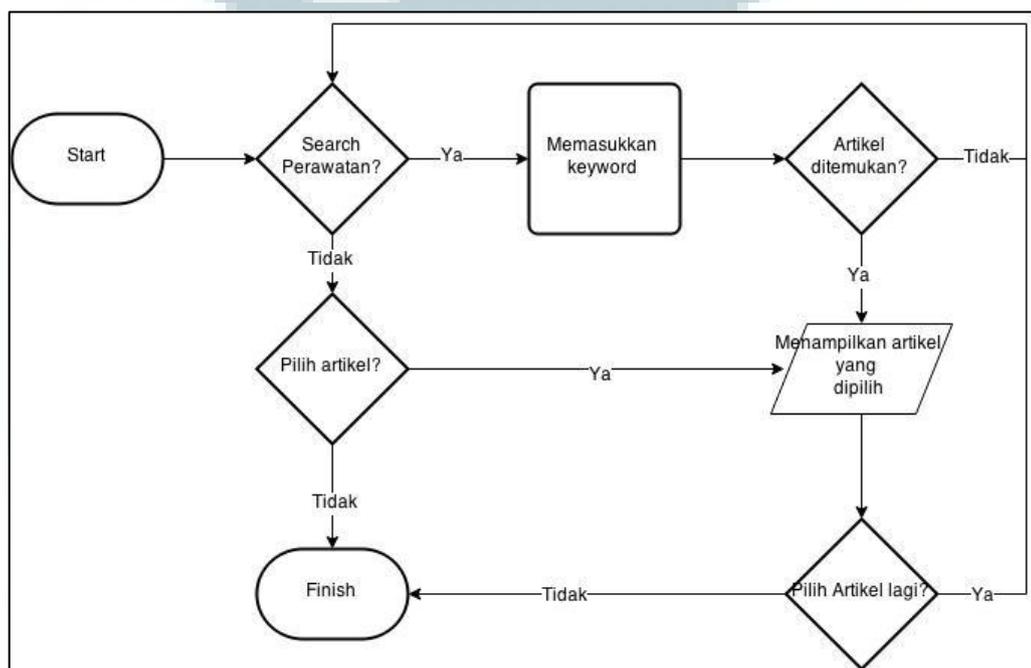
*Flowchart* diatas menjelaskan tentang langkah-langkah yang akan dilakukan oleh *member* saat akan melakukan pembelian barang sampai mendapatkan juga konfirmasi pembayaran terhadap pembelian yang dilakukan.

U  
M  
M  
N



Gambar 3.18 *Flowchart* dari subproses: *Berita Management*

Flowchart ini menjabarkan tentang proses-proses yang dapat dilakukan pada subproses: Menampilkan halaman Berita. *Member* dapat membaca berita seputar anjing yang ditulis oleh admin.



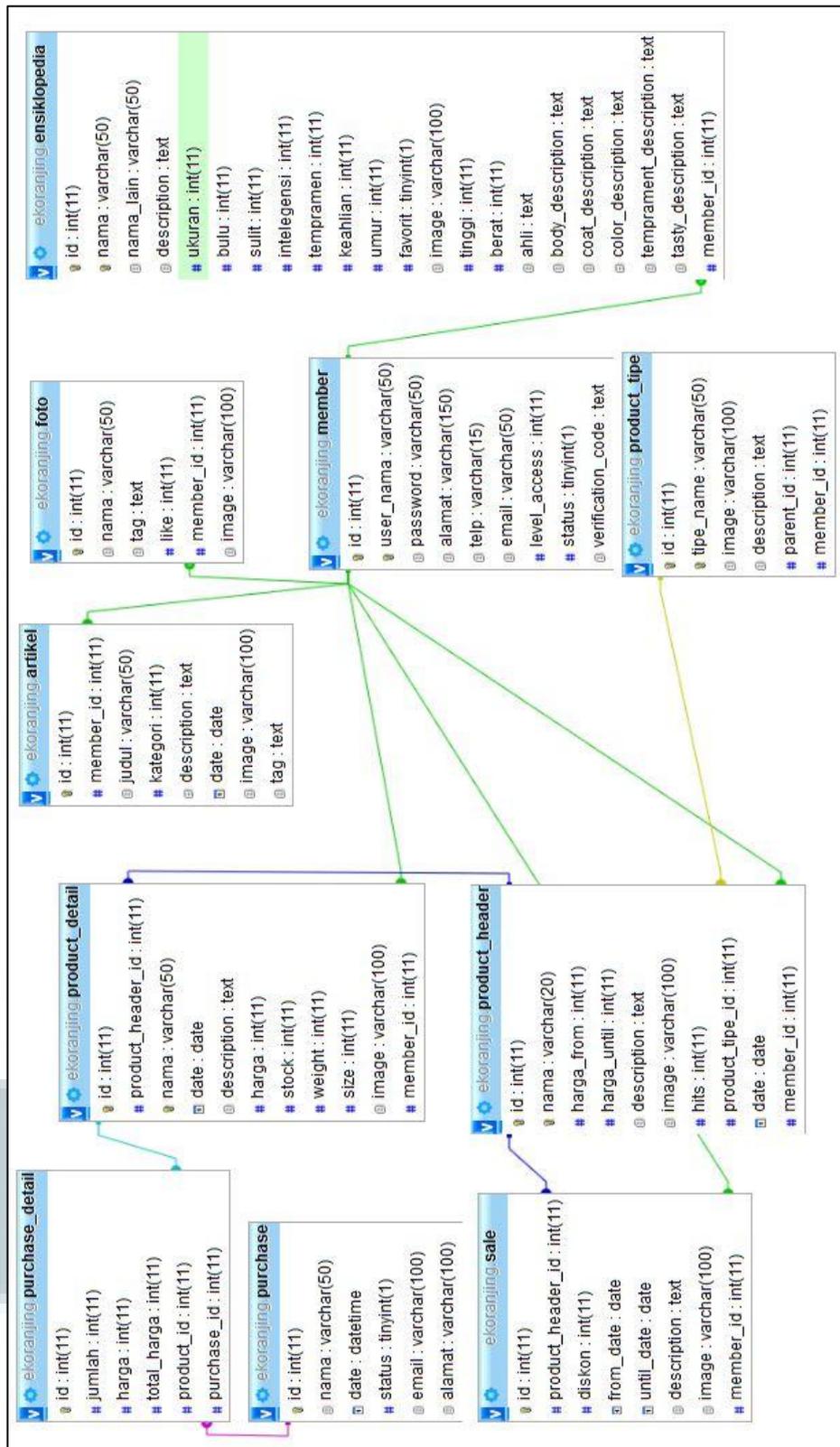
Gambar 3.19 *Flowchart* dari subproses: *Perawatan Management*

Gambar 3.19 hampir sama dengan Gambar 3.18. Yang membedakan adalah kategori artikel yang dapat dibaca. Pada Gambar 3.19 ini, artikel-artikel yang muncul berkaitan dengan perawatan anjing yang berguna sebagai tambahan pengetahuan *member*.

### A.3 Entity Relation Diagram

Berikut ini adalah ERD yang dibuat untuk sistem ekoranjing.com.





Gambar 3.20 ERD dari ekoranjang.com

Pada ERD tersebut terdapat sepuluh tabel yaitu tabel ensiklopedia, foto, artikel, *member*, *sale*, *product\_type*, *product\_header*, *product\_detail*, *purchase*, dan *purchase\_detail*. Berikut adalah penjelasan dari ERD tersebut.

- Tabel ensiklopedia, artikel, foto, *product\_header* dan *sale* merupakan tabel yang berhubungan dengan tabel *member*. Tabel-tabel ini memiliki *foreign key member\_id* yang terhubung dengan *primary key* tabel *member*.
- Tabel *product\_header* yang memiliki *primary key id* berhubungan dengan 3 tabel yaitu tabel *product\_detail*, *sale* dan *product\_tipe*. *Product\_header\_id* pada tabel *sale* merupakan *foreign key* yang berhubungan dengan *id* tabel *product\_header*. *Parent\_id* merupakan *foreign key* pada tabel *product\_tipe* yang berhubungan dengan *id* tabel *product\_header*. Pada *product\_header* terdapat *product\_tipe\_id* yang merupakan *foreign key* yang berhubungan dengan *primary key id* pada tabel *product\_tipe*.
- Tabel *purchase* berhubungan dengan *purchase\_detail* melalui *primary key id* yang berhubungan dengan *foreign key purchase\_id* pada tabel *purchase\_detail*. Tabel *purchase\_detail* juga berhubungan dengan tabel *product\_detail* melalui *foreign key product\_id* yang berkaitan dengan *id* pada *product\_detail*
- Tabel *product\_header*, *product\_detail*, *product\_tipe*, foto, dan ensiklopedia bukanlah bagian dari tabel yang dikembangkan oleh *web developer* lain. Namun tabel-tabel tersebut berkaitan dengan sistem yang sedang dibangun.

#### A.4 Struktur Tabel

Database yang digunakan untuk *website* ini adalah MySQL. Berikut struktur tabel yang digunakan dalam sistem ekoranjing.com. Penjabaran tabel hanya pada tabel yang berkaitan langsung dengan modul yang ditugaskan.

Nama tabel : Member

Fungsi : Menyimpan profil dari pengguna yang sudah terdaftar

Tabel 3.2 Struktur Tabel Member

Name Field	Type	Length	Information
Id	int	11	<i>Primary Key, Auto Increment</i>
user_name	varchar	50	
Password	varchar	50	
Alamat	varchar	150	
Telp	varchar	15	
Email	varchar	50	
level_access	int	11	
Status	tinyint	1	

Nama tabel : Artikel

Fungsi : Menyimpan artikel yang ditulis oleh admin, baik yang berkategori berita maupun perawatan.

Tabel 3.3 Struktur Tabel Artikel

Name Field	Type	Length	Information
Id	int	11	<i>Primary Key, Auto Increment</i>
member_id	int	11	<i>Reference key kepada id dalam tabel member</i>
Judul	varchar	50	
Kategori	varchar	11	
Description	text		
Date	date		
Image	varchar	100	
Tag	text		

Nama tabel : Sale

Fungsi : Menyimpan promo *discount* yang berlaku untuk setiap barang yang dijual di *ekoranjing.com*

Tabel 3.4 Struktur Tabel Sale

Name Field	Type	Length	Information
Id	int	11	<i>Primary Key, Auto Increment</i>
Product_header_id	int	11	<i>Reference key</i> kepada <i>id</i> dalam tabel <i>product_header</i>
Diskon	int	11	
from_date	date		
until_date	date		
Description	text		
Image	varchar	100	

Nama tabel : Purchase

Fungsi : Menyimpan keterangan dari setiap pembelian yang dilakukan oleh user

Tabel 3.5 Struktur Tabel Purchase

Name Field	Type	Length	Information
Id	int	11	<i>Primary Key, Auto Increment</i>
Nama	varchar	50	
Date	datetime		
Status	tinyint	1	
Email	varchar		
Alamat	varchar		

