



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

4.1.1. Penyelidikan Awal

Pada penyelidikan awal penulis mengamati tentang apa yang dibutuhkan dari sistem yang baru. Oleh karena itu, Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang diberikan ketentuan-ketentuan sebagai berikut.

1. Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang harus mempunyai halaman *login* sebagai batasan terhadap hak akses sistem ini. Adapun yang berhak mengakses sistem ini adalah Admin, Penjual, dan Pembeli.
2. Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang harus mempunyai *form-form input* yang digunakan untuk memasukkan data-data yang berkaitan dengan sistem ini. Adapun *form-form input* dalam sistem ini yaitu *form input* data penjual, *form input* data pembeli, *form input* data barang, *form input* kategori, *form input* keranjang, *form input* detail pemesanan, *form input upload* bukti pembayaran.
3. Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang memiliki aktivasi akun penjual dan pembeli pada bagian admin. Apabila penjual dan pembeli telah mendaftar maka belum bisa *login* jika belum di aktivasi akunya oleh admin. Untuk aktivasi akun, penjual dan pembeli harus konfirmasi ke admin.
4. Sistem ini mempermudah pelaku UKM dalam mempromosikan dan menjual produknya.
5. Sistem ini mempermudah pembeli dalam melakukan pembelian produk UKM Kota Palembang dengan melihat produk yang ada.
6. Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang menyajikan cetak laporan penjualan dari setiap penjual.



7. Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang ini juga menyajikan cetak data pembeli dan penjual.

4.1.2. Prosedur Sistem yang akan Diterapkan

Adapun sistem yang akan diterapkan pada Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang adalah sebagai berikut :

1. Penjual melakukan *login* ke dalam sistem. Setelah itu Penjual dapat *menginputkan* data barang yang akan dijual dan dapat mencetak data pemesanan pada produknya.
2. Pembeli melakukan *login* ke dalam sistem. Setelah itu Pembeli dapat memilih barang yang akan dibeli lalu menyelesaikan proses pembelian di dalam sistem seperti melengkapi data penerima barang, *upload* bukti transfer ke rekening penjual.
3. Admin melakukan *login* ke dalam sistem. Setelah itu admin mengolah data penjual dan pembeli agar dapat melakukan *login* ke sistem. Admin juga *menginputkan* data kategori dari barang yang akan dijual oleh penjual.

4.1.3. Studi Kelayakan

Studi kelayakan merupakan suatu proses mempelajari dan menganalisa masalah yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai meliputi struktur sistem dan mengembangkan alternatif pemecahan masalah yang telah ditentukan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis pada Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) dengan mempelajari sistem yang ada, maka diketahui bahwa wadah penjualan produk UKM di Kota Palembang belum ada. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis membangun Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) agar membantu Masyarakat Kota Palembang dalam proses jual beli UKM di Kota Palembang. Adapun aspek penting yang harus diperhatikan dalam melakukan studi kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.1.** Studi Kelayakan

No.	Studi Kelayakan	Penjelasan
1.	Kelayakan Teknik	Masyarakat Kota Palembang telah memiliki <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang memadai dan dibutuhkan untuk menjalankan sistem berupa PC (<i>Personal Computer</i>), Laptop dan <i>Wifi</i> .
2.	Kelayakan Operasional	Masyarakat Kota Palembang telah memiliki sumber daya manusia yang mampu mengoperasikan komputer dengan baik sehingga dapat dengan mudah dalam menyesuaikan dan menggunakan sistem tersebut.
3.	Kelayakan Ekonomis	Biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan sistem ini lebih kecil dibandingkan manfaat yang diperoleh di masa yang akan datang karena sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP yang bersifat <i>open source</i> dan <i>database MySQL</i> yang mampu menampung data yang begitu banyak serta dapat memberikan keuntungan khususnya dalam hal penghematan biaya, waktu, dan tenaga dalam penjualan dan pembelian barang UKM Kota Palembang.

4.1.4. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam pembuatan Laporan Akhir ini yang menjadikan objek pengumpulan data adalah Bagian Pemberdayaan Usaha Mikro Dinas Koperasi dan UKM Kota Palembang yang beralamat Jl. Merdeka No.06, 22 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan – 30113. Penelitian yang dilakukan memakan waktu selama tiga bulan.



4.1.5. Alat dan Bahan

1. Alat

Alat yang digunakan untuk membangun Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. 1 buah laptop Acer V5-431 dengan spesifikasi *Processor* Intel Celeron CPU 887 .
- b. RAM 4GB
- c. *Flashdisk Sandisk* 16 GB.
- d. *Printer* HP 2130.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Microsoft Windows 10 Professional*, sebagai sistem operasi dari laptop yang digunakan.
2. *Microsoft Word* 2016, digunakan untuk membantu dalam mengetik.
3. *Microsoft Visio Standard* 2016, digunakan untuk membantu dalam mendesain tampilan perancangan sistem dan perancangan *interface*.
4. *Adobe Photoshop CS6*, digunakan untuk membantu dalam mendesain gambar.
5. *Notepad++*, sebagai *text editor* untuk *coding* program.
6. *XAMPP*, merupakan gabungan dari *server local*, PHP (*Hyper Preprocessor*) sebagai *script*, dan *MySQL* sebagai basis data.
7. *Chrome*, sebagai *web browser* yang di gunakan untuk menampilkan program.

2. Bahan

Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembangunan Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) adalah data-data yang didapat dari Bagian Pemberdayaan Usaha Mikro, seperti:

1. Data Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang, visi, misi, struktur organisasi, dan uraian tanggung jawab dari masing-masing bagian.



2. Buku-buku yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan penulisan Laporan Akhir ini.

4.1.6. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional yang ada dalam sistem yang akan dibuat ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem mampu melakukan proses *Autentifikasi* yaitu proses security yang akan memvalidasi penjual dan pembeli pada saat memasuki sistem melalui mengecek langsung ke daftar mereka yang diberikan hak untuk memasuki sistem tersebut.
2. Sistem mampu mengelola data barang, data pembeli, data penjual, data pemesanan, data pembelian seperti melakukan tambah, ubah dan hapus data.
3. Sistem dapat mencetak data pembeli, data penjual, data penjualan.

4.1.7. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi. Kebutuhan non fungsional memberikan batasan pada kebutuhan fungsional.

1. Operasional
 - a. Aplikasi harus dapat diakses dengan *browser*.
 - b. Aplikasi harus dapat diakses oleh pengguna yang memiliki hak akses.

2. Keamanan

Sistem ini dilengkapi dengan *username* dan *password*, sehingga hanya pengguna yang mempunyai *username* dan *password* yang bisa mengaksesnya.

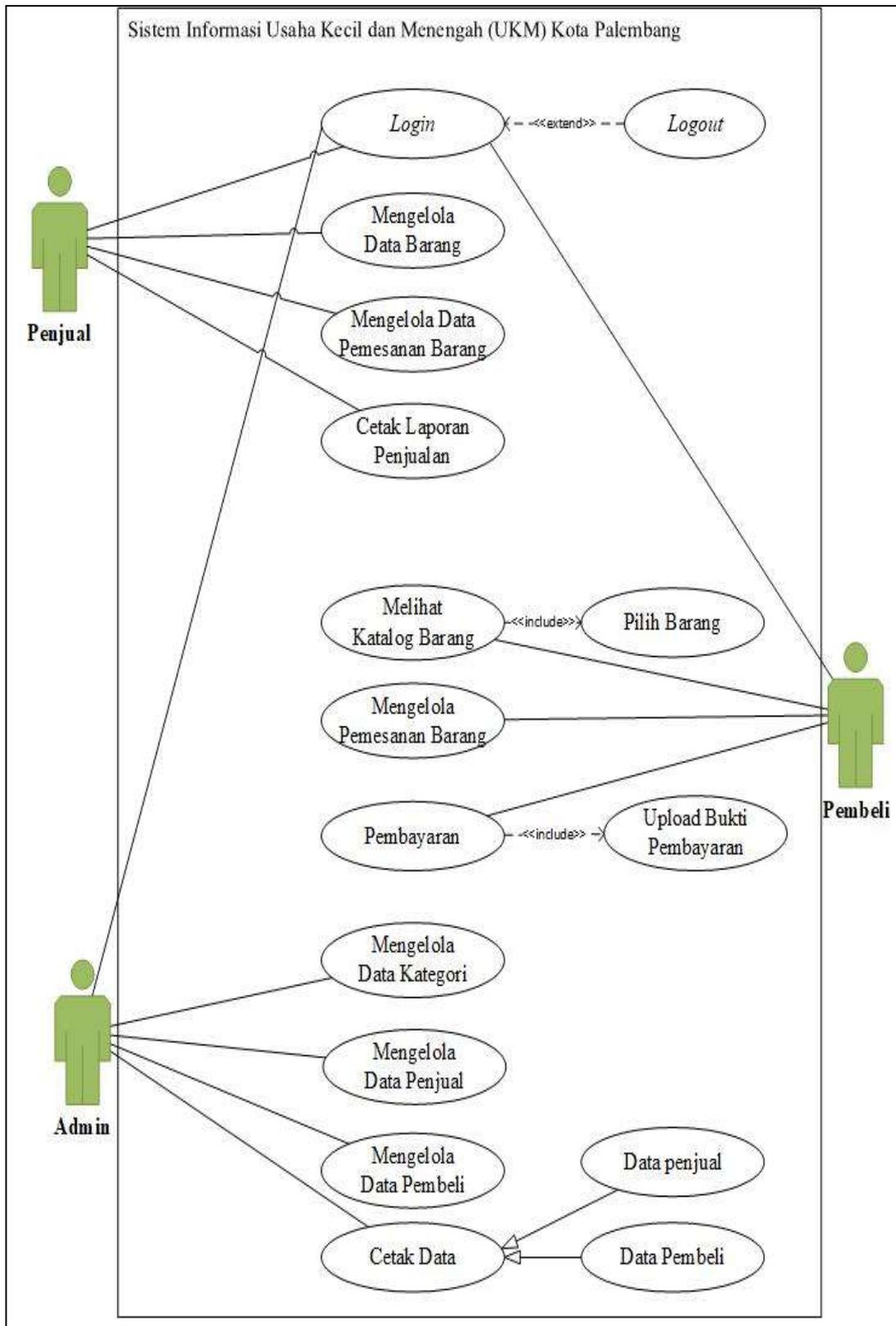
4.2. Desain Sistem

Untuk membangun sistem yang baru, maka diperlukan suatu rancangan sistem. Berikut ini adalah desain sistem yang telah dirancang untuk menggambarkan keseluruhan sistem secara umum menggunakan Diagram *Use Case*, Diagram *Activity*, Diagram *Class*, Diagram *Sequence*.



4.2.1. Diagram *Use Case*

Diagram *Use Case* merupakan diagram yang dirancang sebagai gambaran umum dari sistem yang menggambarkan sistem secara keseluruhan dari sistem yang ada. Berikut ini merupakan rancangan diagram *use case* Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang.



Gambar 4.1. Diagram Use Case



1) Definisi Aktor

Dibawah ini merupakan penggambaran definisi dari aktor pada Perancangan Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang :

Tabel 4.2 Definisi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Penjual	Merupakan orang yang mempunyai hak akses untuk melakukan operasi pengelolaan data barang dan data pemesanan barang lalu dapat mencetak data pemesanan oleh pembeli.
2.	Pembeli	Merupakan orang yang mempunyai hak akses untuk melihat dan memilih katalog barang, mengelola pemesanan barang dan melakukan upload bukti pembayaran.
3.	Admin	Merupakan orang yang mempunyai hak akses untuk melakukan operasi pengelolaan data penjual, data pembeli, data kategori dan cetak data penjual dan data pembeli .

2) Definisi *Use Case*

Berikut merupakan penggambaran definisi dari beberapa *use case* secara umum pada Perancangan Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang.

Tabel 4.3 Definisi *Use Case*

No.	Use Case	Deskripsi
1.	<i>Login</i>	Merupakan <i>opening</i> dari aplikasi untuk <i>login</i> penjual, pembeli dan admin.



Lanjutan Tabel 4.3 Definisi *Use Case*

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
2.	<i>Logout</i>	Merupakan proses untuk melakukan <i>logout</i> penjual, pembeli dan admin.
3.	Mengelola Data Barang	Merupakan proses mengolah data barang seperti memasukkan data barang, mengubah data barang, menghapus data barang, dan melihat data barang.
4.	Mengelola Data Pemesanan Barang	Merupakan proses mengolah data pemesanan barang dari pembeli seperti mengubah status pemesanan dan melihat data pemesanan barang.
5.	Cetak Laporan Penjualan	Merupakan kegiatan mencetak data penjualan barang dari pembeli.
6.	Melihat Katalog Barang	Merupakan kegiatan melihat katalog barang seperti gambar, harga, deskripsi, dan stok barang.
7.	Mengelola Pemesanan Barang	Merupakan proses mengelola pemesanan barang oleh pembeli seperti menambah pemesanan, menghapus barang yang dipesan dan melihat status pemesanan barang.
8.	<i>Upload</i> Bukti Pembayaran	Merupakan proses melengkapi data pemesanan barang sebagai syarat lanjutan dari proses pemesanan oleh pembeli.
9.	Mengelola Kategori	Merupakan proses mengelola data kategori dari barang UKM yang dijual seperti memasukkan data kategori, mengubah data kategori, menghapus data kategori, dan melihat kategori.
10.	Mengelola Data Penjual	Merupakan proses mengelola data penjual dari barang UKM seperti mengaktifasi akun penjual oleh admin dan melihat data penjual.

**Lanjutan Tabel 4.3** Definisi *Use Case*

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
11.	Mengelola Data Pembeli	Merupakan proses mengelola data pembeli dari barang UKM seperti mengaktivasi akun pembeli oleh admin dan melihat data pembeli.
12.	Cetak Data	Merupakan kegiatan mencetak data penjual dan data pembeli.

3) Skenario *Use Case*

Berikut ini merupakan skenario jalannya masing-masing *use case* yang didefinisikan pada poin kedua :

Nama *Use Case* : *Login*

Skenario :

Tabel 4.4 Skenario *Use Case Login*

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk penjual, pembeli, dan admin.	
	2. Memeriksa valid atau tidaknya data yang dimasukkan
	3. Masuk ke aplikasi Laku.



Nama *Use Case* : *Logout*

Skenario :

Tabel 4.5 Skenario *Use Case Logout*

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Memilih menu <i>logout</i> .	
	2. Melakukan <i>logout</i> dari aplikasi Laku.

Nama *Use Case* : Mengelola Data Barang

Skenario :

Tabel 4.6 Skenario *Use Case Mengelola Data Barang*

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Menekan tombol tambah barang	
	2. Menampilkan <i>form input data</i> barang
3. Menginputkan Data Barang	
	4. Menyimpan data barang
5. Menekan tombol hapus	
	6. Menghapus data barang
7. Menekan tombol edit	
	8. Menampilkan halaman edit data barang
9. Mengubah data barang	
	10. Menyimpan data barang



Nama *Use Case*: Mengelola Data Pemesanan Barang

Skenario :

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Mengelola Data Pemesanan Barang

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Memilih menu pemesanan barang	
	2. Menampilkan data pemesanan barang
3. Menekan tombol edit	
	4. Mengubah status dari pemesanan
5. Menekan tombol detail	
	6. Menampilkan data pemesanan barang yang telah diubah status pemesanan

Nama *Use Case* : Cetak Laporan Penjualan

Skenario :

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Cetak Laporan Penjualan

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Memilih menu Laporan Penjualan	
	2. Menampilkan halaman cetak Laporan Penjualan
3. Menekan tombol cetak	
	4. Menyetak Laporan Penjualan



Nama *Use Case* : Melihat Katalog Barang

Skenario :

Tabel 4.9 Skenario *Use Case* Melihat Katalog Barang

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Menekan tombol shop	
	2. Menampilkan katalog barang

Nama *Use Case*: Mengelola Pemesanan Barang

Skenario :

Tabel 4.10 Skenario *Use Case* Mengelola Pemesanan Barang

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Menekan tombol <i>checkout</i>	
	2. Menampilkan halaman pemesanan barang
3. Menambah barang dari pemesanan	
	4. Menampilkan halaman pemesanan barang yang telah ditambahkan
5. Menekan tombol hapus	
	6. Menghapus barang yang dipesan
7. Menekan tombol <i>history order</i>	
	8. Menampilkan halaman pemesanan yang berisi status pemesanan



Nama *Use Case* : *Upload* Bukti Pembayaran

Skenario :

Tabel 4.11 Skenario *Use Case Upload* Bukti Pembayaran

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Memilih menu <i>history order</i>	
	2. Menampilkan halaman <i>history order</i>
3. Memilih tombol <i>choose file</i>	
	4. Menampilkan <i>file</i> bukti pembayaran yang sudah di <i>upload</i>
5. Menekan tombol <i>upload</i> bukti pembayaran	
	6. Menampilkan halaman <i>history order</i> dengan status pemesanan sedang diproses.

Nama *Use Case* : Mengelola Data Kategori

Skenario :

Tabel 4.12 Skenario *Use Case* Mengelola Data Kategori

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Memilih menu kategori	
	2. Menampilkan halaman kategori
3. Menekan tombol tambah kategori	
	4. Menampilkan halaman <i>input</i> kategori
5. Menginputkan kategori	
	6. Menyimpan kategori
7. Menekan tombol edit	
	8. Menampilkan halaman edit kategori

9.Mengubah kategori	
	10.Menyimpan kategori yang telah diubah
11.Menekan tombol hapus	
	12.Menghapus kategori

Nama *Use Case* : Mengelola Data Penjual

Skenario :

Tabel 4.13 Skenario *Use Case* Mengelola Data Penjual

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Memilih menu Data Penjual	
	2.Menampilkan halaman data penjual
3.Menekan tombol detail	
	4.Menampilkan <i>detail</i> data penjual
5.Menekan tombol edit	
	6.Menampilkan halaman edit data penjual
7.Mengubah data penjual	
	8.Menampilkan data penjual yang telah diubah
9.Menekan tombol aktivasi	
	10.Mengaktivasi akun penjual
11.Menekan tombol hapus	
	12.Menghapus data penjual



Nama *Use Case* : Mengelola Data Pembeli

Skenario :

Tabel 4.14 Skenario *Use Case* Mengelola Data Pembeli

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Memilih menu Data Pembeli	
	2. Menampilkan halaman data pembeli
3. Menekan tombol detail	
	4. Menampilkan <i>detail</i> data pembeli
5. Menekan tombol edit	
	6. Menampilkan halaman edit data pembeli
7. Mengubah data pembeli	
	8. Menampilkan data pembeli yang telah diubah
9. Menekan tombol aktivasi	
	10. Mengaktivasi akun pembeli
11. Menekan tombol hapus	
	12. Menghapus data pembeli

Nama *Use Case* : Cetak Data Penjual

Skenario :

Tabel 4.15 Skenario *Use Case* Cetak Data Penjual

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1. Memilih tombol cetak data penjual	
	2. Menampilkan view cetak data penjual
3. Menekan tombol cetak	



	4.Mencetak data penjual
--	-------------------------

Nama *Use Case* : Cetak Data Pembeli

Skenario :

Tabel 4.16 Skenario *Use Case* Cetak Data Pembeli

Aksi Aktor	Reaksi Aplikasi
Skenario Normal	
1.Memilih tombol cetak data pembeli	
	2.Menampilkan view cetak data pembeli
3.Menekan tombol cetak	
	4.Mencetak data pembeli

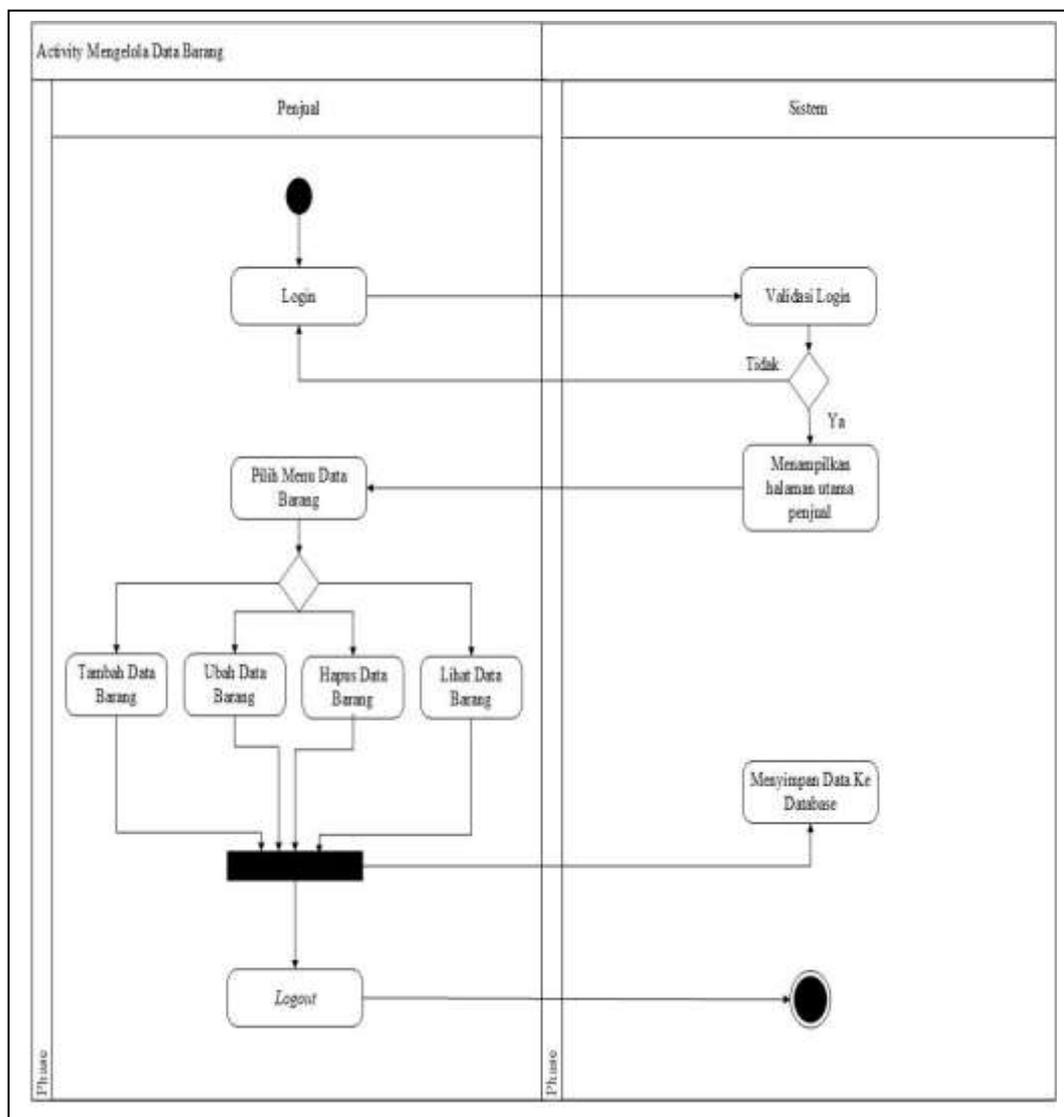


4.2.2. Diagram Activity

Berikut ini merupakan diagram *activity* yang di terapkan pada Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang.

