

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan kerja magang di ERV Software, penulis memegang jabatan sebagai programmer intern di divisi programmer, dengan supervisor dari Bapak Emi Sastra selaku Direktur dari ERV Software. Bapak Emi berperan dalam memberi instruksi dan bimbingan dalam proses pembuatan aplikasi toko online.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada pelaksanaan kerja magang, tugas dan tanggung jawab yang diberikan adalah sebagai berikut.

- Membuat aplikasi toko online untuk user
- Membuat aplikasi untuk bagian admin

Adapun uraian tugas yang dilakukan setiap minggu yang terdapat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal Kerja Magang

Minggu ke-	Uraian Pekerjaan
1	Pengenalan framework
2	Analisis requirement dan pembuatan struktur database
3	Pembuatan dan implementasi desain front-end user
4	Pembuatan login, register, menampilkan produk, dan filter produk
5	Pembuatan fitur masukan keranjang dan pengiriman
6	Pembuatan fitur transaksi pembelian dan <i>multiple address</i> dalam satu akun
7	Pembuatan fitur login, register, dan dashboard untuk bagian admin

Table 3.1 Jadwal kerja magang (lanjutan)

Minggu ke-	Uraian Pekerjaan
8	Pembuatan CRUD untuk produk dan kategori produk
9	Pembuatan CRUD untuk supplier
10	Debug fitur transaksi pembelian dan Penambahan gambar untuk setiap kategori produk
11	Pembuatan fitur transaksi pengadaan barang dan cetak struk
12	Debug fitur transaksi pengadaan barang dan filter produk
13	Pembuatan dokumen manual untuk user, programmer, dan admin

3.3 Proses Pelaksanaan

3.3.1 Requirement

Pada rancang bangun *website* toko *online*, terdapat *requirement* yang harus dipenuhi, yaitu:

- A. Sistem dapat menambahkan barang ke keranjang, transaksi, dan pembayaran.
- B. Sistem dapat menambahkan produk baru.
- C. Sistem dapat melakukan pengadaan barang kepada *supplier*.
- D. Sistem dapat melakukan verifikasi terhadap transaksi pembayaran yang dilakukan.

3.3.2 Framework dan Basis data yang Digunakan

Terdapat dua *framework* yang digunakan dalam pembuatan *website* toko *online* yaitu Laravel dan Reactjs. *Framework* Laravel digunakan untuk pembuatan aplikasi bagian *backend*, sedangkan *framework* Reactjs digunakan untuk pembuatan aplikasi bagian *frontend*.

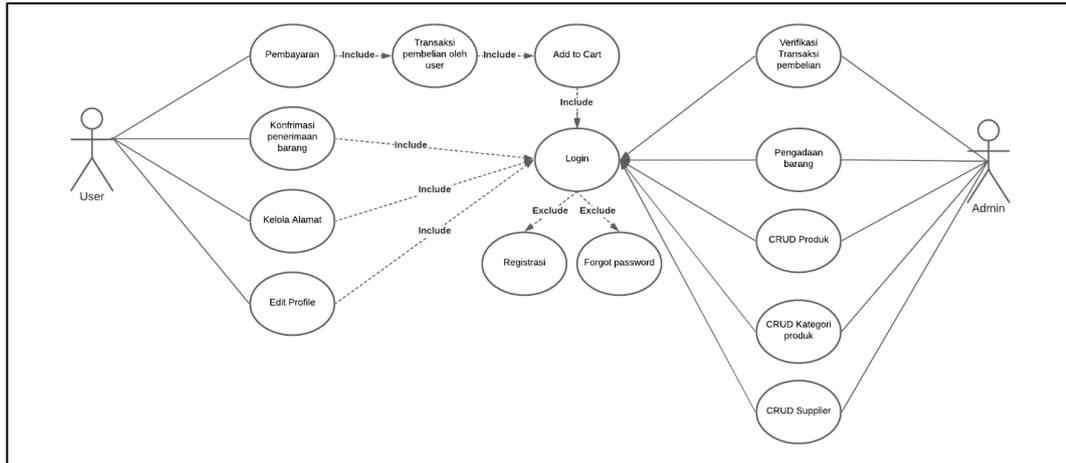
Laravel adalah *framework* aplikasi web berbasis PHP yang menggunakan konsep MVC (Model View Controller) (Ham, 2019). *Framework* ini dinilai memiliki performa yang baik dan keamanan yang tinggi serta memiliki fitur layanan pengiriman email (Pragnesh Dixit, 2018). Pada proses pembuatan toko *online*, *framework* ini bertugas dalam menghubungkan *frontend* dengan basis data.

Reactjs adalah *framework* aplikasi web berbasis javascript yang bersifat *open source* untuk membangun *user interface* (Murhadian, 2020). *Framework* ini memiliki fitur *virtual* DOM (Document Object Model) yang berfungsi untuk menyimpan antarmuka pengguna pada memori dan disinkronkan dengan DOM (Document Object Model) yang sebenarnya. Hal itu menyebabkan React memiliki peforma yang tinggi (Willoughby, 2017). Pada pembuatan toko *online* digunakan untuk pembuatan tampilan toko *online* dan melakukan *request* untuk setiap data yang diperlukan.

Adapun basis data yang digunakan dalam pembuatan toko *online*. Basis data yang digunakan adalah MySQL. MySQL merupakan manajemen basis data yang menggunakan perintah dasar SQL dalam melakukan eksekusi terhadap *table*, *field*, dan data yang tersimpan pada basis data (Yasin, 2019). MySQL memiliki kelebihan yaitu memiliki peforma yang cepat serta dapat digunakan pada berbagai bahasa pemograman terutama pada PHP (Richard, 2020). MySQL digunakan dalam menyimpan dan mengelola semua data yang diperlukan oleh aplikasi toko *online*.

3.3.3 Use Case Diagram

Use case diagram dari sistem toko online akan menampilkan interaksi *actor* dengan sistem sesuai dengan Gambar 3.1.

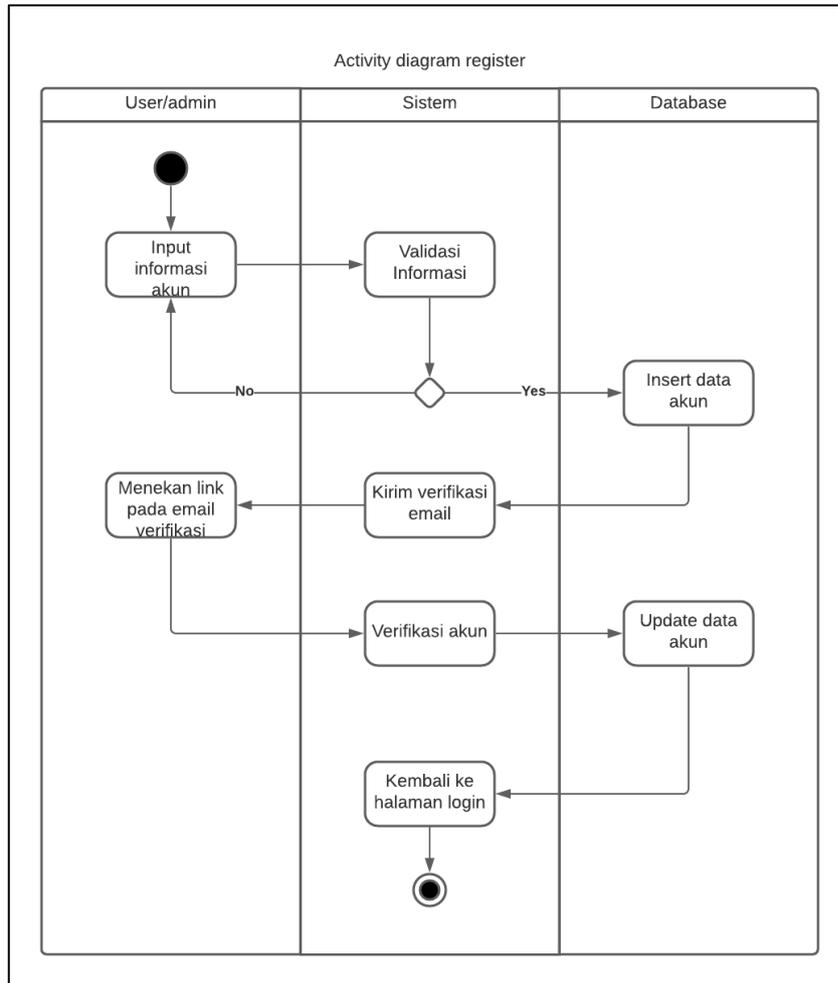


Gambar 3.1 Use case diagram toko online

Use case diagram pada Gambar 3.1 merupakan representasi dari interaksi semua *actor* atau pengguna dengan sistem. User merupakan *customer* dari toko online yang dapat melakukan pembelian serta pembayaran. Admin merupakan *actor* yang bertugas untuk memanipulasi data-data untuk toko online, seperti produk, kategori produk, dan sebagainya.

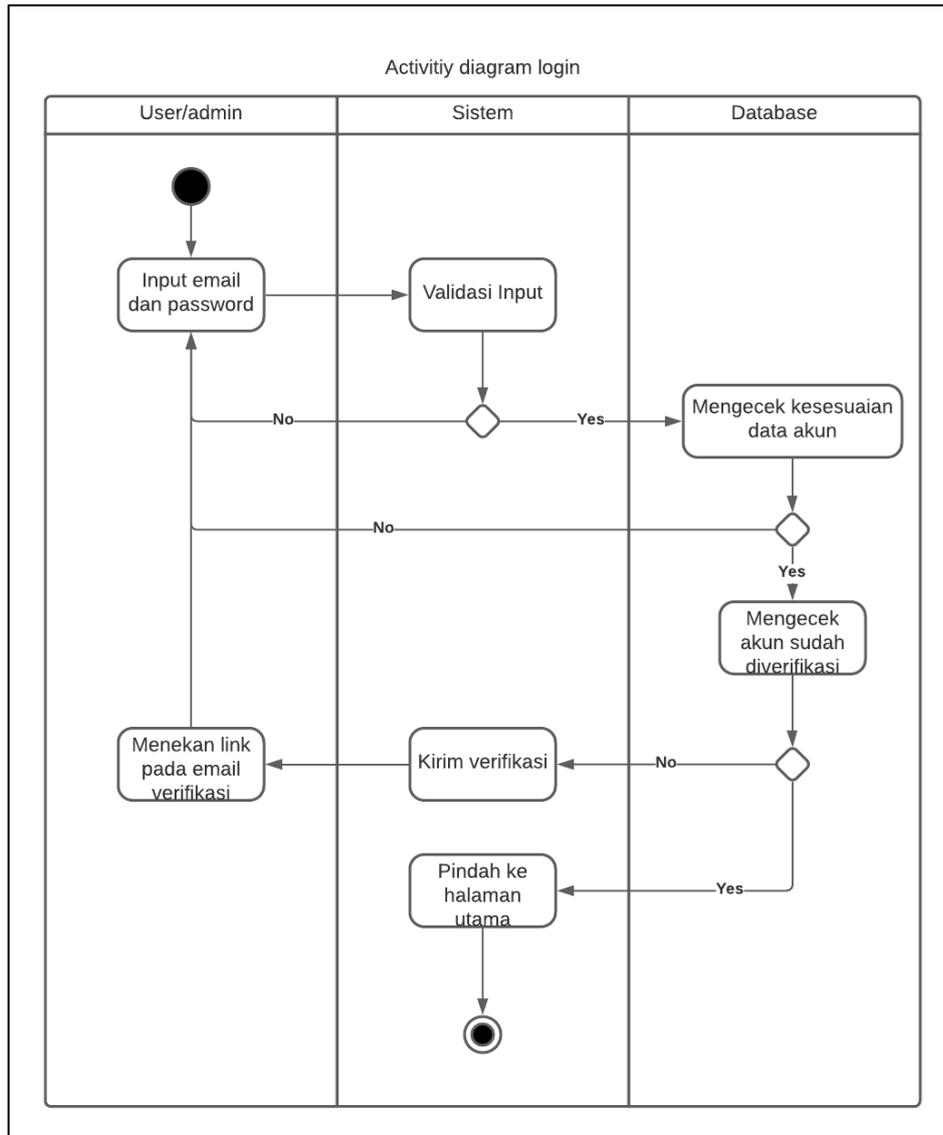
3.3.4 Activity Diagram

Activity diagram dari toko online terbagi menjadi 14 bagian. Masing-masing diagram akan menjelaskan sebuah aktivitas yang dilakukan user maupun admin.



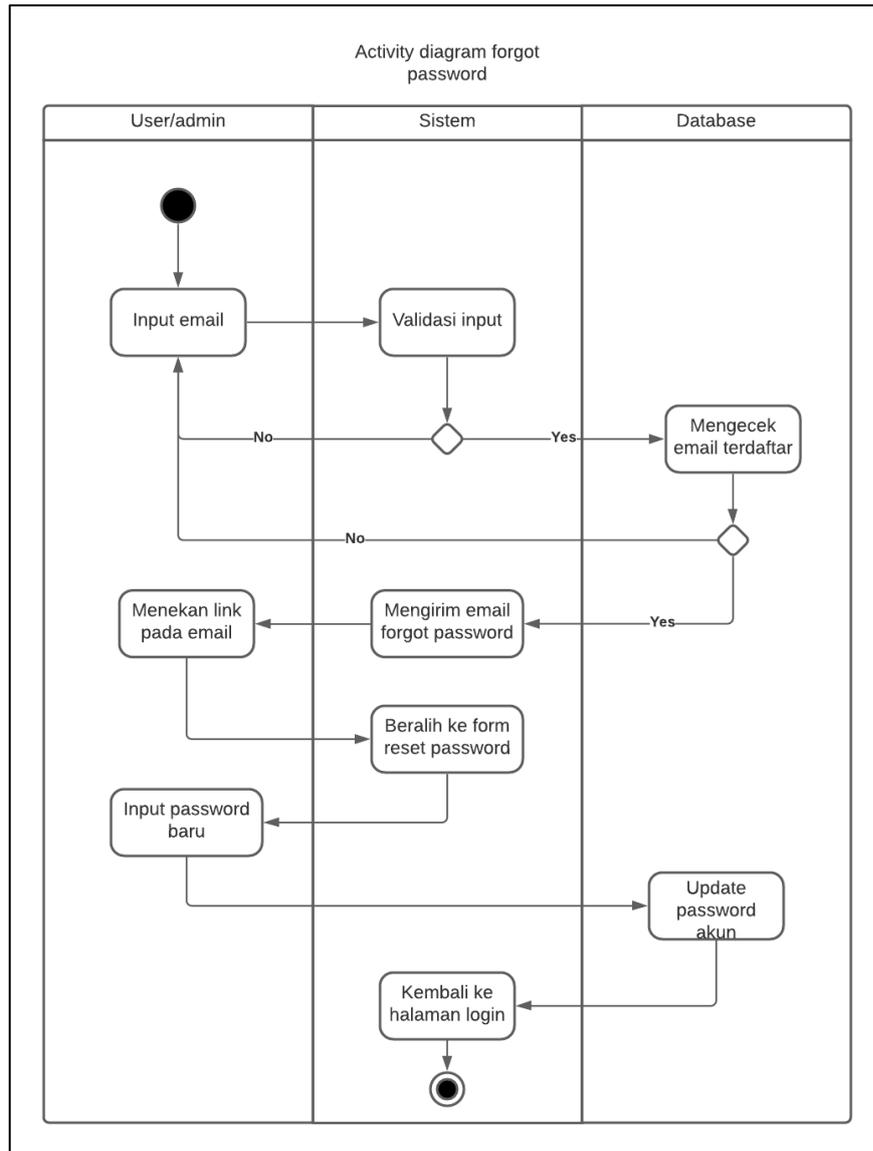
Gambar 3.2 *Activity diagram register*

Activity diagram untuk registrasi yang diilustrasikan pada Gambar 3.2 sebagai representasi dari aktivitas user dan admin dalam membuat sebuah akun baru. Aktivitas dimulai dengan memasukkan informasi akun ke dalam sistem selanjutnya sistem akan melakukan validasi dan melakukan penyimpanan data akun ke *database*. Selanjutnya, sistem akan mengirimkan email verifikasi kepada akun yang mendaftar. Terakhir, pemilik akun menekan link yang dikirimkan pada email dan secara otomatis sistem akan melakukan verifikasi email tersebut.



Gambar 3.3 Activity diagram login

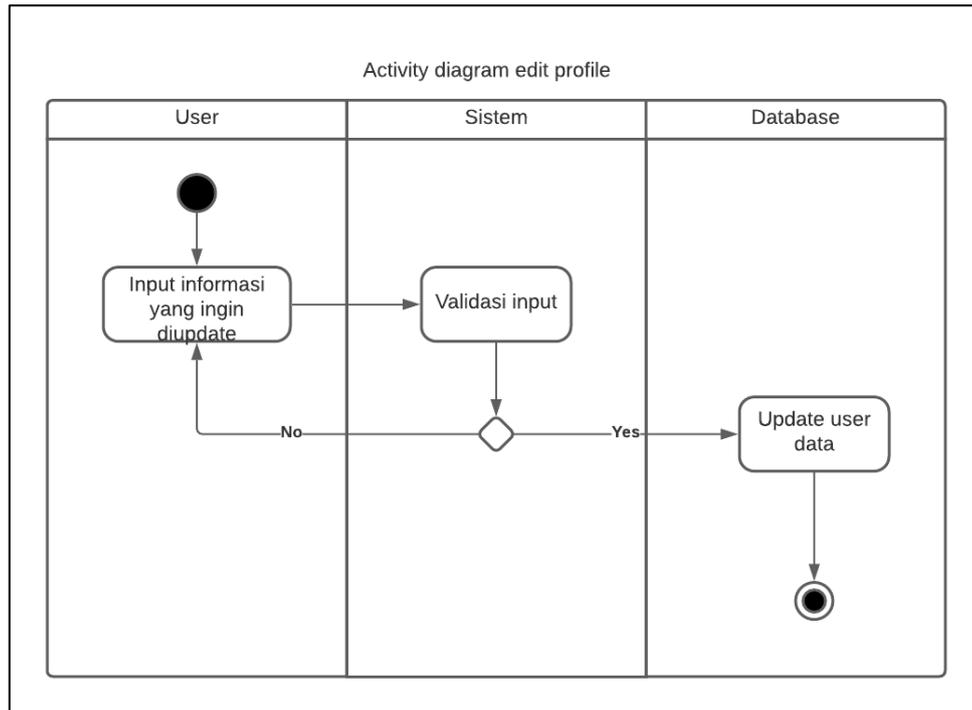
Activity diagram untuk login user pada Gambar 3.3 sebagai representasi dari aktivitas user dan admin dalam melakukan login pada sistem. Aktivitas dimulai dari pengisian email dan password. Selanjutnya, sistem akan melakukan pengecekan terhadap informasi yang dimasukkan, jika akun tersebut belum melakukan verifikasi email, maka sistem akan secara otomatis mengirim email untuk melakukan verifikasi. Terakhir, jika email dan password yang dimasukkan sudah benar, maka sistem akan melakukan pindah halaman ke halaman utama.