Nama tabel : Purchase\_detail

Fungsi : Menyimpan detail barang dari pembelian yang dilakukan oleh  
*user*

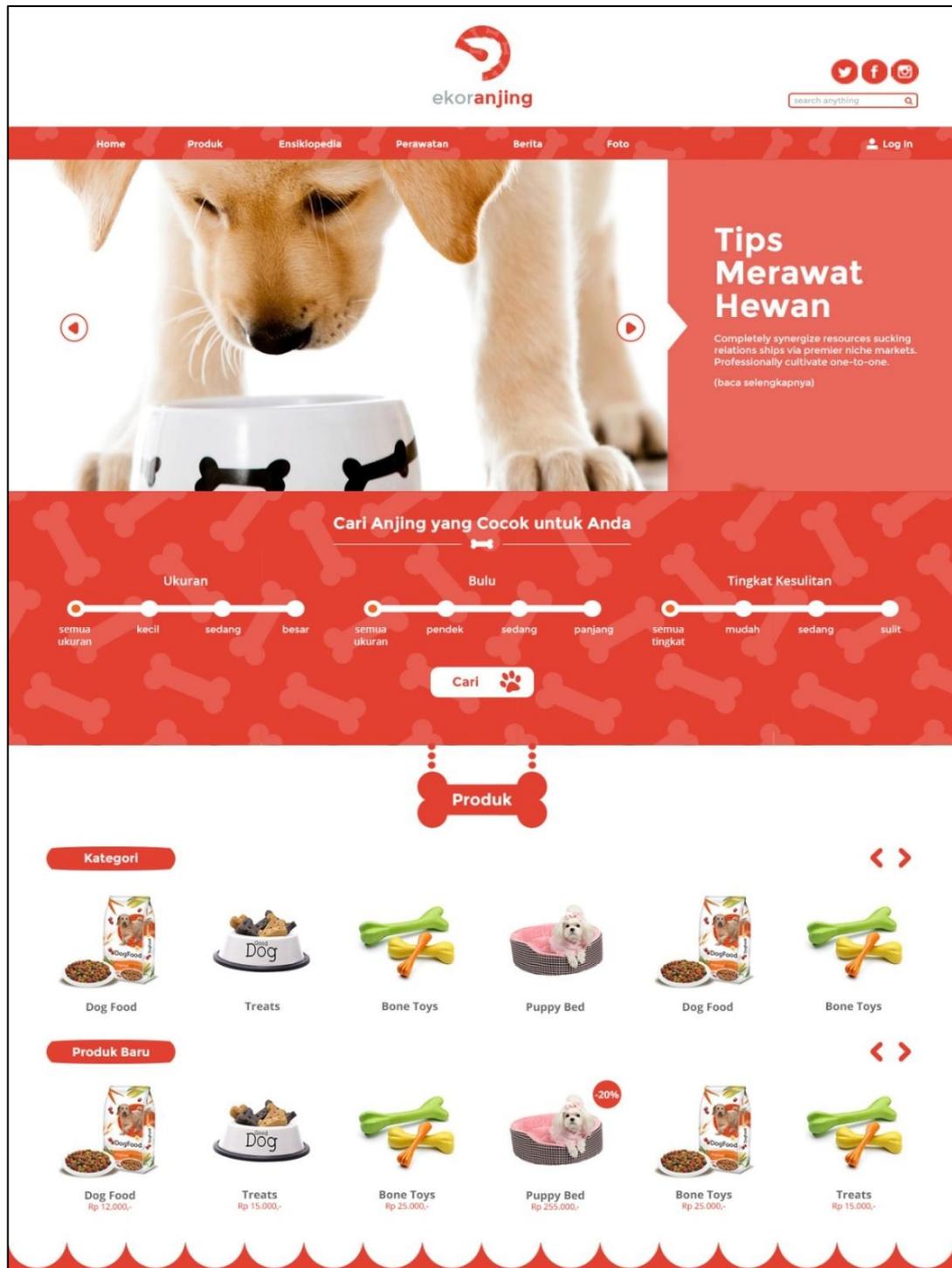
Tabel 3.6 Struktur Tabel Purchase Detail

<b>Name Field</b>	<b>Type</b>	<b>Length</b>	<b>Information</b>
Id	int	11	<i>Primary Key, Auto Increment</i>
Jumlah	int	11	
Harga	int	11	
total_harga	int	11	
product_id	int	11	<i>Reference key kepada id dalam tabel product_detail</i>
purchase_id	int	11	<i>Reference key kepada id dalam tabel purchase</i>

UMMN

## B. Desain Antarmuka

Berikut beberapa rancangan desain antarmuka yang dibuat oleh *web designer*.



Gambar 3.21 Desain antarmuka halaman HOME bagian atas

Gambar 3.21 merupakan desain awal bagian atas halaman HOME yang diberikan oleh *web designer*. Halaman HOME memiliki bentuk yang panjang dan

memerlukan *scrolling* untuk dapat melihat bagian bawah. Gambar 3.21 terbagi menjadi lima bagian yaitu:

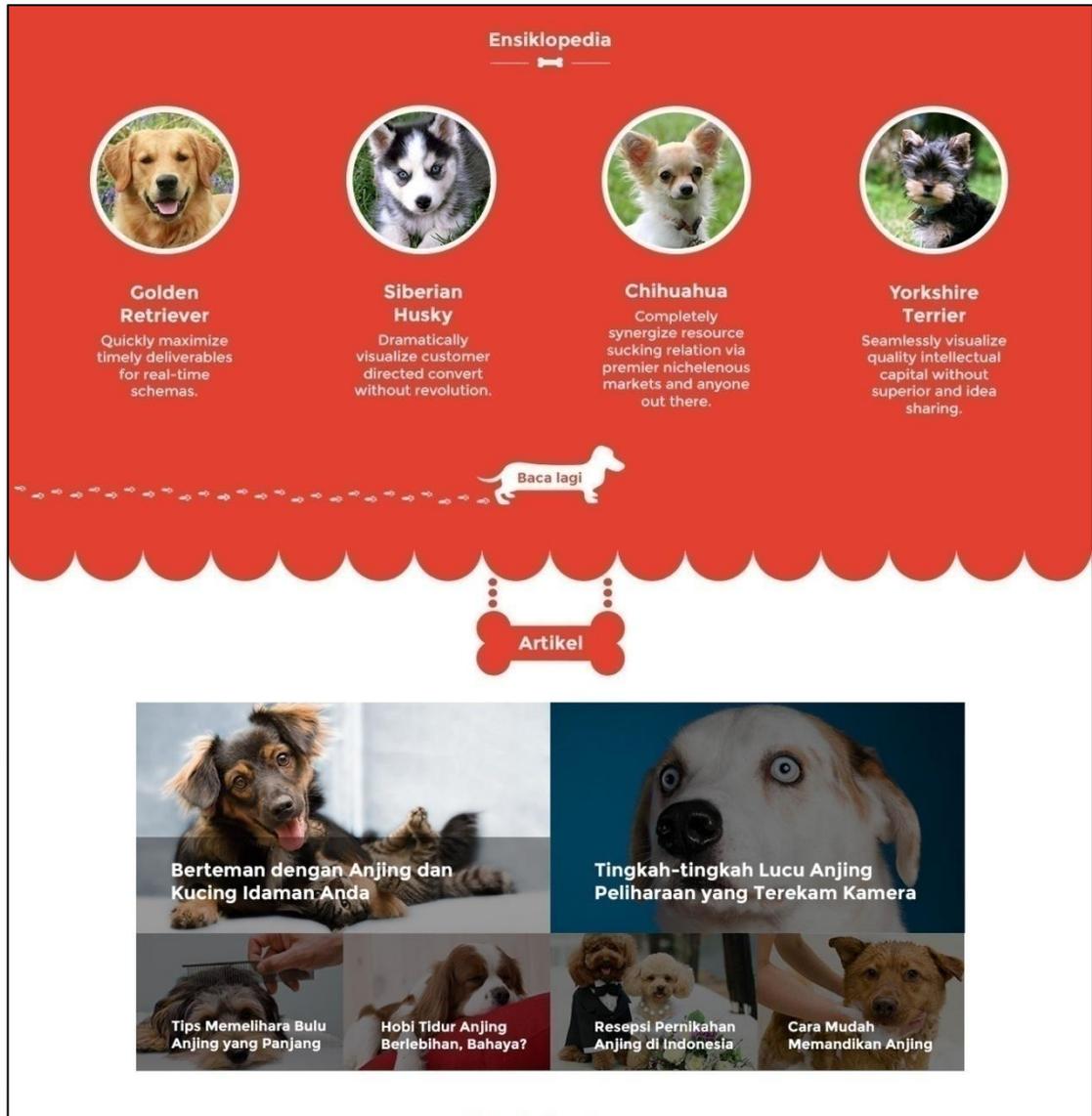
- Bagian *header* yang berisi logo *website*, *icon* media sosial, dan kotak pencarian. Bagian ini selalu ada di setiap halaman *website*.
- Bagian menu navigasi yang juga terdapat pada setiap halaman *website*
- Bagian *slider* yang berisi gambar, judul dan cuplikan dari artikel tertentu
- Bagian pencarian ensiklopedia yang memiliki *filter* terhadap Ukuran, Bulu dan Tingkat Kesulitan
- Bagian produk yang memiliki kategori *slider* dan produk *slider*. Pada slider produk terdapat bulatan yang berisi angka yang merupakan *discount* terhadap produk tersebut.



Gambar 3.22 Desain antarmuka *header* ekoranjing.com

Gambar 3.22 merupakan tampilan *header* yang ada pada setiap halaman *website*.

U  
M  
M  
N



Gambar 3.23 Desain antarmuka halaman HOME bagian tengah

Gambar 3.23 merupakan bagian lanjutan dari halaman HOME (Gambar 3.21). Terdapat dua bagian yaitu bagian ensiklopedia dan bagian artikel. Bagian Ensiklopedia terdapat empat data anjing yang masing-masing dimunculkan dengan gambar, nama dan deskripsinya. Bagian artikel berisi gambar dan judul dari artikel-artikel yang ada.



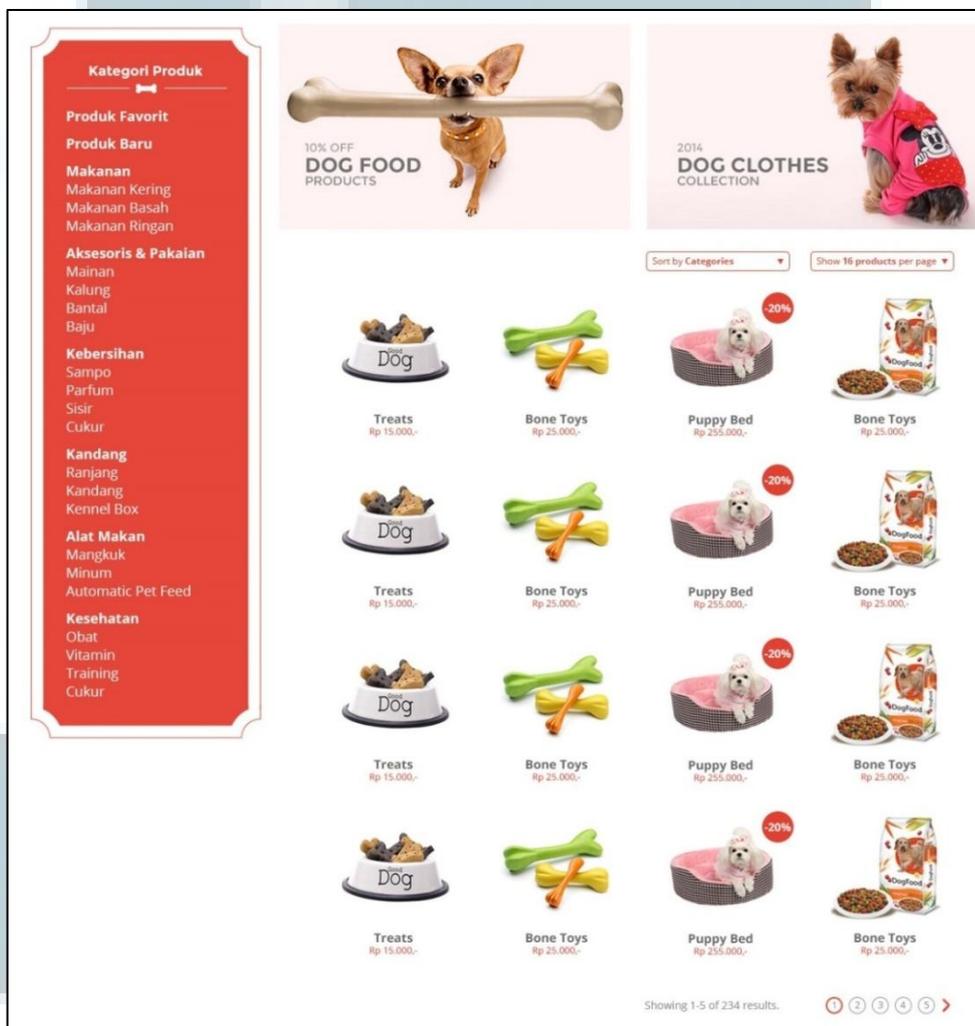
Gambar 3.24 Desain antarmuka halaman HOME bagian bawah

Gambar 3.24 merupakan desain antarmuka halaman HOME bagian bawah. Terdapat dua bagian pada gambar ini yaitu bagian foto dan *footer*. Bagian foto berisi foto-foto anjing yang diunggah oleh *member* sedangkan bagian *footer* berisi profil website dan menu navigasi. Bagian *footer* ini juga selalu ada di setiap halaman *website*.