4.2.2.1 Diagram Activity Mengelola Data Barang

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* mengelola data barang. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan seperti lihat data barang, tambah data barang, ubah data barang dan hapus data barang yang terdapat pada halaman penjual.

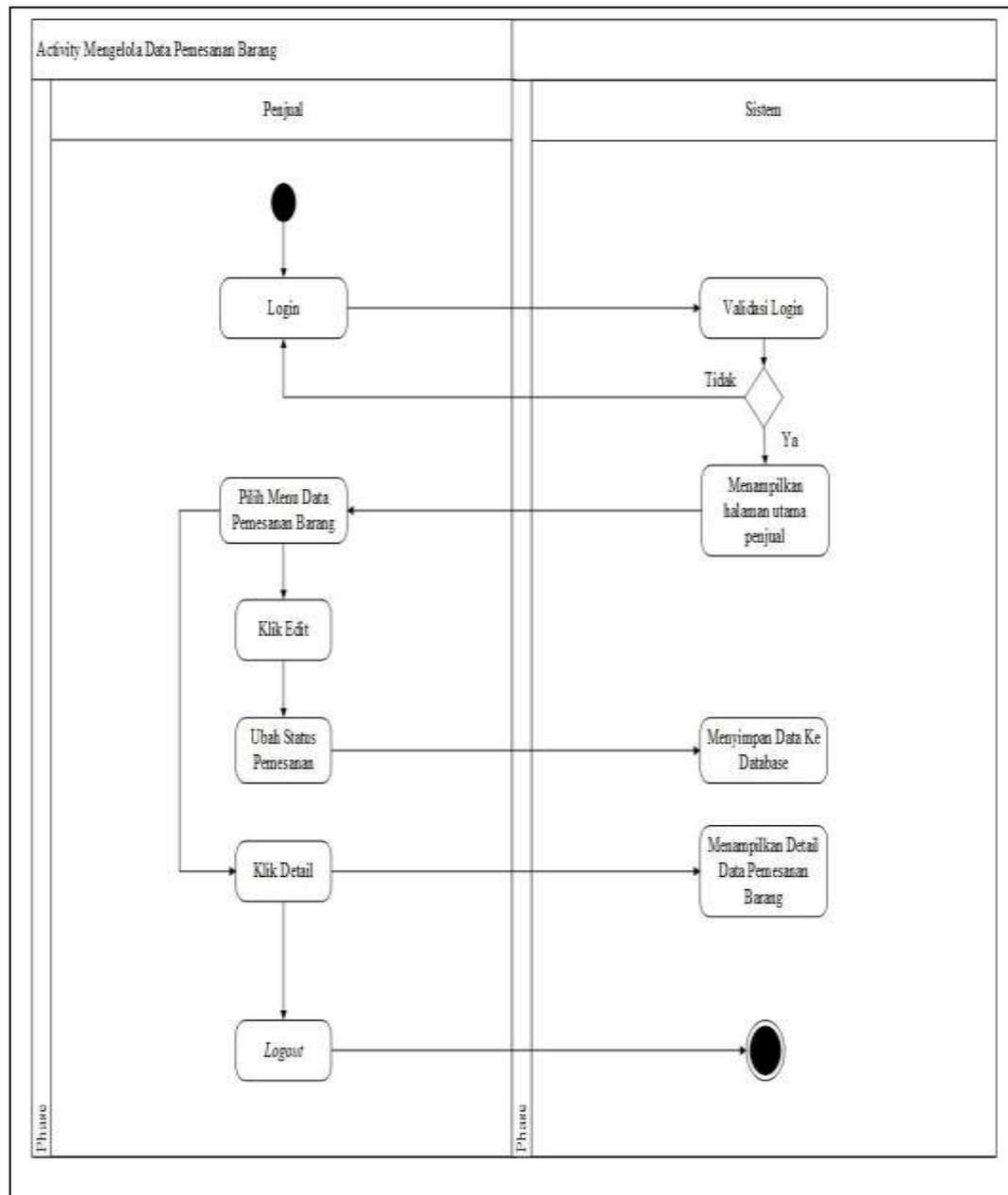


Gambar 4.2. Diagram Activity Mengelola Data Barang



4.2.2.2. Diagram Activity Mengelola Data Pemesanan Barang

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* mengolah data pemesanan barang. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu mengubah status pemesanan seperti Pesanan di kemas, Pesanan dalam pengiriman, Pesanan telah sampai.

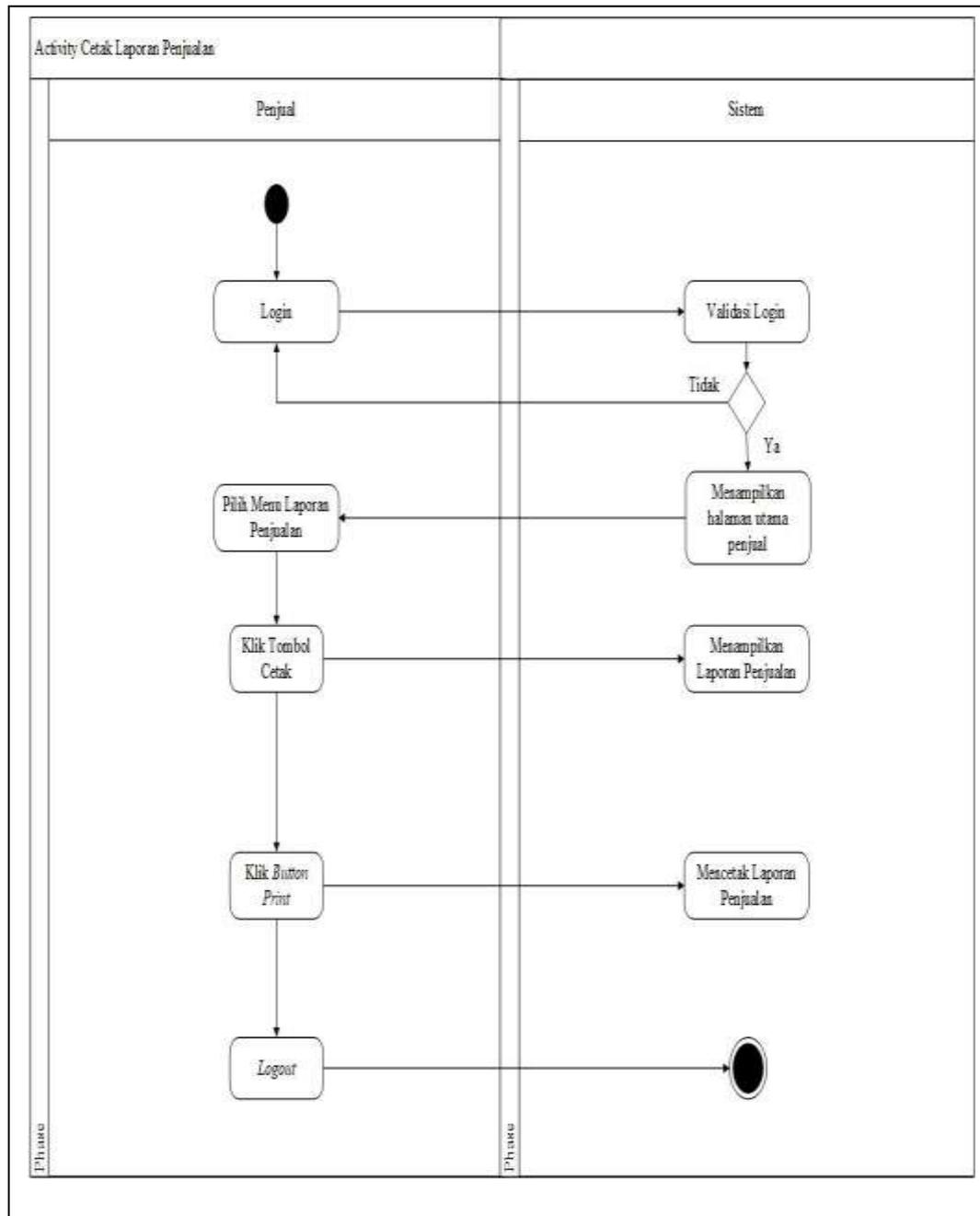


Gambar 4.3. Diagram Activity Mengelola Data Pemesanan Barang



4.2.2.3 Diagram Activity Cetak Laporan Penjualan

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* cetak laporan penjualan yang terdapat pada halaman penjual.

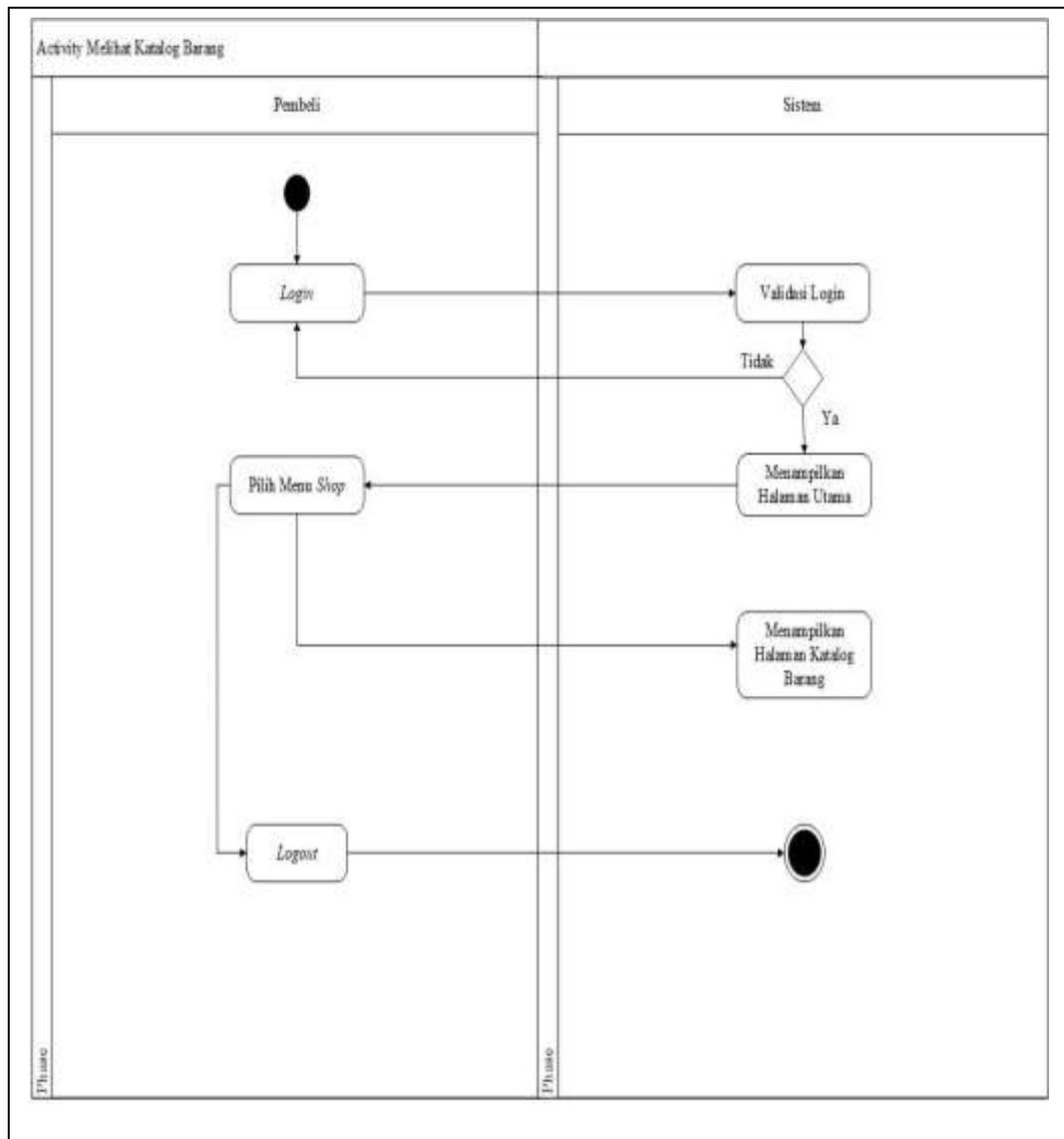


Gambar 4.4. Diagram Activity Cetak Laporan Penjualan



4.2.2.4. Diagram Activity Melihat Katalog Barang

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* melihat katalog barang yang terdapat pada halaman pembeli.

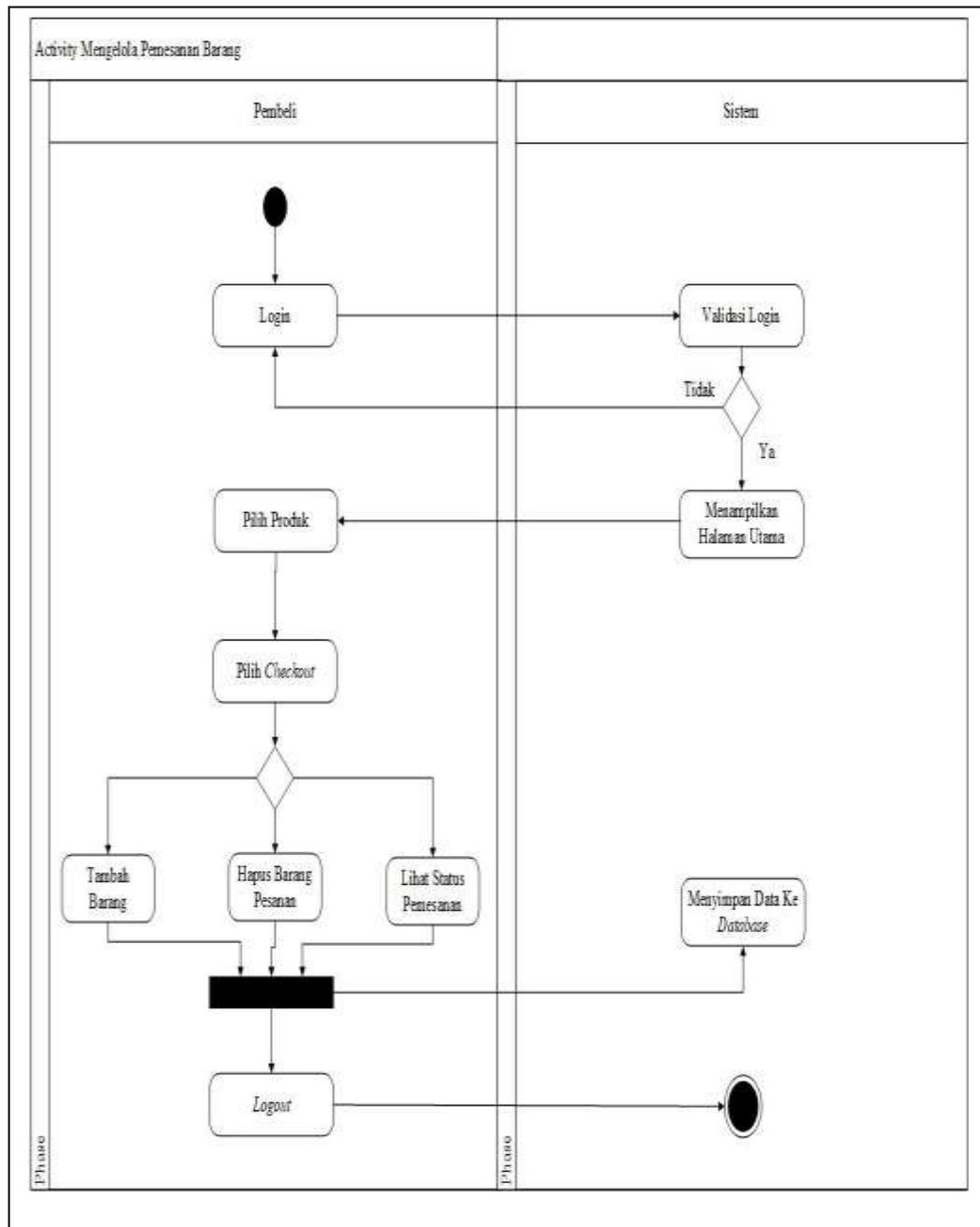


Gambar 4.5. Diagram Activity Melihat Katalog Barang



4.2.2.5. Diagram Activity Mengelola Pemesanan Barang

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* mengelola pemesanan barang. Adapun kegiatan yang bisa dilakukan yaitu menambah pesanan barang, hapus pesanan dan melihat status pemesanan yang terdapat pada halaman pembeli.

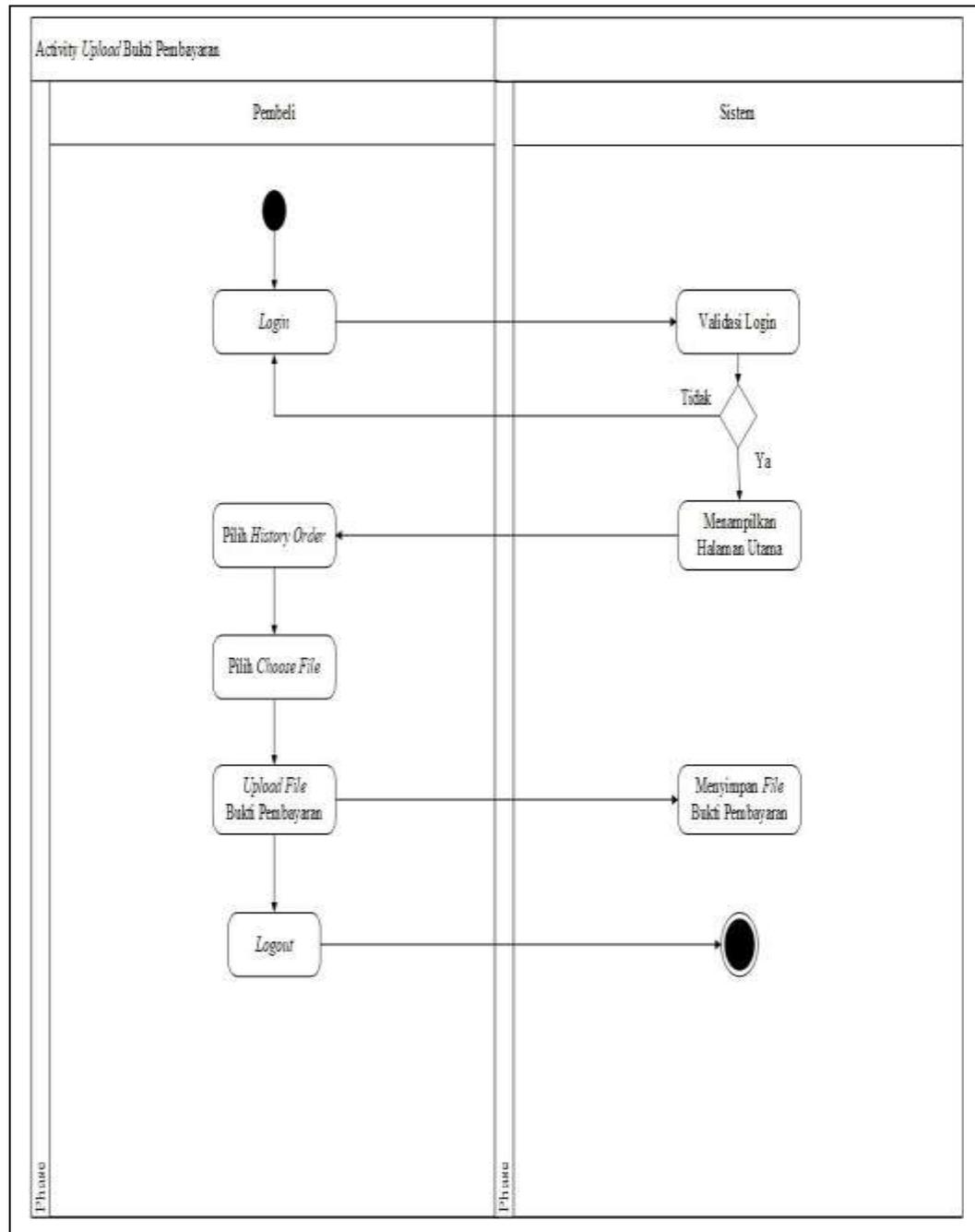


Gambar 4.6. Diagram Activity Mengelola Pemesanan Barang



4.2.2.6. Diagram Activity Upload Bukti Pembayaran

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity upload* bukti pembayaran yang terdapat pada halaman pembeli.