Gambar 3.4 *Activity diagram forgot password*

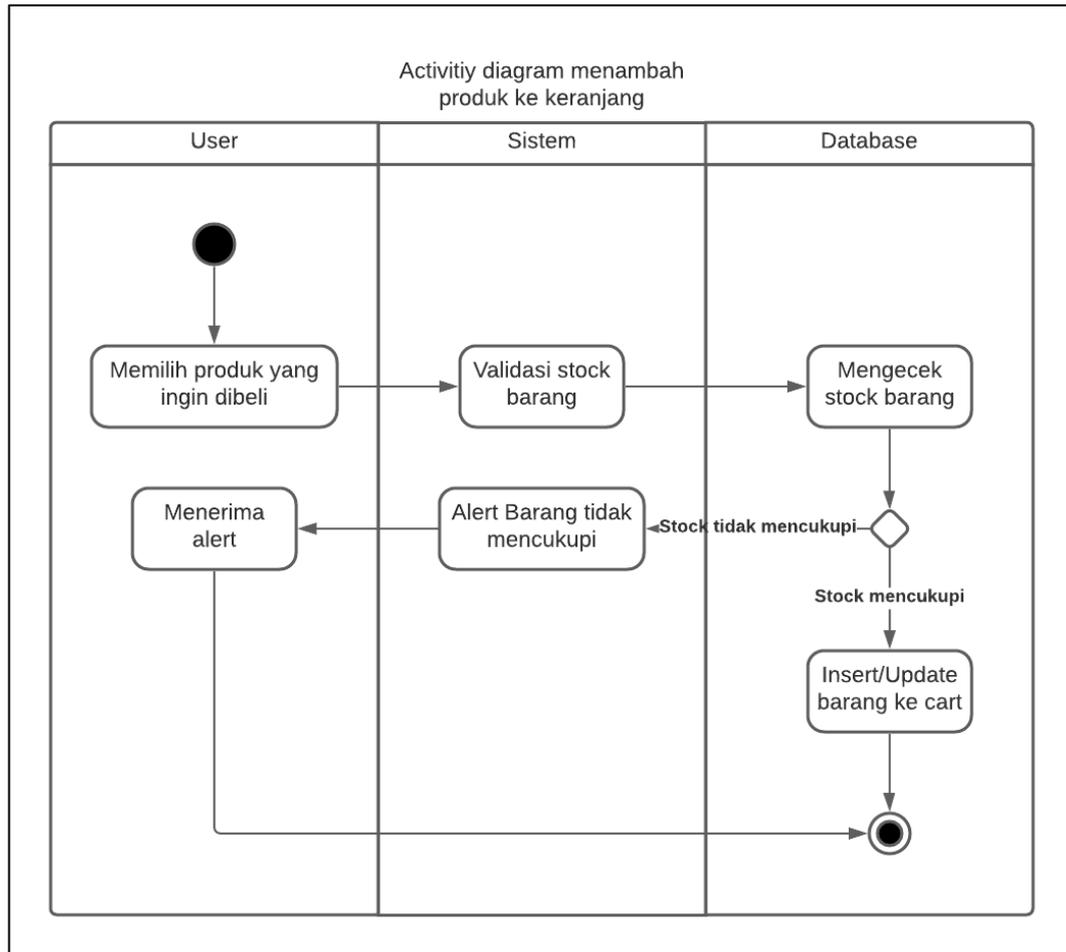
Activity diagram untuk *forgot password* pada Gambar 3.4 sebagai representasi dari aktivitas user dan admin dalam melakukan perubahan *password* terhadap akun yang sudah terdaftar pada sistem. Aktivitas dimulai dari pengisian email. Selanjutnya, sistem akan melakukan pengecekan terhadap informasi yang dimasukkan, jika akun tersebut belum terdaftar, maka sistem akan melakukan pemberitahuan ke pengguna. Terakhir, jika email yang dimasukkan sudah terdaftar,

maka sistem akan mengirimkan email ke pengguna untuk melakukan perubahan *password*.



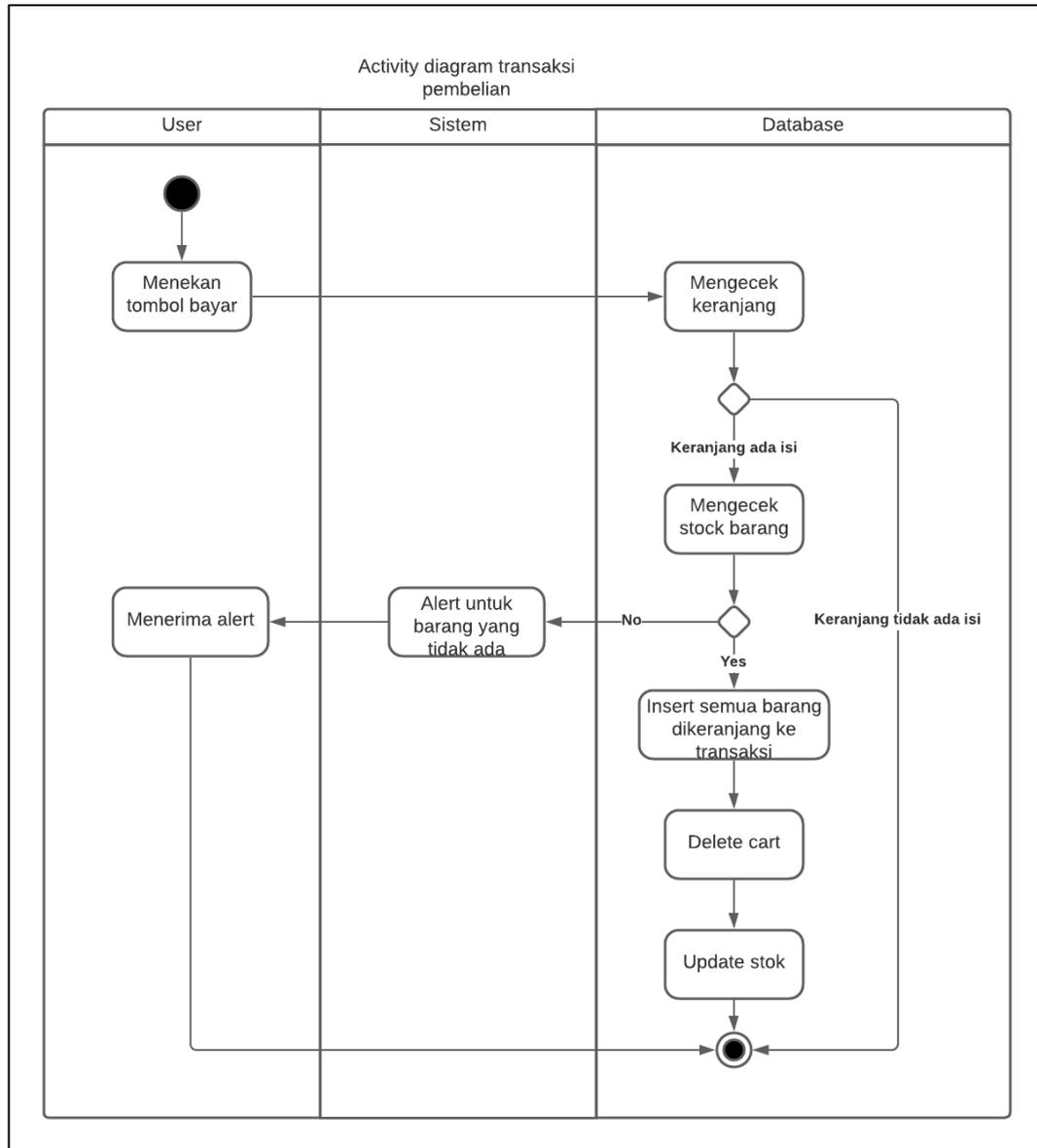
Gambar 3.5 Activity diagram edit profile

Activity diagram untuk *edit profile* pada Gambar 3.5 sebagai representasi dari aktivitas *user* dalam melakukan perubahan *profile*. Aktivitas dimulai dari *user* mengisi informasi yang ingin diupdate. Selanjutnya, sistem akan melakukan perubahan data ke *database*.



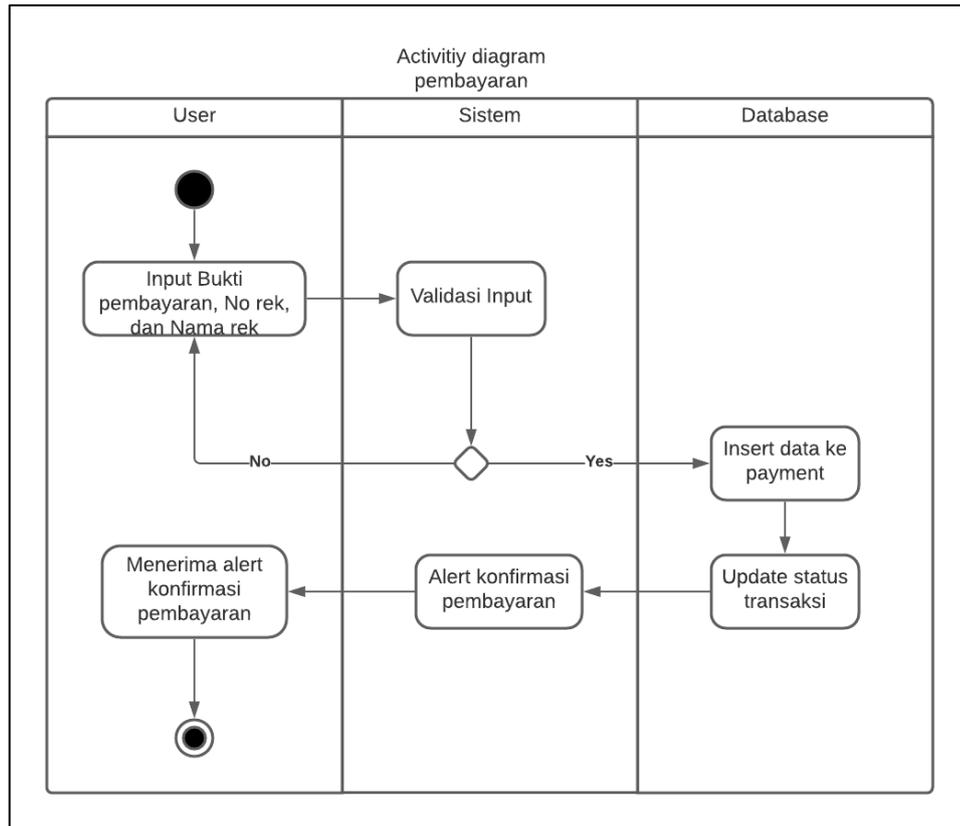
Gambar 3.6 *Activity diagram* menambahkan produk ke keranjang

Activity diagram untuk menambahkan produk ke *cart* pada Gambar 3.6 sebagai representasi dari aktivitas *user* dalam melakukan penambahan terhadap barang yang ingin dibeli. Aktivitas dimulai dari user yang melakukan pemilihan produk yang ingin dibeli. Jika stok barang dari produk yang ingin dimasukkan ke *cart* mencukupi, maka produk akan di masukkan ke *database*.



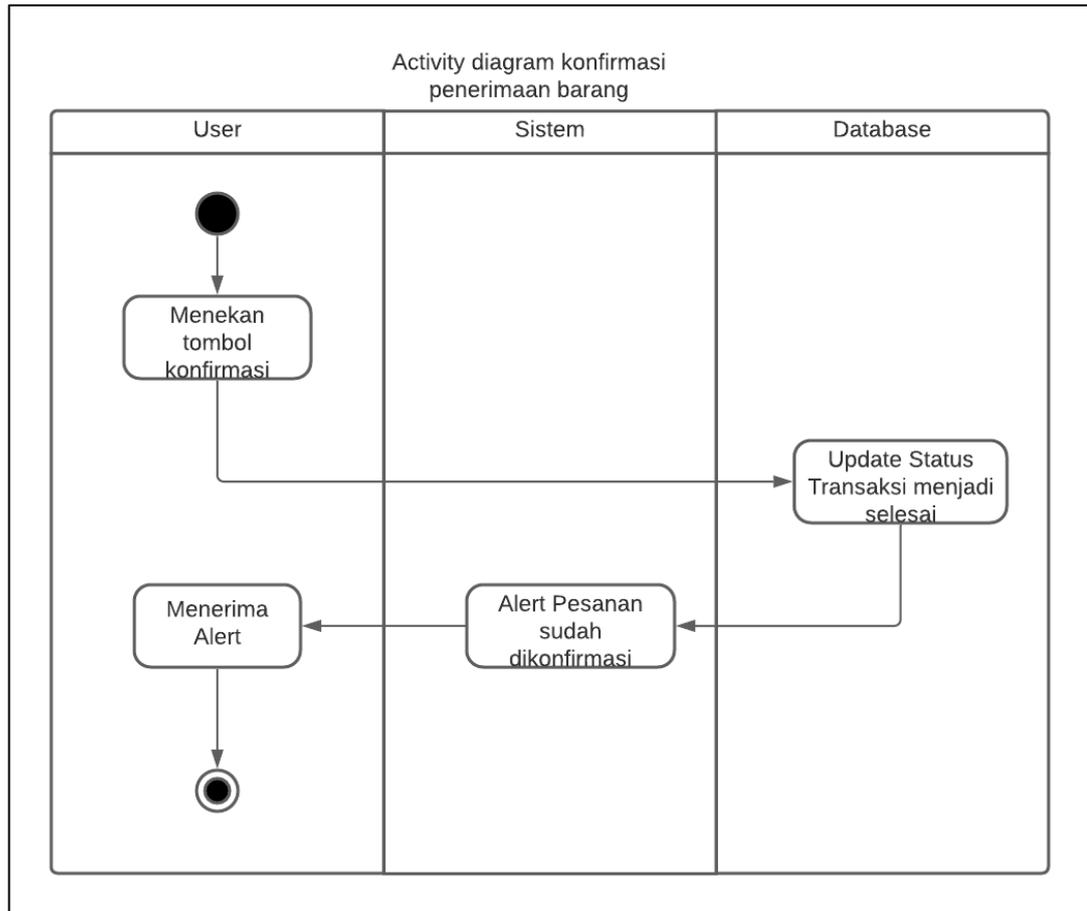
Gambar 3.7 *Activity diagram* transaksi pembelian

Activity diagram untuk transaksi pembelian pada Gambar 3.7 sebagai representasi dari aktivitas *user* dalam melakukan transaksi pembelian. Aktivitas dimulai dari user yang telah memasukkan barang ke *cart*. Setelah itu, sistem akan memasukkkan ke transaksi jika stok barang yang dibeli mencukupi. Terakhir, sistem akan menghapus data *cart* dari *user* tersebut.



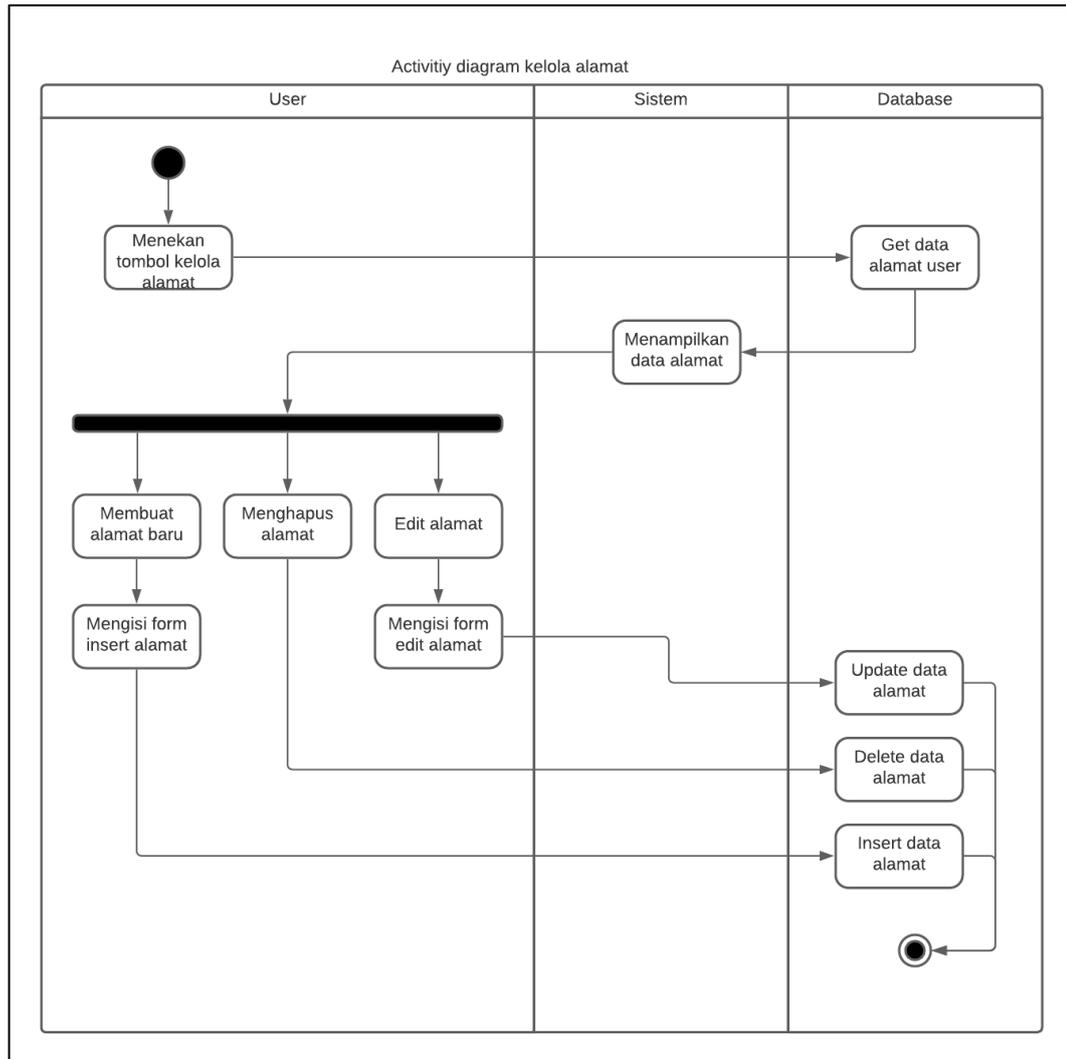
Gambar 3.8 *Activity diagram* pembayaran

Activity diagram untuk pembayaran pada Gambar 3.8 sebagai representasi dari aktivitas *user* dalam melakukan pembayaran terhadap transaksi yang dibuat. Aktivitas dimulai dari user memasukkan informasi yang diperlu, seperti bukti pembayaran, nomor rekening, dan nama rekening. Selanjutnya, sistem akan memasukkan data ke dalam database serta melakukan perubahan status dari transaksi tersebut.



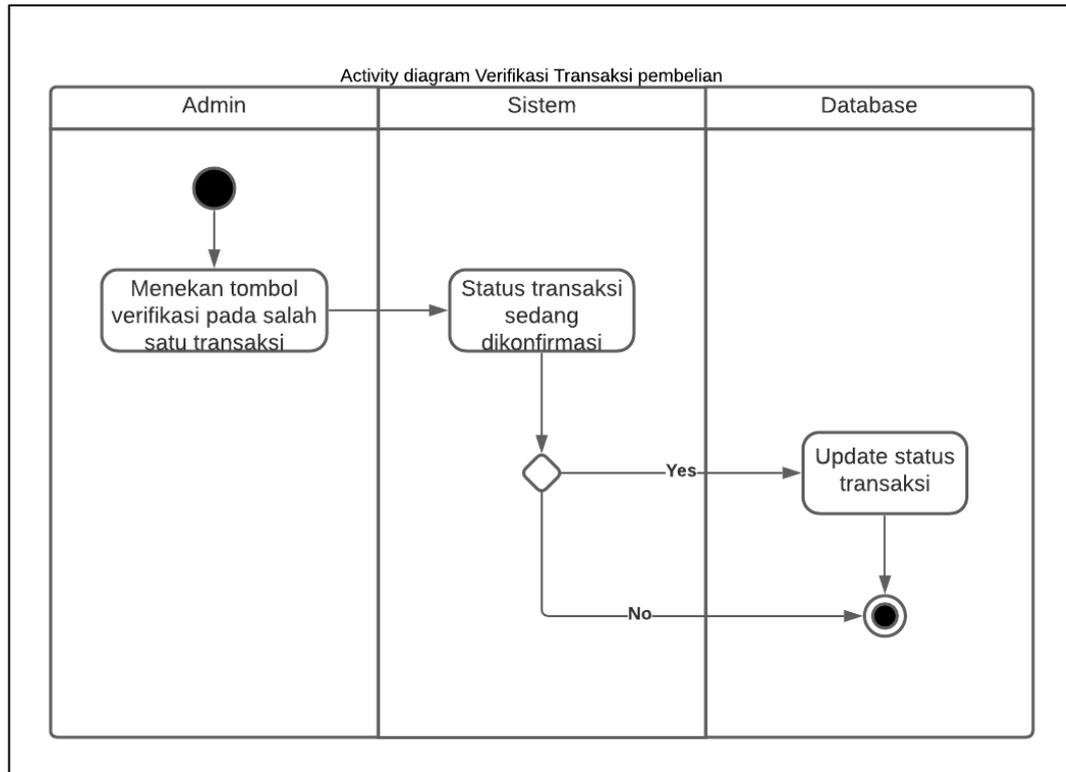
Gambar 3.9 *Activity diagram* konfirmasi penerimaan barang

Activity diagram untuk pembayaran pada Gambar 3.9 sebagai representasi dari aktivitas *user* dalam melakukan pembayaran terhadap transaksi yang dibuat. Aktivitas dimulai dari user menekan tombol konfirmasi untuk salah satu transaksi. Selanjutnya, sistem akan melakukan perubahan status terhadap transaksi di *database*.