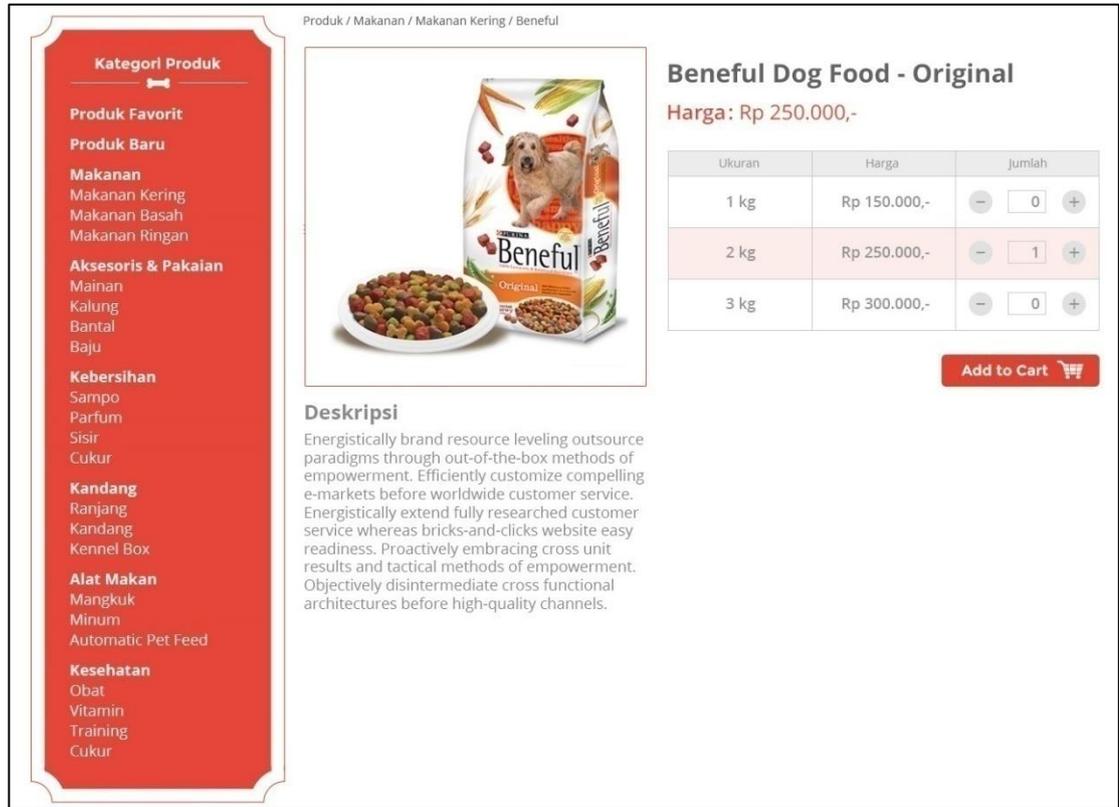
Gambar 3.25 Desain antarmuka footer ekoranjing.com

Gambar 3.25 merupakan tampilan footer yang terdapat pada setiap halaman.



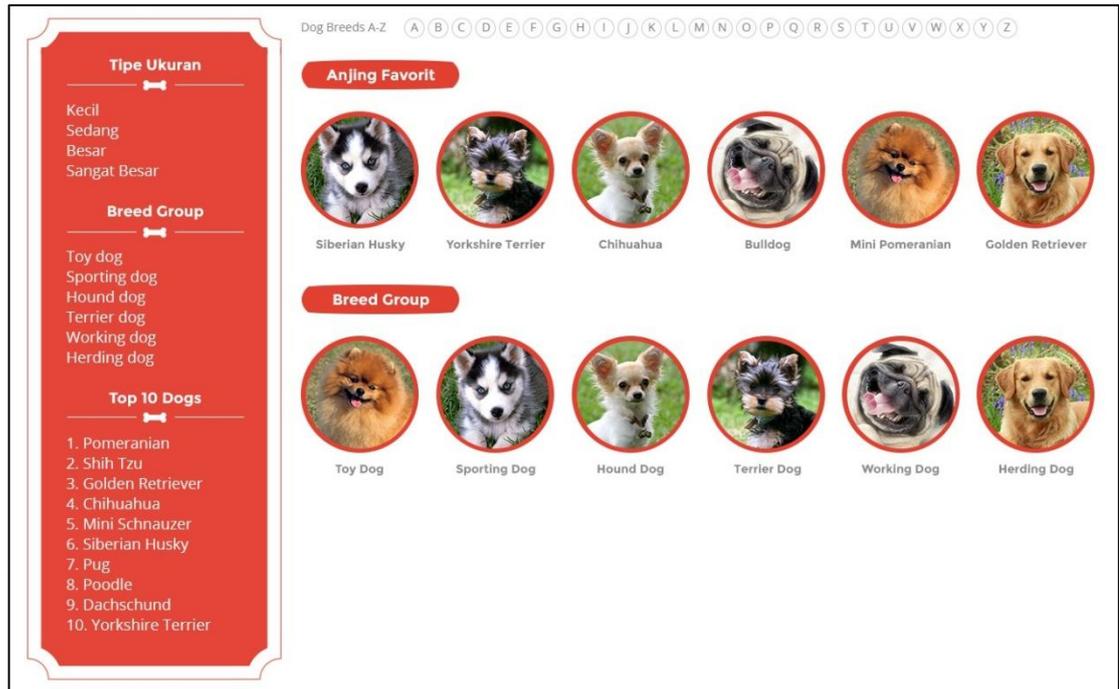
Gambar 3.26 Desain antarmuka halaman Produk

Gambar 3.26 merupakan desain dari halaman produk yang berisi lima bagian yaitu bagian Kategori produk, *banner*, dua *combo box* yang digunakan untuk *sorting*, *list* dari produk yang ada, dan *pagination*.



Gambar 3.27 Desain antarmuka halaman produk detail

Gambar 3.27 menggambarkan halaman produk detail yang terdiri dari Kategori Produk, gambar dari produk yang telah dipilih, deskripsi produk, nama produk, harga produk, sebuah tabel yang berisi tentang detail harga dari produk dan sebuah tombol *Add to Cart*.



Gambar 3.28 Desain antarmuka halaman Ensiklopedia

Gambar 3.28 merupakan desain halaman Ensiklopedia yang terbagi menjadi beberapa bagian yaitu bagian kotak merah yang merupakan navigasi halaman ensiklopedia, tombol-tombol dari huruf A sampai Z yang dapat menampilkan data nama anjing yang berawalan sesuai dengan huruf yang dipilih, daftar anjing favorit, dan daftar *breed group*.

U M N

**Tipe Ukuran**

Kecil  
Sedang  
Besar  
Sangat Besar

**Breed Group**

Toy dog  
Sporting dog  
Hound dog  
Terrier dog  
Working dog  
Herding dog

**Top 10 Dogs**

1. Pomeranian
2. Shih Tzu
3. Golden Retriever
4. Chihuahua
5. Mini Schnauzer
6. Siberian Husky
7. Pug
8. Poodle
9. Dachsund
10. Yorkshire Terrier



**Siberian Husky**

**OVERVIEW**

The Siberian Husky is a medium-sized working dog, quick and light on his feet and free and graceful in action. His moderately compact and well furred body, erect ears and brush tail suggest his Northern heritage. His characteristic gait is smooth and seemingly effortless. He performs his original function in harness most capably, carrying a light load at a moderate speed over great distances. His body proportions and form reflect this basic balance of power, speed and endurance. The males of the Siberian Husky breed are masculine but never coarse; the bitches are feminine but without weakness of structure. In proper condition, with muscle firm and well developed, the Siberian Husky does not carry excess weight.

**Body type**

The back line is level. The medium length back is straight and strong. The taut, lean loin is narrower than the rib cage, with a slight tuck-up. The sloping croup is never so steep as to restrict the rearward thrust of the hind legs. The deep, strong chest is not too broad. The deepest point is just behind and level with the elbows. The ribs are well sprung from the spine, and flatten on the sides to allow freedom of action. The length of the body, measured from the point of the shoulder to the rear point of the croup, is slightly longer than the height, measured from the withers to the ground.

**Coat**

The breed is double coated, the hair being medium length, giving a well-furred appearance. The outer coat guard hairs are straight and somewhat smooth lying. The soft, dense undercoat is of sufficient length to support the outer coat. The absence of an undercoat during shedding season is normal and not to be penalized. It is permissible to trim the whiskers and the fur between the toes, but the trimming of the fur on any other part of the dog is to be severely penalized.

**Color**

All colors from black to pure white are allowed. A variety of markings on the head is common, including many striking patterns not found in other breeds.

GENERAL INFORMATION	
<b>Nama lain</b>	Chukcha, Chuksha, Husky, Icee, Sibe
<b>Ukuran</b>	Medium dog breeds
<b>Breed Group</b>	Working dog breeds (AKC)
<b>Life span</b>	12 -15 years
<b>Kesulitan</b>	Sedang
<b>Tinggi</b>	<i>Male:</i> 53–60 cm <i>Female:</i> 51–56 cm
<b>Berat</b>	<i>Male:</i> 20–27 kg <i>Female:</i> 16–23 kg
<b>Intelegensi</b>	Pintar
<b>Tempramen</b>	Gentle, Intelligent, Outgoing
<b>Bulu</b>	Sedang
<b>Warna Bulu</b>	Black, Red, Silver, Grey, Brown, White, Black & White
<b>Keahlian</b>	Sporting dog

Gambar 3.29 Desain antarmuka halaman Ensiklopedia Detail

Gambar 3.29 menggambarkan halaman Ensiklopedia detail yang terdiri dari kotak merah seperti pada halaman Ensiklopedia (Gambar 3.28), gambar, nama, general information, dan deskripsi dari anjing yang dipilih. Deskripsi yang ditampilkan dibagi menjadi empat bagian yaitu *overview*, *body type*, *coat* dan *color*.



Gambar 3.30 Desain antarmuka halaman Ensiklopedia *Search*

Gambar 3.30 merupakan desain halaman Ensiklopedia Search yang dapat diakses melalui pencarian dari halaman HOME (Gambar 3.21). Halaman ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu kotak navigasi yang berwarna merah, tombol-tombol yang mewakili huruf A sampai Z, *list* berdasarkan pencarian yang dilakukan dan *pagination*.

### C. Implementasi

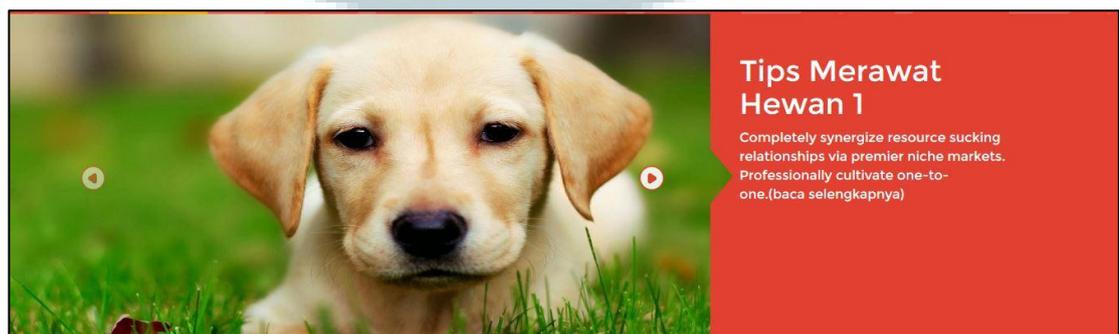
Berikut beberapa *screenshot* dari halaman HOME yang merupakan hasil dari implementasi *website* yang telah dibuat.