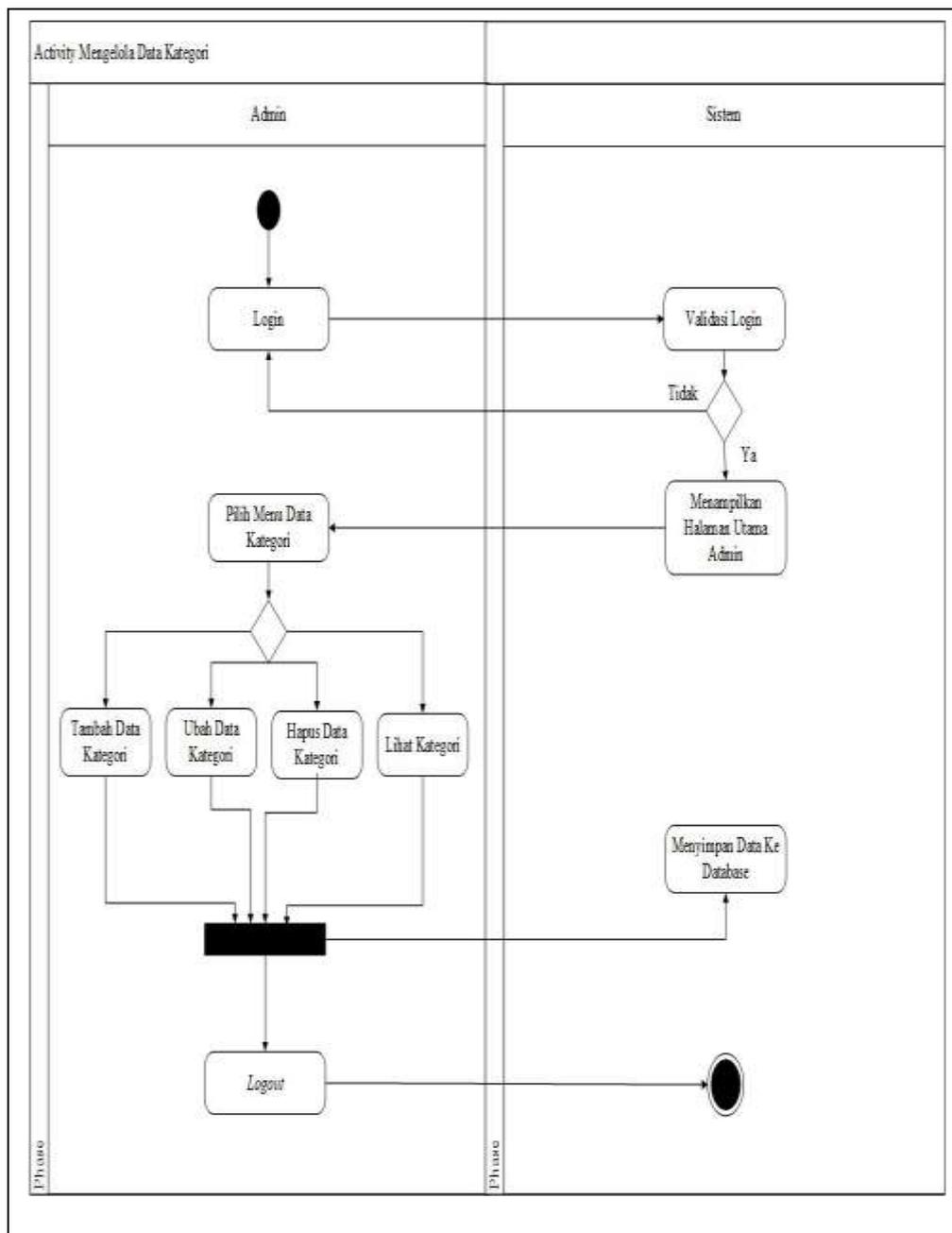


Gambar 4.7. Diagram Activity Upload Bukti Pembayaran



4.2.2.7. Diagram Activity Mengelola Data Kategori

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* mengelola data kategori, Adapun kegiatan yang bisa dilakukan yaitu lihat data kategori, tambah data kategori, ubah data kategori, dan hapus data kategori yang terdapat pada halaman Admin.

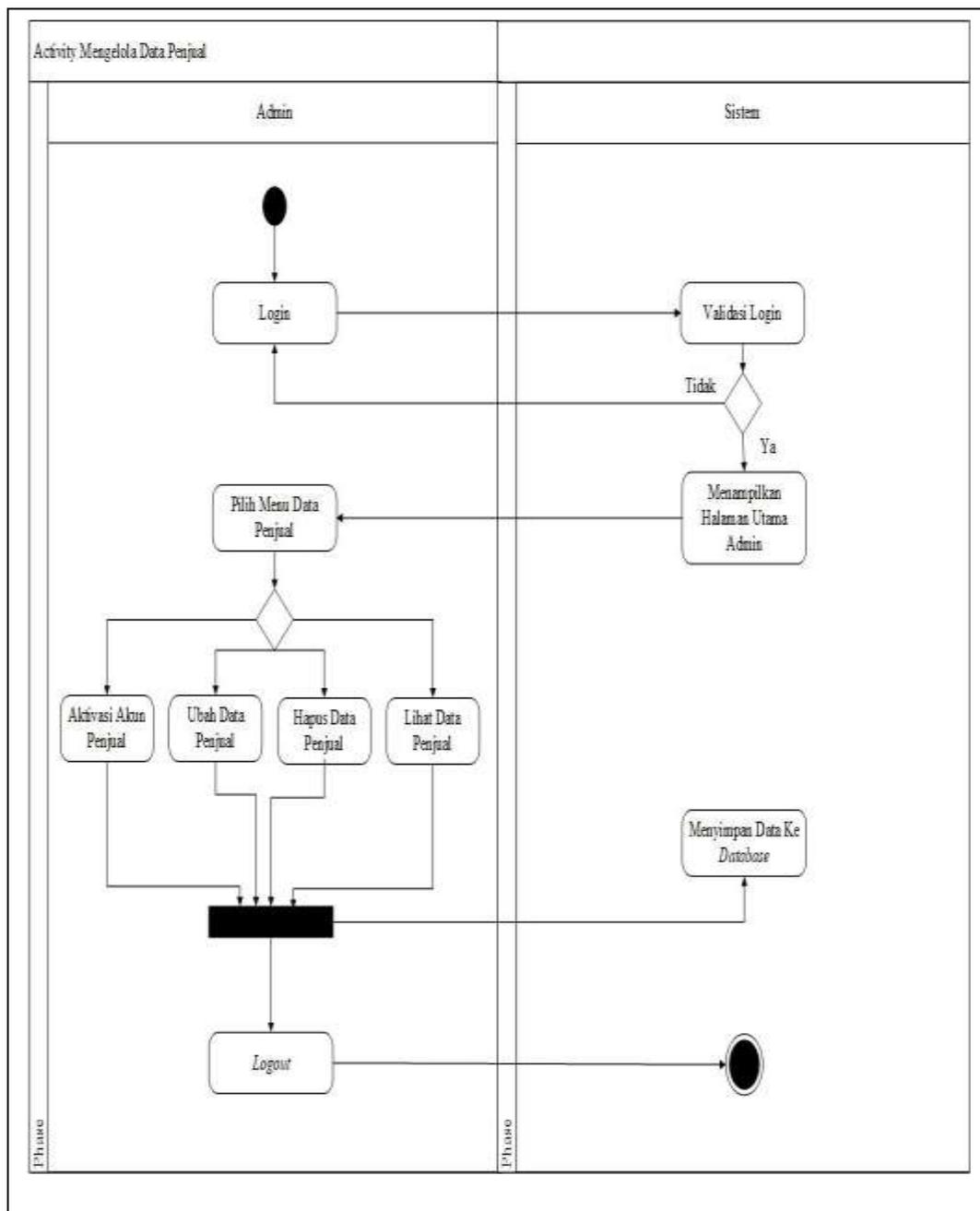


Gambar 4.8. Diagram Activity Mengelola Data Kategori



4.2.2.8. Diagram Activity Mengelola Data Penjual

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* mengelola data penjual, Adapun kegiatan yang bisa dilakukan yaitu lihat data penjual, tambah data penjual, ubah data penjual dan hapus data penjual yang terdapat pada halaman Admin.

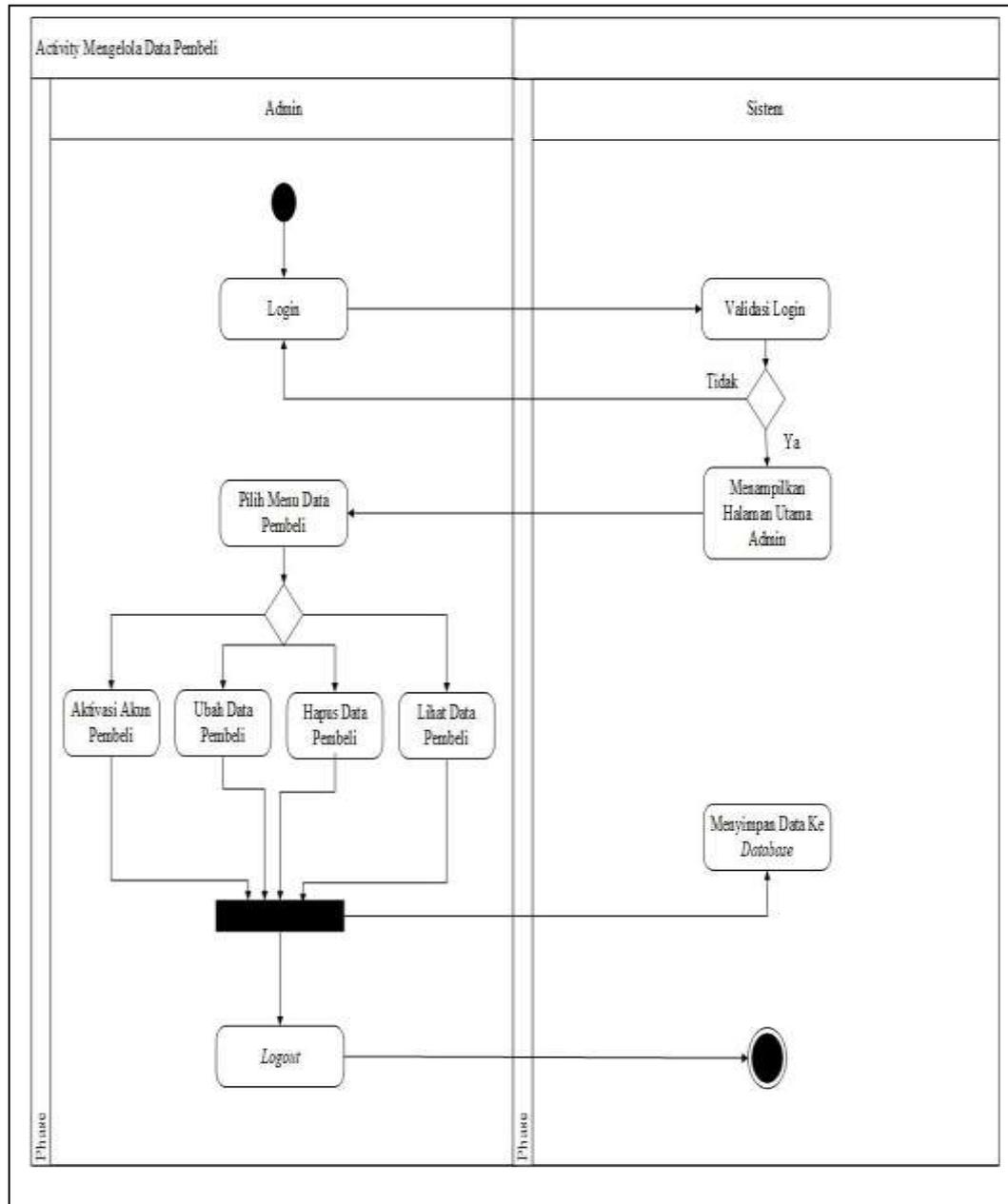


Gambar 4.9. Diagram Activity Mengelola Data Penjual



4.2.2.9. Diagram Activity Mengelola Data Pembeli

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* mengelola data pembeli, Adapun kegiatan yang bisa dilakukan yaitu lihat data pembeli, tambah data pembeli, ubah data pembeli dan hapus data pembeli yang terdapat pada halaman Admin.

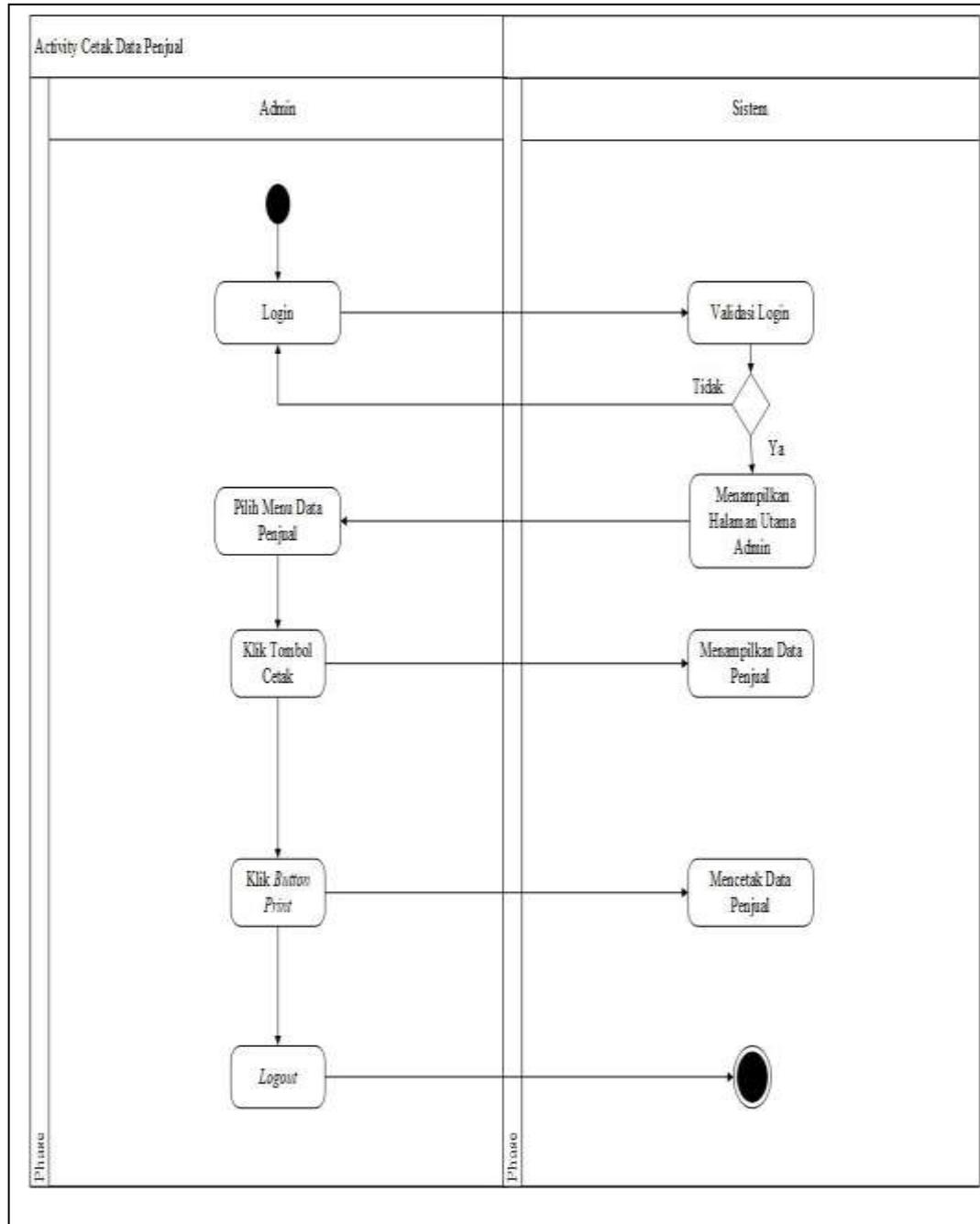


Gambar 4.10. Diagram Activity Mengelola Data Pembeli



4.2.2.10. Diagram Activity Cetak Data Penjual

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* cetak data penjual yang terdapat pada halaman Admin.

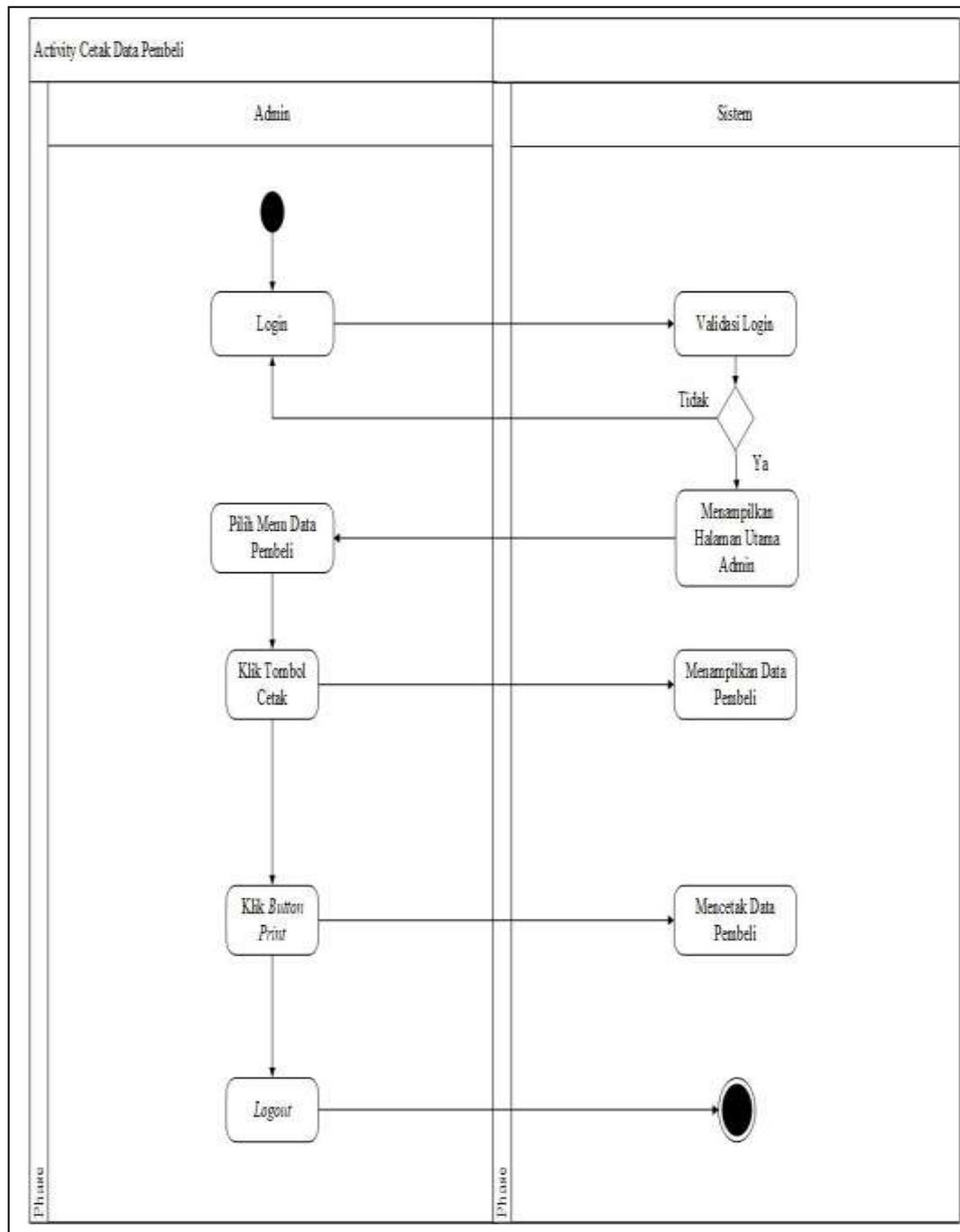


Gambar 4.11. Diagram Activity Cetak Data Penjual



4.2.2.11. Diagram Activity Cetak Data Pembeli

Ini merupakan tahapan proses diagram *activity* cetak data pembeli yang terdapat pada halaman Admin.