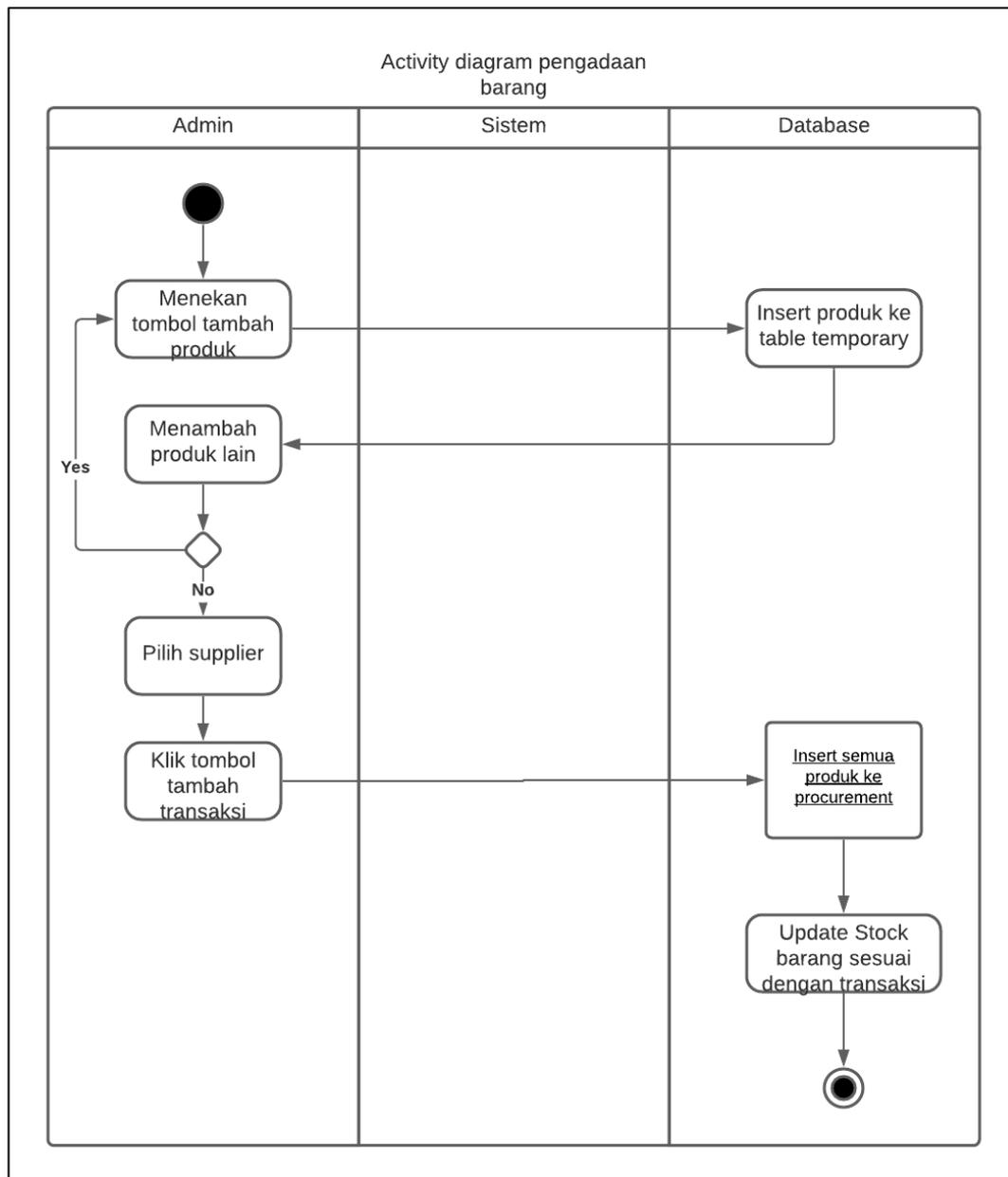
Gambar 3.10 *Activity diagram* kelola alamat

Activity diagram untuk kelola alamat pada Gambar 3.10 sebagai representasi aktivitas *user* dalam membuat, menghapus, dan mengubah alamat *user*. Aktivitas dimulai dari *user* memilih ingin membuat, menghapus atau mengubah alamat. Selanjutnya, *user* dapat melakukan pengisian form untuk pembuatan atau perubahan alamat. Terakhir, *database* yang mengeksekusi sesuai dengan perubahan yang dilakukan oleh *user*.



Gambar 3.11 *Activity diagram* verifikasi transaksi pembelian

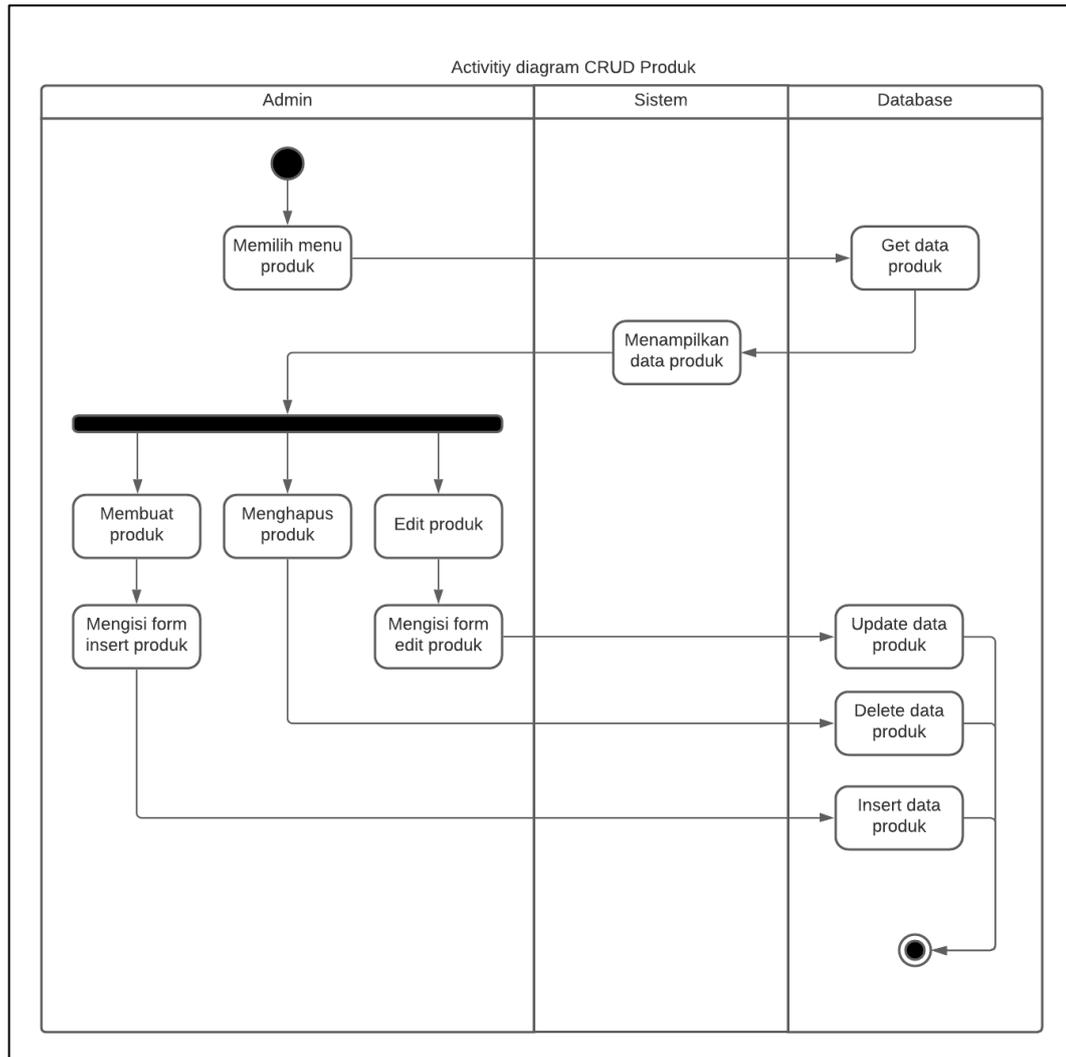
Activity diagram untuk verifikasi transaksi pembelian sebagai representasi aktivitas admin dalam melakukan verifikasi terhadap pembelian yang dilakukan oleh *user*. Aktivitas dimulai dengan admin menekan tombol verifikasi pada salah satu transaksi yang ingin diverifikasi. Selanjutnya, sistem akan mengecek status dari transaksi tersebut. Jika status transaksi tersebut sedang menunggu konfirmasi, maka sistem akan melakukan perubahan terhadap status transaksi.



Gambar 3.12 *Activity diagram* pengadaan barang

Activity diagram untuk pengadaan barang sebagai representasi aktivitas pengadaan barang oleh admin. Aktivitas dimulai dengan admin melakukan penambahan produk pada form serta memilih *supplier* tujuan. Selanjutnya, admin dapat menekan tombol tambah transaksi untuk melakukan penambahan transaksi.

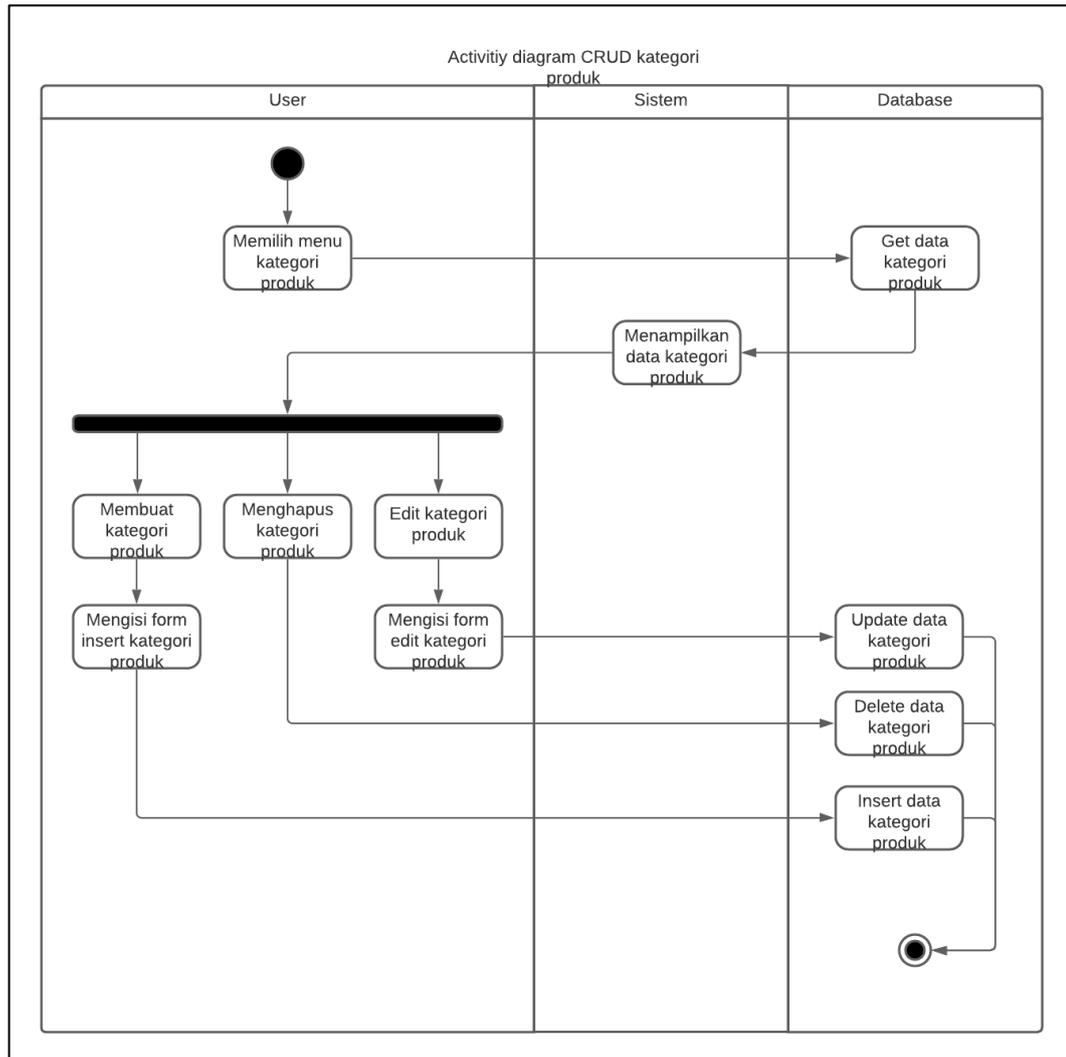
Terakhir, *database* akan secara otomatis melakukan perubahan stok barang sesuai dengan transaksi yang dibuat.



Gambar 3.13 *Activity diagram* CRUD produk

Activity diagram untuk CRUD produk sebagai representasi aktivitas penambahan, penghapusan, dan perubahan terhadap barang yang berada dalam toko *online*. Aktivitas dimulai dengan admin memilih pilihan membuat, menghapus, atau mengubah produk. Selanjutnya, admin mengisi form untuk bagian insert atau

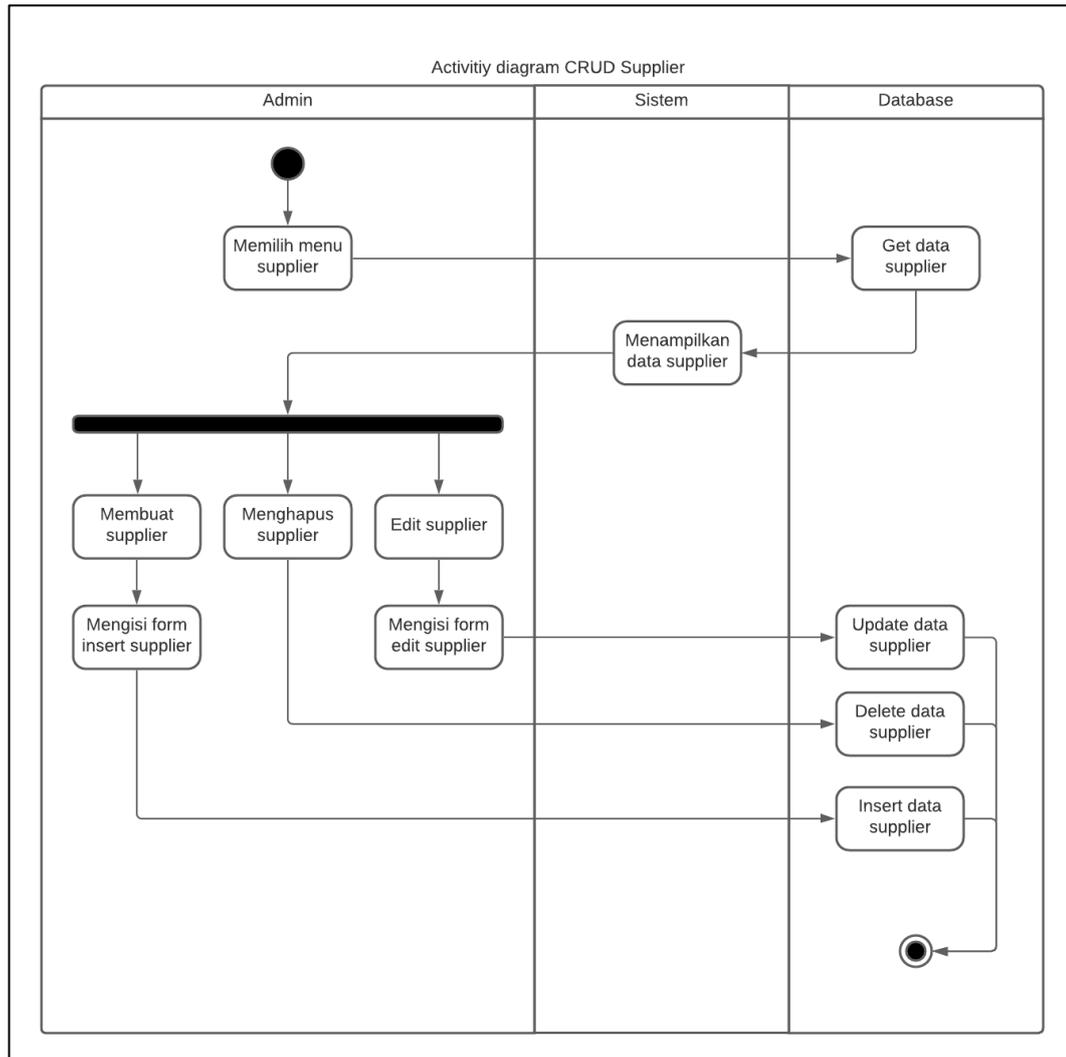
edit. Terakhir, *database* akan secara otomatis melakukan eksekusi sesuai aktivitas yang dilakukan oleh *user*.



Gambar 3.14 *Activity diagram* CRUD kategori produk

Activity diagram untuk CRUD kategori produk sebagai representasi aktivitas penambahan, penghapusan, dan perubahan terhadap kategori produk yang berada dalam toko *online*. Aktivitas dimulai dengan admin memilih pilihan membuat, menghapus, atau mengubah kategori produk. Lalu admin mengisi form

untuk bagian insert atau edit. Terakhir, *database* akan secara otomatis melakukan eksekusi sesuai aktivitas yang dilakukan oleh *user*.

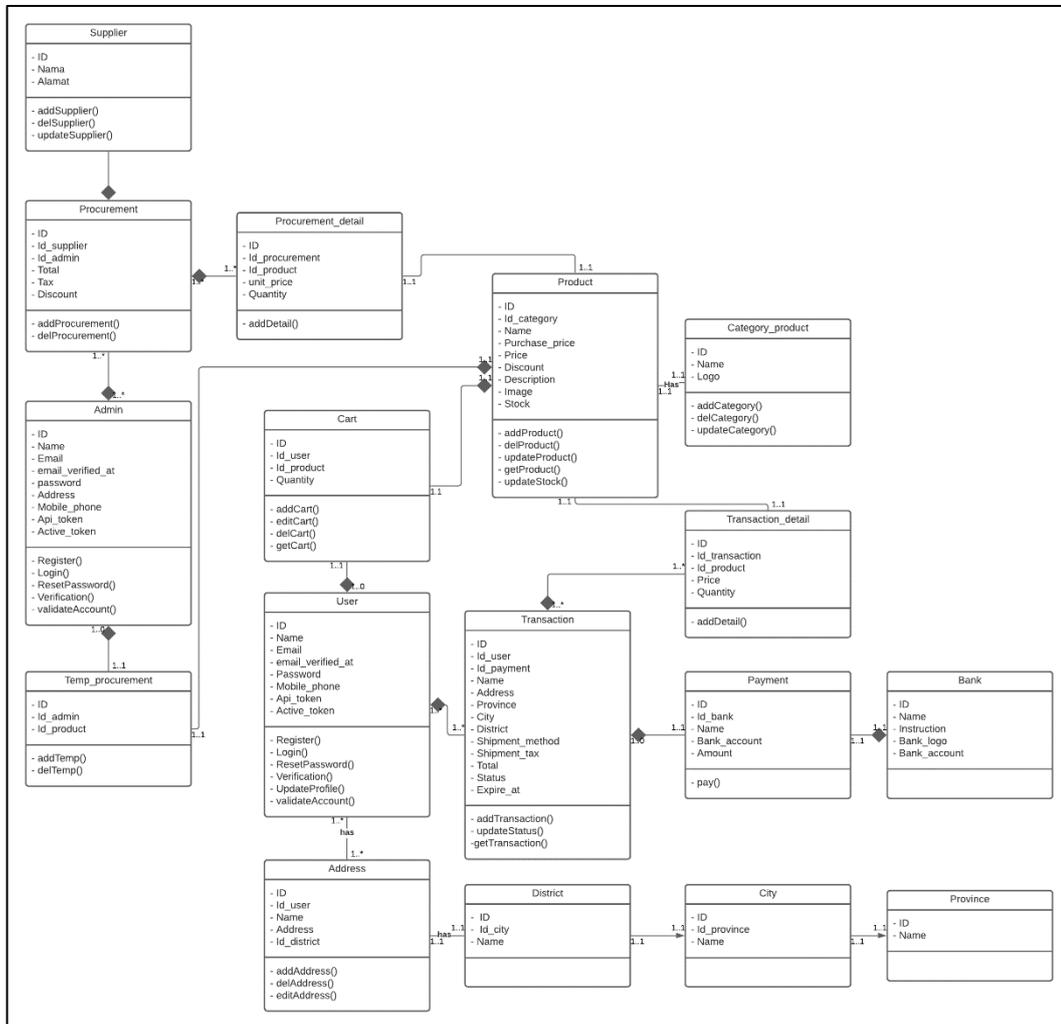


Gambar 3.15 *Activity diagram* CRUD *supplier*

Activity diagram untuk CRUD *supplier* sebagai representasi aktivitas penambahan, penghapusan, dan perubahan *supplier* yang bekerja sama dengan pihak toko *online*. Aktivitas dimulai dengan admin memilih pilihan membuat, menghapus, atau mengubah *supplier*. Lalu admin mengisi form untuk bagian insert

atau edit. Terakhir, *database* akan secara otomatis melakukan eksekusi sesuai aktivitas yang dilakukan oleh *user*.