Gambar 3.31 *Header* dan menu navigasi ekoranjing.com

Gambar 3.31 merupakan *header* dan navigasi dari *website* ekoranjing.com. Pada bagian paling atas terdapat logo ekoranjing.com dan sebuah *textfield* yang merupakan kotak pencarian segala hal di dalam *website*, antara lain produk, ensiklopedia, dan artikel. Pada bagian navigasi terdapat tujuh *link* yang akan menghubungkan kehalaman lain sesuai dengan nama link tersebut. Gambar 3.31 ini selalu muncul pada setiap halaman *website*.

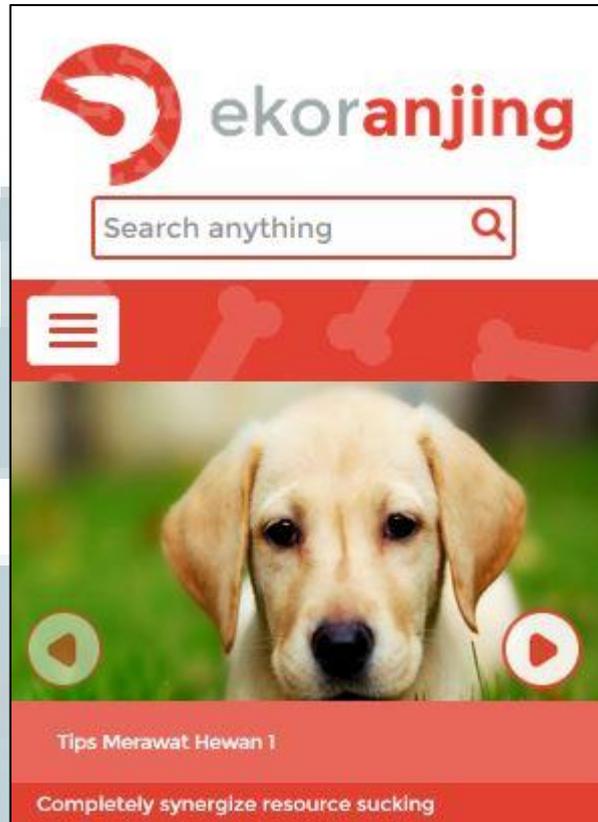
Halaman HOME terbagi menjadi beberapa bagian yang akan dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 3.32 *Slider* pada halaman HOME

Gambar 3.32 merupakan *slider* yang terdapat pada halaman HOME yang berisi artikel. *Slider* terdiri dari gambar, judul, deskripsi dan dua tombol navigasi

untuk *slider* itu sendiri. Apabila tombol kiri ditekan *slider* akan bergeser ke kiri begitu pula sebaliknya.



Gambar 3.33 *Header*, navigasi dan slider pada tampilan *mobile*

Gambar 3.33 adalah tampilan *website* secara *mobile*. Kotak pencarian bergeser letaknya menjadi dibawah logo *ekoranjing.com*. menu navigasi berubah menjadi sebuah tombol dengan tiga garis ditengahnya. Apabila tombol navigasi ditekan akan memunculkan menu seperti pada Gambar 3.43



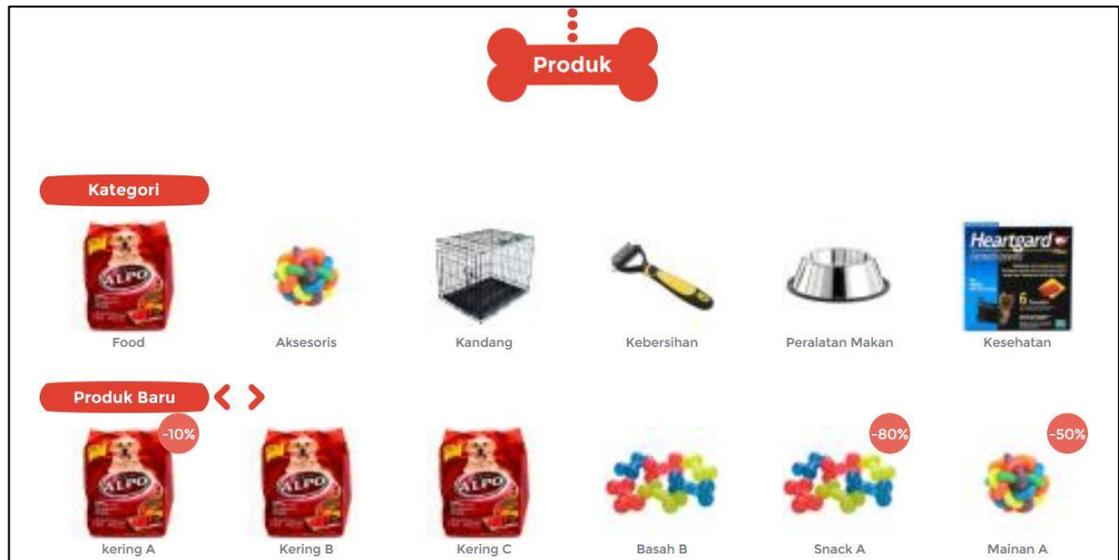
Gambar 3.34 Pencarian ensiklopedia pada halaman HOME

Gambar 3.34 merupakan bagian dari halaman HOME yang memiliki 3 *radio button group*. Setiap *radio button group* berisi empat *radio button* yang merupakan *filter* dari pencarian ensiklopedia. *Filter* tersebut adalah *filter* berdasarkan ukuran, bulu, dan tingkat kesulitan. Untuk melakukan pencarian tekan tombol cari.



Gambar 3.35 Pencarian ensiklopedia pada tampilan *mobile*

Gambar diatas adalah tampilan *mobile* dari pencarian ensiklopedia. *Radio button group* yang tadinya tersusun secara *horizontal* berubah menjadi tersusun secara *vertical*.



Gambar 3.36 Bagian produk pada halaman HOME

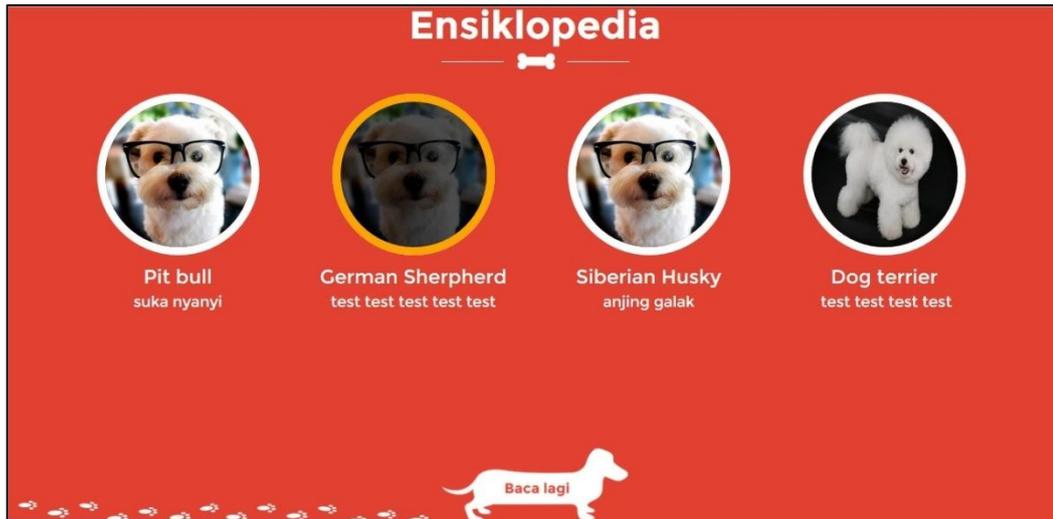
Gambar 3.36 menunjukkan halaman HOME yang berisi tentang produk. Bagian ini terdiri dari dua *carousel* yaitu *carousel* kategori dan produk baru. Pada tampilan *desktop*, *carousel* kategori tidak memiliki tombol karena data dari *produk\_type* memang hanya berisi enam. Baru pada tampilan *mobile*, tombol tersebut akan muncul. Pada *carousel* produk baru, terdapat dua tombol navigasi yang akan menggeser *carousel* sesuai arah yang ditekan. Pada produk juga terdapat bulatan merah berisi angka yang menandakan barang tersebut sedang mendapatkan potongan harga.



Gambar 3.37 Bagian produk pada tampilan *mobile*

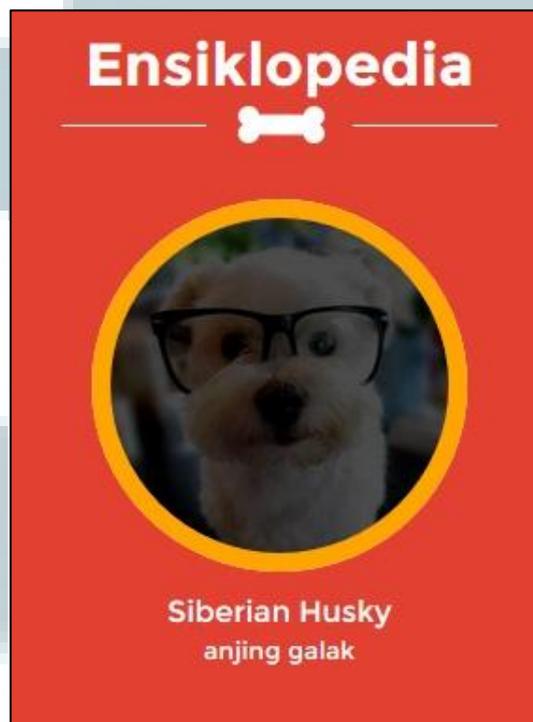
Gambar 3.37 merupakan tampilan mobile bagian produk dimana dua carousel yang tadinya memiliki panjang enam gambar berubah hanya menampilkan satu gambar kategori dan produk.

UMMN



Gambar 3.38 Ensiklopedia pada halaman HOME

Bagian ensiklopedia ini menampilkan empat data anjing yang ada pada tabel ensiklopedia secara random. Apabila posisi kursor berada diatas gambar (hover), maka akan berubah menjadi gelap dan terdapat border berwarna oranye.



Gambar 3.39 Ensiklopedia pada tampilan *mobile*

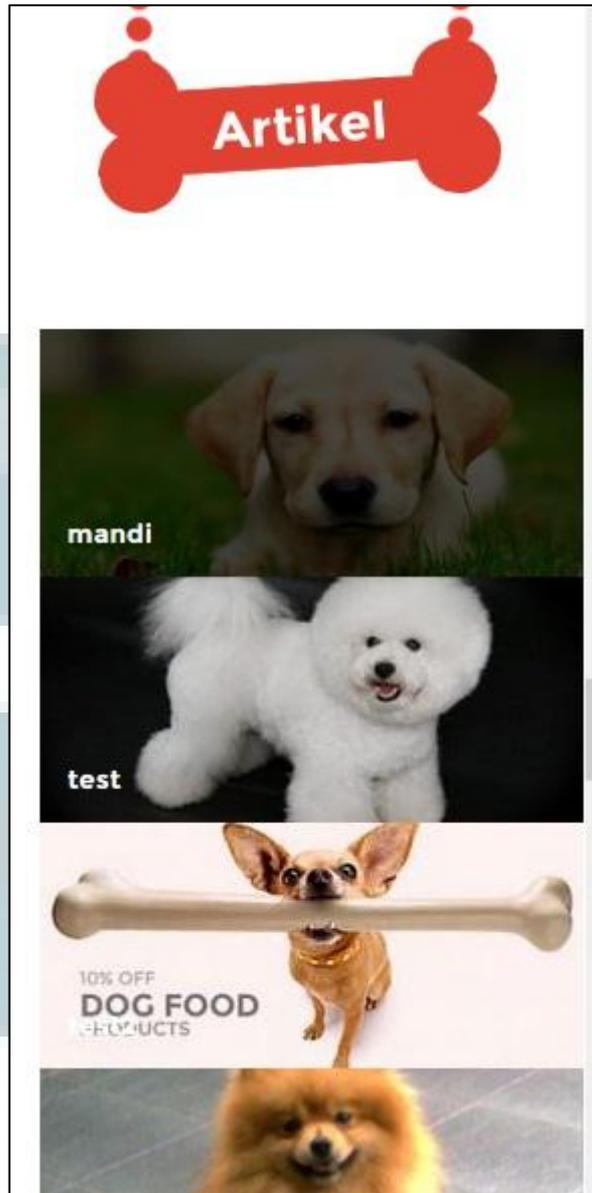
Gambar 3.39 merupakan tampilan ensiklopedia secara mobile. Empat data anjing ditampilkan secara *vertical* kebawah.