Gambar 4.12. Diagram Activity Cetak Data Pembeli



4.2.3. Diagram Class

Berikut ini merupakan diagram *class* yang di terapkan pada Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah Kota Palembang.



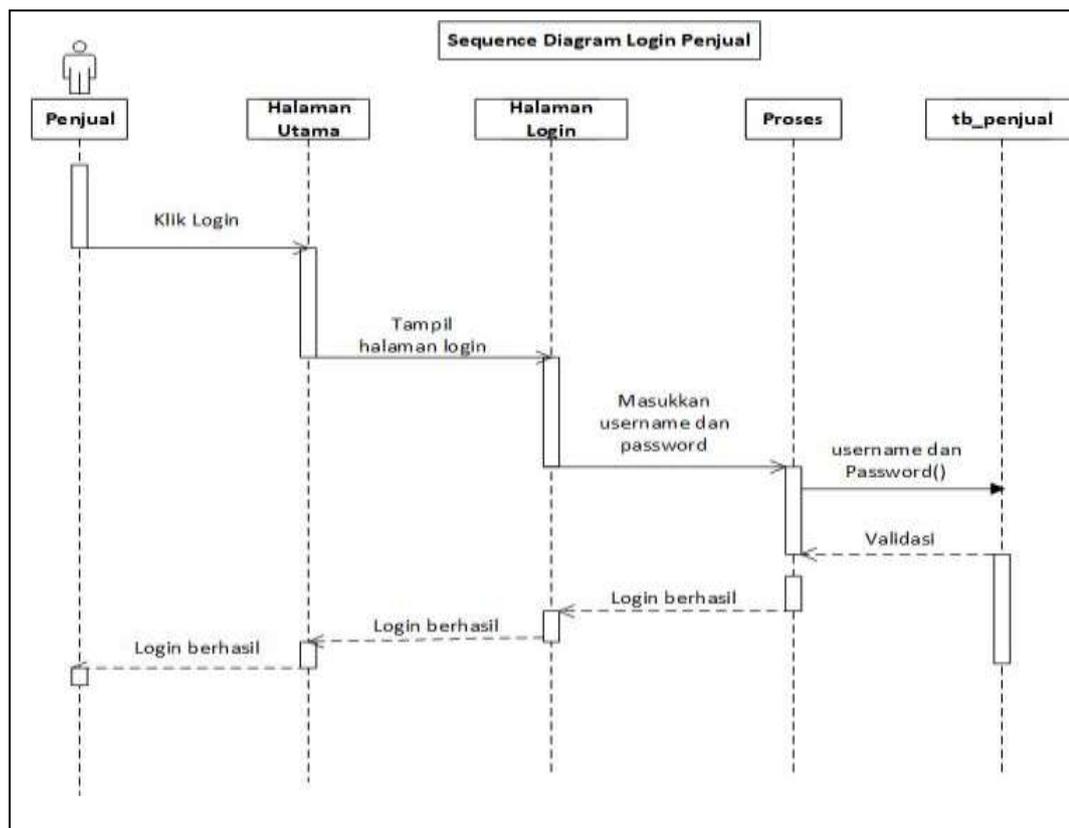


4.2.4. Diagram Sequence

Berikut ini merupakan *sequence* yang di terapkan pada Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang.

4.2.4.1. Diagram Sequence Login Penjual

Berikut ini merupakan diagram *sequence login* penjual.

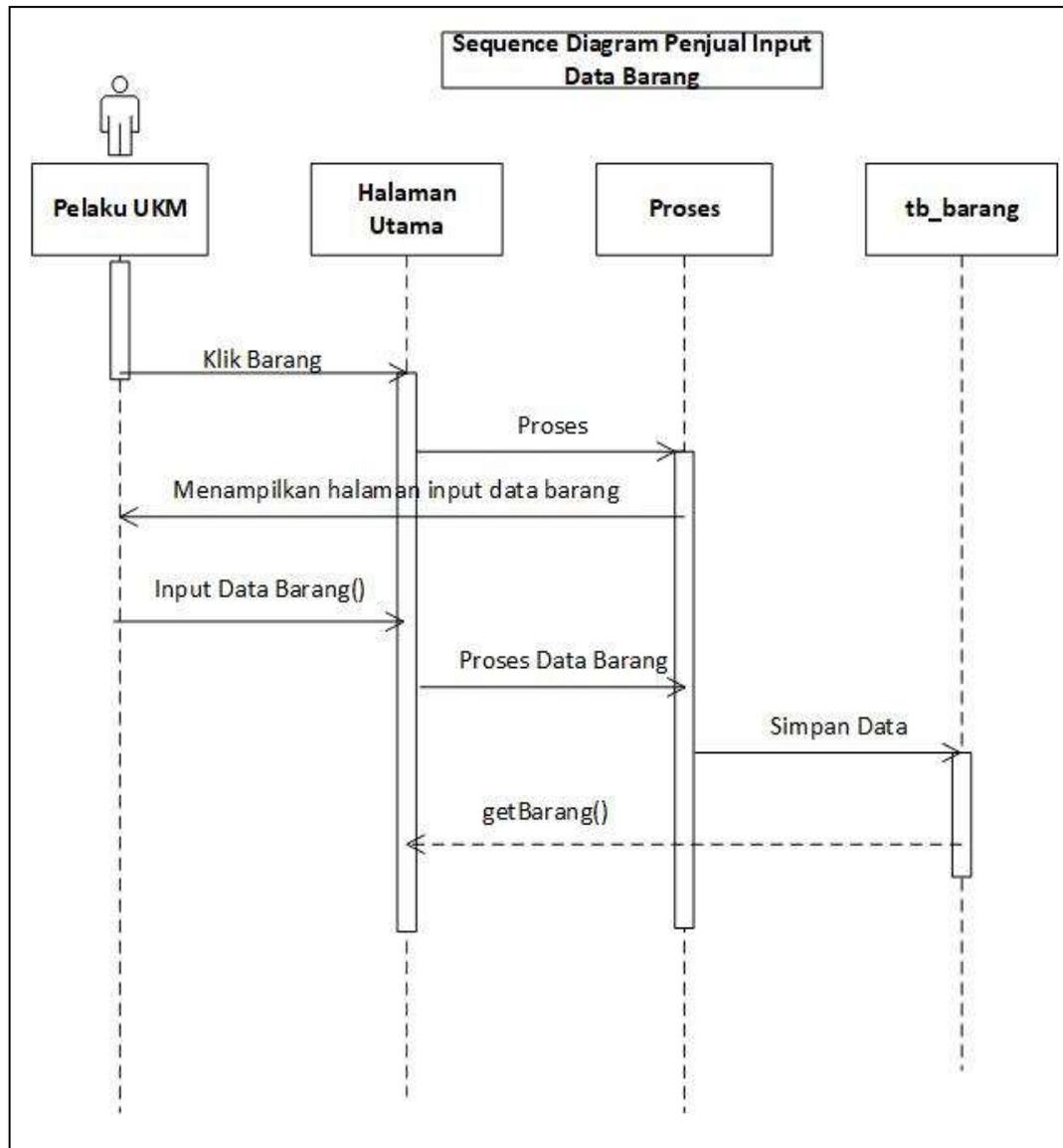


Gambar 4.14. Diagram Sequence Login Penjual



4.2.4.2. Diagram *Sequence Input* Barang

Berikut ini merupakan diagram *sequence input* barang pada halaman penjual.

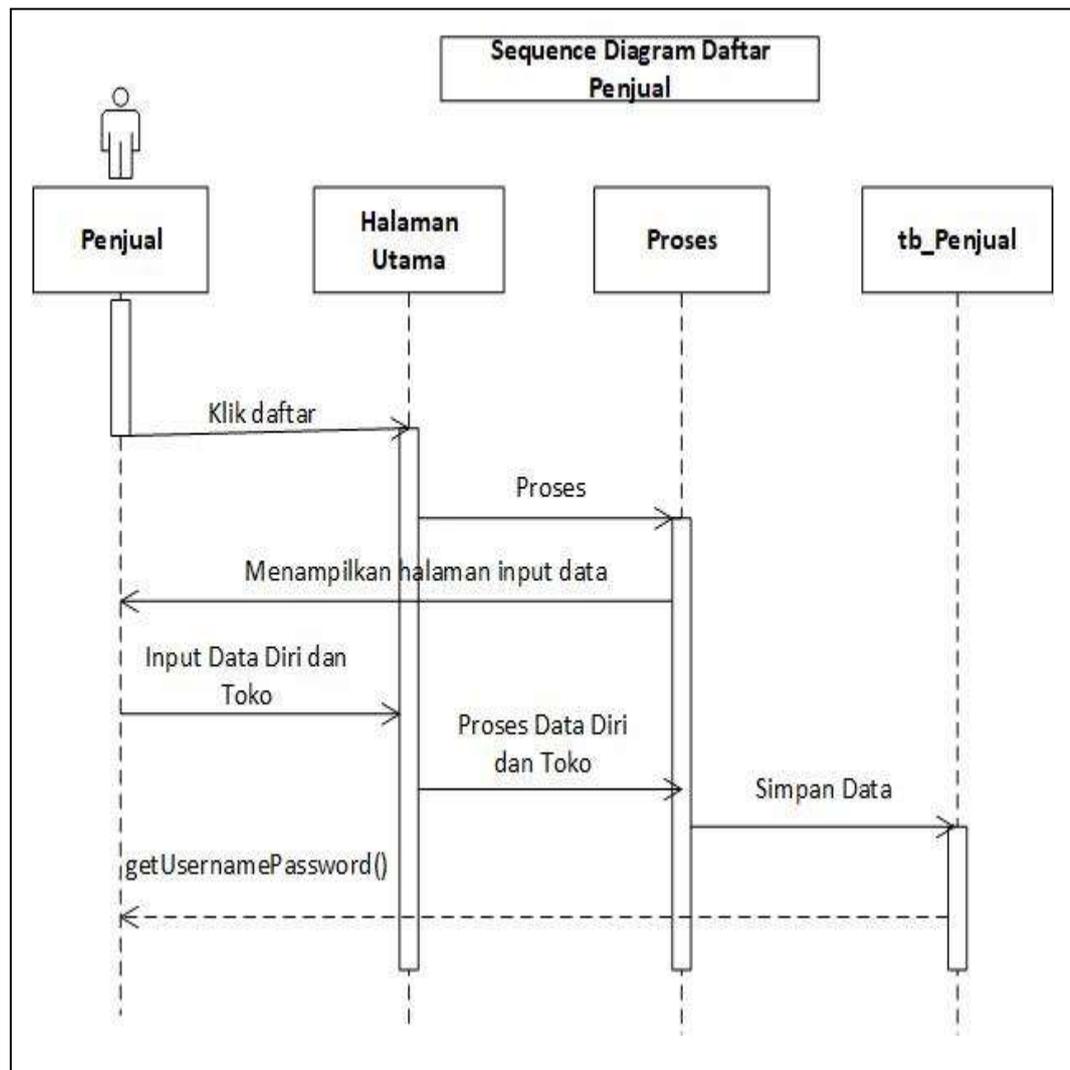


Gambar 4.15. Diagram *Sequence input* data barang



4.2.4.3. Diagram *Sequence* Daftar Penjual

Berikut ini merupakan proses diagram *sequence* daftar penjual pada halaman *register* penjual.

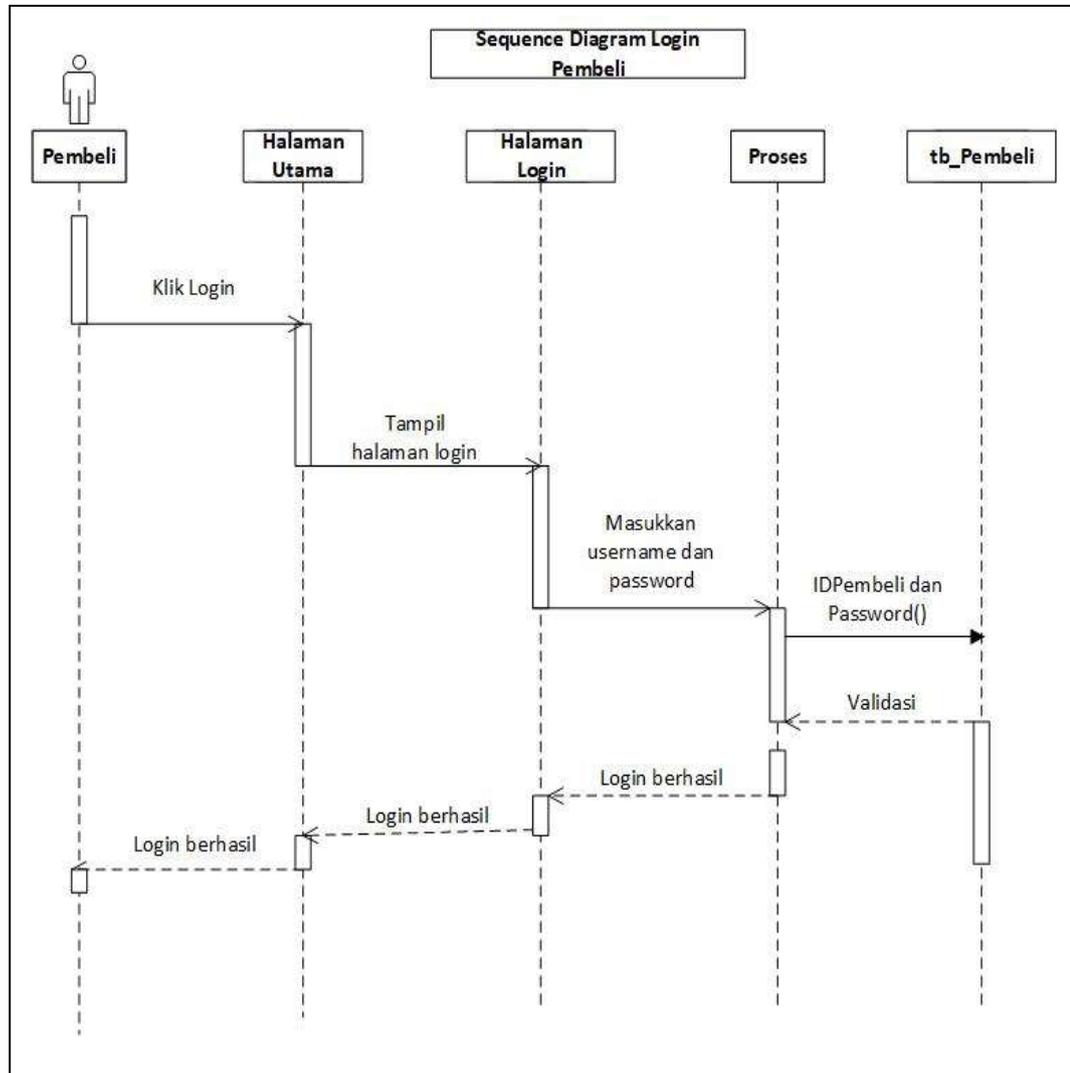


Gambar 4.16. Diagram *Sequence* Daftar Penjual



4.2.4.4. Diagram *Sequence Login Pembeli*

Berikut ini merupakan diagram *sequence* login pembeli pada halaman login.

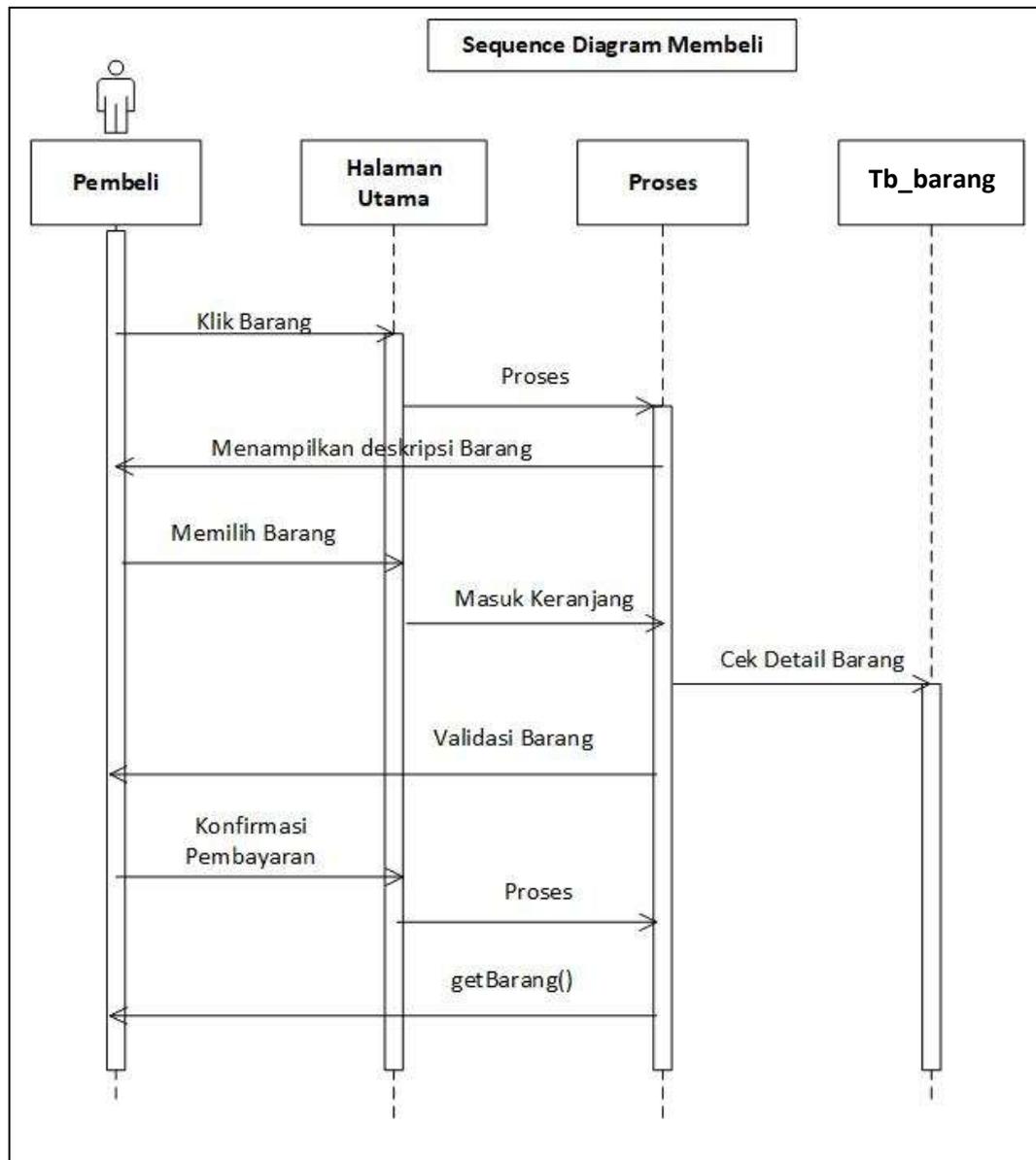


Gambar 4.17. Diagram *Sequence Login Pembeli*



4.2.4.5. Diagram *Sequence* Membeli Barang

Berikut ini merupakan diagram *sequence* membeli barang pada halaman pembeli.

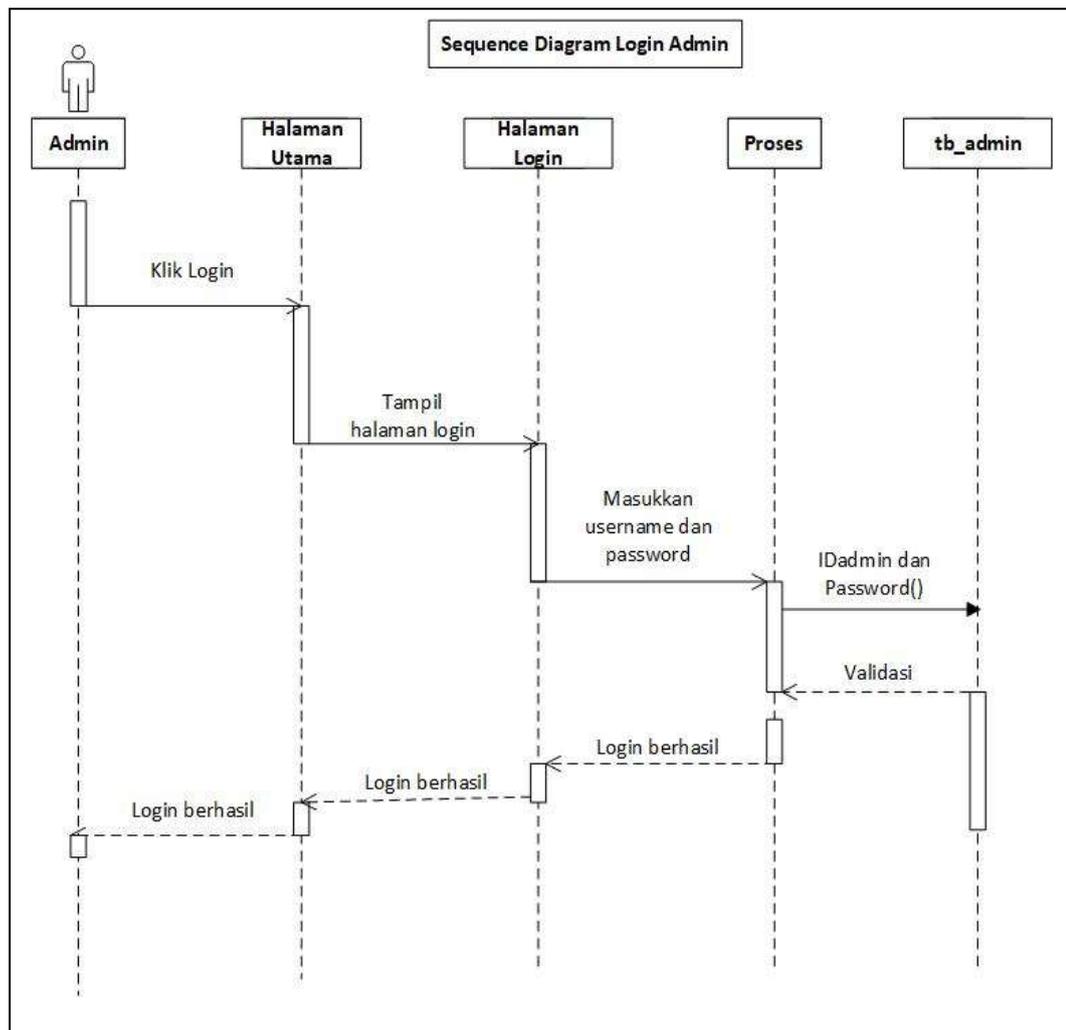


Gambar 4.18. Diagram *Sequence* Membeli Barang



4.2.4.6. Diagram Sequence Login Admin

Berikut ini merupakan proses diagram *sequence login* Admin pada halaman *login* Admin.