3.3.5 Entity Relationship Diagram

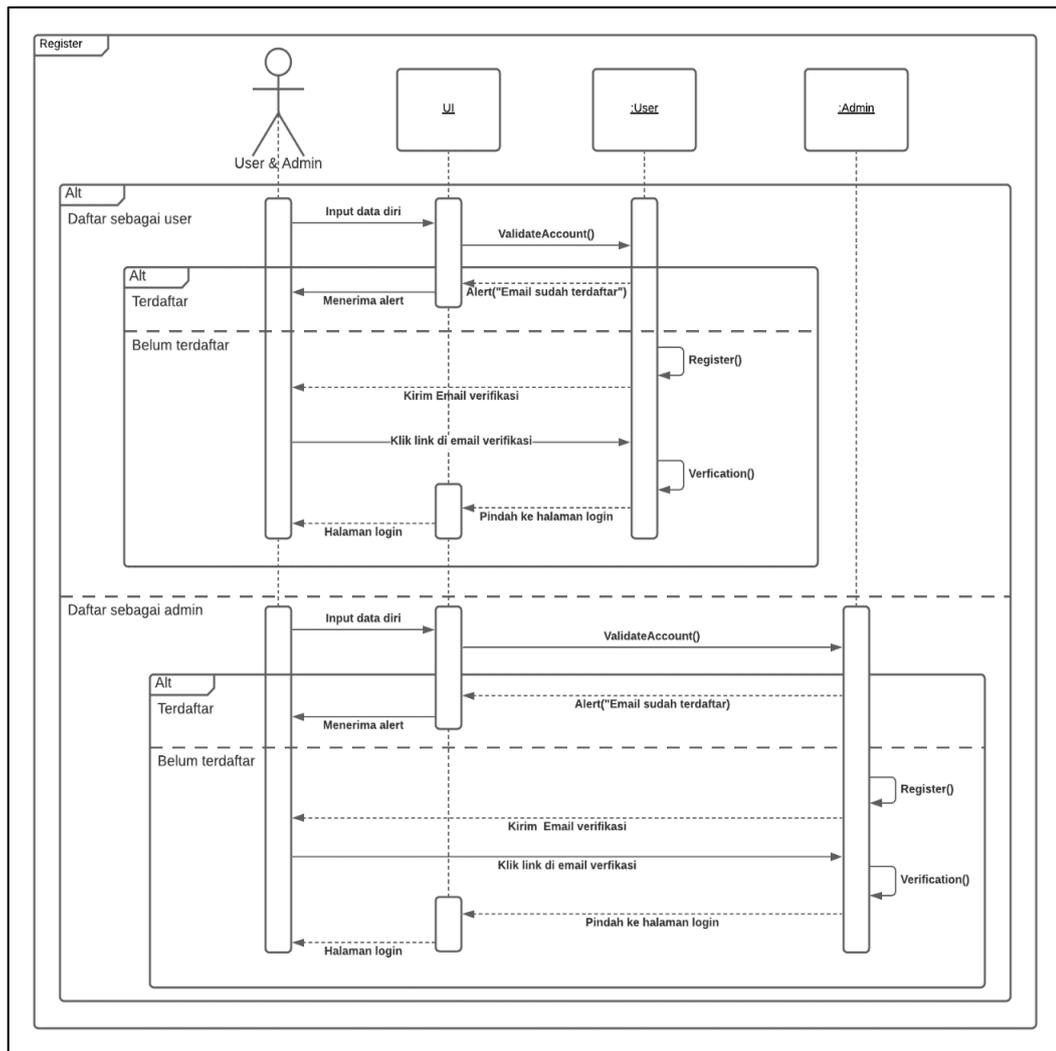


Gambar 3.16 Entity relationship diagram toko online

Pada Gambar 3.16 merupakan *entity relationship diagram* dari toko online yang mempunyai 17 *entity* yaitu Supplier, Procurement, Admin, Temp_procurement, Procurement_detail, Cart, User, Address, Product, Transaction, Payment, Bank, Transaction_detail, District, City, dan Province.

3.3.6 Sequence Diagram

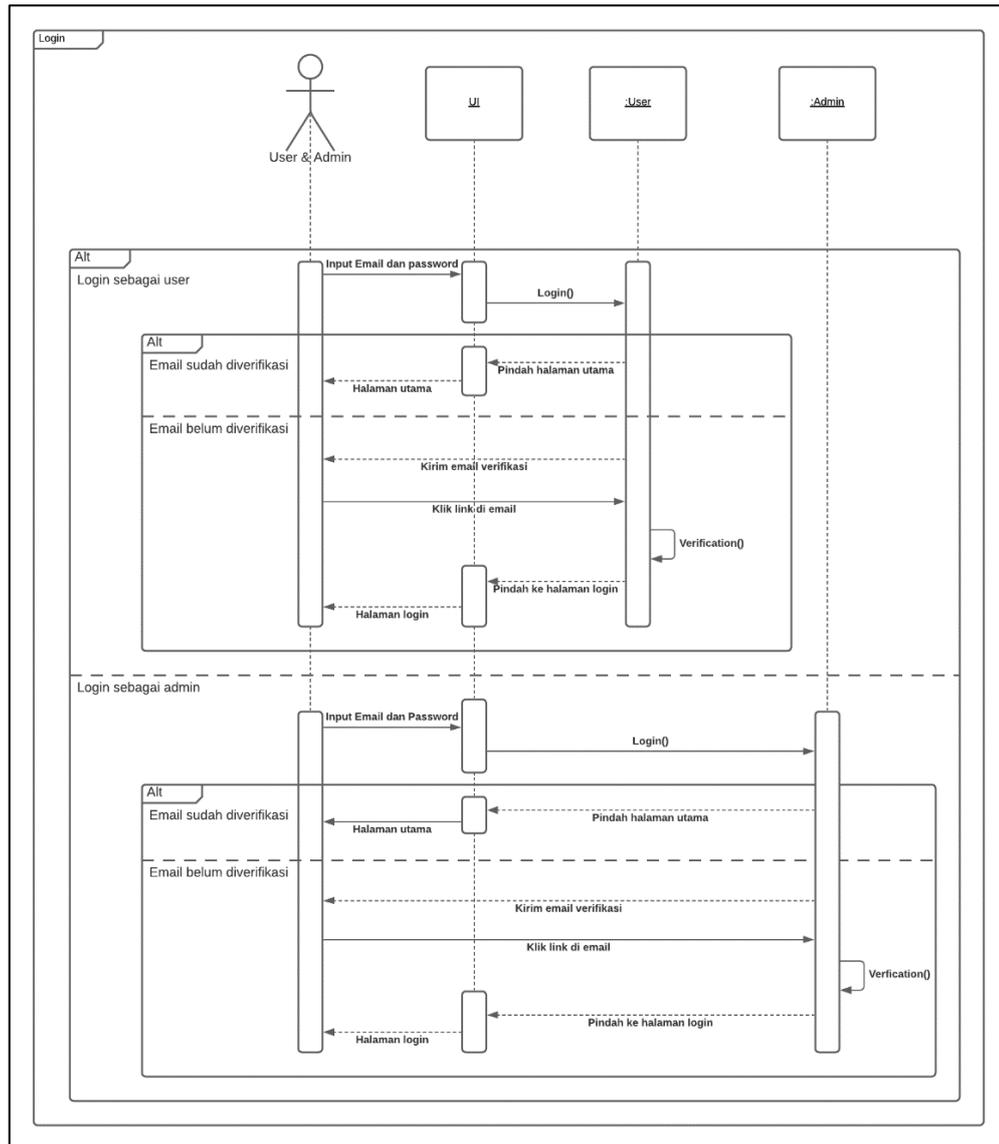
Sequence diagram dari toko online terbagi menjadi 14 bagian dengan pembagian menurut *use case* diagram. Masing-masing diagram akan menjelaskan kolaborasi dinamis antara *object*.



Gambar 3.17 *Sequence diagram register*

Pada Gambar 3.17, *sequence diagram* melibatkan dua *actor* yaitu admin dan *user*. Untuk registrasi akun admin, *object* yang digunakan adalah admin. Untuk registrasi akun *user*, *object* yang digunakan adalah *user*. Dalam proses registrasi kedua *object* memiliki alur kerja yang sama. Alur kerja dimulai dari *actor*

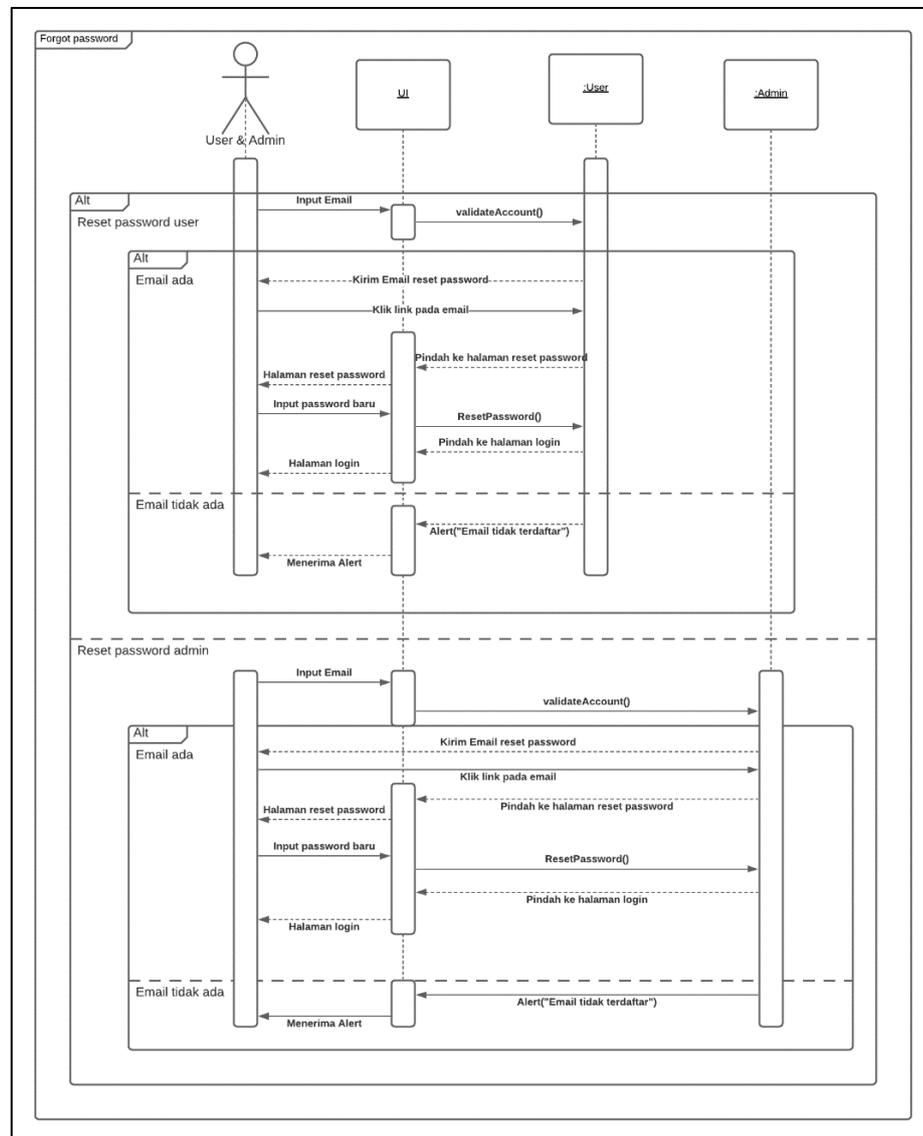
melakukan *input* data diri, kemudian *object* akan melakukan pemeriksaan *email* yang digunakan. Lalu *actor* akan dikirimkan *email* untuk dilakukan verifikasi.



Gambar 3.18 *Sequence diagram login*

Pada Gambar 3.18, *sequence diagram* melibatkan dua *actor* yaitu admin dan *user*. Untuk *login* akun admin, *object* yang digunakan adalah Admin. Untuk *login* akun *user*, *object* yang digunakan adalah *user*. Dalam proses *login*, kedua *object* memiliki alur kerja yang sama. Alur kerja dimulai dari *Actor* melakukan *input* akun

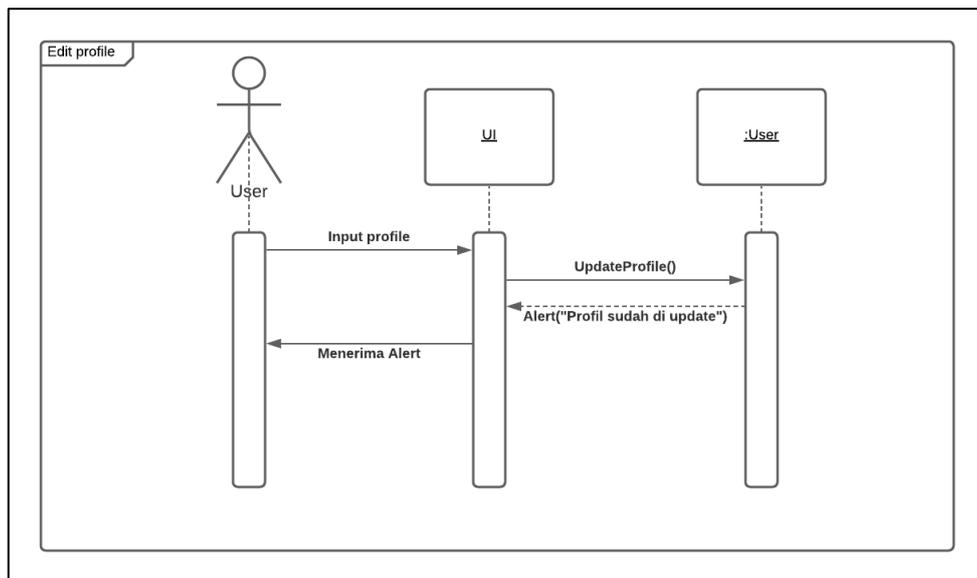
email dan password, kemudian object akan melakukan pemeriksaan verifikasi email yang digunakan. Lalu sistem akan berpindah ke halaman utama jika akun sudah diverifikasi.



Gambar 3.19 Sequence diagram forgot password

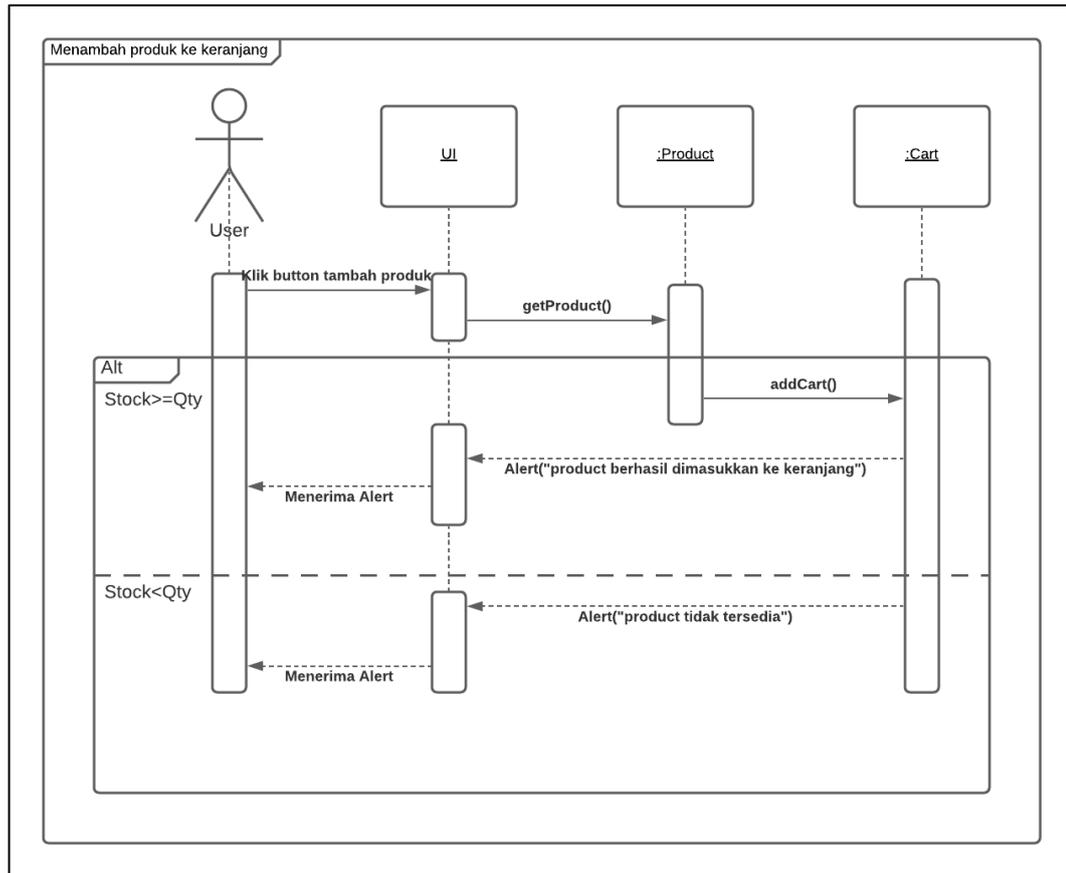
Pada Gambar 3.19, sequence diagram melibatkan dua actor yaitu admin, dan user. Untuk forgot password akun admin, object yang digunakan adalah admin. Untuk forgot password akun user, object yang digunakan untuk registrasi adalah

user. Dalam proses *forgot password* kedua *object* memiliki alur kerja yang sama. Alur kerja dimulai dari *actor* melakukan *input* akun *email* kemudian *object* akan melakukan pemeriksaan *email* yang digunakan. Lalu *actor* akan dikirimkan *email* untuk *reset password*. Terakhir, *actor* dapat memasukkan *password* baru untuk akun tersebut.



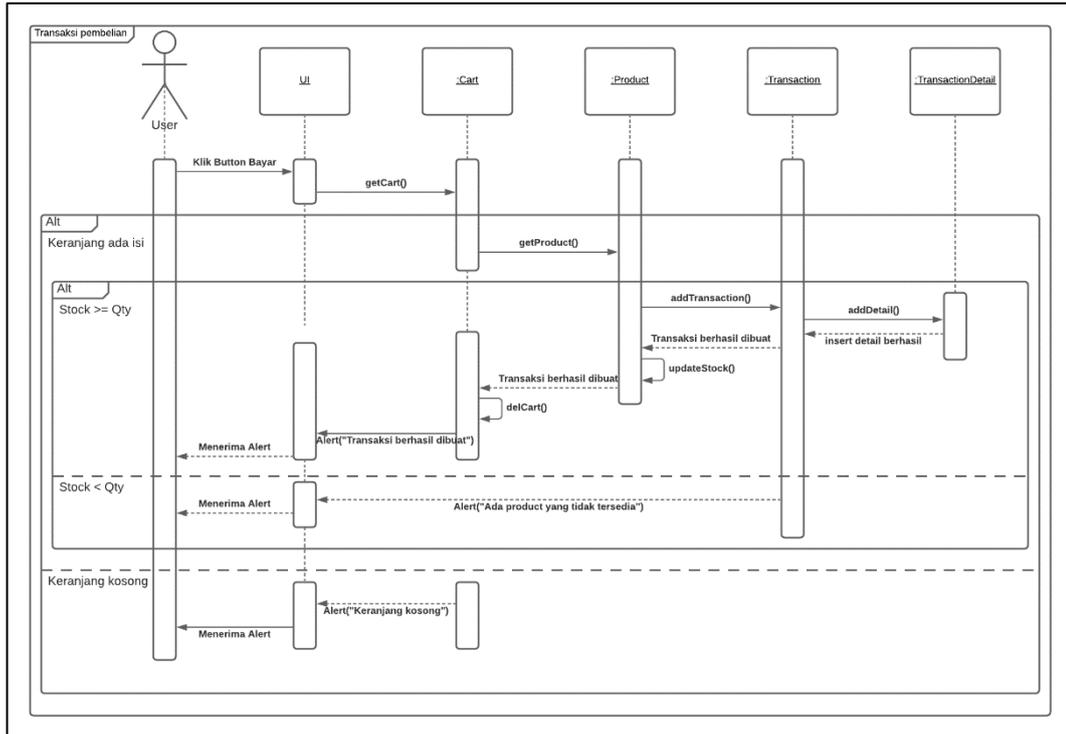
Gambar 3.20 *Sequence diagram edit profile*

Pada Gambar 3.20, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu *user*. Alur kerja dimulai dari *user* melakukan *input profile*. Kemudian, sistem akan melakukan perubahan *profile* sesuai dengan data yang dimasukkan.