Gambar 3.40 Bagian Artikel pada halaman HOME

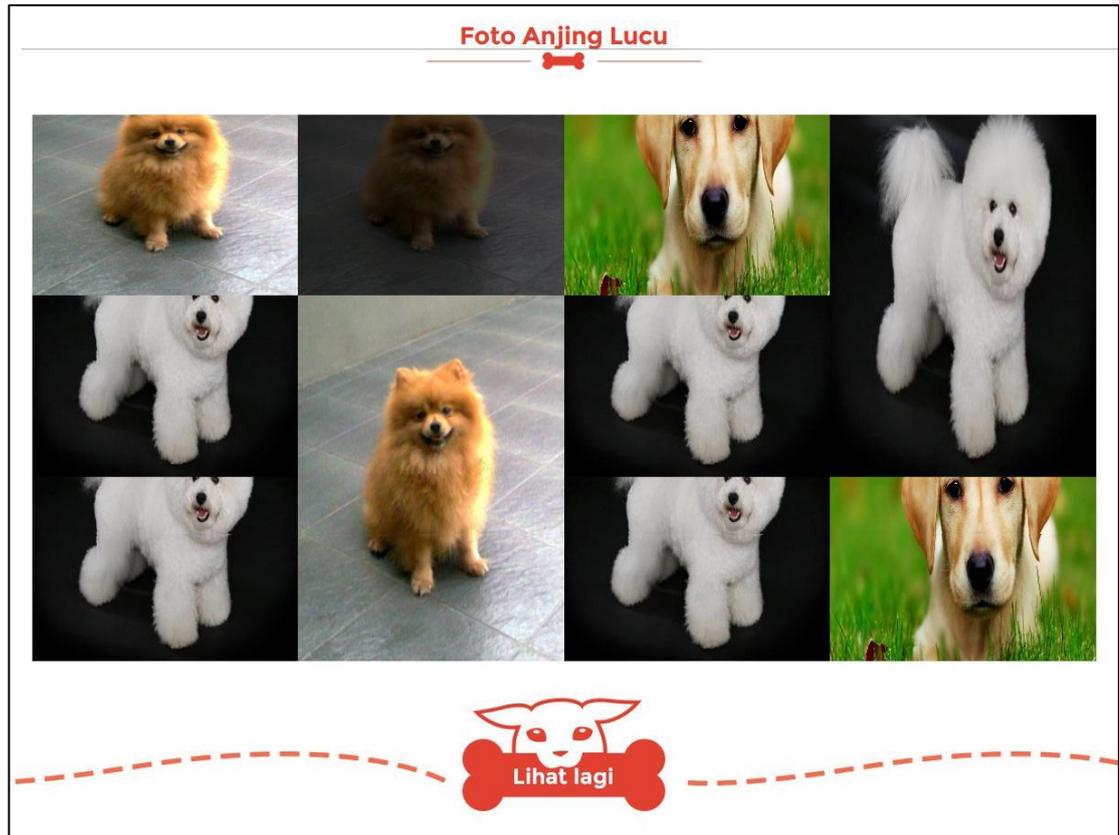
Tampilan bagian artikel dapat dilihat pada gambar 3.40 diatas. Terdapat enam gambar yang terdiri dari dua gambar artikel yang berukuran besar dan empat gambar artikel yang berukuran lebih kecil. Saat posisi kursor berada pada gambar, gambar akan menjadi lebih gelap.

U  
M  
M  
N



Gambar 3.41 Bagian artikel pada tampilan *mobile*

Gambar 3.41 merupakan tampilan mobile dari bagian artikel. Enam gambar yang tersusun seperti pada Gambar 3.40 memiliki susunan yang berbeda, gambar-gambar tersebut tersusun secara *vertical*.



Gambar 3.42 Bagian foto pada halaman HOME

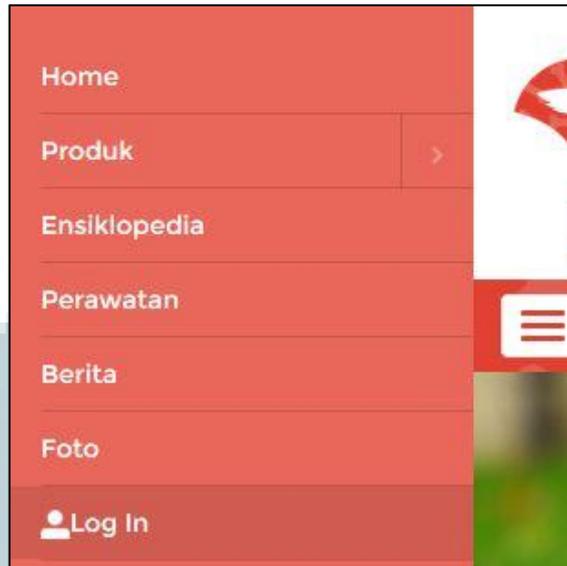
Gambar 3.42 menampilkan bagian foto dari halaman HOME *ekoranjing.com*. Foto-foto tersebut merupakan foto yang diunggah oleh *member* *ekoranjing.com*.

UMMN



Gambar 3.43 Bagian Foto pada tampilan *mobile*

Seperti halnya bagian artikel, susunan foto pada tampilan *mobile* berubah menjadi turun kebawah. Dua belas foto yang ada pada tampilan *desktop* hanya beberapa yang ditampilkan pada tampilan *mobile*.

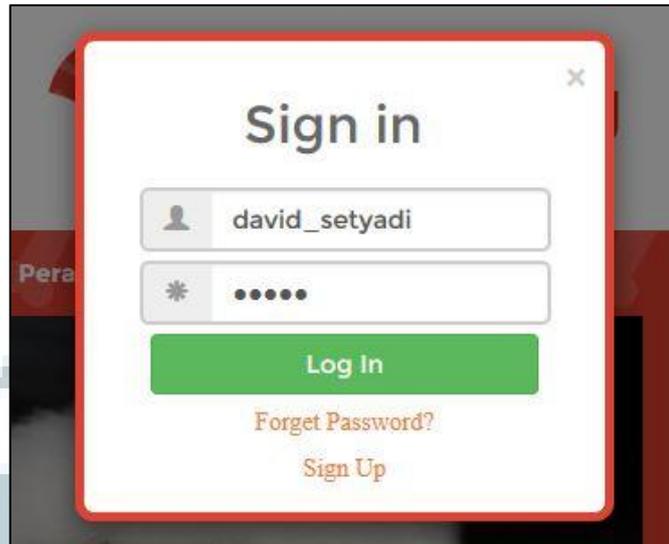


Gambar 3.44 Menu navigasi pada tampilan *mobile*

Pada tampilan *mobile*, tombol navigasi menu berbentuk kotak putih yang memiliki tiga garis ditengahnya. Saat tombol ditekan, menu akan muncul dari sebelah kiri. Menu yang ditampilkan sama dengan menu yang ditampilkan pada tampilan *desktop* namun terdapat sedikit tambahan pada bagian produk. Navigasi produk dapat memunculkan produk kategori apabila tombol panah di sebelah menu produk ditekan.

Berikut *screenshot* halaman pada *website* [ekoranjing.com](http://ekoranjing.com) yang berkaitan dengan modul *member*.

UMMN



Gambar 3.45 Dialog untuk melakukan login

Gambar 3.45 merupakan dialog yang muncul setelah navigasi *Login* ditekan. Pada dialog terdapat dua *textfield* yang harus diisi dengan *username* dan *password member* maupun admin. Terdapat tiga *link* pada dialog tersebut yaitu, tombol *login*, *forget password*, dan *sign up*.

Gambar 3.46 Halaman *forget password*

Pada halaman ini, terdapat sebuah *textfield* yang dapat diisi dengan *email member* yang lupa *password*. Setelah mengisi *email* dengan benar, memberdapat menekan tombol Kirim.

Lupa Kata Sandi ?

Silakan ketik alamat email Anda.  
Kami akan kirimkan pranala  
untuk mengganti kata sandi

Email

wawabunny11@gmail.com

Kirim

Gambar 3.47 Halaman *Forget Password* pada tampilan *mobile*

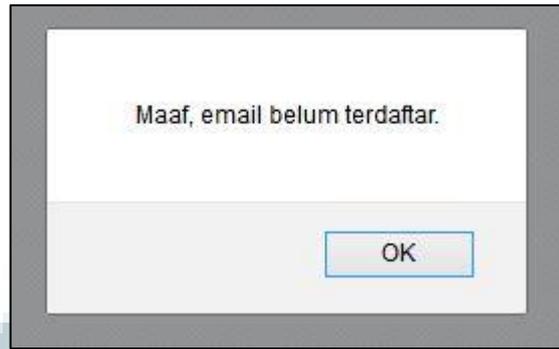
Kotak *textfield* yang sebelumnya berada di samping kata Email berpindah di bawahnya.

Password telah dikirim ke email anda

OK

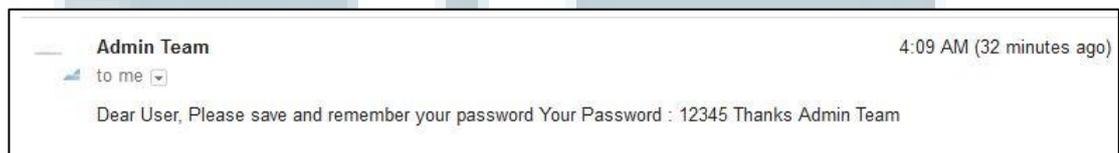
Gambar 3.48 Notifikasi bahwa *password* telah dikirim

Notifikasi tersebut menunjukkan bahwa *email* yang dimasukkan terdapat pada tabel *member*. Sebuah *email* berisi *password* dikirimkan ke *email* tadi.



Gambar 3.49 Notifikasi *email* tidak terdaftar

Notifikasi pada Gambar 3.49 menunjukkan bahwa *email* yang dimasukkan tidak terdaftar pada tabel *member*.



Gambar 3.50 Tampilan *email* yang dikirim oleh sistem

Gambar 3.50 menunjukkan tampilan *email* yang berisi *password* yang dikirimkan oleh sistem setelah proses verifikasi *email* berhasil.

UMMN

The image shows a registration form titled "FORM REGISTER" with the following fields and values:

- Username:** asd123
- Email:** davidsetyadi11@gmail.com
- No tlp:** 081911224455
- Alamat:** Jalan Scientia 10, Tangerang
- Password:** (masked with 5 dots)
- Re-confirm Password:** (masked with 5 dots)

A red "Register" button is located at the bottom of the form.

Gambar 3.51 Halaman Register ekoranjing.com

Pada halaman *register* ini terdapat enam *textfield* yang dapat diisi sesuai dengan data yang dimaksud. Data yang diminta adalah *username*, *email*, no telepon, alamat, *password* dan *re-confirm password*. Apabila semua data sudah diisi, *member* dapat menekan tombol *Register* untuk melakukan registrasi. Setelah itu *member* mendapat email yang digunakan untuk verifikasi register.