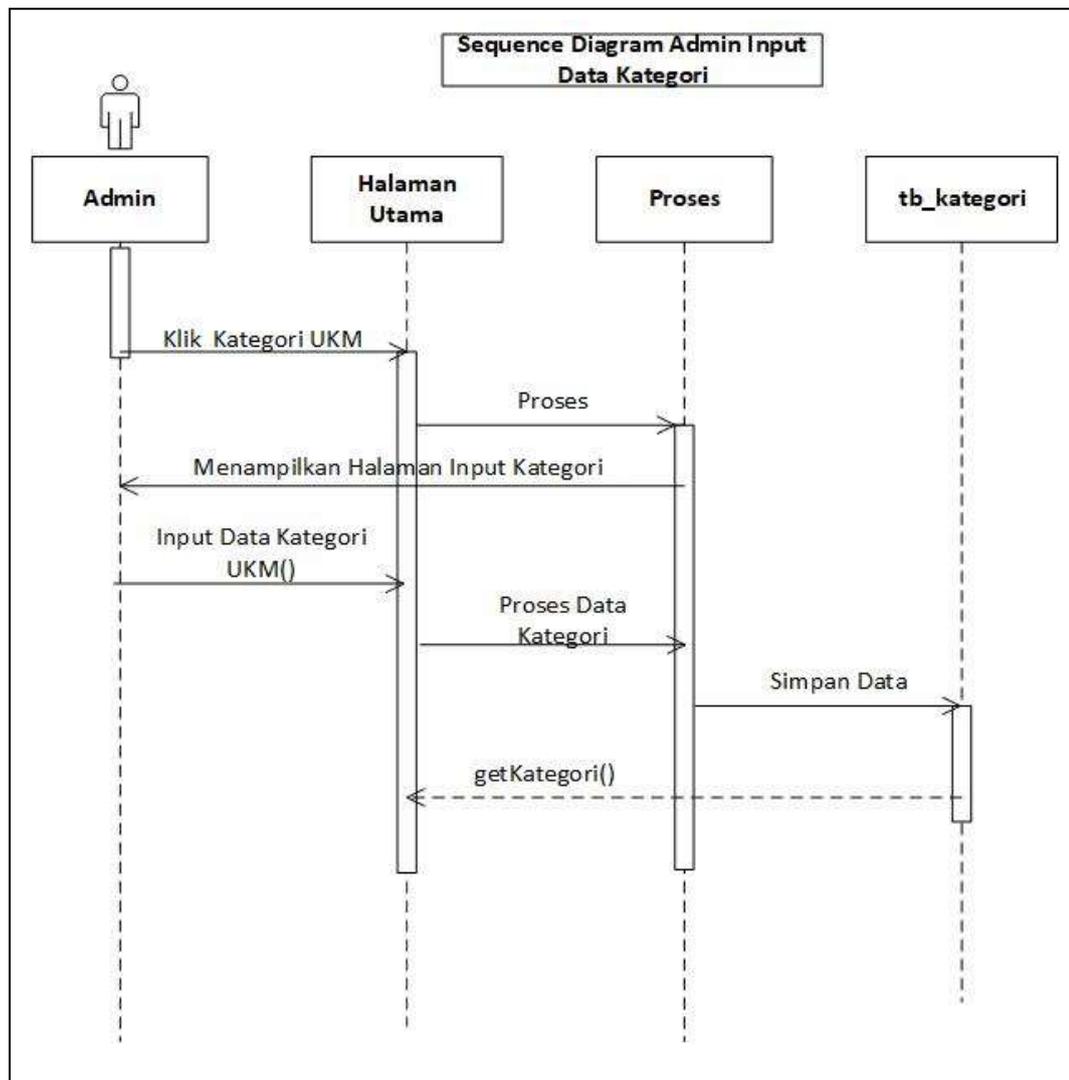


Gambar 4.19. Diagram Sequence Login Admin



4.2.4.7. Diagram *Sequence Input Data Kategori*

Berikut ini merupakan diagram *sequence input* data kategori pada halaman admin.

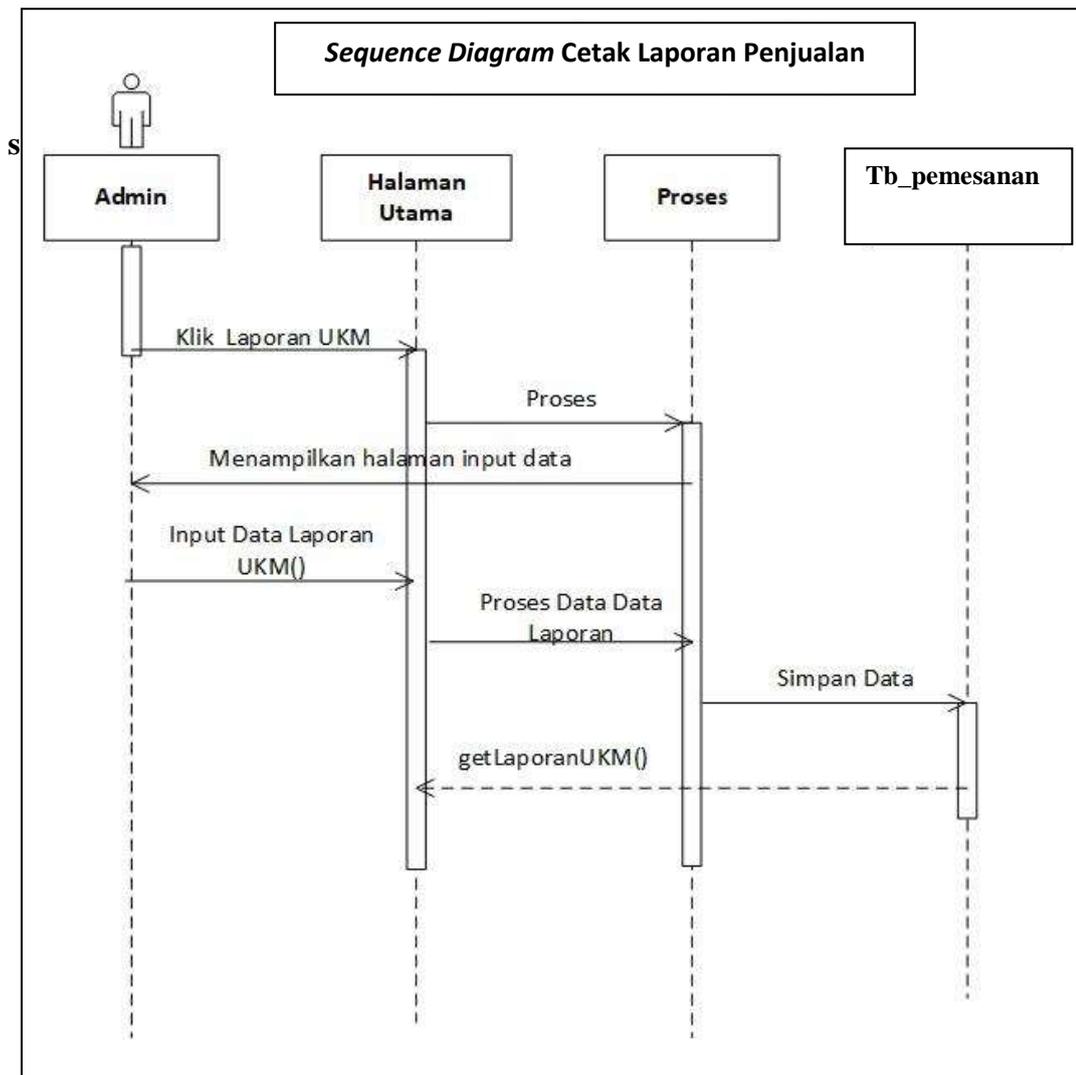


Gambar 4.20. Diagram *Sequence* Menginputkan Data Kategori



4.2.4.8. Diagram *Sequence* Cetak Laporan Penjualan

Berikut ini merupakan proses diagram *sequence* mencetak laporan penjualan pada halaman admin.



Gambar 4.21. Diagram *Sequence* Mencetak Laporan Penjualan



4.2.5. Kamus Data

Kamus data yang terdapat dalam Sistem ini adalah sebagai berikut :

1. $tb_pembeli = @id_pembeli + username + password + nama + email + no_hp + alamat + status$

$@id_pembeli$	= 11 {interger}
$username$	= 15 {varchar}
$password$	= text
$nama$	= 50 {varchar}
$email$	= 30 {varchar}
no_hp	= 13 {varchar}
$alamat$	= text
$status$	= 11 {integer}

2. $tb_penjual = @id_penjual + nama + no_hp + alamat + email + no_rekening + username + password + status$

$@id_pembeli$	= 11 {interger}
$nama$	= 50 {varchar}
no_hp	= 13 {integer}
$alamat$	= text
$email$	= 30 {varchar}
$no_rekening$	= 20 {integer}
$username$	= 25 {varchar}
$password$	= text
$status$	= 11 {integer}

3. $tb_barang = @id_barang + kode_penjual + nama + harga + deskripsi + gambar1 + gambar2 + gambar3 + gambar4 + gambar5 + gambar6 + stok + kategori_id$

$@ id_barang$	= 11 {integer}
$kode_penjual$	= 11 {integer}
$nama$	= 50 {varchar}



-
- | | |
|-------------|----------------|
| harga | = 30 {varchar} |
| deskripsi | = text |
| gambar1 | = text |
| gambar2 | = text |
| gambar3 | = text |
| gambar4 | = text |
| gambar5 | = text |
| gambar6 | = text |
| stok | = 11 {integer} |
| kategori_id | = 11 {integer} |
4. tb_kategori = @id_kategori + nama_kategori
- | | |
|---------------|----------------|
| @id_kategori | = 11 {integer} |
| nama_kategori | = 50 {varchar} |
5. tb_keranjang = @id_keranjang + barang_id + pembeli_id + jumlah_barang + total + catatan
- | | |
|---------------|----------------|
| @id_keranjang | = 11 {integer} |
| barang_id | = 11 {integer} |
| pembeli_id | = 11 {integer} |
| jumlah_barang | = 11 {integer} |
| total | = 11 {integer} |
| catatan | = text |
6. tb_pemesanan = @id_pemesanan + kode_penjual + jumlah + tanggal + barang_id + pembeli_id + total + no_transaksi + catatan
- | | |
|---------------|----------------|
| @id_pemesanan | = 11 {integer} |
| kode_penjual | = 11 {integer} |
| jumlah | = 11 {integer} |
| tanggal | = timestamp |
-



barang_id = 11 {integer}
 pembeli_id = 11 {integer}
 total = 50 {varchar}
 no_transaksi = text
 catatan = text

7. tb_dt_pemesanan = @id_dt_pemesanan + dt_no_transaksi +
 nama_pemesanan + hp_pemesanan + alamat_pemesanan + kode_pos +
 email_pemesanan + total_pemesanan + status + bukti + created_at +
 updated_at

@id_dt_pemesanan = 11 {integer}
 dt_no_transaksi = 50 {varchar}
 nama_pemesanan = 50 {varchar}
 hp_pemesanan = 20 {varchar}
 alamat_pemesanan = text
 kode_pos = 11 {integer}
 email_pemesanan = text
 total_pemesanan = 11 {integer}
 status = 11 {integer}
 bukti = text
 created at = timestamp
 created at = timestamp

8. tb_admin = @id_admin + *username* + *password*

@id_admin = 11 {integer}
username = 50 {varchar}
password = text



4.2.6. Desain Database

4.2.6.1. Membuat Tabel Database

1. Tabel tb_pembeli

Tabel 4.17. Tampilan Tabel tb_pembeli

No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_pembeli	integer	11	Primary Key
2.	Username	varchar	15	
3.	Password	text		
4.	Nama	varchar	50	
5.	email	varchar	30	
6.	no_hp	varchar	11	
7.	Alamat	text		
8.	status	integer	11	

2. Tabel tb_penjual

Tabel 4.18. Tampilan Tabel tb_penjual

No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_dp_pendaftar	integer	11	Primary Key
2.	Nama	varchar	50	
3.	no_hp	integer	13	
4.	Alamat	text		
5.	Email	varchar	30	
6.	no_rekening	integer	20	
7.	username	varchar	25	
8.	password	text		
9.	Status	int	11	



3. Tabel tb_barang

Tabel 4.19. Tampilan Tabel tb_barang

No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_barang	integer	11	Primary Key
2.	kode_penjual	integer	11	Foreign key
3.	nama	varchar	50	
4.	harga	varchar	30	
5.	deskripsi	text		
6.	gambar1	text		
7.	gambar2	text	3	
8.	gambar3	text	3	
9.	gambar4	text	11	
10.	gambar5	text		
11.	gambar6	text		
12.	Stok	integer	11	
13.	kategori_id	integer	11	Indeks

4. Tabel tb_kategori

Tabel 4.20. Tampilan Tabel tb_kategori

No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_kategori	integer	11	Primary Key
2.	nama_kategori	varchar	50	

5. Tabel tb_keranjang

Tabel 4.21. Tampilan Tabel tb_keranjang

No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_keranjang	integer	11	Primary Key
2.	barang_id	integer	11	Foreign Key

**Lanjutan Tabel 4.21.** Tampilan Tabel tb_keranjang

No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
3.	pembeli_id	integer	11	Indeks
4.	jumlah_barang	integer	11	
5.	Total	integer	11	
6.	Catatan	text		

6. Tabel tb_pemesanan**Tabel 4.22.** Tampilan Tabel tb_pemesanan

No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_pemesanan	integer	11	Primary Key
2.	kode_penjual	integer	11	
3.	jumlah	integer	11	
4.	tanggal	timestamp		
5.	barang_id	integer	11	
6.	pembeli_id	integer	11	
7.	total	varchar	50	
8.	no_transaksi	text		
9.	catatan	text		

7. Tabel tb_dt_pemesanan**Tabel 4.23.** Tampilan Tabel tb_dt_pemesanan

No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_dt_pemesanan	integer	11	Primary Key
2.	dt_no_transaksi	varchar	50	
3.	nama_pemesanan	varchar	50	
4.	hp_pemesanan	varchar	20	
5.	alamat_pemesanan	Text		
6.	kode_pos	integer	11	



Lanjutan Tabel 4.23. Tampilan Tabel tb_dt_pemesanan

No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
7.	email_pemesanan	text		
8.	total_pemesanan	integer	11	
9.	status	integer	11	
10.	bukti	text		
11.	cretaed_at	timestamp		
12.	updated_at	timestamp		

8. Tabel tb_admin

Tabel 4.24. Tampilan Tabel tb_admin

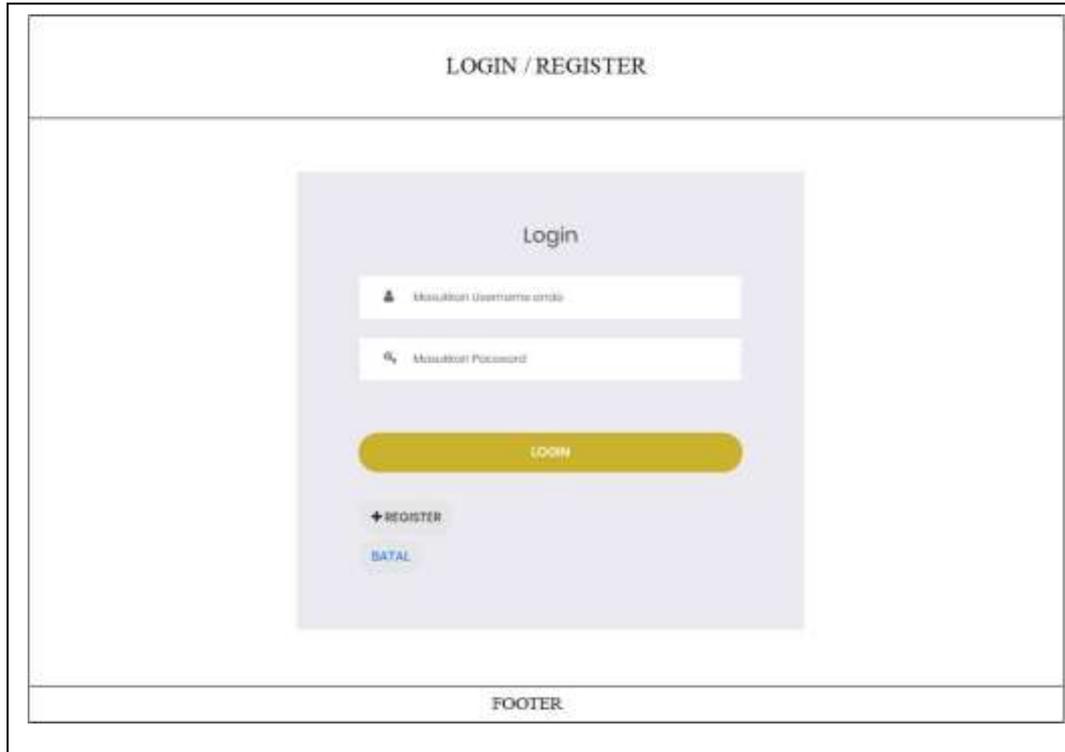
No.	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_admin	integer	11	Primary Key
2.	Username	varchar	50	
3.	Password	text		

4.2.7. Rancangan Masukan

4.2.7.1. Rancangan Halaman Login

4.2.7.1.1. Rancangan Halaman Login Pembeli

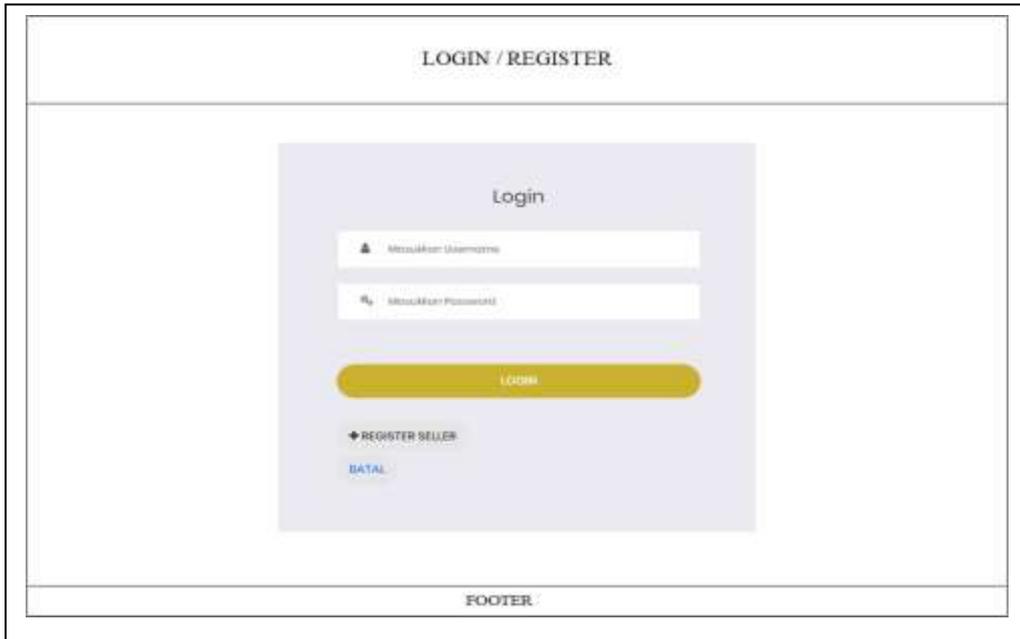
Halaman login merupakan tampilan setelah pengguna memasuki link *website*. Dari halaman ini pembeli, penjual atau admin dapat melakukan login.