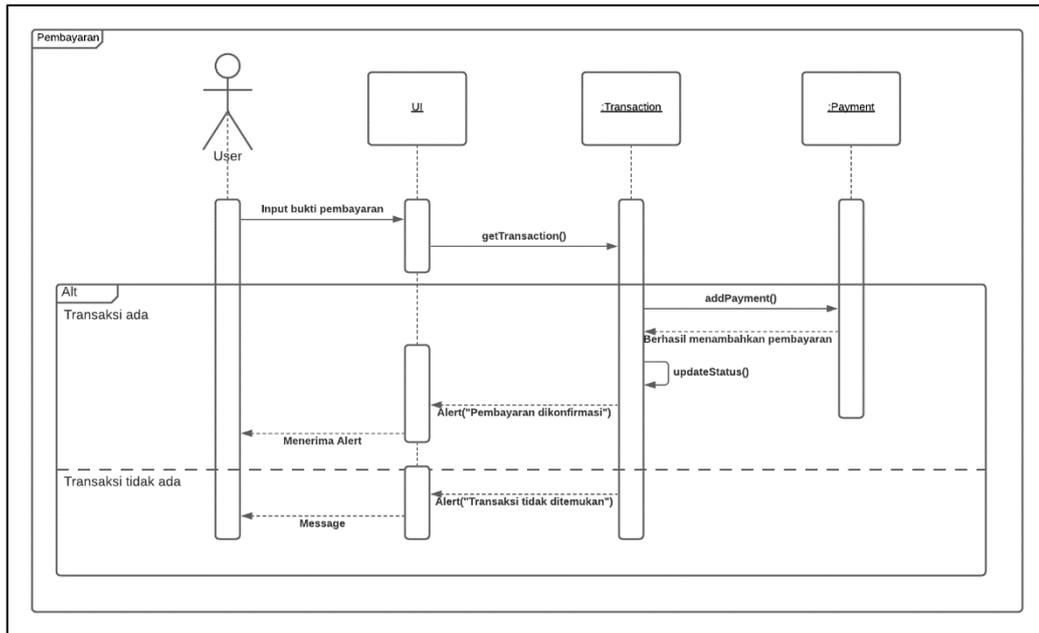
Gambar 3.21 *Sequence diagram* menambah produk ke keranjang

Pada Gambar 3.21, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu *user*. Alur kerja dimulai dari *user* menekan tombol tambah produk kemudian sistem akan melakukan pengecekan terhadap produk yang ingin dimasukkan ke keranjang. Jika produk memiliki stok yang cukup, maka produk akan dimasukkan ke keranjang sebaliknya jika stok produk tidak mencukupi, maka sistem akan menampilkan pemberitahuan ke *user*.



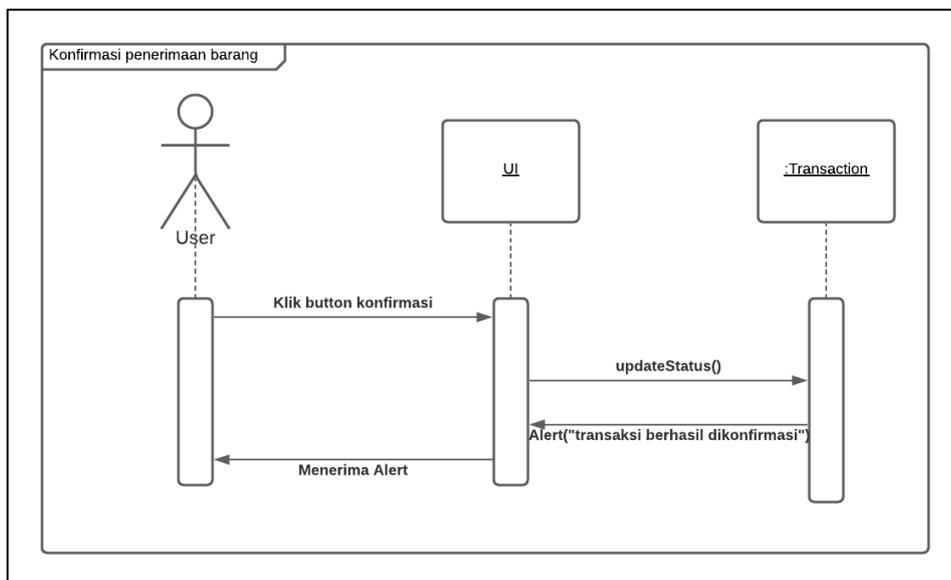
Gambar 3.22 *Sequence diagram* transaksi pembelian

Pada Gambar 3.22, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu *user*. Alur kerja dimulai dari *user* menekan tombol bayar kemudian sistem akan mengecek keranjang serta stok barang yang ingin dibeli. Lalu sistem akan melakukan penambahan untuk transaksi, dan melakukan perubahan stok barang yang dibeli. Terakhir, sistem akan melakukan penghapusan terhadap keranjang *user*.



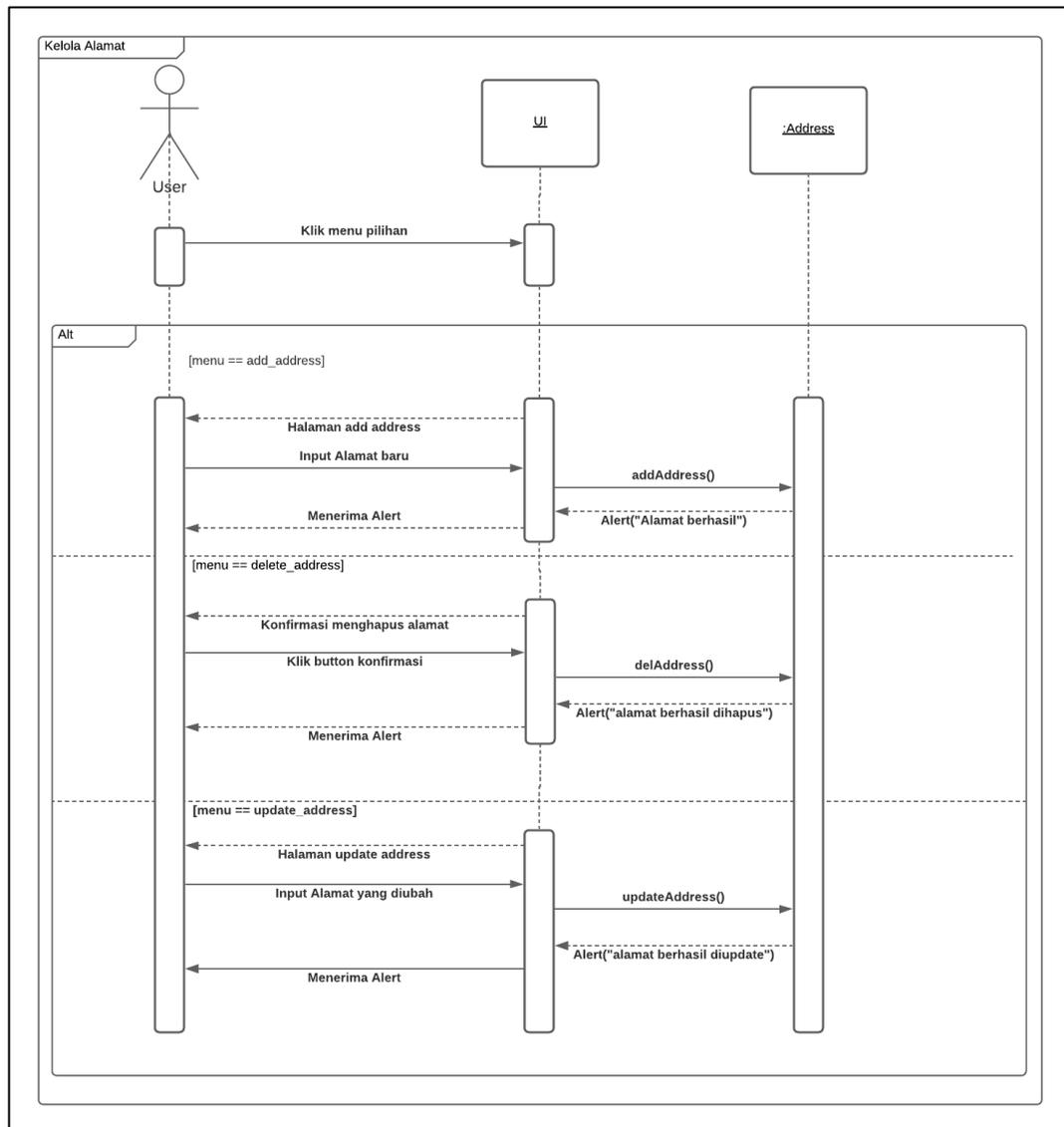
Gambar 3.23 *Sequence diagram* pembayaran

Pada Gambar 3.23, *sequence diagram* melibatkan satu actor yaitu user. Alur kerja dimulai dari user memasukkan bukti pembayaran kemudian sistem akan melakukan pengecekan terhadap transaksi. Jika transaksi tersebut ada, maka sistem akan menambahkan pembayaran dan mengubah status terhadap transaksi tersebut.



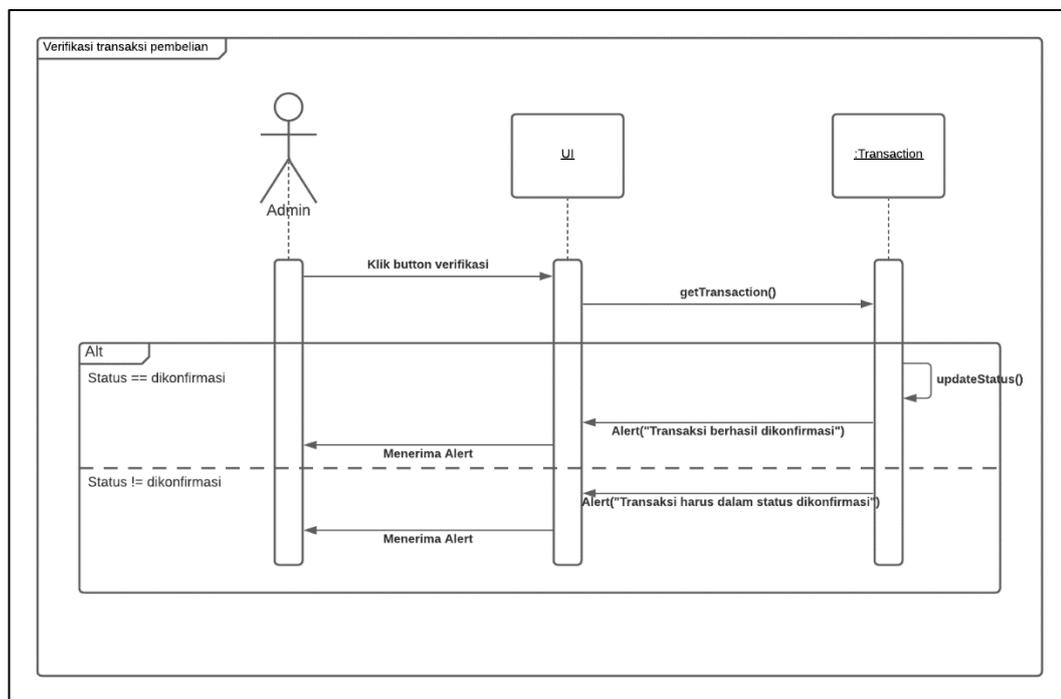
Gambar 3.24 *Sequence diagram* konfirmasi penerimaan barang

Pada Gambar 3.24, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu *user*. Alur kerja dimulai dari *user* menekan tombol konfirmasi di salah satu transaksi pembelian. Selanjutnya, sistem akan melakukan perubahan status terhadap transaksi yang sudah di terima.



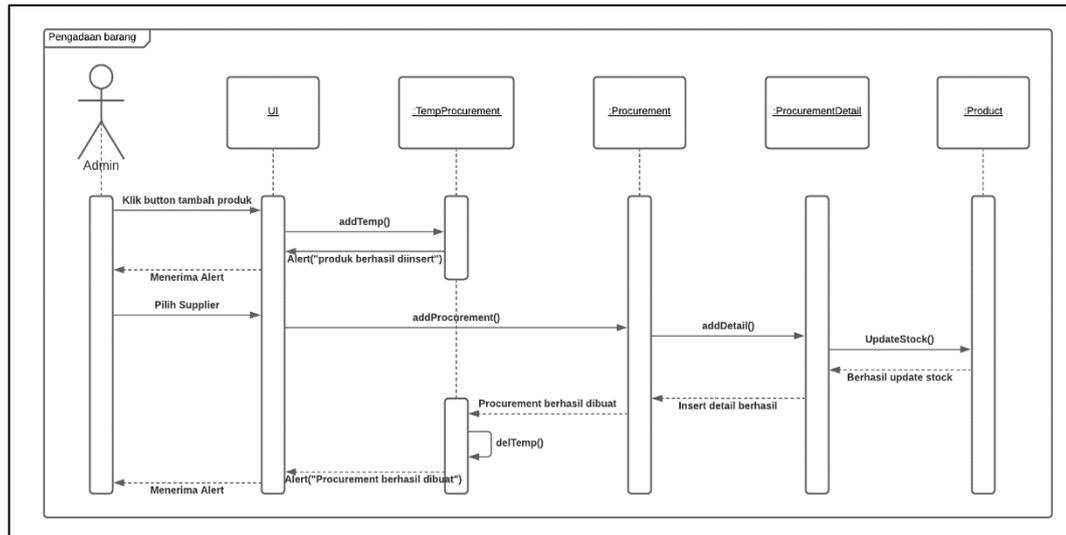
Gambar 3.25 *Sequence diagram* kelola alamat

Pada Gambar 3.25, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu *user*. Terdapat tiga menu yang dapat dipilih oleh *user* yaitu *add*, *delete*, dan *edit*. Untuk bagian *add*, alur kerja dimulai dari *user* memasukkan alamat baru kemudian sistem akan melakukan penambahan data alamat. Untuk bagian *delete*, alur kerja dimulai dari *user* menekan tombol konfirmasi kemudian sistem akan menghapus data alamat yang sudah dikonfirmasi. Untuk bagian *edit*, alur kerja dimulai dari *user* memasukkan alamat yang ingin diubah kemudian sistem akan melakukan perubahan terhadap data alamat tersebut.



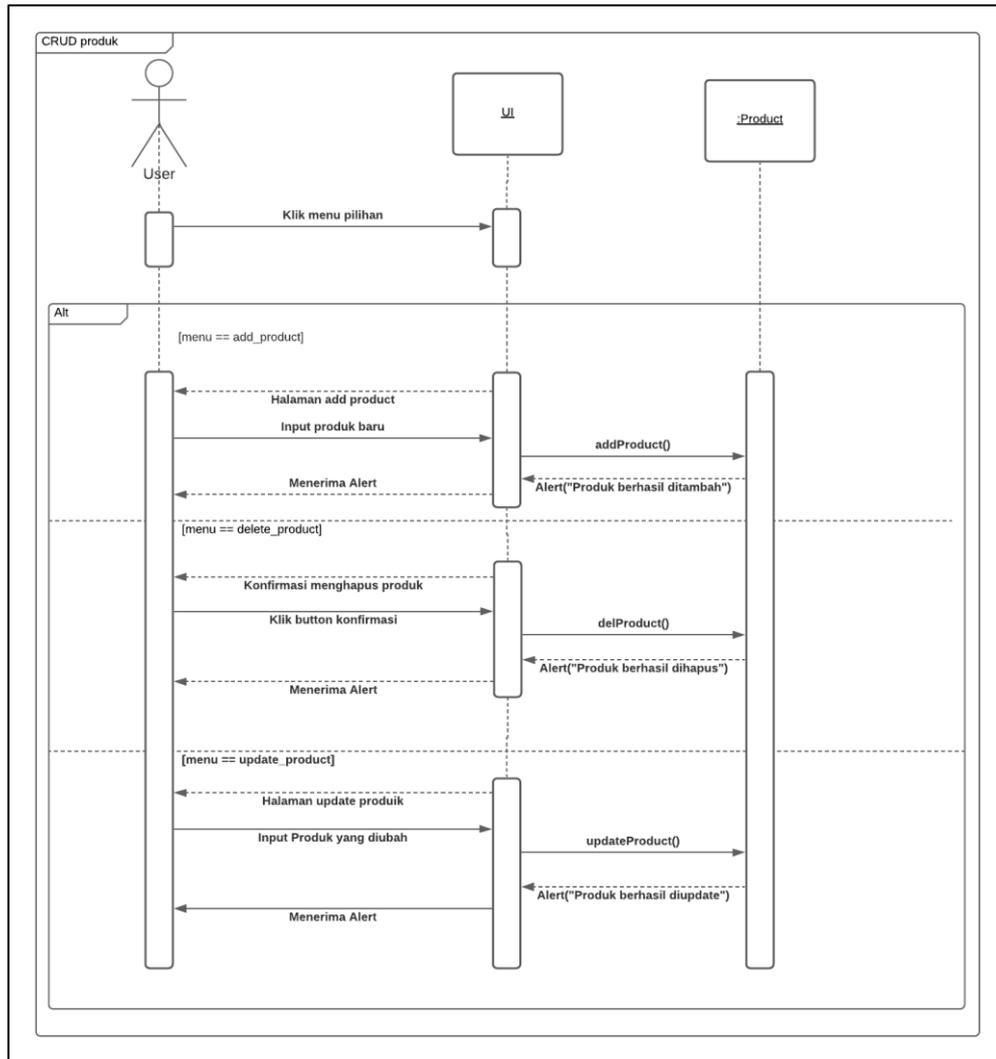
Gambar 3.26 *Sequence diagram* verifikasi transaksi pembelian

Pada Gambar 3.26, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu *admin*. Alur kerja dimulai dari *admin* menekan tombol verifikasi di salah satu transaksi. Jika status transaksi sedang dikonfirmasi, maka sistem akan mengubah status transaksi tersebut menjadi sudah dikonfirmasi.



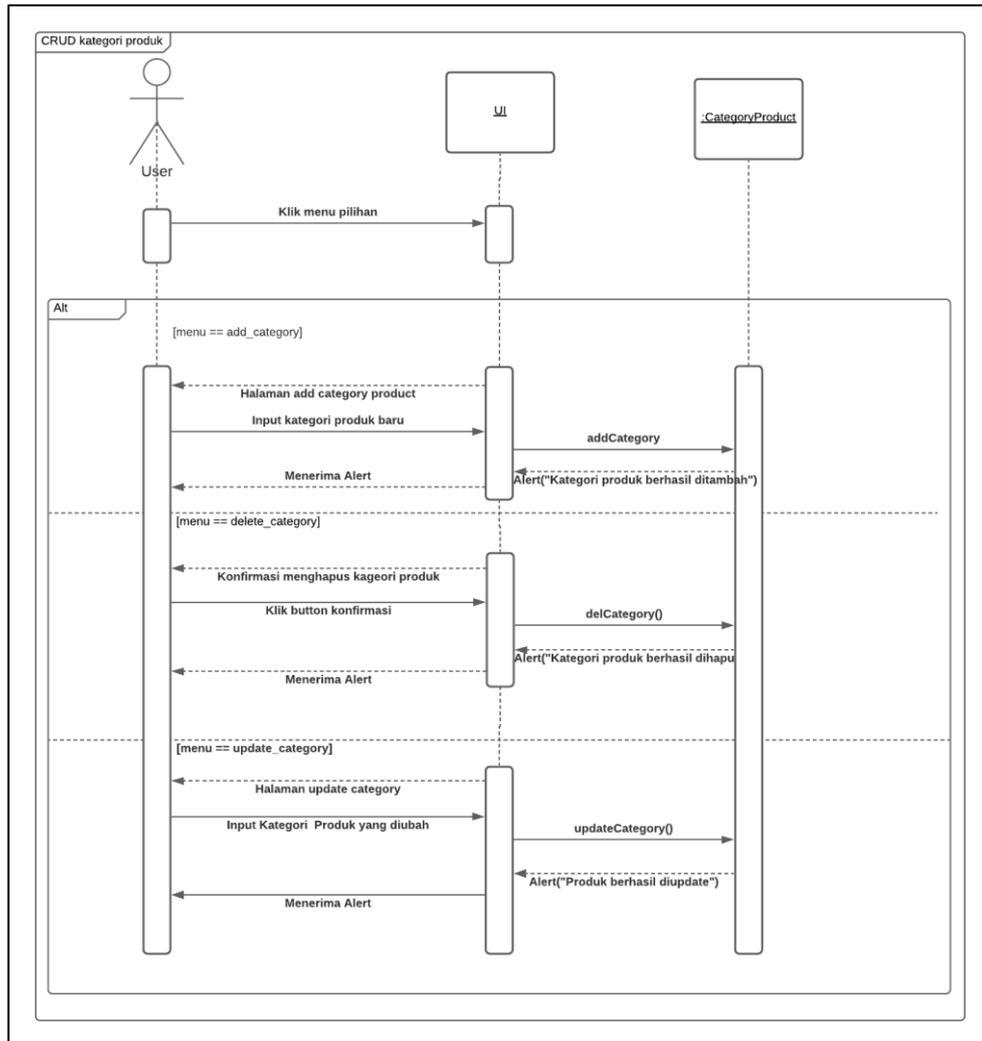
Gambar 3.27 *Sequence diagram* pengadaan barang

Pada Gambar 3.27, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu admin. Alur kerja dimulai dari admin memilih produk dan menekan tombol tambah produk. Setelah menyimpan produk yang ingin dibeli, admin akan memilih *supplier* dari produk yang ditambah sebelumnya. Terakhir, sistem akan melakukan penambahan transaksi dan mengubah stok barang sesuai dengan transaksi yang dibuat.