FORM REGISTER

Username

Please fill out this field.

davidsetyadi11@gmail.com

No tlp

081911224455

Alamat

Jalan Scientia 10, Tangerang

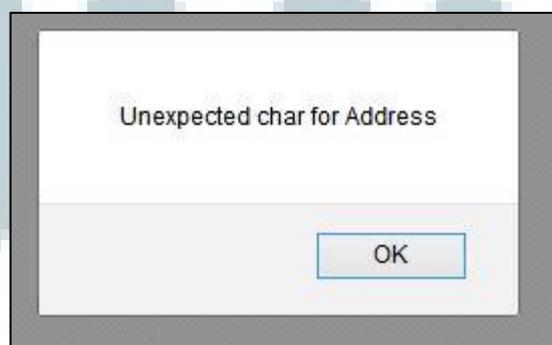
Password

Re-confirm Password

Register

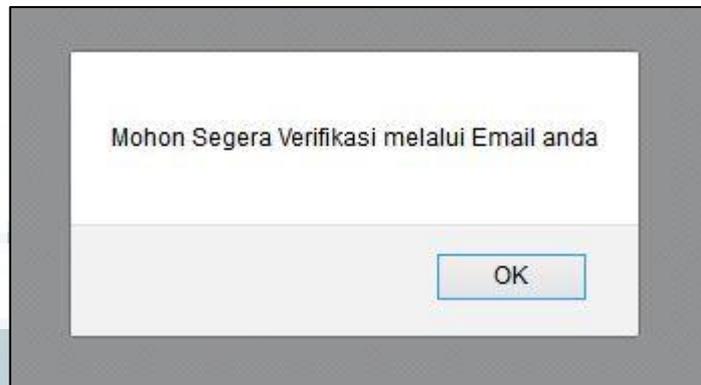
Gambar 3.52 Halaman *register* saat data tidak lengkap

Apabila tombol *register* sudah ditekan pada saat data belum lengkap, akan muncul sebuah *tooltip* yang mengingatkan agar mengisi data dengan lengkap.



Gambar 3.53 Notifikasi karakter tidak sesuai

Jika terdapat karakter yang tidak sesuai pada saat memasukkan data, akan muncul notifikasi seperti pada Gambar 3.53.



Gambar 3.54 Notifikasi untuk verifikasi *email*

Apabila data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan memunculkan notifikasi seperti pada Gambar 3.54 dan mengirimkan *email* untuk verifikasi.



Gambar 3.55 Tampilan *email* untuk verifikasi registrasi

Gambar 3.55 merupakan tampilan dari email yang dikirim oleh sistem ke *email* member. *Email* berisi *link* yang digunakan untuk melakukan proses verifikasi. Gambar berikut merupakan halaman Berita dari [ekoranjing.com](http://ekoranjing.com)

### Artikel Berita



Judul : Berita anjing mati  
description :

Jemmy memiliki sebuah anjing baru. Jemmy memiliki sebuah anjing baru. Jemmy memiliki sebuah anjing baru.

Date : 2015-01-06

Gambar 3.56 Halaman berita ekoranjing.com

Berikut ini merupakan halaman artikel berita yang memuat list artikel yang terdapat pada tabel artikel. Namun yang ditampilkan hanya yang berkategori berita. Pada setiap list, data yang dimunculkan adalah judul, deskripsi singkat, gambar, dan tanggal.

### Artikel

Judul : Berita anjing mati

Date : 2015-01-06



description :

Jemmy memiliki sebuah anjing baru. Jemmy memiliki sebuah anjing baru. Jemmy memiliki sebuah anjing baru.

Gambar 3.57 Halaman berita detail ekoranjing.com

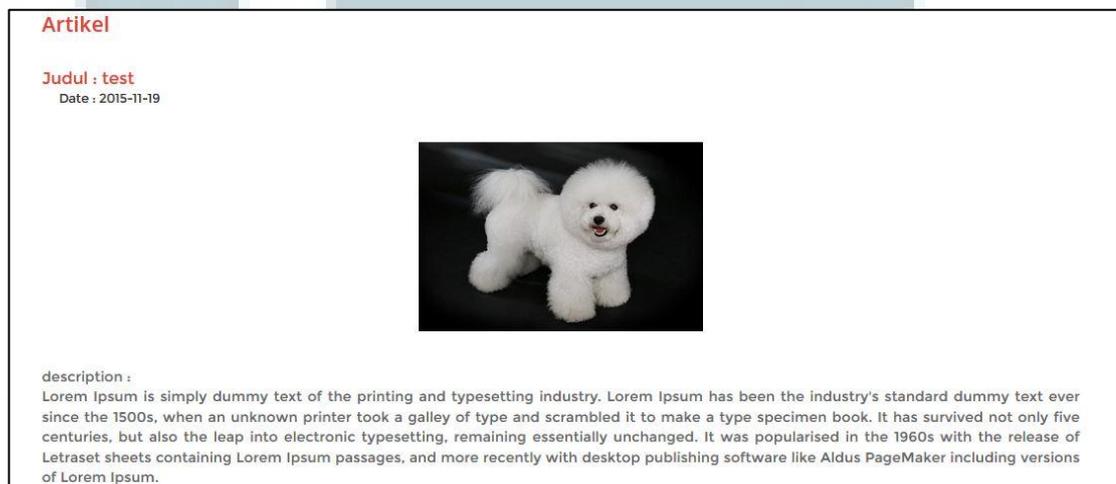
Gambar 3.57 merupakan halaman yang muncul setelah salah satu *list* berita dipilih. Berikut ini merupakan halaman Perawatan dari website ekoranjing.com.



Gambar 3.58 Halaman perawatan ekoranjing.com

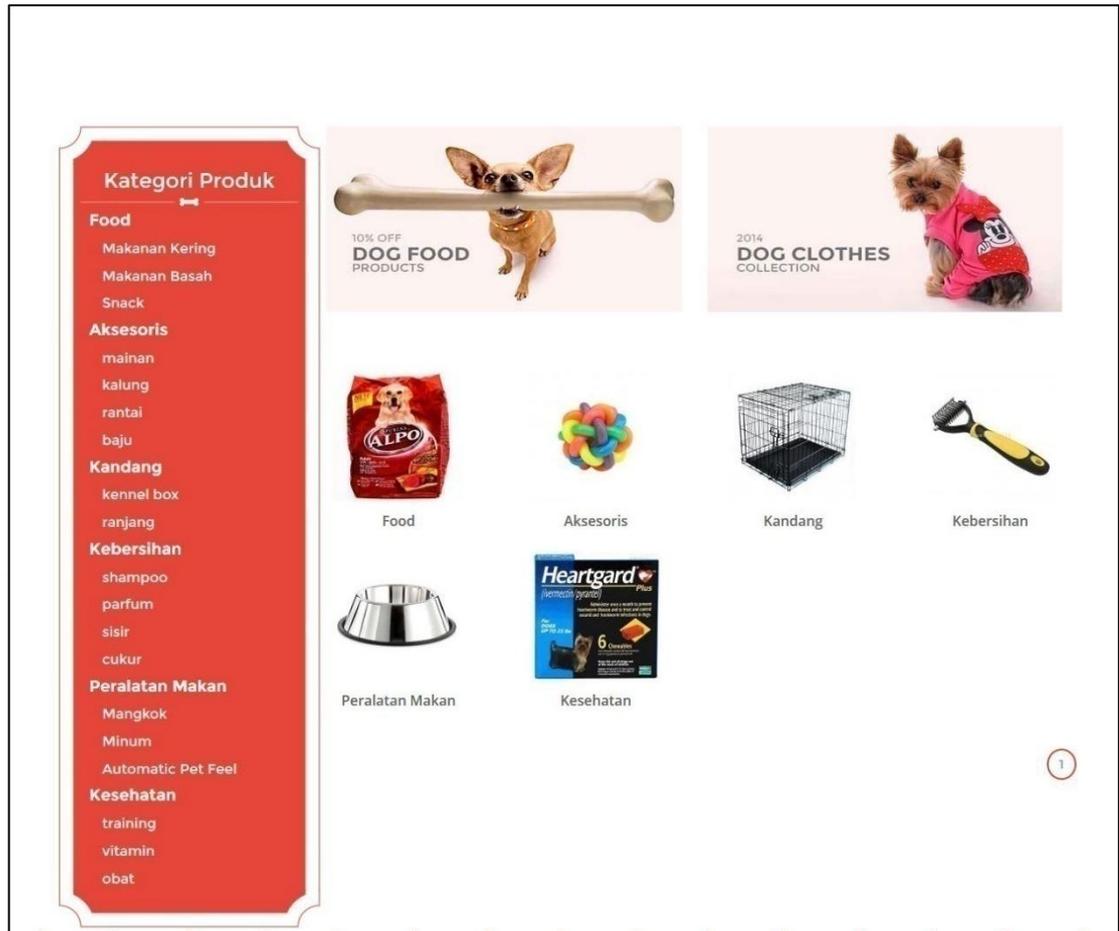
Halaman perawatan ekoranjing.com berisi sama dengan halaman berita.

Namun artikel yang ditampilkan adalah artikel yang berkategori perawatan saja.



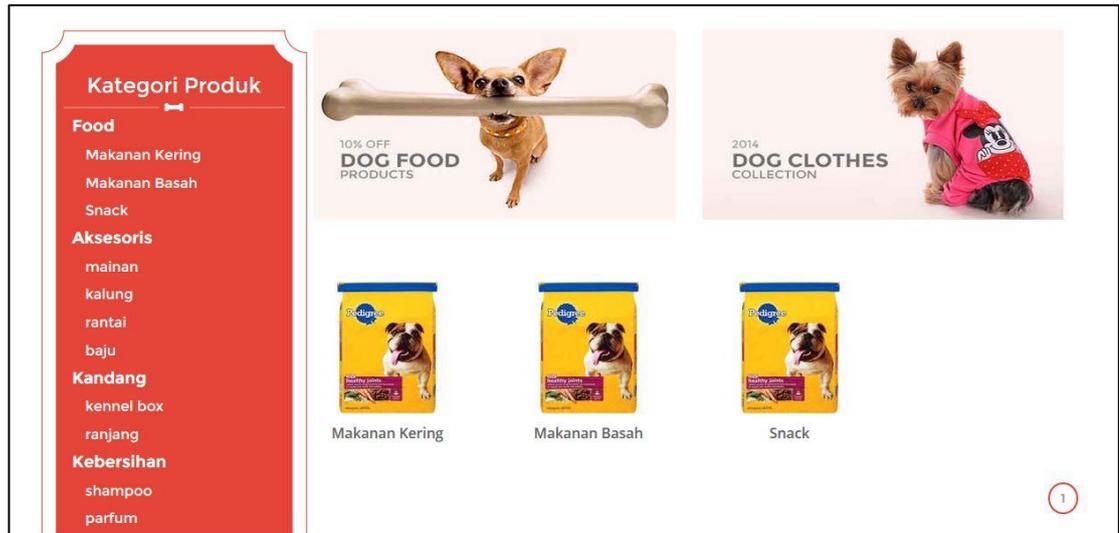
Gambar 3.59 Halaman perawatan detail ekoranjing.com

Gambar 3.59 merupakan halaman yang muncul setelah salah satu *list* perawatan dipilih. Halaman perawatan detail ini sama persis dengan halaman berita detail. Berikut merupakan halaman produk yang digunakan untuk melakukan proses *purchasing*.