The image shows a wireframe of a login page. At the top, there is a header with the text "LOGIN / REGISTER". Below this, the main content area features a central "Login" form. The form includes two input fields: "Masukkan Username anda" and "Masukkan Password". Below the input fields is a prominent yellow "LOGIN" button. Underneath the button, there are two links: "+ REGISTER" and "BATAL". At the bottom of the page, there is a footer with the text "FOOTER".

Gambar 4.22. Rancangan Halaman Login Pembeli

4.2.7.1.2. Rancangan Halaman Login Penjual



LOGIN / REGISTER

Login

Masukkan Username

Masukkan Password

LOGIN

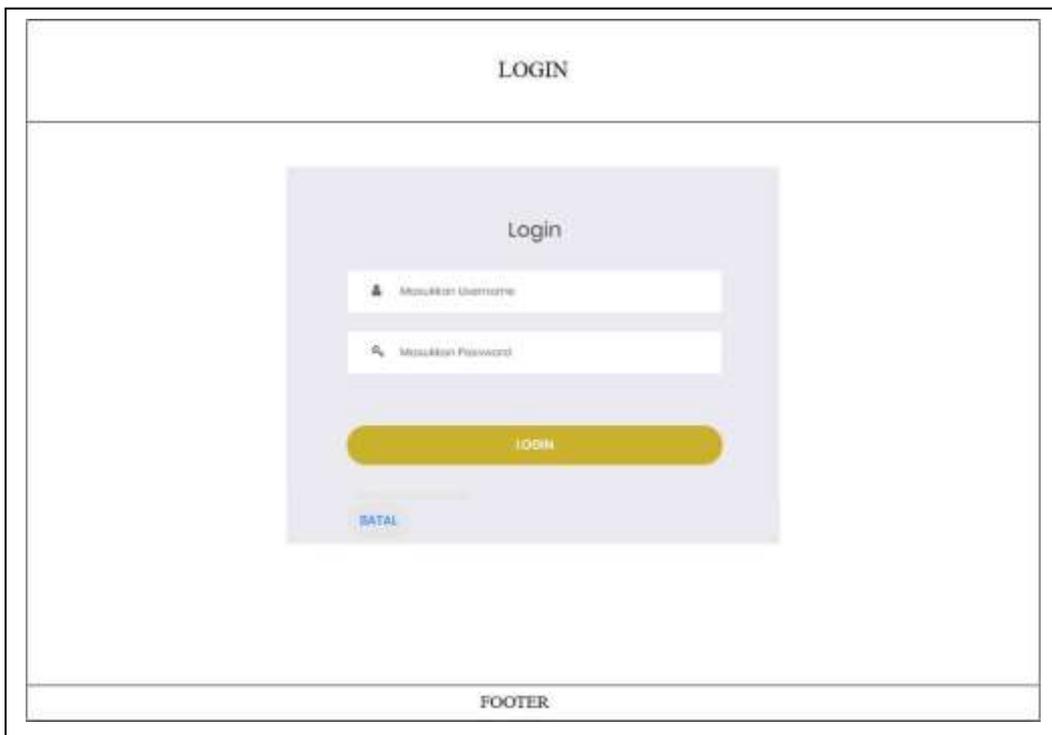
+ REGISTER SELLER

BATAL

FOOTER

Gambar 4.23. Rancangan Halaman Login Penjual

4.2.7.1.3. Rancangan Halaman Login Admin



LOGIN

Login

Masukkan Username

Masukkan Password

LOGIN

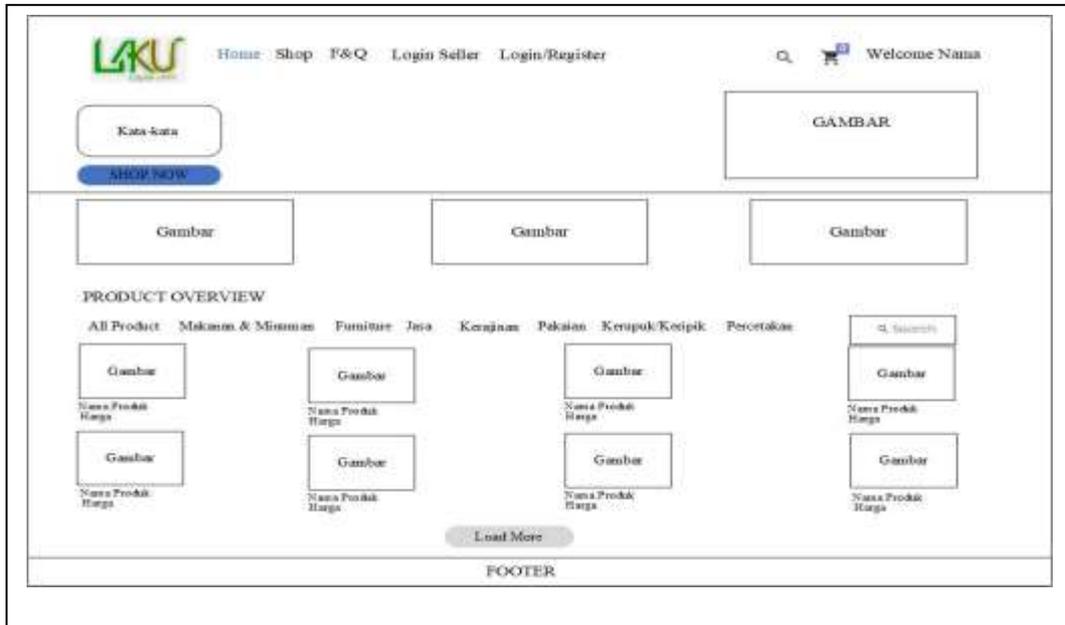
BATAL

FOOTER

Gambar 4.24. Rancangan Halaman Login Admin

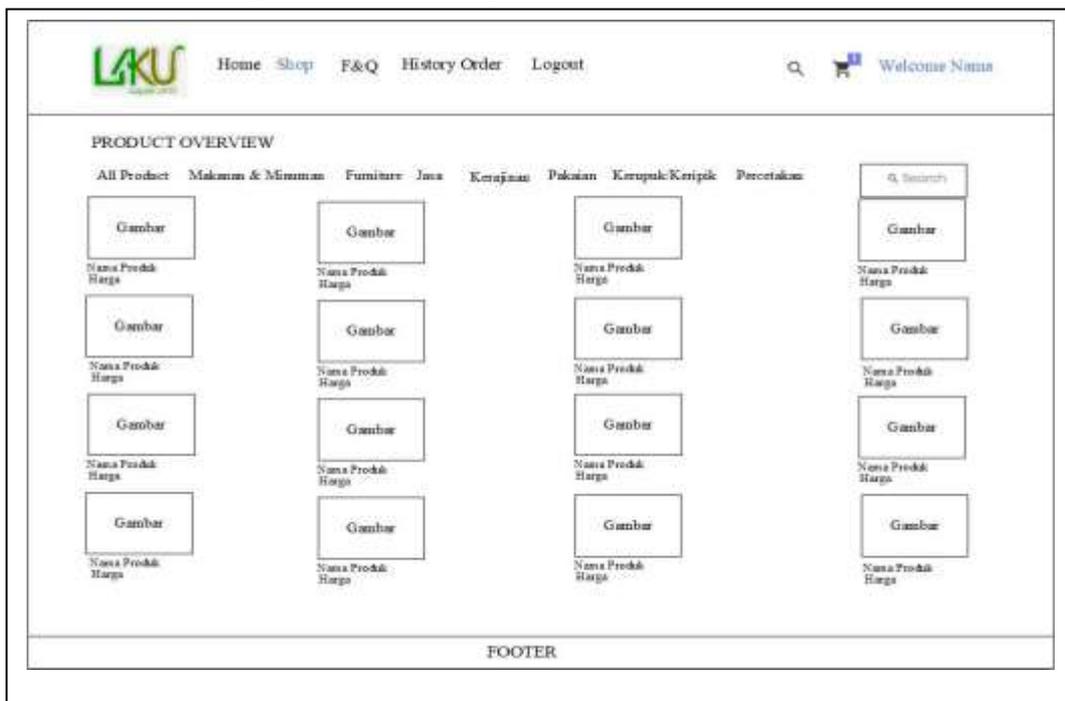
4.2.8. Rancangan Halaman Pembeli

4.2.8.1. Rancangan Halaman *Home*



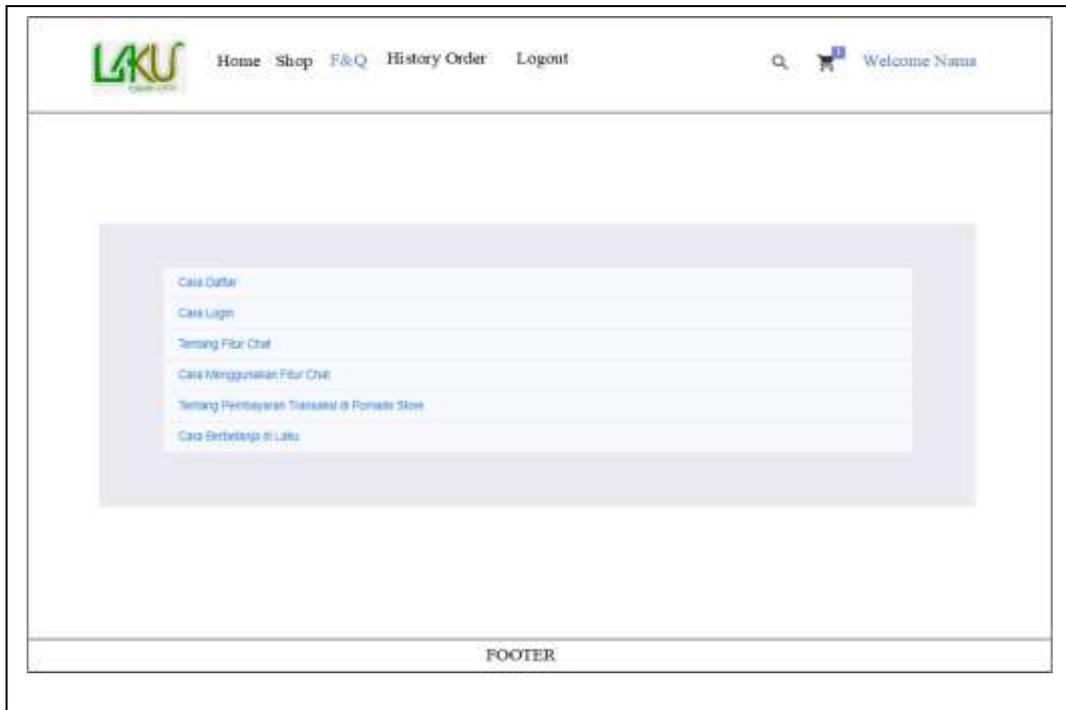
Gambar 4.25. Rancangan Halaman *Home*

4.2.8.2. Rancangan Halaman *Shop*



Gambar 4.26. Rancangan Halaman *Shop*

4.2.8.3. Rancangan Halaman FAQ



Gambar 4.27. Rancangan Halaman FAQ

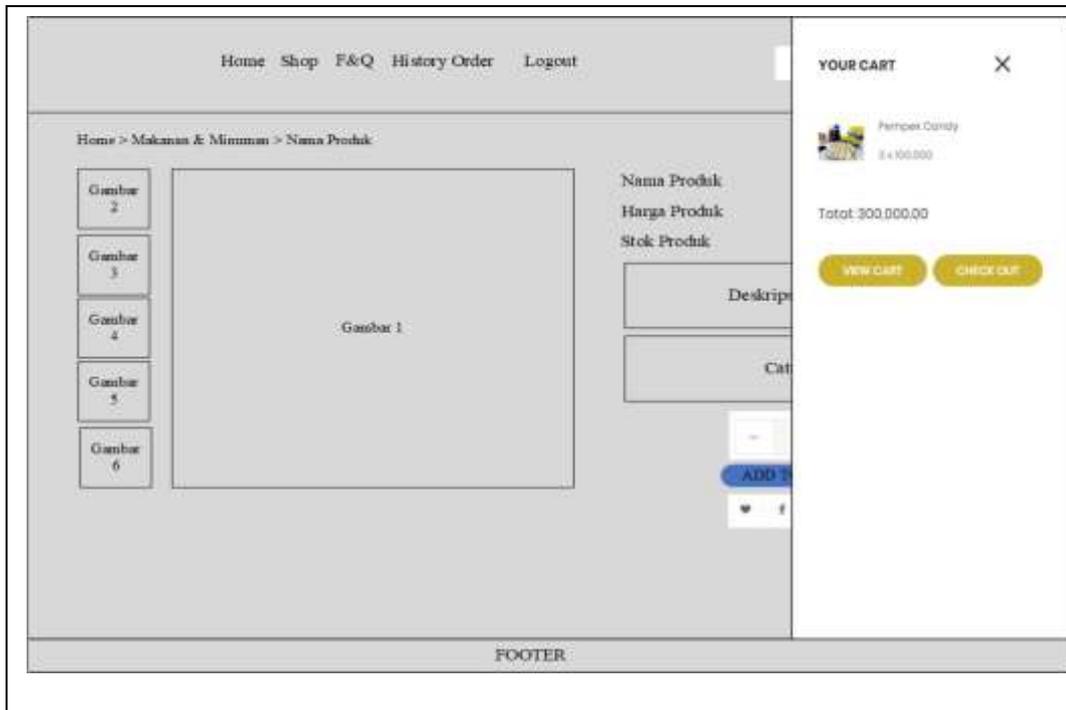
4.2.8.4. Rancangan Halaman *Product Overview*



Gambar 4.28 Rancangan Halaman *Product Overview*

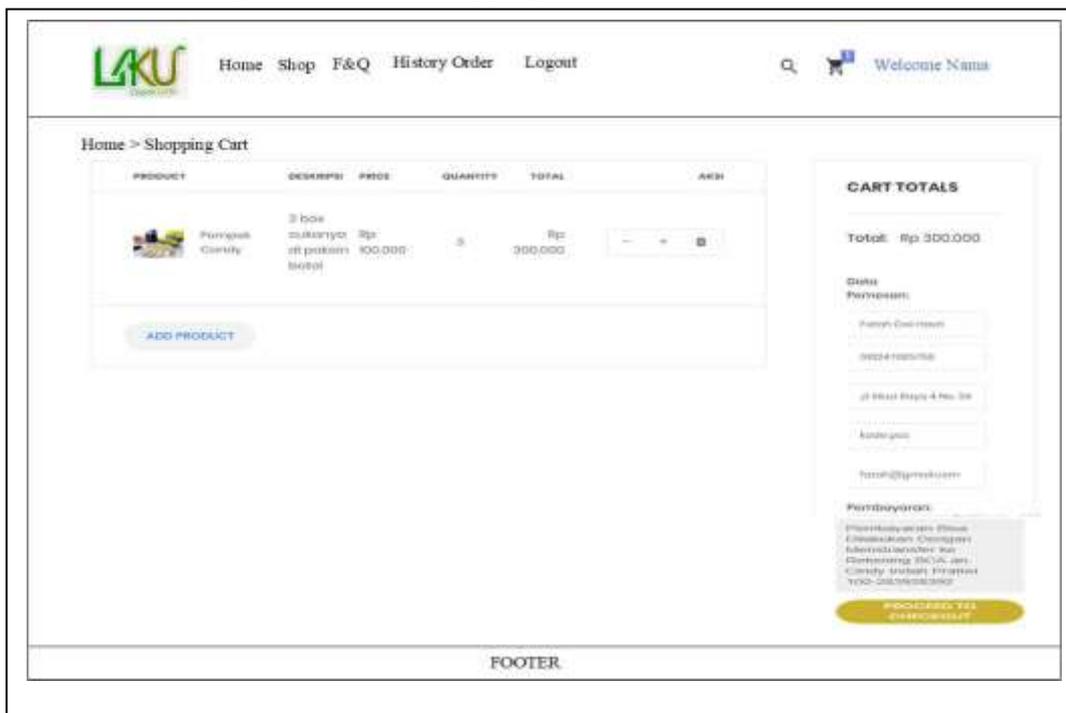


4.2.8.5. Rancangan Halaman Keranjang



Gambar 4.29. Rancangan Halaman Keranjang

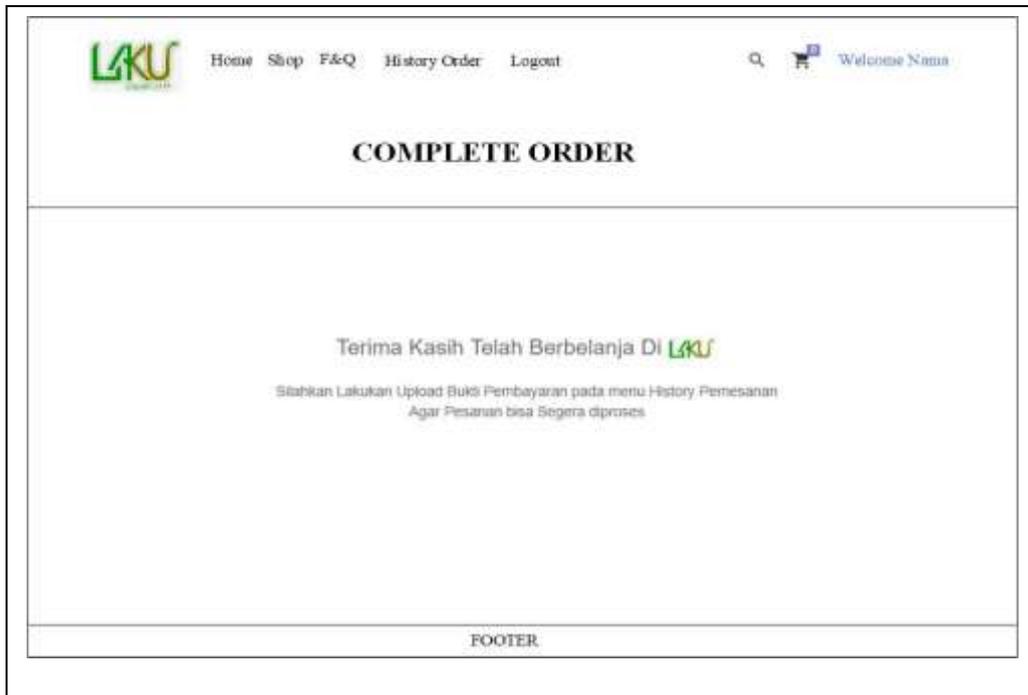
4.2.8.6. Rancangan Halaman *Shopping Cart*



Gambar 4.30. Rancangan Halaman *Shopping Cart*

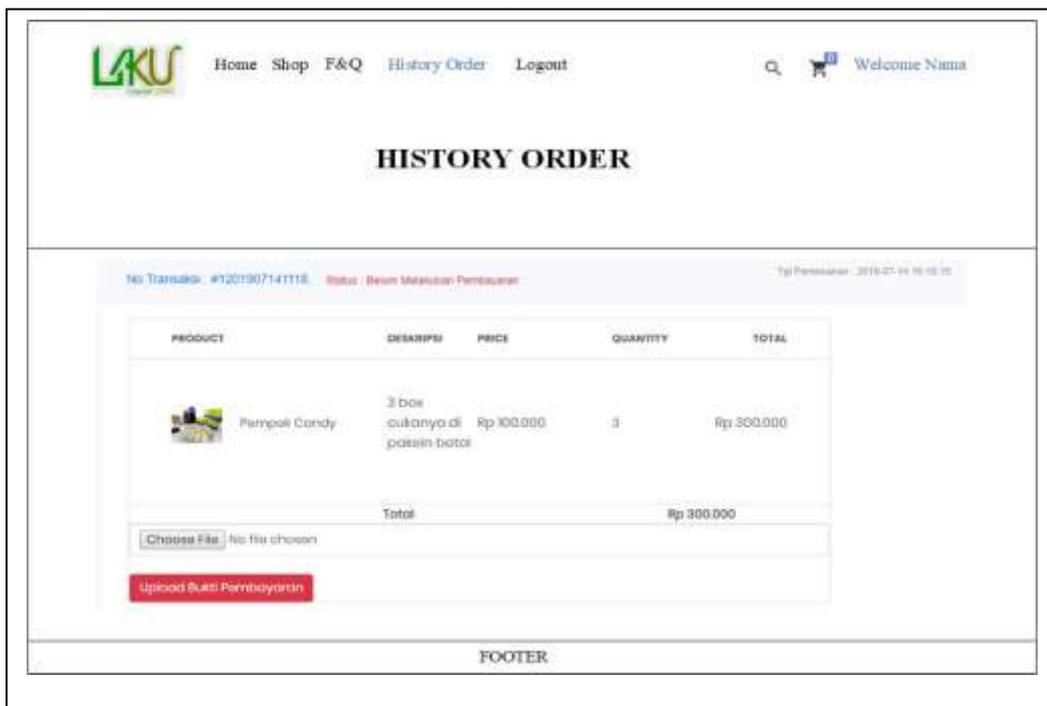


4.2.8.7. Rancangan Halaman *Complete Order*



Gambar 4.31. Rancangan Halaman *Complete Order*

4.2.8.8. Rancangan Halaman *History Order*



Gambar 4.32. Rancangan Halaman *History Order*



4.2.8.9. Rancangan Halaman Ubah *Profile*

The screenshot shows a web interface for profile management. At the top, there is a navigation menu with 'Home', 'Shop', 'F&Q', 'History Order', and 'Logout'. On the right side, there is a search icon, a shopping cart icon, and the text 'Welcome Nama'. The main heading is 'PROFILE'. Below this, there is a form with a 'Username' label and a text input field. The form also includes fields for 'Nama', 'Email', 'No Telfon', and 'Alamat', each with a corresponding icon. At the bottom of the form are two buttons: 'UBAH PROFILE' and 'UBAH PASSWORD'. The footer area contains the word 'FOOTER'.