Gambar 3.28 Sequence diagram CRUD produk

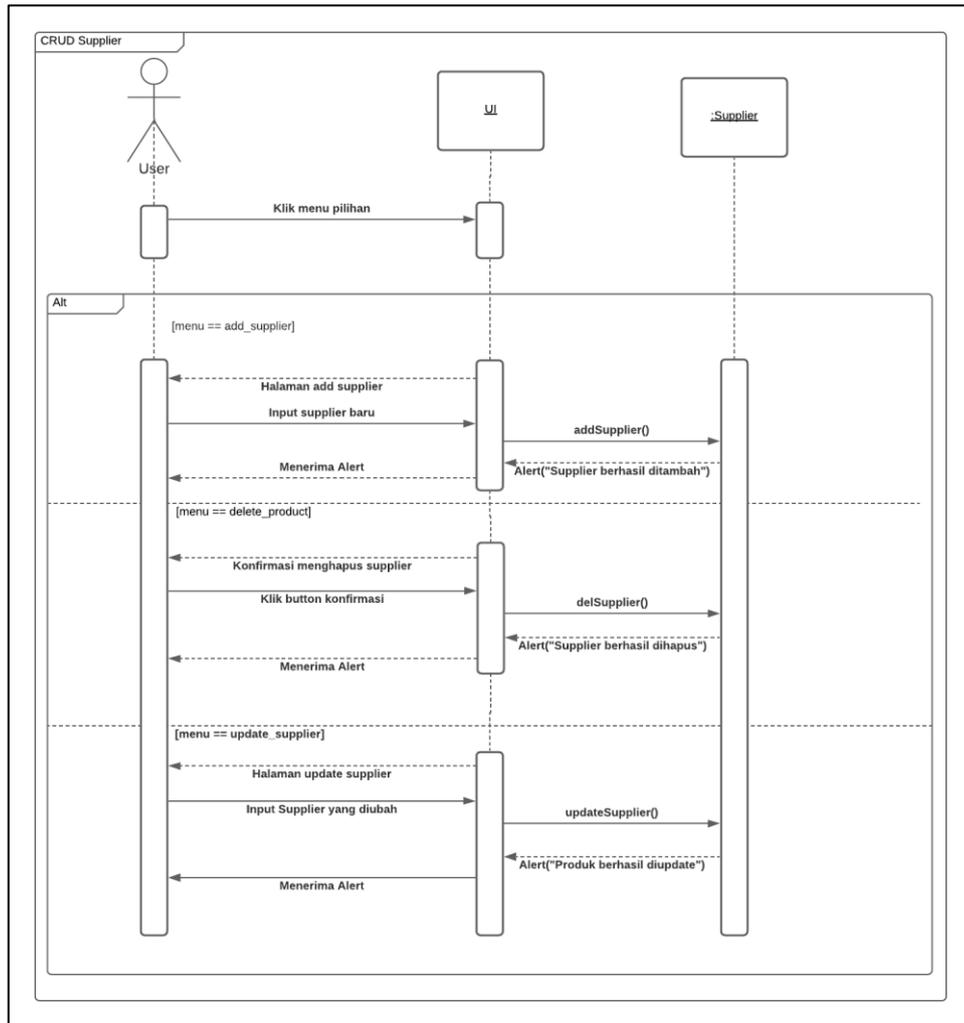
Pada Gambar 3.28, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu admin. Terdapat tiga menu yang dapat dipilih oleh admin yaitu *add*, *delete*, dan *edit*. Untuk bagian *add*, alur kerja dimulai dari admin memasukkan produk baru kemudian sistem akan melakukan penambahan data produk. Untuk bagian *delete*, alur kerja dimulai dari admin menekan tombol konfirmasi kemudian sistem akan menghapus data produk yang sudah dikonfirmasi. Untuk bagian *edit*, alur kerja dimulai dari admin memasukkan produk yang ingin diubah kemudian sistem akan melakukan perubahan terhadap data produk tersebut.



Gambar 3.29 *Sequence diagram* CRUD kategori produk

Pada Gambar 3.29, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu admin. Terdapat tiga menu yang dapat dipilih oleh admin yaitu *add*, *delete*, dan *edit*. Untuk bagian *add*, alur kerja dimulai dari admin memasukkan kategori produk baru kemudian sistem akan melakukan penambahan data kategori produk. Untuk bagian *delete*, alur kerja dimulai dari admin menekan tombol konfirmasi kemudian sistem akan menghapus data kategori produk yang sudah dikonfirmasi. Untuk bagian *edit*, alur kerja dimulai dari admin memasukkan kategori produk yang ingin diubah

kemudian sistem akan melakukan perubahan terhadap data kategori produk tersebut.

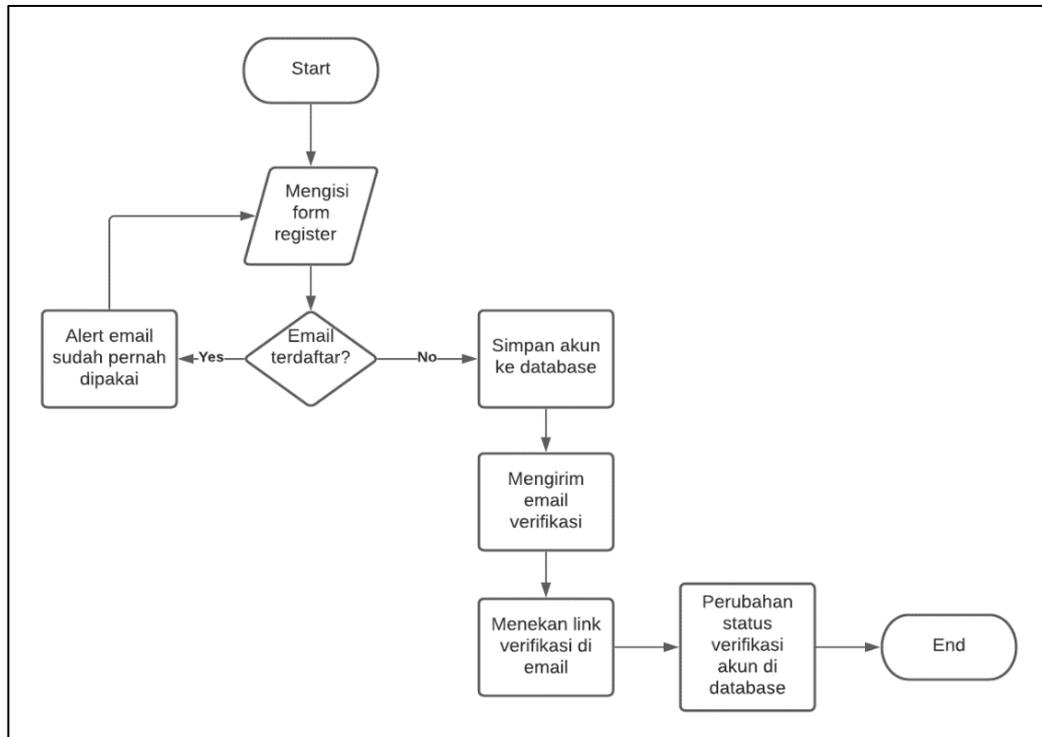


Gambar 3.30 Sequence diagram CRUD supplier

Pada Gambar 3.30, *sequence diagram* melibatkan satu *actor* yaitu admin. Terdapat tiga menu yang dapat dipilih oleh admin yaitu *add*, *delete*, dan *edit*. Untuk bagian *add*, alur kerja dimulai dari admin memasukkan *supplier* baru kemudian sistem akan melakukan penambahan data *supplier*. Untuk bagian *delete*, alur kerja dimulai dari admin menekan tombol konfirmasi kemudian sistem akan menghapus data *supplier* yang sudah dikonfirmasi. Untuk bagian *edit*, alur kerja dimulai dari

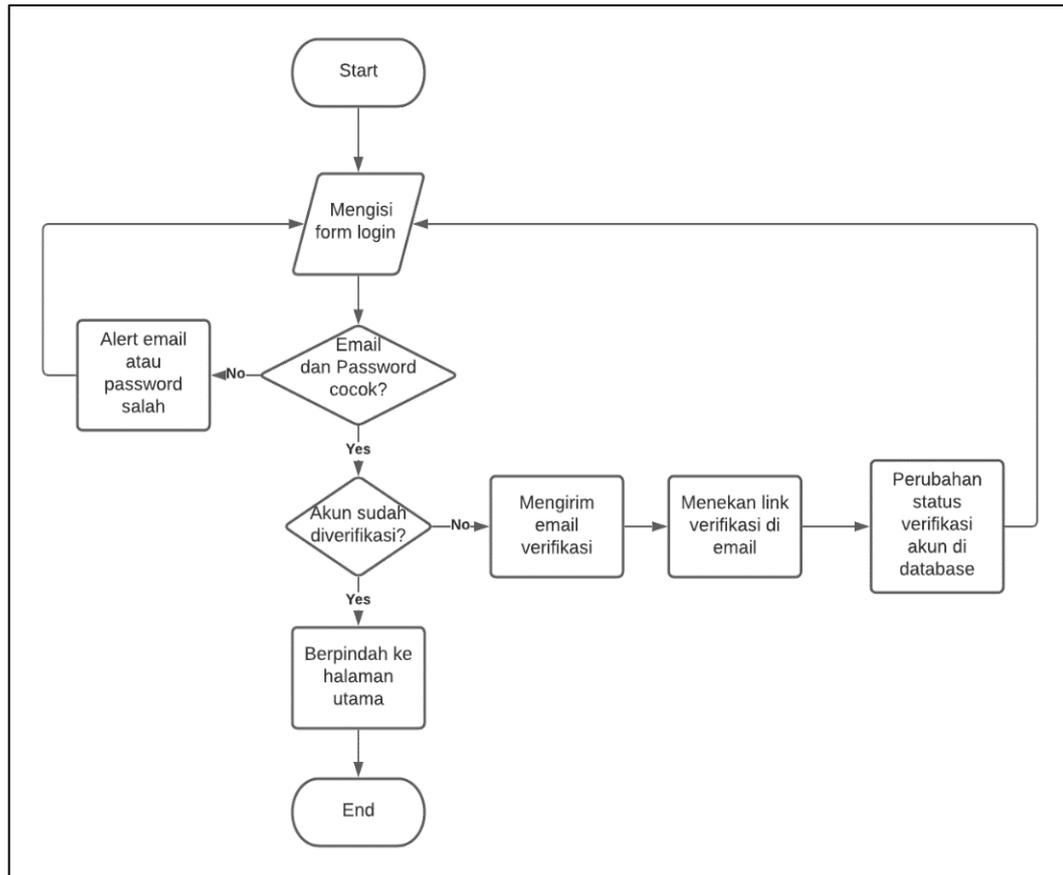
admin memasukkan *supplier* yang ingin diubah kemudian sistem akan melakukan perubahan terhadap data *supplier* tersebut.

3.3.7 Flowchart



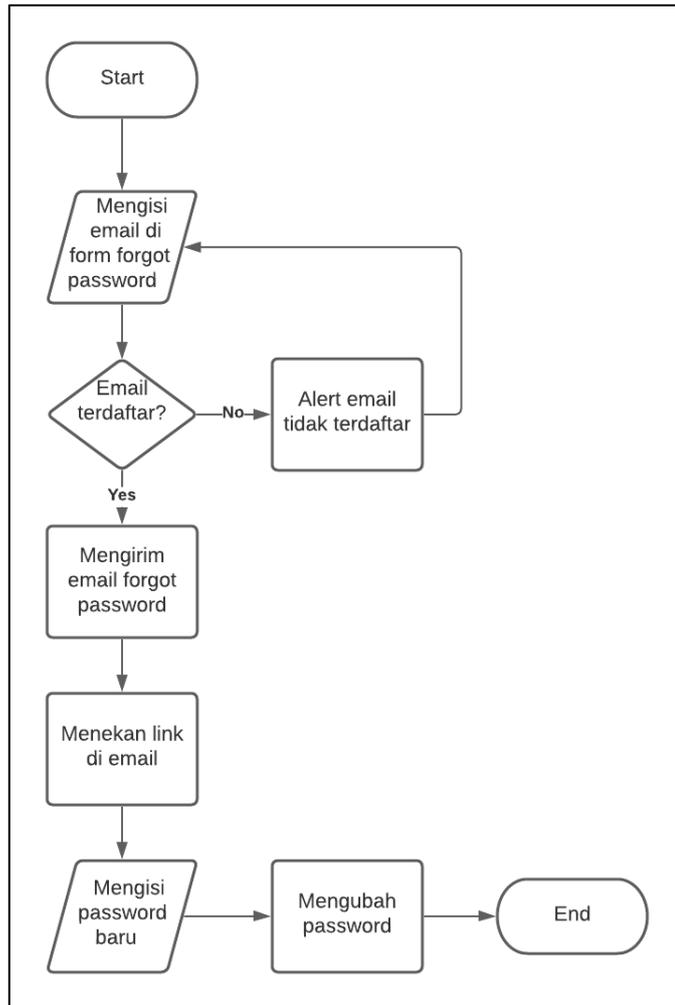
Gambar 3.31 *Flowchart register*

Pada Gambar 3.31 menampilkan *flowchart* untuk aktivitas registrasi akun. Alur proses dimulai dari pengguna mengisi *form register*. Jika akun email belum terdaftar, maka sistem akan menyimpan akun ke database. Lalu sistem akan mengirimkan email verifikasi dan pengguna dapat menekan *link* verifikasi pada email tersebut. Akun akan otomatis terverifikasi setelah pengguna menekan *link verifikasi*.



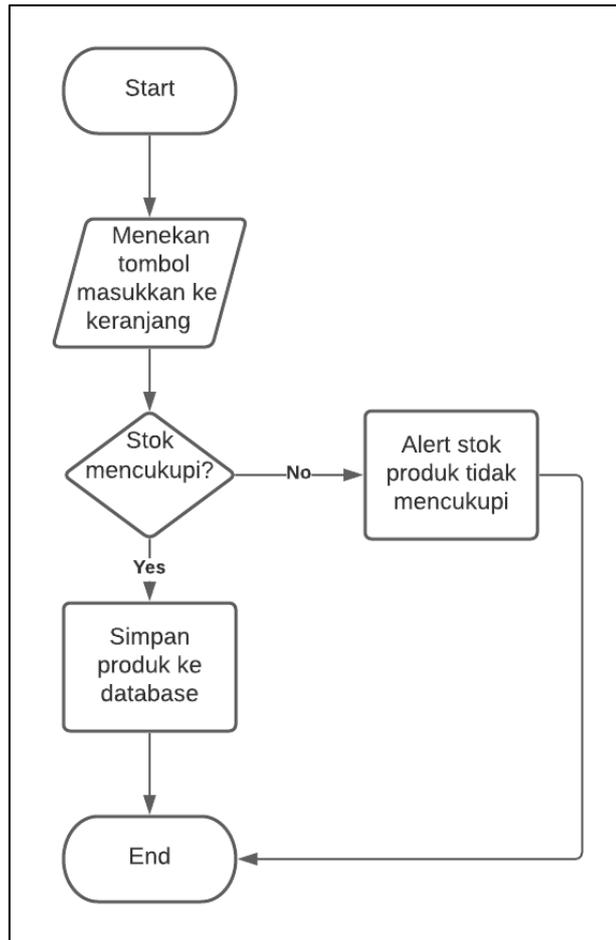
Gambar 3.32 *Flowchart login*

Pada Gambar 3.32 menampilkan *flowchart* untuk aktivitas *login*. Alur proses dimulai dari pengguna mengisi *form login*. Lalu sistem akan melakukan pengecekan email serta password yang diisi. Selanjutnya, sistem juga akan mengecek verifikasi akun. Sistem akan berpindah ke halaman utama jika akun sudah diverifikasi.



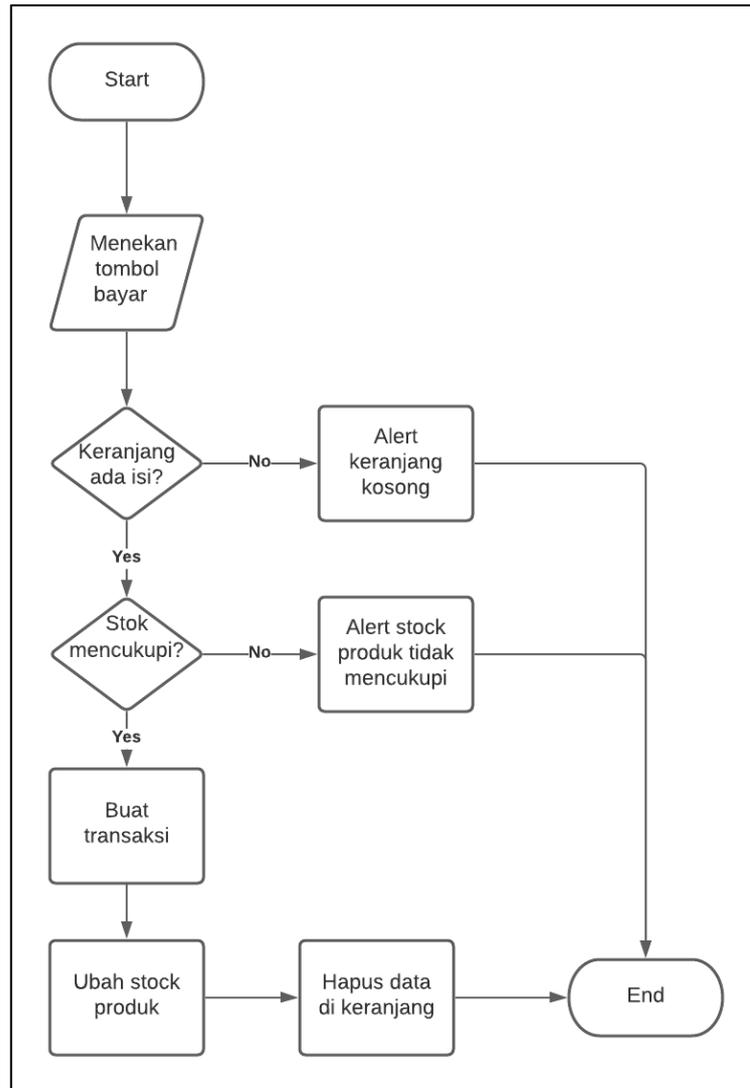
Gambar 3.33 *Flowchart forgot password*

Pada Gambar 3.33 menampilkan *flowchart forgot password*. Alur proses dimulai dari pengguna mengisi email pada *form*. Sistem akan mengirimkan email *forgot password* jika email yang diinput sudah terdaftar. Terakhir, pengguna dapat menekan link, dan memasukkan *password* baru.