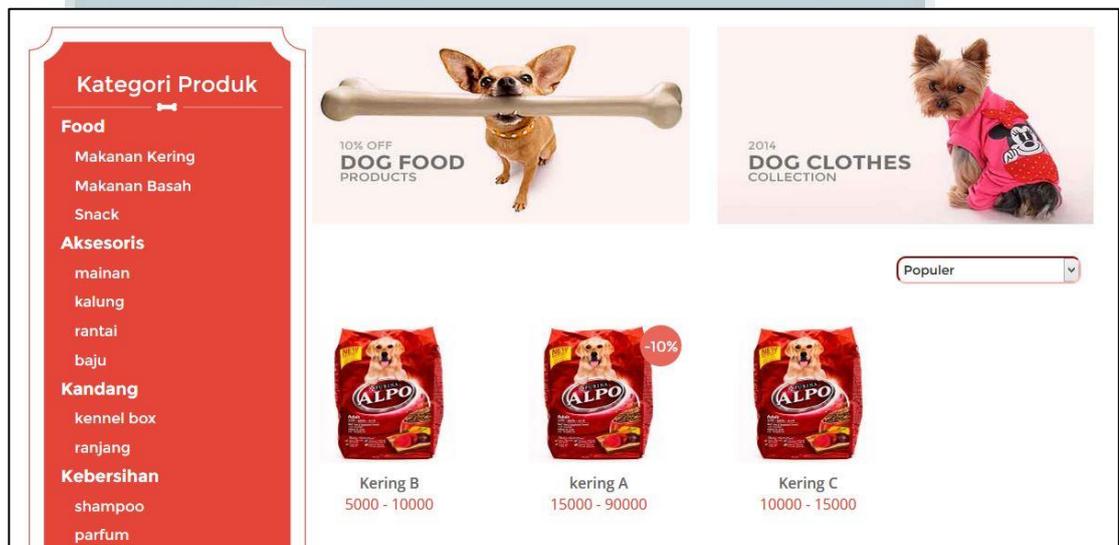
Gambar 3.60 Halaman Kategori Produk ekoranjing.com (1)

Halaman ini berisi kotak merah navigasi yang mengarahkan kategori produk. Terdapat dua *banner* pada bagian kanan atas halaman dan *list* dari kategori produk yang disertai dengan nama dan gambar produk. Apabila *list* dipilih, akan mengarahkan ke kategori produk yang merupakan child dari kategori produk yang dipilih.



Gambar 3.61 Halaman Kategori produk ekoranjing.com (2)

Gambar 3.61 merupakan tampilan yang muncul setelah salah satu list kategori produk pada Gambar 3.60 dipilih.



Gambar 3.62 Halaman produk header ekoranjing.com

Gambar 3.62 merupakan tampilan yang muncul setelah salah satu list kategori produk pada Gambar 3.61 dipilih. Halaman ini memunculkan produk header yang disimpan pada tabel *product\_header*.

**Kategori Produk**

**Food**

- Makanan Kering
- Makanan Basah
- Snack

**Aksesoris**

- mainan
- kalung
- rantai
- baju

**Kandang**

- kennel box
- ranjang

**Kebersihan**

- shampoo
- parfum



**Deskripsi**  
test test test test

**Kering B2**  
**Rp 5000**

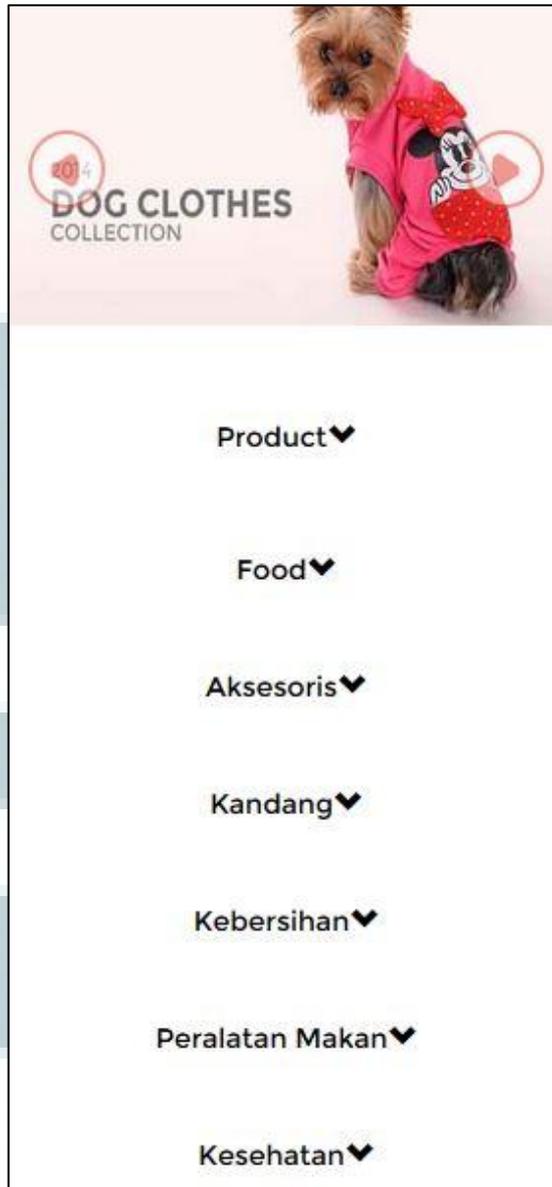
Ukuran	Harga	-	Jumlah	+
2	5000	-	<input style="width: 30px;" type="text" value="0"/>	+
1	7500	-	<input style="width: 30px;" type="text" value="0"/>	+
2	10000	-	<input style="width: 30px;" type="text" value="0"/>	+

[Add to Cart](#)

Gambar 3.63 Halaman produk detail ekoranjing.com

Setelah produk header dipilih maka akan menampilkan halaman produk detail. Produk detail yang muncul menampilkan gambar, deskripsi, nama, ukuran, dan harga. Pembeli dapat memasukkan angka pada textfield yang ada sesuai dengan ukuran yang dipilih. Tombol *Add to Cart* digunakan untuk menambahkan barang ke *shopping cart*.

UMMN



Gambar 3.64 Navigasi produk untuk tampilan *mobile*

Gambar 3.64 menggambarkan navigasi produk yang berubah tampilan saat ditampilkan secara *mobile*. Kotak merah dihilangkan dan muncul navigasi seperti yang ditampilkan pada gambar diatas. Dua *banner* ditampilkan menggunakan *slider*.



Gambar 3.65 Navigasi produk saat *hovering*

Navigasi produk akan mengubah warna background saat kursor berada diatas navigasi menu.





Gambar 3.66 *List* produk pada tampilan *mobile*

*List* produk disusun secara *vertical* kebawah menyesuaikan lebar dari layar *smartphone* yang kecil.

### Shopping Cart

Nama

Email

No tlp

Alamat

Nama	Qty	Sale	Harga	Weight	Date	Size
kering A1	2	10%	15000	1 kg	2015-02-26	small
kering A2	1	10%	28000	2 kg	2015-03-18	medium
Mainan C1	1	0%	30000	2 kg	0000-00-00	small

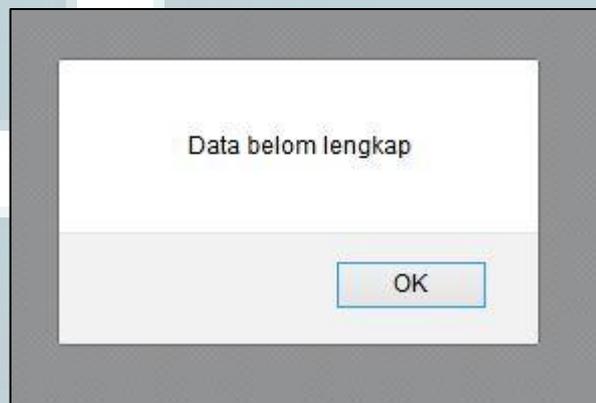
Gambar 3.67 Halaman *shopping cart* ekoranjing.com

Gambar 3.67 merupakan halaman *shopping cart* yang diakses pada saat ada barang yang ditambahkan ke *shopping cart* maupun setelah menekan tombol *shopping cart* yang muncul pada header setelah *shopping cart* terisi. Terdapat data-data yang harus diisi oleh pembeli untuk melakukan *purchasing*. Pada bagian bawah terdapat sebuah tabel yang berisi list barang yang akan dibeli oleh pembeli. Tabel tersebut memiliki *field* berupa nama, *qty*, *sale*, harga, *weight*, *date*, dan *size*. Tombol *Buy Now* dipilih jika sudah yakin akan melakukan *purchasing*. Tombol *clear Shopping cart* digunakan untuk mengosongkan *shopping cart*.



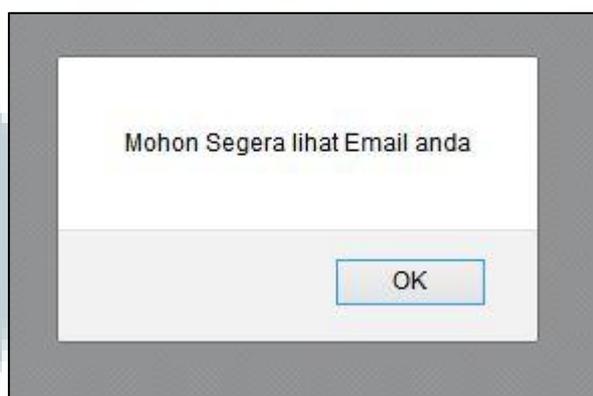
Gambar 3.68 Tampilan *shopping cart* kosong

Gambar 3.68 menunjukkan bahwa *shopping cart* belum terisi sama sekali.



Gambar 3.69 Notifikasi data tidak lengkap

Apabila tombol Buy Now dipilih dan data *purchasing* belum lengkap, maka akan muncul notifikasi seperti diatas



Gambar 3.70 Notifikasi *email purchasing* terkirim

Gambar 3.70 menunjukkan *email purchasing* telah dikirim ke email pembeli. Notifikasi ini juga menandakan *purchasing* sudah berhasil dilakukan.

Terimakasih telah berbelanja di [ekoranjing.com](http://ekoranjing.com), demikian perincian pembayaran (Harap dibayar sebelum tanggal 2015-01-06 22:51:22) ke Rekening 1223

No	Nama Barang	Jumlah	Harga	Sale	Total
1	kering A1	2	15000	10%	27000
2	kering A2	1	28000	10%	25200
3	Mainan C1	1	30000	0%	30000
					82200

Thanks Admin Team

Gambar 3.71 Tampilan *email purchasing*

Gambar 3.71 merupakan isi dari *email* yang dikirim oleh sistem. *Email* berisi *deadline* pembayaran, nomor rekening untuk pembayaran dan tabel yang berisi *list* barang yang dibeli beserta total pembayaran.



Gambar 3.72 Shopping cart ekoranjing.com

Apabila *shopping cart* sudah terisi, maka akan muncul sebuah tombol untuk mengakses halaman *shopping cart*. Tombol tersebut terletak pada *header*.



Gambar 3.73 Shopping cart pada tampilan *mobile*

Posisi *shopping cart* akan berpindah ke bawah kotak pencarian saat ditampilkan secara mobile.

### C.1 Admin Management

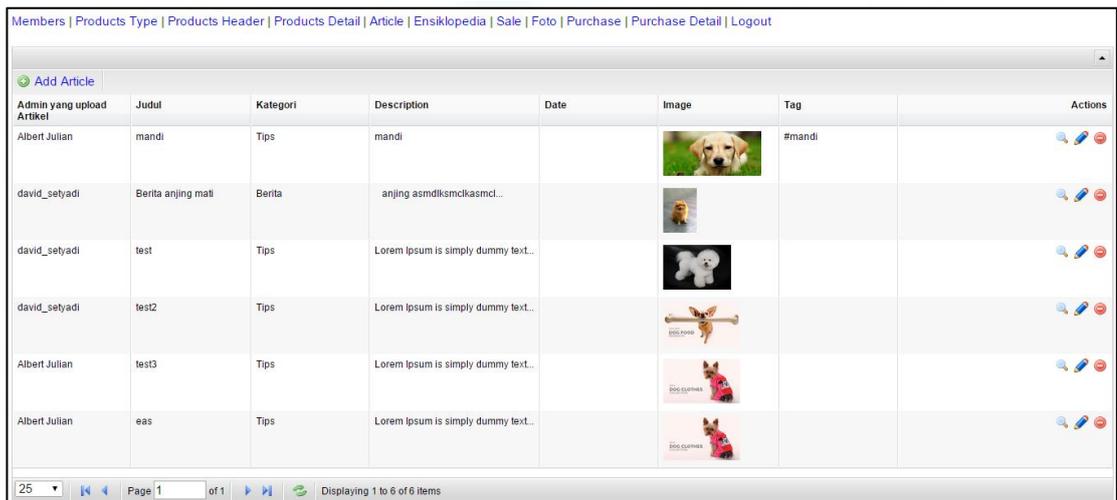
Gambar-gambar dibawah ini adalah *screenshot* halaman setelah admin berhasil melakukan *login*.