Gambar 4.33. Rancangan Halaman Ubah *Profile*

4.2.8.10. Rancangan Halaman Ubah *Password*

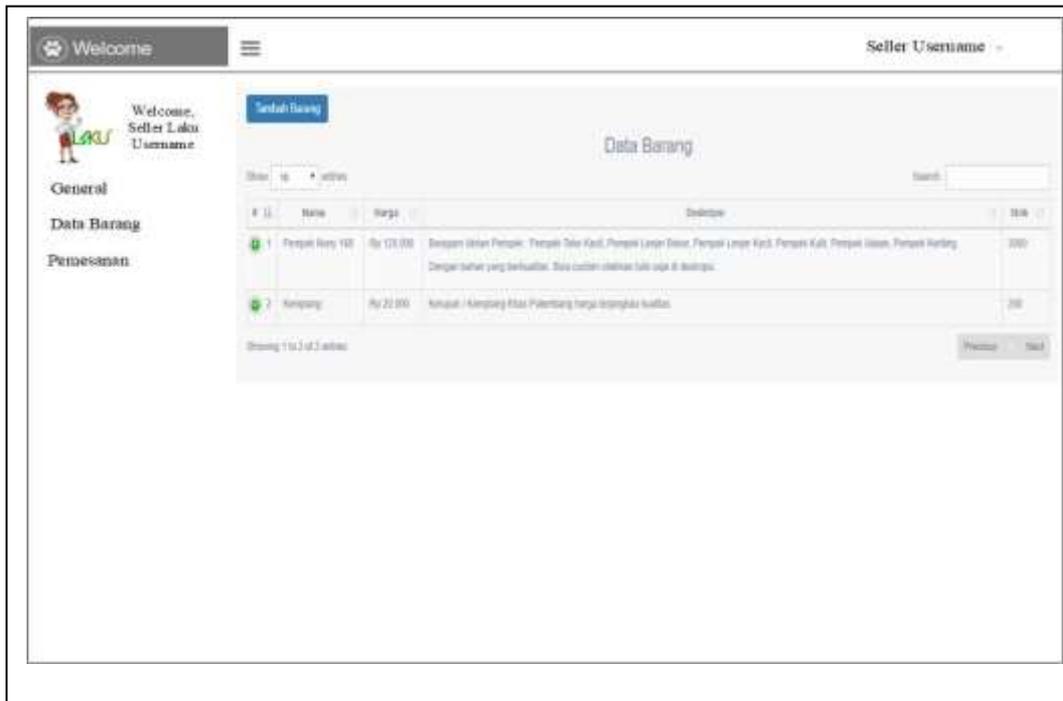
The screenshot shows a web interface for password management. At the top, there is a navigation menu with 'Home', 'Shop', 'F&Q', 'History Order', and 'Logout'. On the right side, there is a search icon, a shopping cart icon, and the text 'Welcome Nama'. The main heading is 'UBAH PASSWORD'. Below this, there is a form with a 'Username' label and a text input field. The form also includes two password fields: 'PASSWORD LAMA' and 'PASSWORD BARU', each with a key icon. At the bottom of the form is a button: 'UBAH PASSWORD'. The footer area contains the word 'FOOTER'.

Gambar 4.34. Rancangan Halaman Ubah *Password*



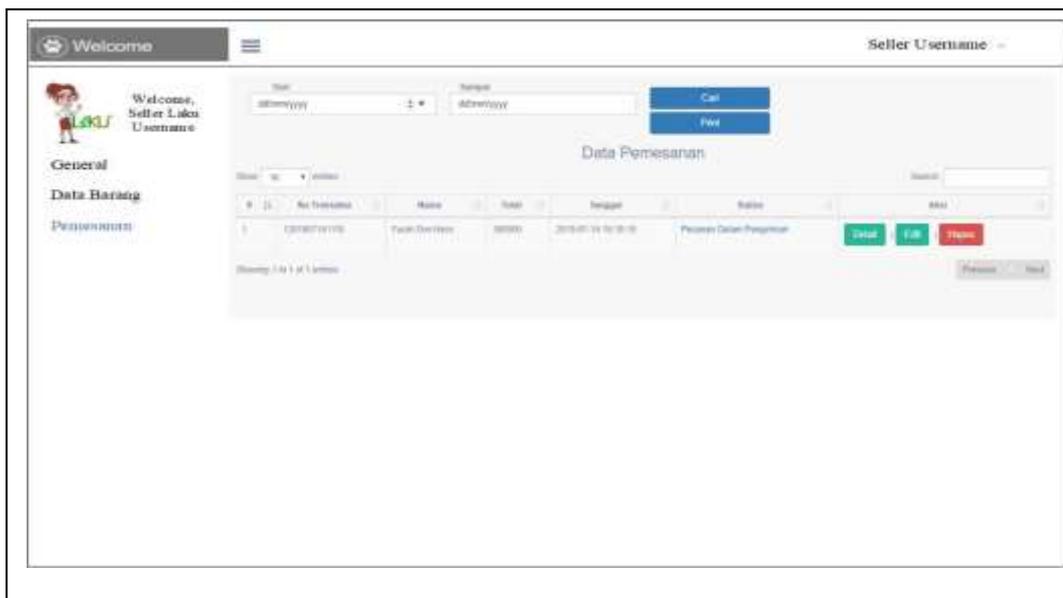
4.2.9. Rancangan Halaman Penjual

4.2.9.1. Rancangan Halaman Data Barang



Gambar 4.35. Rancangan Halaman Data Barang

4.2.9.2. Rancangan Halaman Data Pemesanan



Gambar 4.36. Rancangan Halaman Data Pemesanan



4.2.9.3 Rancangan Halaman Tambah Barang

The screenshot shows a web interface for adding a new item. The page title is 'TAMBAH BARANG'. On the left, there is a sidebar with a 'Welcome, Seller Laka Username' message and a navigation menu with 'General', 'Data Barang', and 'Pemesanan'. The main form contains the following fields and controls:

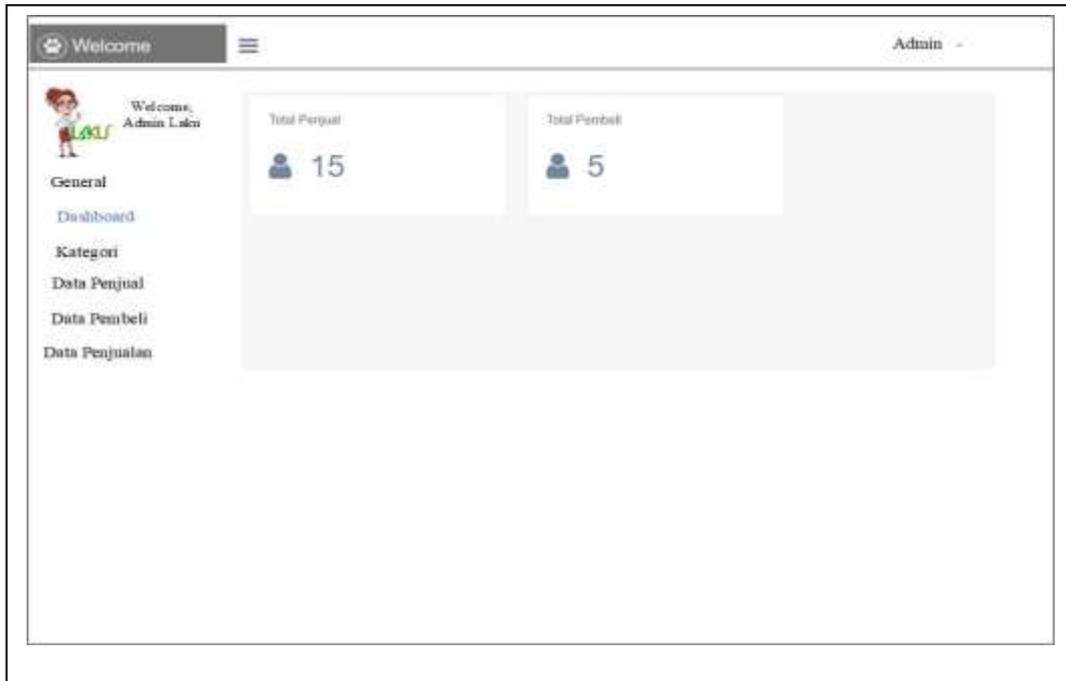
- Nama:** A text input field.
- Harga:** A text input field.
- Deskripsi:** A large text area with a rich text editor toolbar.
- Gambar:** A file upload section with a 'Choose File' button, 'No file chosen' text, and a red '+' icon.
- Stok:** A text input field.
- Kategori:** A dropdown menu currently showing 'Makanan & Minuman'.
- Simpan:** A blue button at the bottom right to save the item.

Gambar 4.37. Rancangan Halaman Tambah Barang



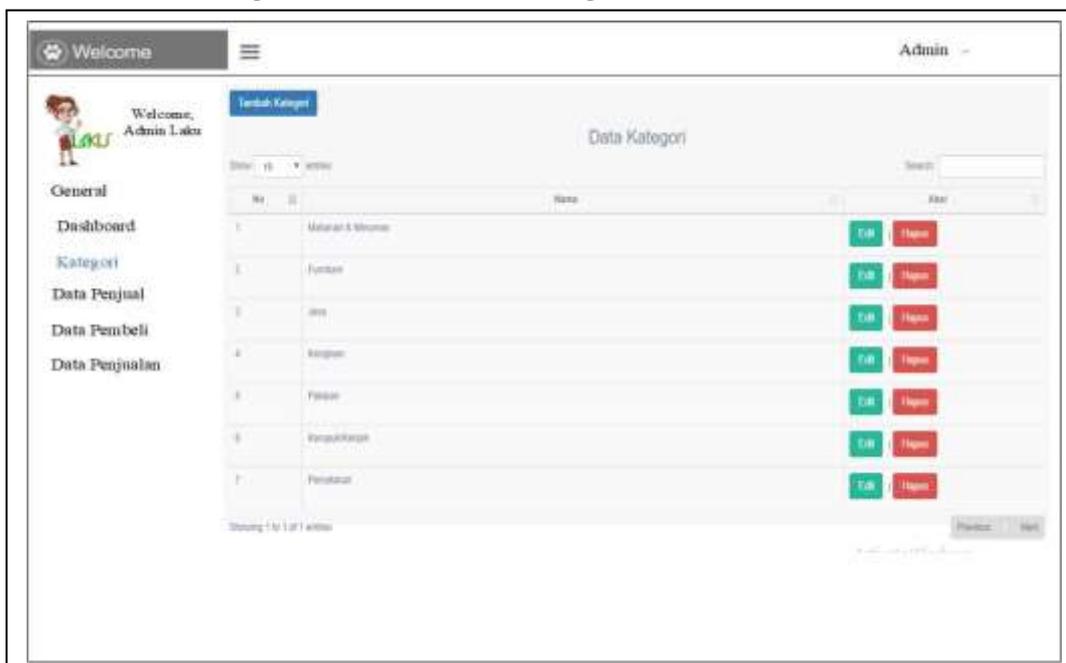
4.2.10. Rancangan Halaman Admin

4.2.10.1. Rancangan Halaman *Dashboard*



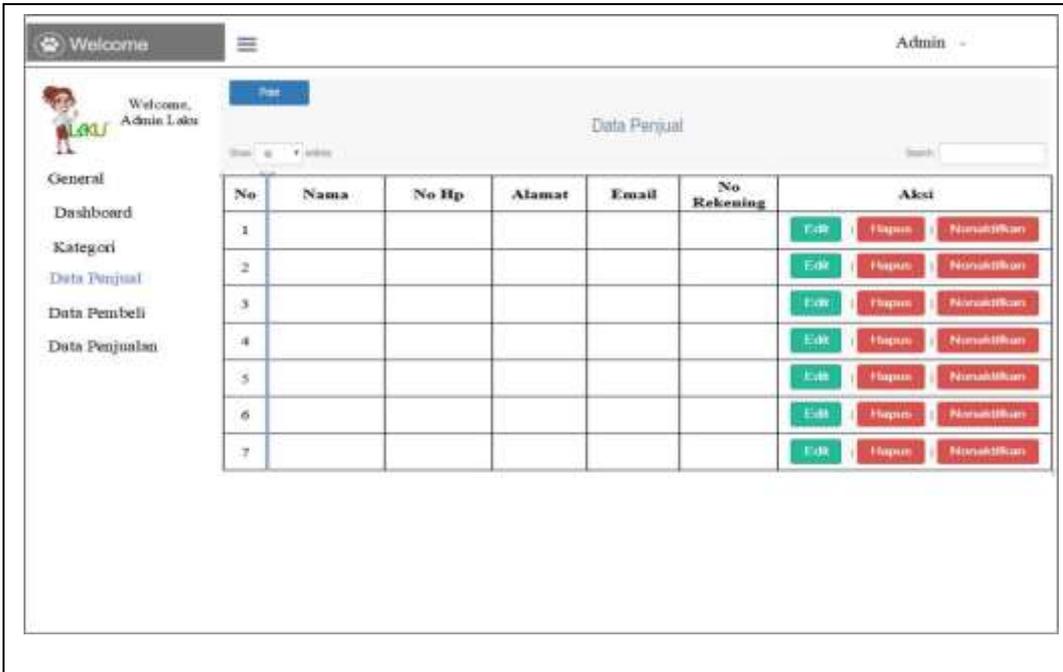
Gambar 4.38. Rancangan Halaman *Dashboard*

4.2.10.2. Rancangan Halaman Data Kategori



Gambar 4.39. Rancangan Halaman Data Kategori

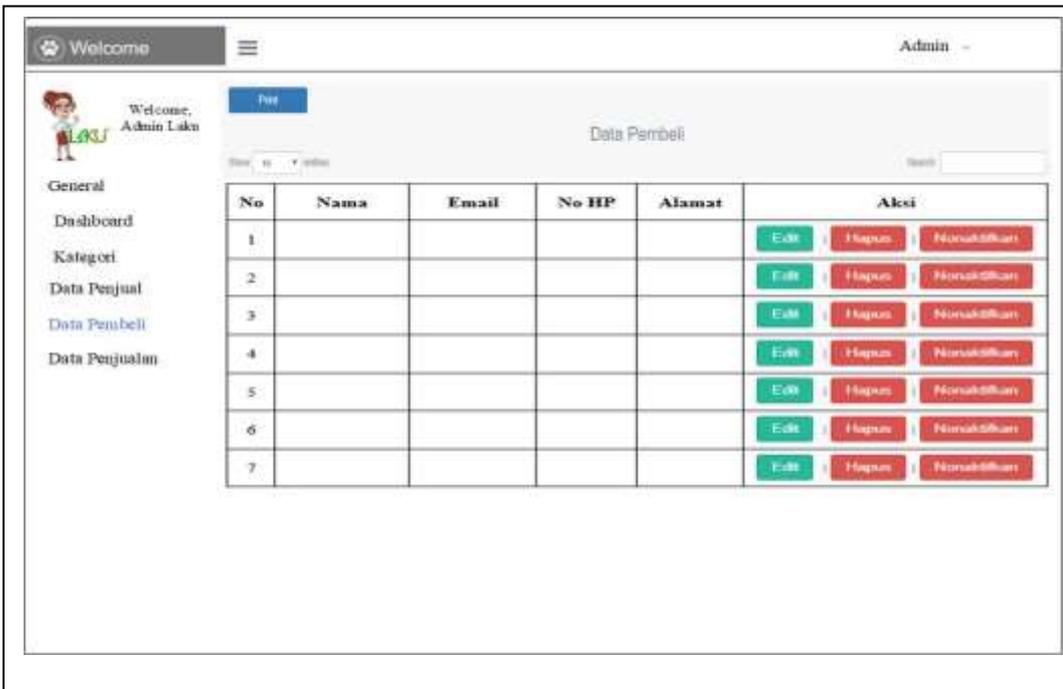
4.2.10.3. Rancangan Halaman Data Penjual



No	Nama	No Hp	Alamat	Email	No Rekening	Aksi
1						Edit Hapus Nonaktifkan
2						Edit Hapus Nonaktifkan
3						Edit Hapus Nonaktifkan
4						Edit Hapus Nonaktifkan
5						Edit Hapus Nonaktifkan
6						Edit Hapus Nonaktifkan
7						Edit Hapus Nonaktifkan

Gambar 4.40. Rancangan Halaman Data Penjual

4.2.10.4. Rancangan Halaman Data Pembeli

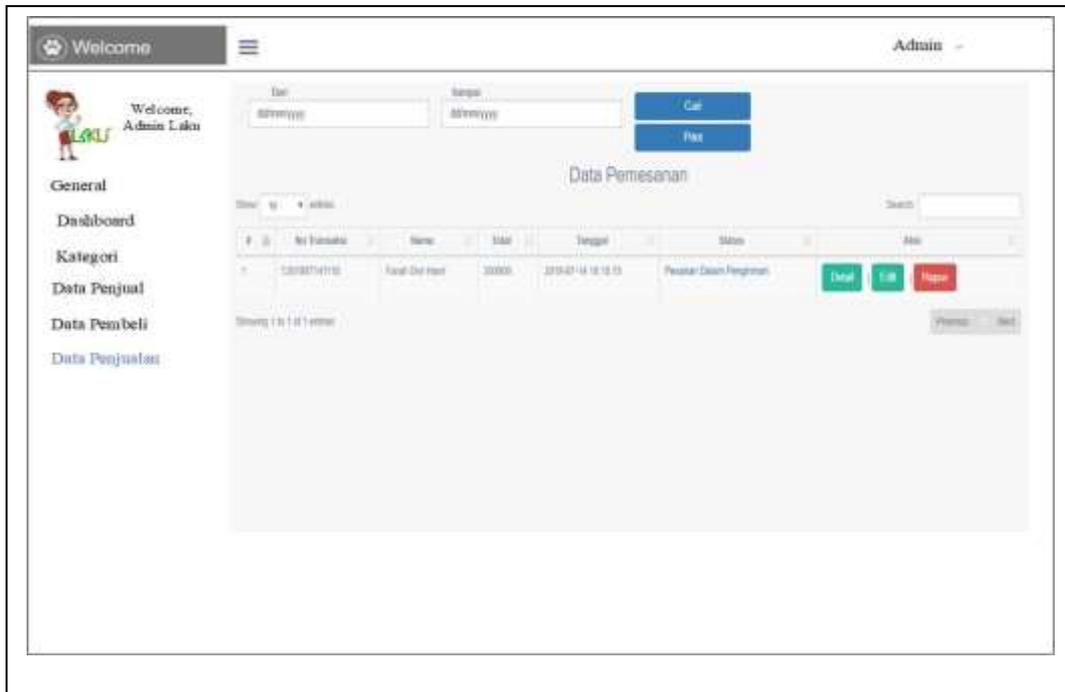


No	Nama	Email	No HP	Alamat	Aksi
1					Edit Hapus Nonaktifkan
2					Edit Hapus Nonaktifkan
3					Edit Hapus Nonaktifkan
4					Edit Hapus Nonaktifkan
5					Edit Hapus Nonaktifkan
6					Edit Hapus Nonaktifkan
7					Edit Hapus Nonaktifkan