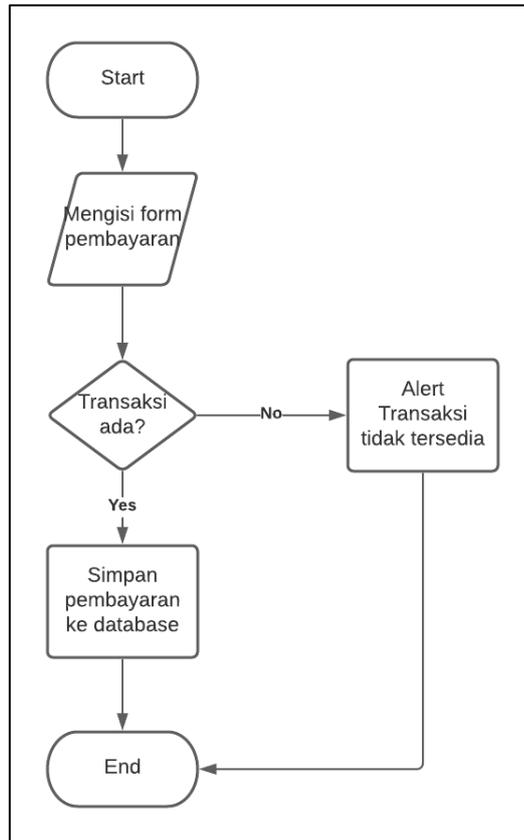
Gambar 3.34 *Flowchart* menambah produk ke keranjang

Pada Gambar 3.34 menampilkan *flowchart* untuk aktivitas menambah produk ke keranjang. Alur proses dimulai dari pengguna menekan tombol masukkan ke keranjang. Lalu sistem akan menyimpan produk ke keranjang jika stok produk mencukupi.



Gambar 3.35 *Flowchart* transaksi pembelian

Pada Gambar 3.35 menampilkan *flowchart* untuk aktivitas transaksi pembelian. Alur proses dimulai dari pengguna menekan tombol bayar. Lalu sistem akan melakukan pengecekan terhadap keranjang dan stok produk yang dibeli. Terakhir, sistem akan membuat transaksi dan mengubah stok produk serta menghapus semua data di keranjang.



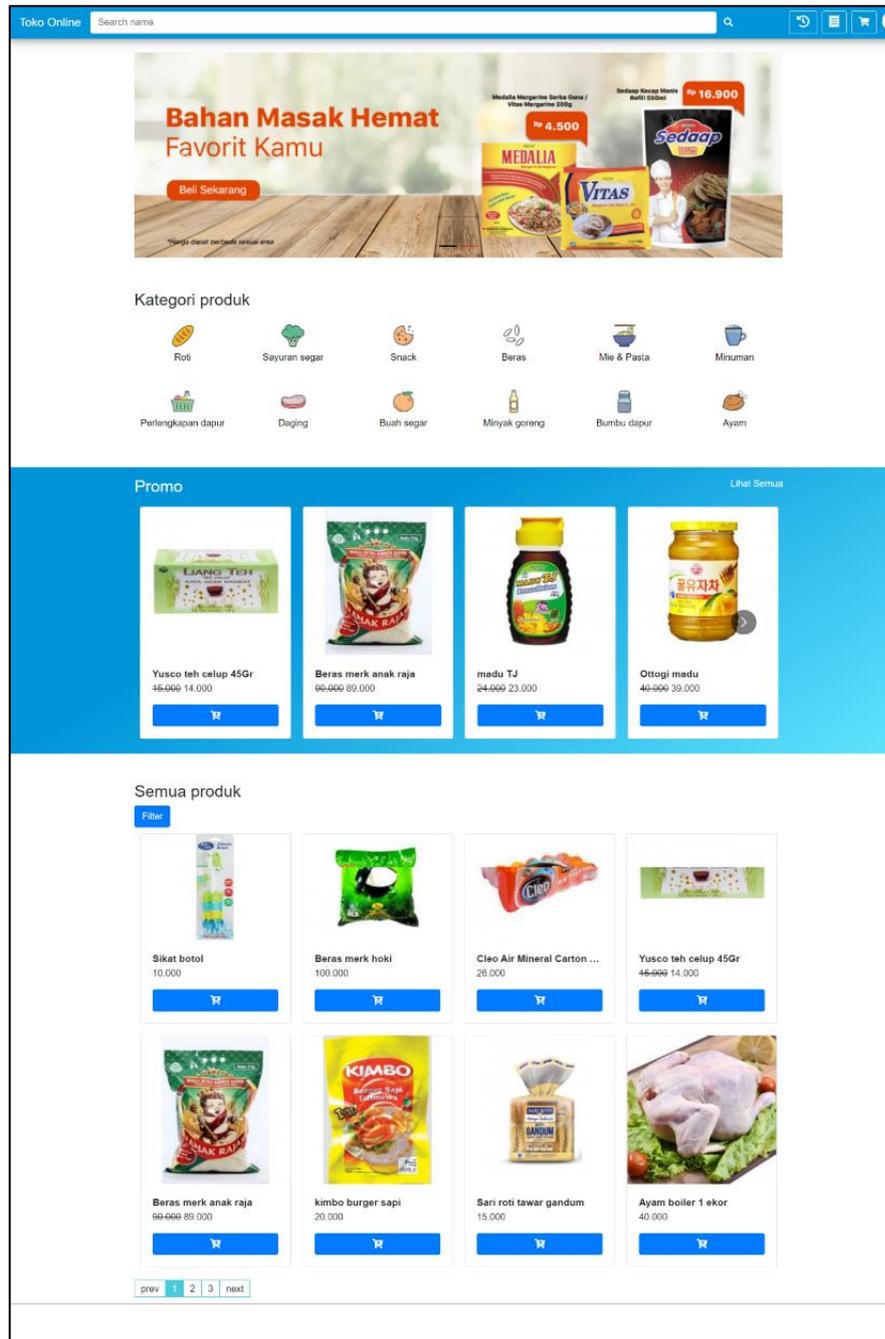
Gambar 3.36 *Flowchart* pembayaran

Pada Gambar 3.36 menampilkan *flowchart* untuk aktivitas pembayaran. Alur proses dimulai dari pengguna mengisi *form* pembayaran. Lalu sistem akan menyimpan data pembayaran jika transaksi ada di database.

3.3.8 Implementasi

Toko *online* diimplementasikan dengan berbasis *website application*. Berikut implementasi toko *online* pada ERV Software.

A. Halaman utama

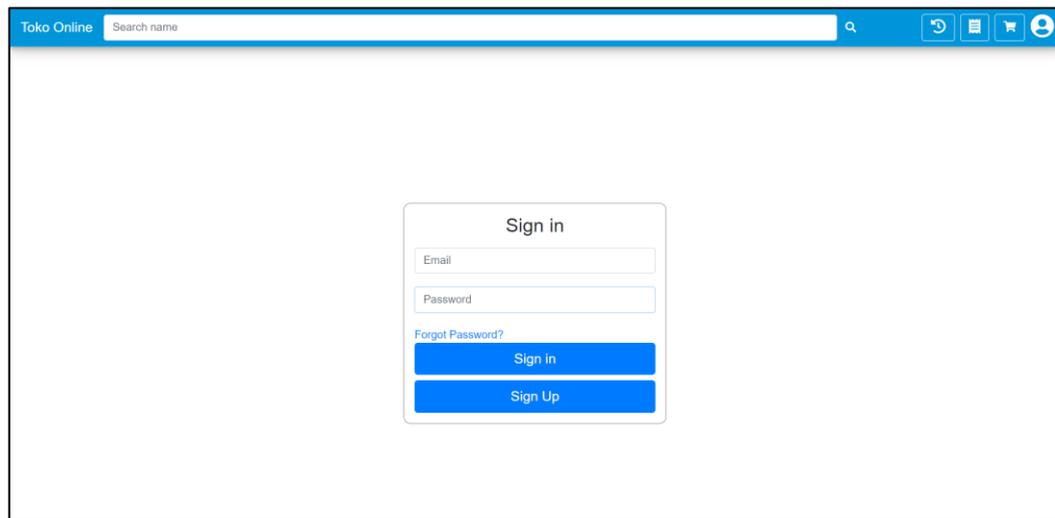


Gambar 3.37 Halaman utama

Gambar 3.37 merupakan tangkapan layar untuk halaman utama toko *online*. Terdapat 3 bagian utama, yaitu kategori produk, promo, dan semua produk. Kategori produk merupakan fitur bantuan untuk melakukan penyaringan produk

berdasarkan kategori produk. Promo merupakan fitur untuk menampilkan produk yang memiliki diskon. Semua produk merupakan fitur untuk menampilkan semua produk yang dijual. Pada halaman utama pemakai dapat menambahkan produk ke keranjang dengan menekan tombol keranjang yang berada di bawah gambar produk.

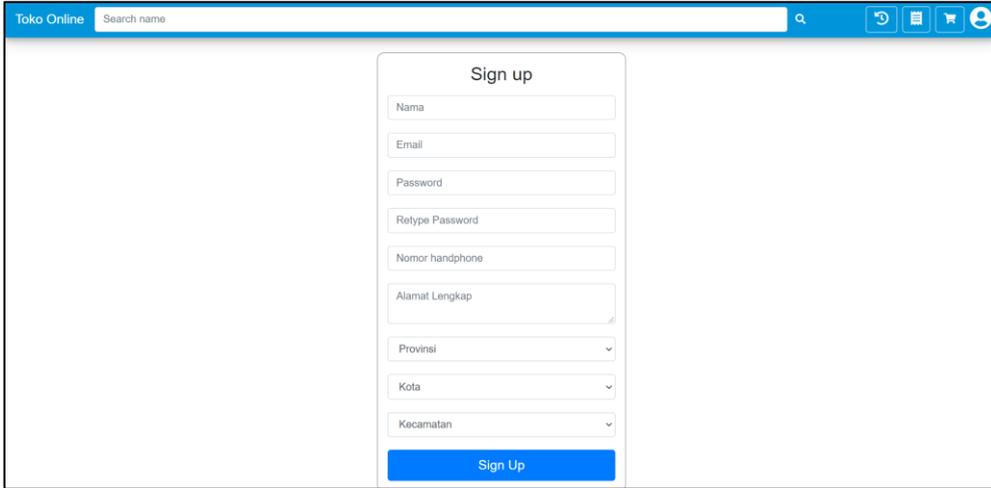
B. Halaman *login* untuk *user*



Gambar 3.38 Halaman *login* untuk *user*

Gambar 3.38 merupakan tangkapan layar untuk fitur login untuk *user*. Pengguna dapat memasukkan email, dan password pada *form* yang tersedia kemudian menekan tombol 'Sign in' untuk masuk. Selain itu, halaman login juga terdapat link untuk berpindah halaman ke halaman *forgot password*, dan *register*.

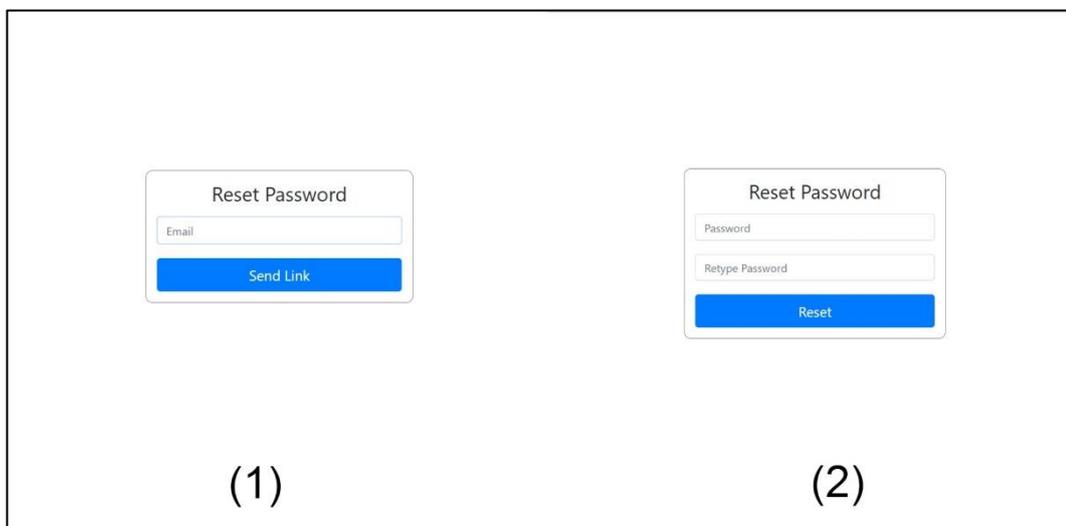
C. Halaman *register* untuk *user*



Gambar 3.39 Halaman *register* untuk *user*

Gambar 3.39 merupakan tangkapan layar untuk fitur register untuk *user*. Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan registrasi akun dengan mengisi *form*, dan menekan tombol ‘Sign Up’. Halaman akan berpindah ke halaman login jika proses registrasi berhasil dilakukan.

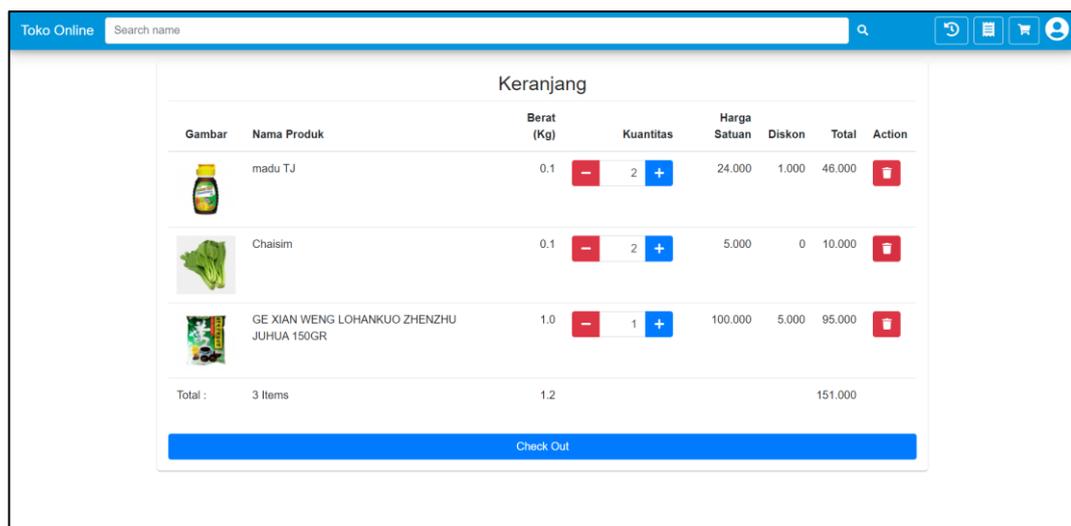
D. Halaman *forgot password* untuk *user*



Gambar 3.40 Halaman *forgot password* untuk *user*

Gambar 3.40 merupakan tangkapan layar untuk fitur perubahan *password*. *User* memasukkan email dan menekan tombol untuk dikirim link perubahan *password* oleh sistem. Setelah link pada email tersebut di tekan maka sistem akan berpindah ke halaman *reset password*. Pada halaman *reset password*, pengguna dapat memasukkan *password* baru untuk akun *user*.

E. Halaman keranjang

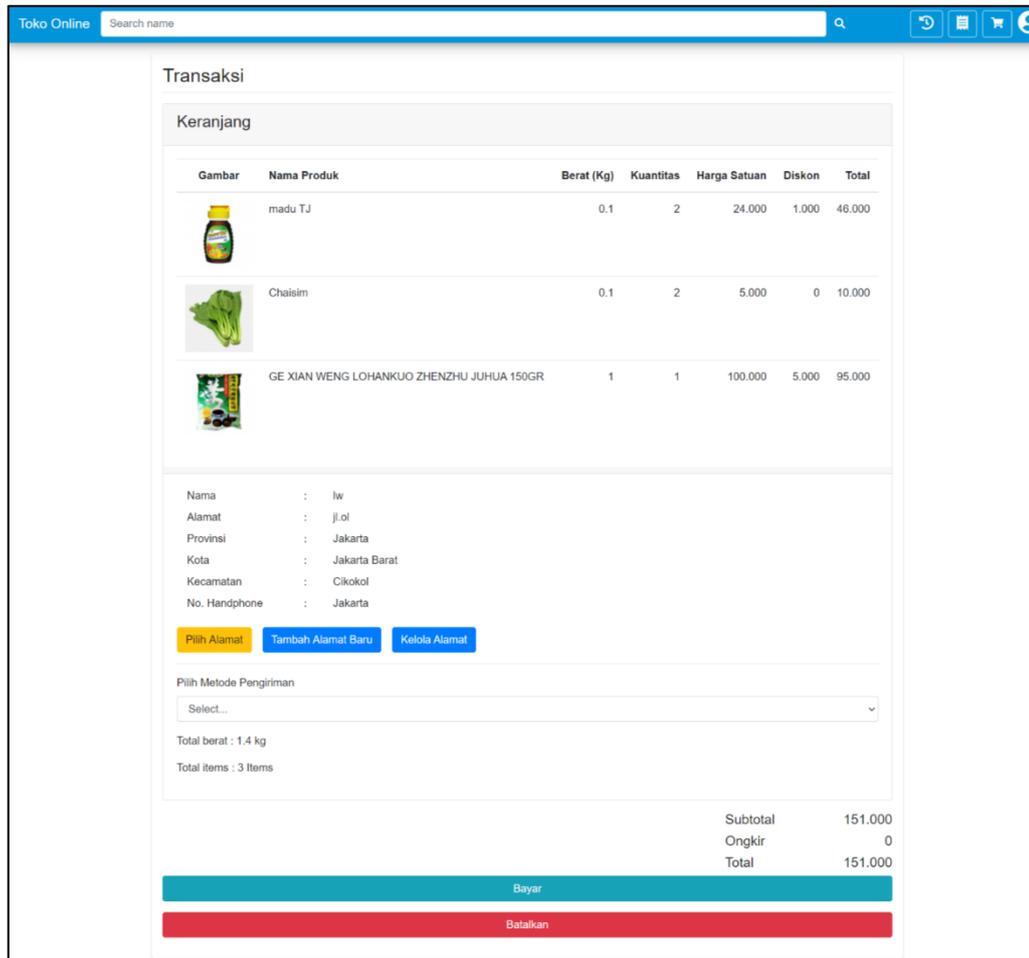


Gambar	Nama Produk	Berat (Kg)	Kuantitas	Harga Satuan	Diskon	Total	Action
	madu TJ	0.1	<input type="button" value="-"/> 2 <input data-bbox="933 862 965 907" type="button" value="+"/>	24.000	1.000	46.000	
	Chaisim	0.1	<input type="button" value="-"/> 2 <input data-bbox="933 936 965 981" type="button" value="+"/>	5.000	0	10.000	
	GE XIAN WENG LOHANKUO ZHENZHU JUHUA 150GR	1.0	<input type="button" value="-"/> 1 <input data-bbox="933 1014 965 1059" type="button" value="+"/>	100.000	5.000	95.000	
Total :			3 Items			151.000	

Gambar 3.41 Halaman keranjang

Gambar 3.41 merupakan tangkapan layar untuk fitur melihat isi keranjang. Pengguna dapat melihat barang yang sudah dimasukkan ke keranjang pada halaman ini. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan penambahan, pengurangan, dan penghapusan produk pada keranjang.

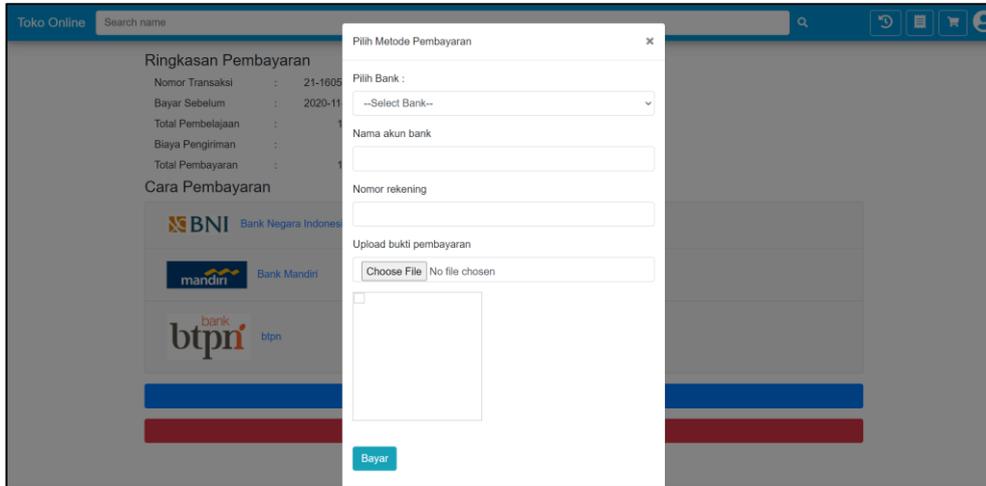
F. Halaman checkout



Gambar 3.42 Halaman *checkout*

Gambar 3.42 merupakan tangkapan layar untuk halaman *checkout*. Pada halaman *checkout*, pengguna dapat melakukan pengecekan ulang terhadap barang yang ingin dibeli. Pada halaman ini, terdapat fitur untuk mengelola alamat pengguna. Pengguna dapat menekan tombol 'Bayar' jika produk dan alamat sudah benar. Ketika tombol 'Bayar' ditekan, maka produk di keranjang akan dipindahkan ke transaksi pembelian.