Gambar 3.74 Tampilan awal *admin management*

Gambar 3.74 menunjukkan halaman admin yang memiliki sebelas pilihan navigasi menu. Navigasi ini akan mengarahkan admin ke modul sesuai dengan navigasi yang dipilih.

Berikut tercantum *screenshot article management* yang mewakili tampilan dari *purchase management*, *purchase detail management*, *sale management* dan *member management*. Karena tampilan dari modul lain persis satu dengan lainnya, maka tampilan lain tidak dicantumkan.



A screenshot of a web application showing a list of articles. The page has a navigation menu at the top and a table of articles below. The table has columns for Admin yang upload Artikel, Judul, Kategori, Description, Date, Image, Tag, and Actions. There are 6 rows of data. At the bottom, there is a pagination bar showing 'Page 1 of 1' and 'Displaying 1 to 6 of 6 items'.

Admin yang upload Artikel	Judul	Kategori	Description	Date	Image	Tag	Actions
Albert Julian	mandi	Tips	mandi			#mandi	
david_setyadi	Berita anjing mati	Berita	anjing asmdiksmcikasmcl...				
david_setyadi	test	Tips	Lorem Ipsum is simply dummy text...				
david_setyadi	test2	Tips	Lorem Ipsum is simply dummy text...				
Albert Julian	test3	Tips	Lorem Ipsum is simply dummy text...				
Albert Julian	eas	Tips	Lorem Ipsum is simply dummy text...				

Gambar 3.75 Tampilan *list article* *ekoranjing.com*

Gambar 3.75 merupakan tampilan setelah menu *article* dipilih. Tabel pada halaman ini merupakan tabel yang berisi *records* yang tersimpan pada tabel *article*. Terdapat empat tombol yang dapat dipilih oleh admin yaitu tombol berlambang *plus*, kaca pembesar, pensil dan lambang dilarang masuk. Tombol berlambang *plus* digunakan untuk melakukan *add article*. Tombol kaca pembesar digunakan untuk melakukan *view article*. Tombol dilarang masuk digunakan untuk menghapus sebuah *record*. Tampilan untuk modul yang lain juga sama dengan halaman ini namun disesuaikan dengan *field* setiap tabel.

Members | Products Type | Products Header | Products Detail | Article | Ensiklopedia | Sale | Foto | Purchase | Purchase Detail | Logout

Add Article

Admin yang upload Artikel : Select Admin yang upload Artikel

Judul :

Kategori : Tips

Description :

Date : Clear (dd/mm/yyyy)

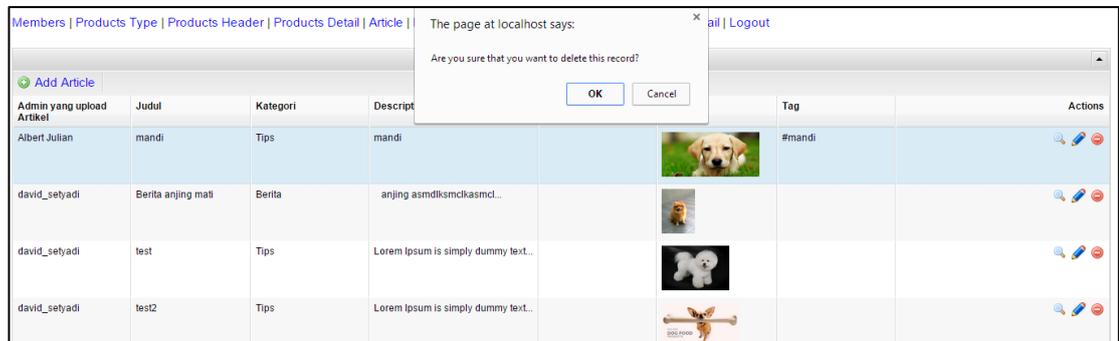
Image : Upload a file

Tag :

Gambar 3.76 Tampilan *add article* ekoranjing.com

Saat melakukan *add article*, terdapat beberapa *textfield*, *combo box*, tombol *upload* yang digunakan untuk memasukkan data. Begitu pula dengan penambahan

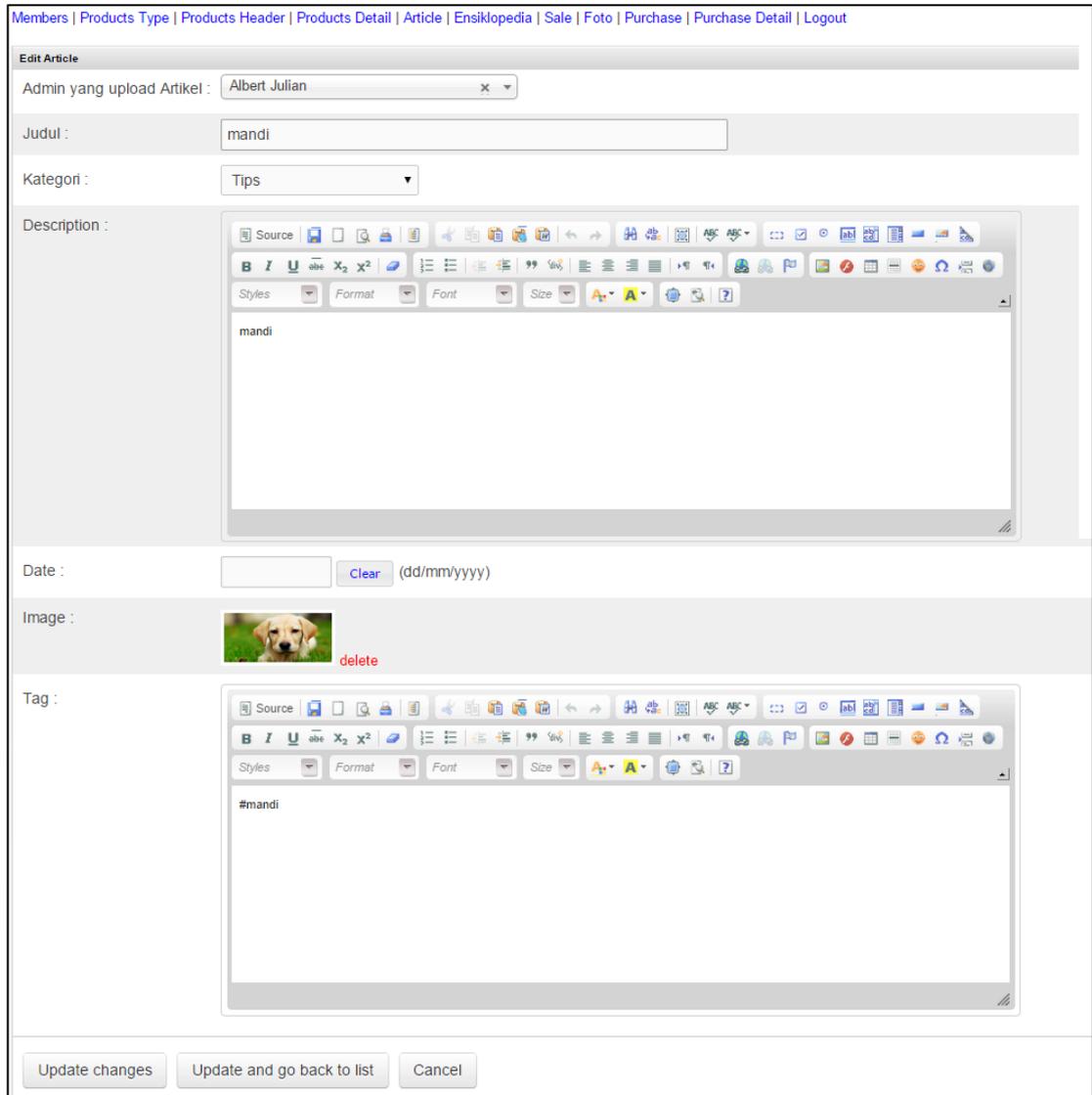
*record* pada tabel-tabel yang lain. Data-data yang harus dimasukkan menyesuaikan dengan field yang terdapat pada tabel masing-masing.



Gambar 3.77 Notifikasi penghapusan *record*

Notifikasi ini muncul setelah tombol dilarang masuk ditekan. Jika OK dipilih record akan terhapus, sedangkan jika Cancel dipilih akan membatalkan proses penghapusan.

UMMN



Gambar 3.78 Tampilan *edit article* ekoranjing.com

Tampilan *edit article* muncul setelah tombol pensil dipilih. Tampilan ini sama dengan tampilan untuk *add article*, namun *field* pada *record* yang dipilih sudah terisi.

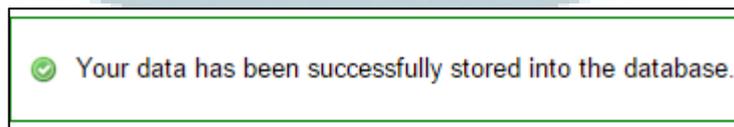
Members | Products Type | Products Header | Products Detail | Article | Ensiklopedia | Sale | Foto | Purchase | Purchase Detail | Logout

Record Article	
Admin yang upload Artikel :	Albert Julian
Judul :	mandi
Kategori :	Tips
Description :	mandi
Date :	0000-00-00
Image :	<a href="#">564c9-anjing.jpg</a>
Tag :	#mandi

[Back to list](#)

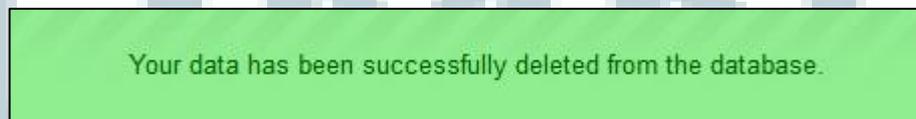
Gambar 3.79 Tampilan *view article* ekoranjing.com

Tampilan Gambar 3.79 muncul setelah tombol kaca pembesar dipilih. Tampilan ini berisi data dari *record* yang dipilih. Terdapat satu tombol *Back to list* untuk kembali ke halaman sebelumnya. Tampilan ini sama untuk tabel-tabel lain, namun field yang muncul disesuaikan dengan field dari masing-masing tabel.



Gambar 3.80 Notifikasi penyimpanan berhasil

Notifikasi ini muncul setelah proses *add* maupun *edit* berhasil dilakukan.



Gambar 3.81 Notifikasi penghapusan berhasil

Notifikasi ini akan muncul setelah proses penghapusan record berhasil dilakukan.

### 3.3.2 Evaluasi Kerja Magang

Sistem *ekoranjing.com* telah berhasil dikembangkan sebagian besar sudah sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh *user*. CV. Dreambox Creative Multitalenta menganggap bagian *admin management* sudah dapat digunakan dengan baik, namun pada bagian desain antarmuka masih memerlukan pengembangan.

### 3.3.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan dalam pembuatan *website* adalah sebagai berikut :

- Kurangnya berpengalaman dalam membuat *responsive website*.
- Kesulitan ketika akan menyatukan hasil pekerjaan dengan rekan kerja sesama *web developer*.
- *Requirement* dari *user* yang belum jelas sehingga terjadi perubahan.
- Sering terjadinya perubahan desain yang sebelumnya sudah ditentukan.
- *Web designer* memiliki project lain yang memiliki *deadline* sehingga kekurangan waktu untuk melanjutkan desain.

### 3.3.4 Solusi atas kendala yang ditemukan

Solusi dari kendala-kendala yang dihadapi adalah :

- Cepat mengimplementasikan perubahan desain dan *requirement* yang diinginkan sehingga perubahan dapat langsung dilihat *user*.
- Lebih sering berkomunikasi dengan rekan kerja sehingga penyatuan hasil kerja bisa lebih mudah.
- Sering membaca atau *browsing* mengenai *responsive website*.
- Mencoba membuat desain yang kemudian ditunjukkan kepada *user*.