G. Halaman pembayaran



Gambar 3.43 Halaman pembayaran

Gambar 3.43 merupakan tangkapan layar untuk fitur pembayaran. Pada halaman ini, pengguna dapat mengisi *form* untuk memasukkan bukti dari pembayaran yang sudah dilakukan.

H. Halaman pesanan

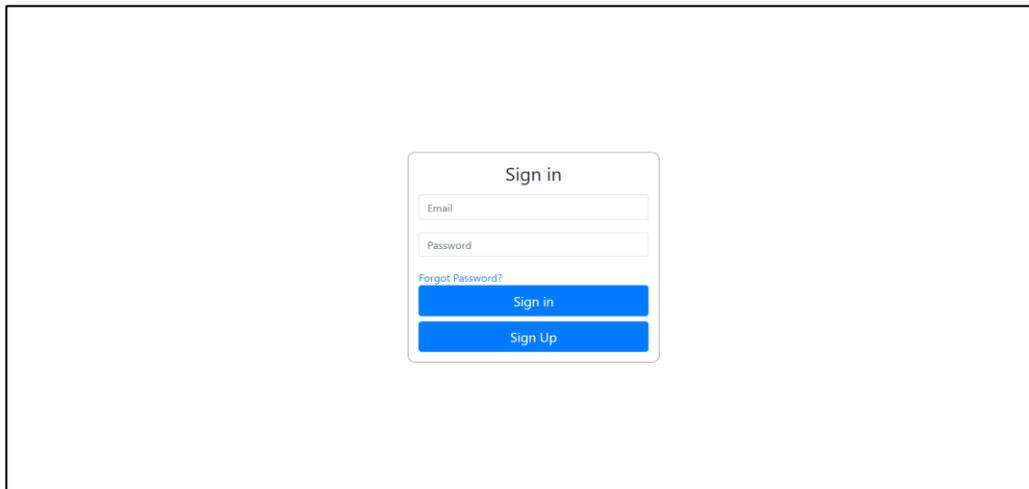
The screenshot shows the 'Dikirim' (Shipped) page in the 'Toko Online' application. The page has a navigation bar with 'Toko Online' and a search bar. Below the navigation bar, there are tabs for 'BELUM DI BAYAR', 'SEDANG DI KONFIRMASI', 'DIKIRIM', 'GAGAL', and 'SELESAI'. The 'DIKIRIM' tab is selected. There is a 'Filter' button. The main content is a table with the following columns: 'Tanggal Pemesanan', 'Nama Penerima', 'Alamat Penerima', 'Nomor handphone', 'Total Pembayaran', 'Jenis Pengiriman', 'Nomor Resi', and 'Action'. The table contains three rows of data:

Tanggal Pemesanan	Nama Penerima	Alamat Penerima	Nomor handphone	Total Pembayaran	Jenis Pengiriman	Nomor Resi	Action
22-10-2020 12:32:07	lw	jl.oi, Cikokol, Jakarta Barat, Jakarta	08986694572	139.000	JNE	1231232	  
05-10-2020 16:49:48	wily	jl.imbon, Cikokol, Jakarta Barat, Jakarta	08986694573	129.000	JNE	878778978	  
05-10-2020 09:21:53	wily	jl.imam bonjol, Cibodas, Bogor,	08986694572	193.000	JNE	321312	  

Gambar 3.44 Halaman pesanan

Gambar 3.44 merupakan tangkapan layar untuk halaman pesanan. Pada halaman pesanan, pengguna dapat melihat pesanan yang sudah dibuat sebelumnya. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan konfirmasi penerimaan barang terhadap pesanan yang sudah dikirim.

I. Halaman *login* untuk admin

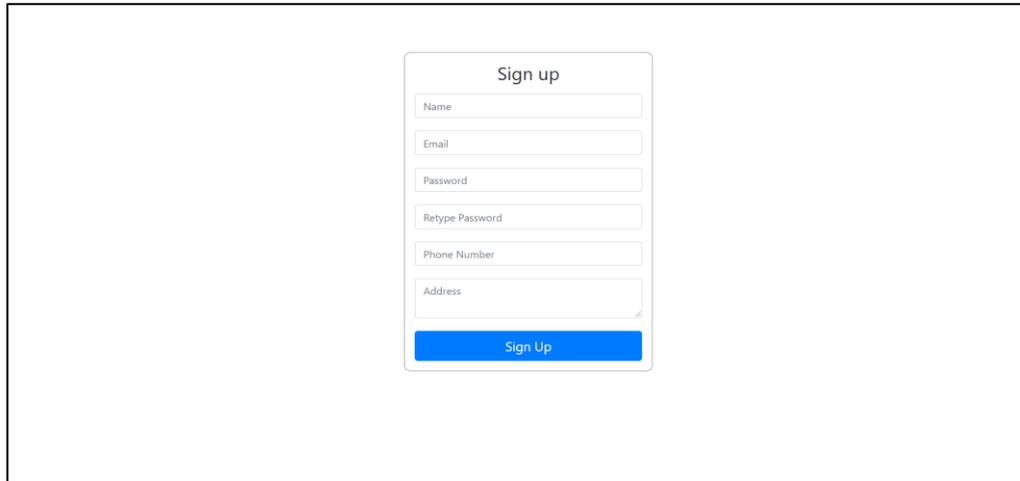


The image shows a screenshot of a web application's admin login page. The page is mostly white with a thin black border. In the center, there is a white rectangular box with a thin black border containing the login form. The form is titled "Sign in" at the top. Below the title, there are two input fields: "Email" and "Password". Below the "Password" field, there is a link that says "Forgot Password?". At the bottom of the form, there are two blue buttons: "Sign in" and "Sign Up".

Gambar 3.45 Halaman *login* untuk admin

Gambar 3.45 merupakan tangkapan layar untuk fitur *login* untuk admin. Admin dapat memasukkan email dan password pada *form* yang tersedia kemudian menekan tombol 'Sign in' untuk masuk. Selain itu, halaman login juga terdapat link untuk berpindah halaman ke halaman *forgot password*, dan *register*.

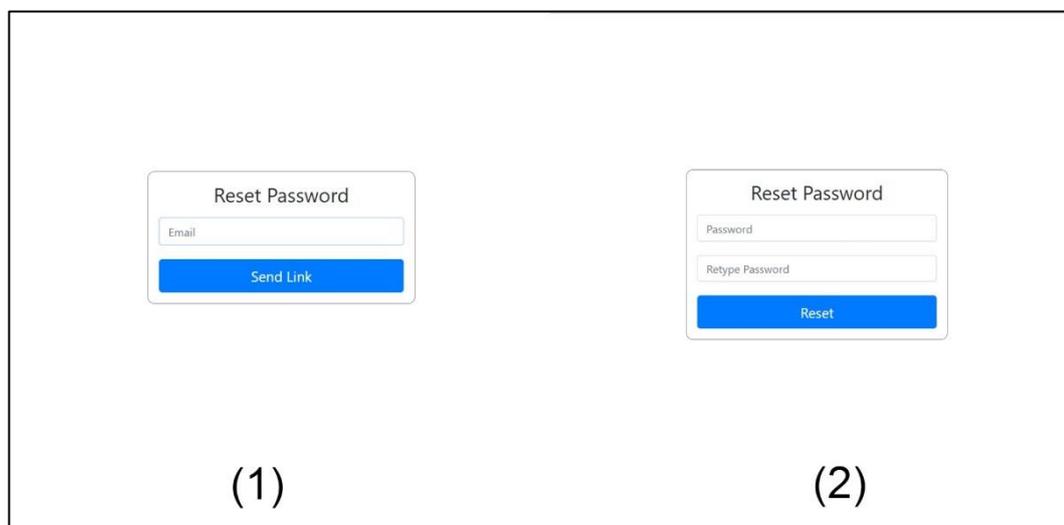
J. Halaman *register* untuk admin

A screenshot of a web form titled "Sign up". The form contains several input fields: "Name", "Email", "Password", "Retype Password", "Phone Number", and "Address". Below the input fields is a blue button labeled "Sign Up".

Gambar 3.46 Halaman *register* untuk admin

Gambar 3.46 merupakan tangkapan layar untuk fitur register untuk admin. Pada halaman ini, admin dapat melakukan registrasi akun dengan mengisi *form* dan menekan tombol 'Sign Up'. Halaman akan berpindah ke halaman login jika proses registrasi berhasil dilakukan.

K. Halaman *forgot password* untuk admin

Two screenshots of a web form titled "Reset Password". The first screenshot, labeled (1), shows an input field for "Email" and a blue button labeled "Send Link". The second screenshot, labeled (2), shows input fields for "Password" and "Retype Password", and a blue button labeled "Reset".

Gambar 3.47 Halaman *forgot password* untuk admin

Gambar 3.47 merupakan tangkapan layar untuk fitur perubahan *password*. Admin memasukkan email dan menekan tombol untuk dikirim link perubahan *password* oleh sistem. Setelah link pada email tersebut di tekan maka sistem akan berpindah ke halaman *reset password*. Pada halaman *reset password*, pengguna dapat memasukkan *password* baru untuk akun admin.

L. Halaman verifikasi transaksi pembelian

ID	Tanggal Pemesanan	Status	Nama Penerima	Kontak Penerima	Alamat Penerima	Jenis Pengiriman	Total Pembelian	Ongkos Kirim	Nominal Transfer	Bukti Pembayaran	Nomor Rekening	Nama Rekening	Bank	Action
21-1602729038-4	15-10-2020 09:30:39	Menunggu konfirmasi	budiss	08986694573	Jl. Imbon, Cibodas, Bogor, Jawa Barat	JNE	174.000	60.000	234.000		10230123123	willy	Bank Mandiri	Action Accept Decline
21-1602918076-3	17-10-2020 13:27:56	Menunggu konfirmasi	hw	08986694572	Jl. Jol, Cikokol, Jakarta Barat, Jakarta	JNE	214.000	100.000	314.000		0123021	willy	Bank Mandiri (BNI)	Action Detail Print
34-1604313028-40	02-11-2020 17:30:28	Menunggu konfirmasi	Darmin	081283200176	Gedung Cimb Niaga, Jakarta Selatan, Kemang		208.000	0	208.000		123	abc	Bank Negara Indonesia (BNI)	Action

Gambar 3.48 Halaman verifikasi transaksi pembelian

Gambar 3.48 merupakan tangkapan layar untuk fitur verifikasi pembelian. Verifikasi pembelian hanya dapat dilakukan oleh admin yang terdaftar. Admin dapat menekan tombol 'Accept' untuk mengubah status transaksi menjadi dikirim. Selain itu, admin juga dapat menekan tombol 'Decline' untuk mengubah status transaksi menjadi gagal.

M. Halaman pengadaan barang

Admin Toko Online wily chua

Tambah Procurement

Produk

Nama Produk
Select... ▾

Harga

Jumlah

Insert

Nama Product	Jumlah	Harga	Subtotal	Action
Beras merk hoki	3	80000	240000	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Yusco teh celup 45Gr	4	10000	40000	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Diskon

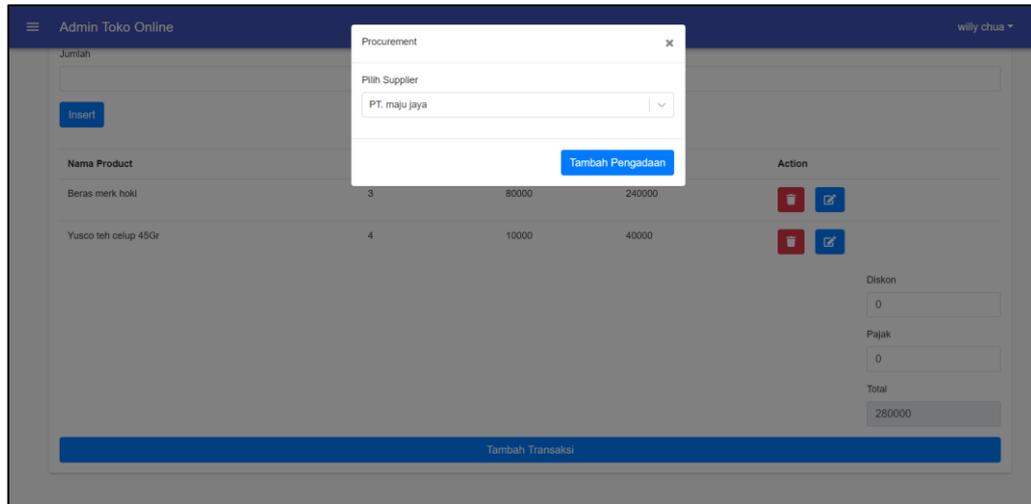
Pajak

Total

Tambah Transaksi

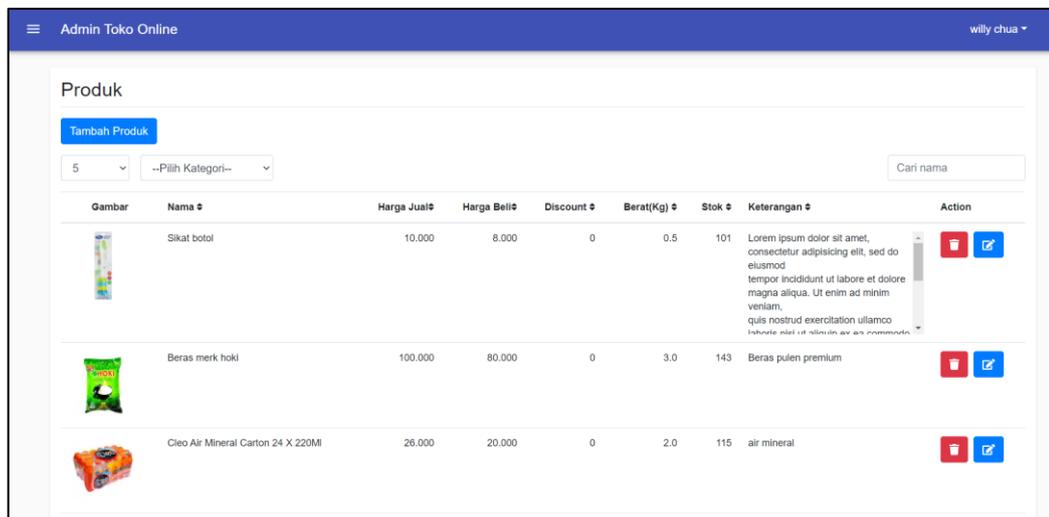
Gambar 3.49 Halaman pengadaan barang (1)

Gambar 3.49 merupakan tangkapan layar untuk fitur pengadaan barang. Admin dapat memilih produk yang ingin dibeli kepada supplier. Lalu admin dapat menekan tombol 'Tambah Transaksi' untuk memilih *supplier*, seperti Gambar 3.50. Setelah memilih *supplier*, admin dapat menambahkan transaksi dengan menekan tombol 'Tambah Pengadaan'.



Gambar 3.50 Halaman pengadaan barang (2)

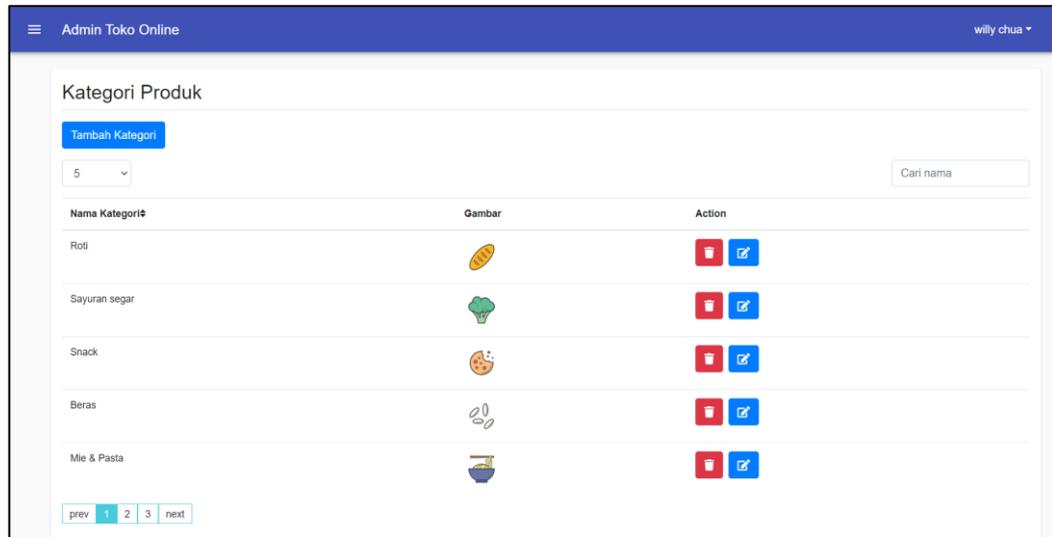
N. Halaman produk



Gambar 3.51 Halaman produk

Gambar 3.51 merupakan tangkapan layar untuk fitur produk. Pada halaman produk, admin dapat menambah, menghapus, dan mengubah produk yang berada pada toko *online*.

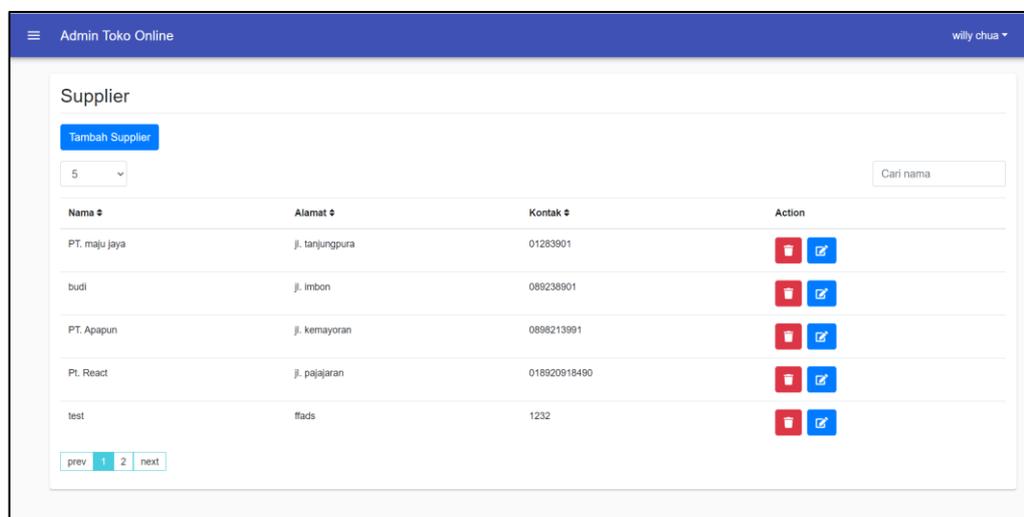
O. Halaman kategori produk



Gambar 3.52 Halaman kategori produk

Gambar 3.52 merupakan tangkapan layar untuk fitur kategori produk. Pada halaman produk, admin dapat menambah, menghapus, dan mengubah kategori produk yang berada pada toko *online*.

P. Halaman *supplier*



Gambar 3.53 Halaman *supplier*

Gambar 3.53 merupakan tangkapan layar untuk fitur *supplier* yang bekerja sama dengan pihak toko *online*. Pada halaman produk, admin dapat menambah, menghapus, dan mengubah data *supplier*.

3.4 Kendala yang Ditemukan

Proses Pelaksanaan kerja magang di ERV Software yang meliputi pengerjaan proyek pembuatan toko *online* terdapat beberapa kendala. Berikut merupakan kendala yang ditemukan.

- a. Perubahan fitur pada saat proses *development*
- b. Banyak *bug* yang terjadi pada proses pembuatan *backend*.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang dijelaskan, terdapat solusi atas kendala yang ditemukan. Berikut merupakan solusi dari kendala yang ditemukan.

- a. Setiap ada perubahan fitur, perubahan fitur tersebut akan diselesaikan sesuai dengan fitur yang ingin diubah.
- b. Melakukan pencarian di internet untuk *bug* yang ditemukan, dan melakukan perbaikan terhadap *bug* yang ada.