Gambar 4.41. Rancangan Halaman Data Pembeli



4.2.10.5. Rancangan Halaman Data Penjualan



Gambar 4.42. Rancangan Halaman Data Penjualan



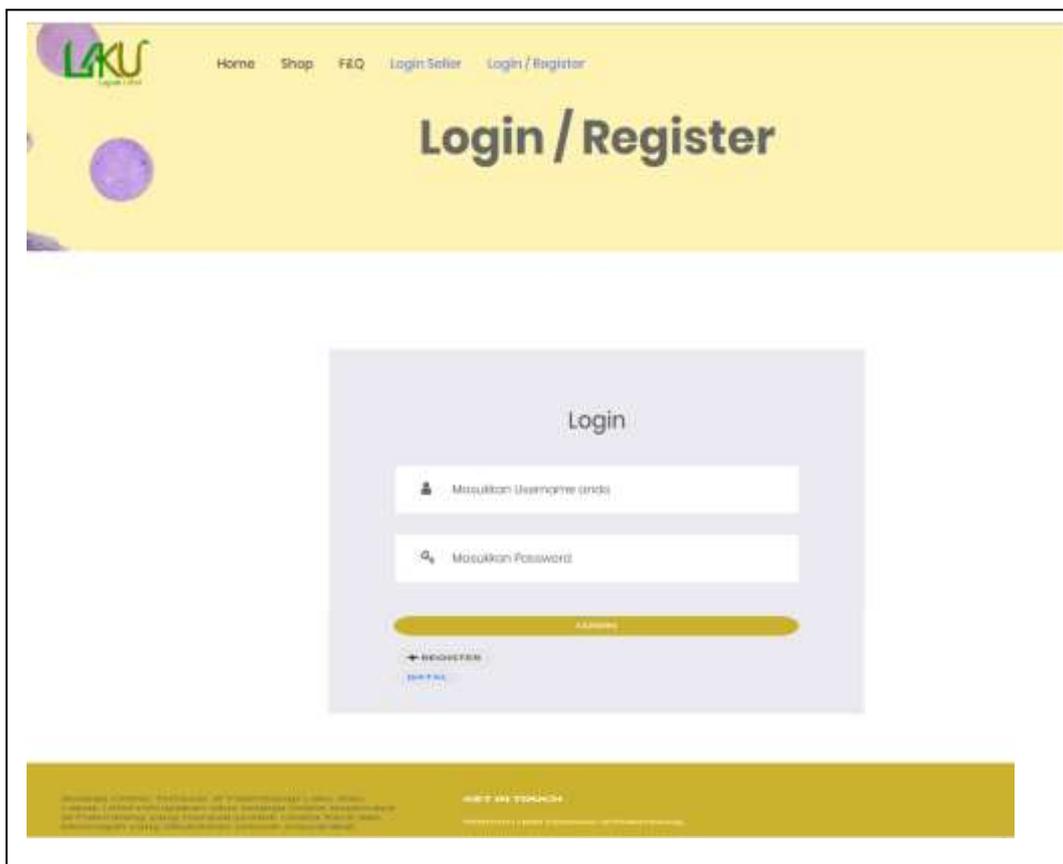
4.3. Tampilan Aplikasi

4.3.1. Tampilan Halaman Login

4.3.1.1. Tampilan Halaman Login Pembeli

Berikut ini adalah tampilan halaman login, yang digunakan pembeli, penjual dan admin untuk masuk ke dalam sebuah sistem. Hanya *user* yang mempunyai hak akses login yang dapat masuk ke sistem untuk mengolah data. Berikut adalah ketentuan untuk login:

- Username* : *field* untuk menginput *username*
- Password* : *field* untuk menginput *password*
- Login : klik tombol setelah mengisi *username* dan *password*



Gambar 4.43. Tampilan Halaman Login Pembeli



4.3.1.2. Tampilan Halaman Login Penjual

Login / Register

Login

Masukkan Username

Masukkan Password

LOGIN

REGISTER SELLER

BATAL

Gambar 4.44. Tampilan Halaman Login Penjual

4.3.1.3. Tampilan Halaman Login Admin

Login / Register

Login

Masukkan Username

Masukkan Password

LOGIN

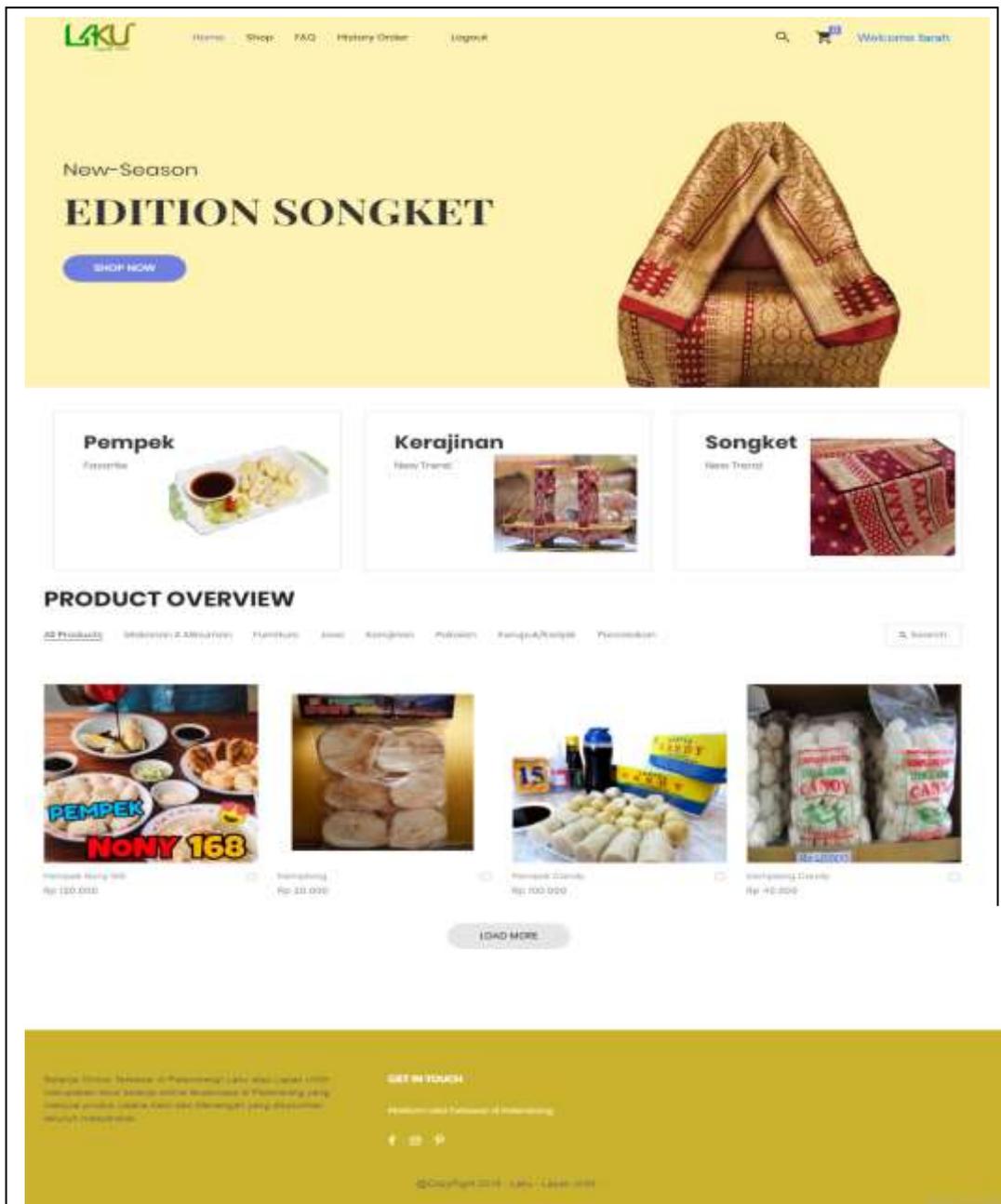
BATAL

Gambar 4.45. Tampilan Halaman Login Admin

4.3.2. Tampilan Halaman Pembeli

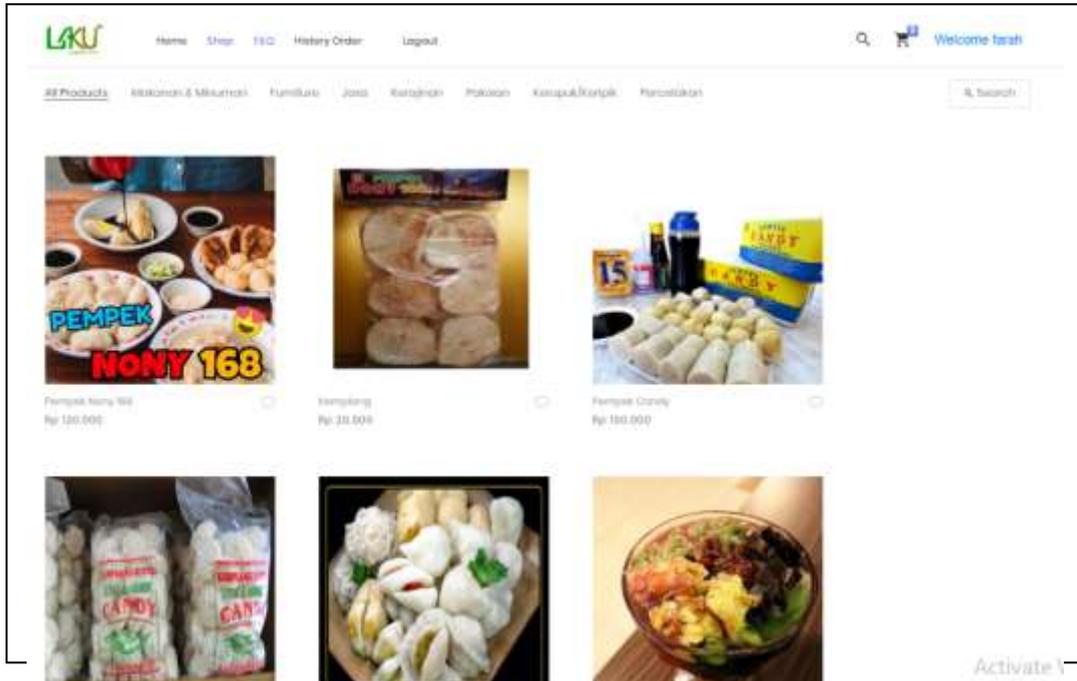
4.3.2.1. Tampilan Halaman *Home* Pembeli

Berikut ini adalah tampilan halaman pembeli. Dimana proses pembelian barang ukm terjadi di halaman pembeli mulai dari memasukkan barang ke keranjang, *checkout*, mengupload bukti pembayaran, ubah *profile*, ubah *password*.



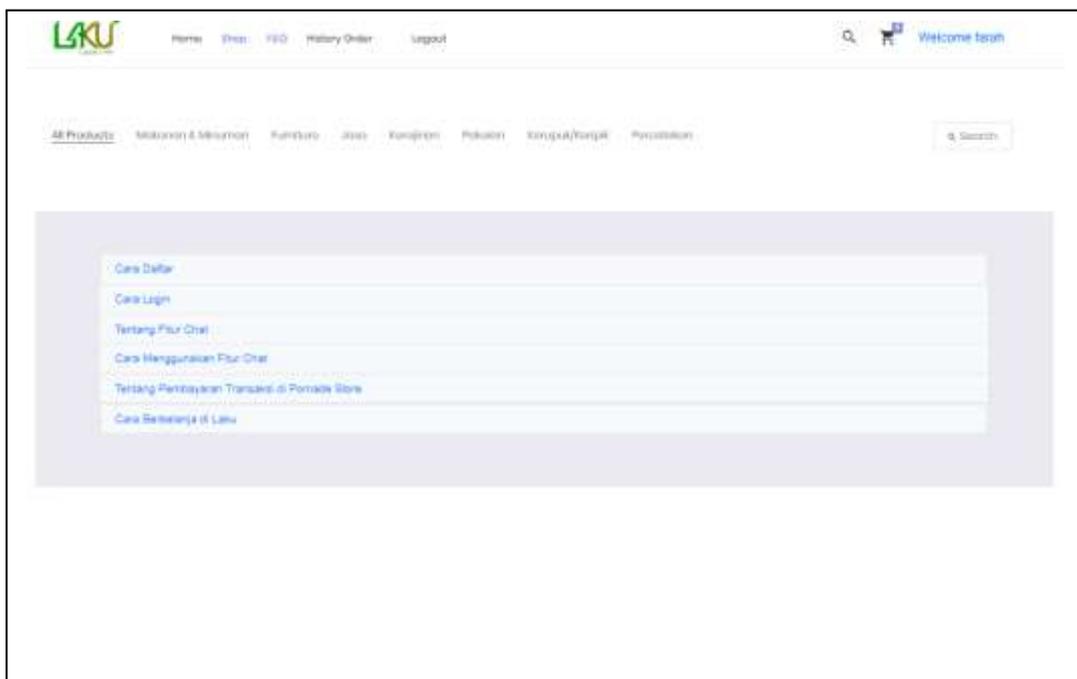
Gambar 4.46. Tampilan Halaman *Home* Pembeli

4.3.2.2. Tampilan Halaman *Shop* Pembeli



Gambar 4.47. Tampilan Halaman *Shop* Pembeli

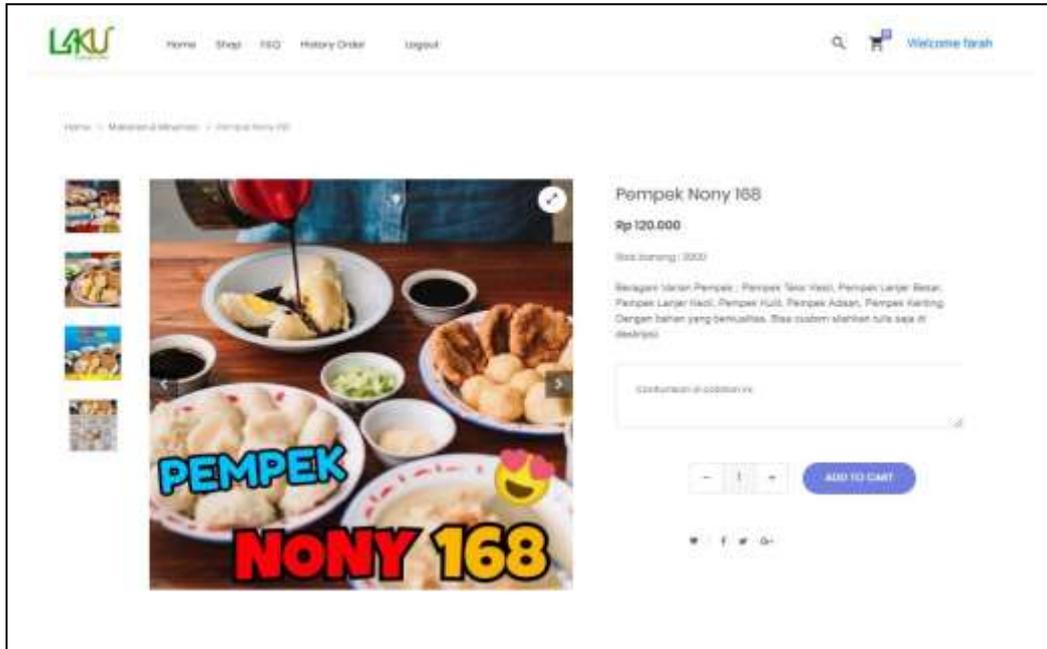
4.3.2.3. Tampilan Halaman FAQ



Gambar 4.48. Tampilan Halaman FAQ

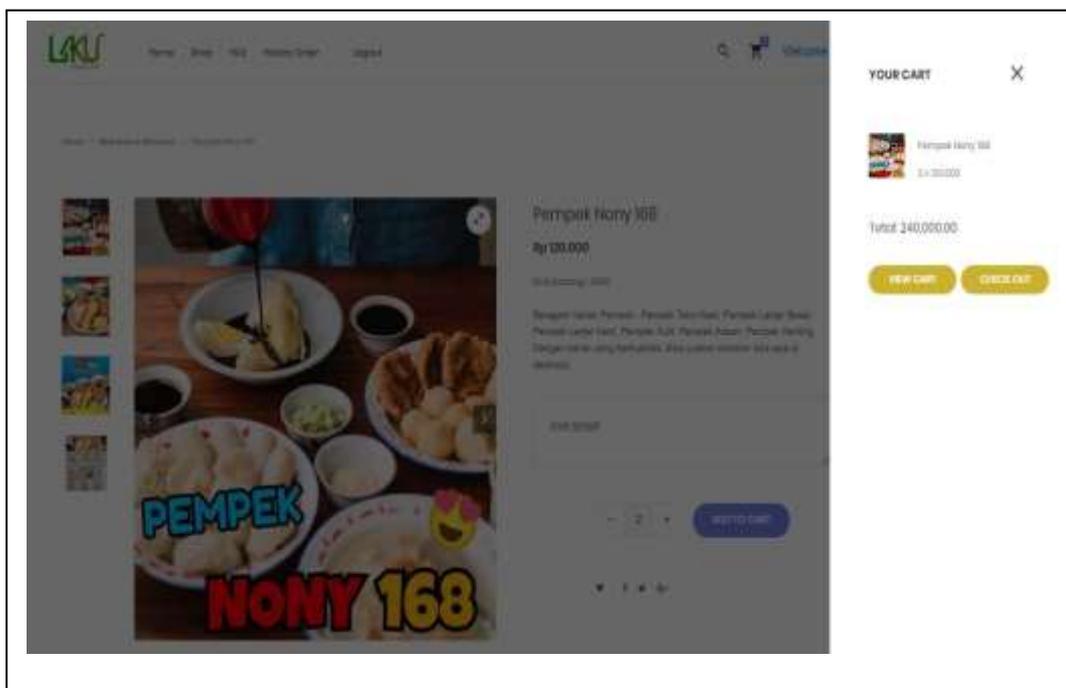


4.3.2.4. Tampilan Halaman *Product Overview*



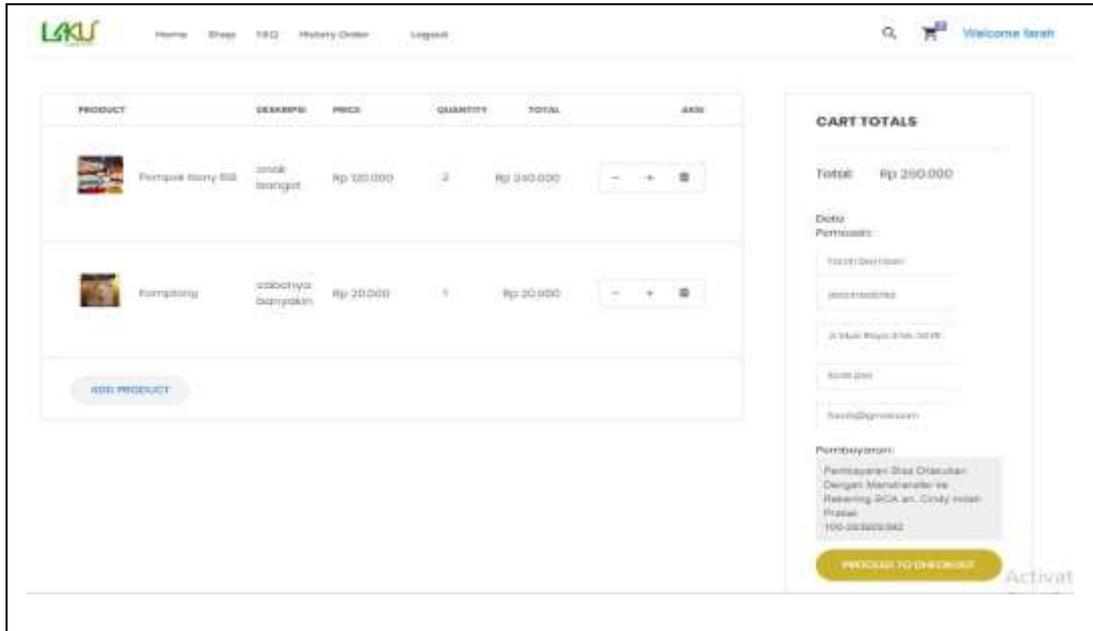
Gambar 4.49. Tampilan Halaman *Product Overview*

4.3.2.5. Tampilan Halaman Keranjang



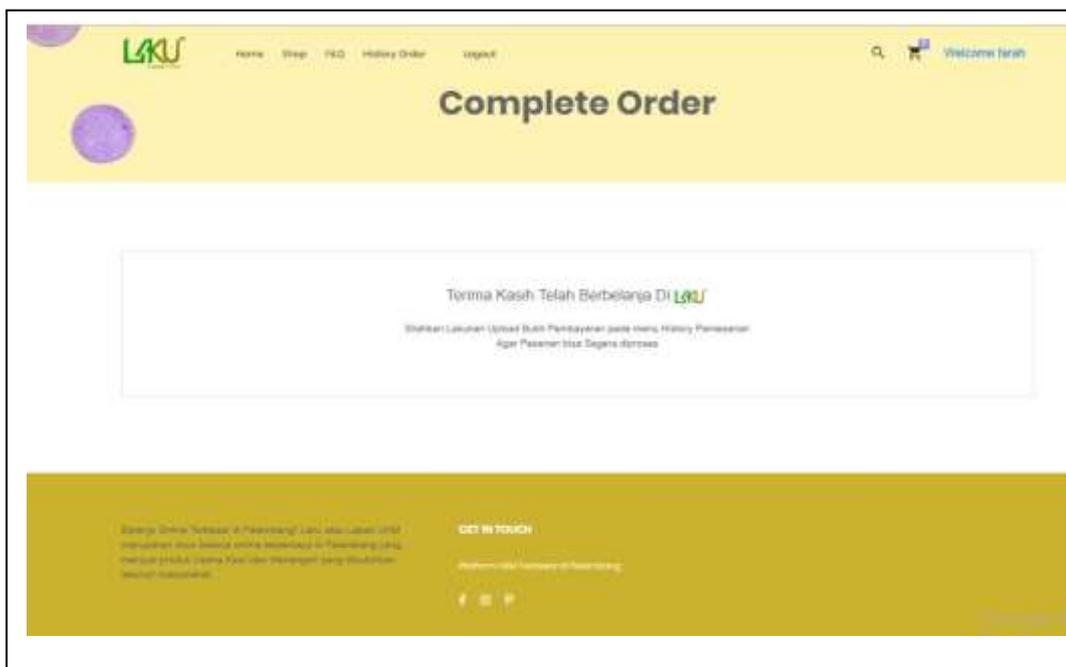
Gambar 4.50. Tampilan Halaman Keranjang

4.3.2.6. Tampilan Halaman *Shopping Cart*



Gambar 4.51. Tampilan Halaman *Shopping Cart*

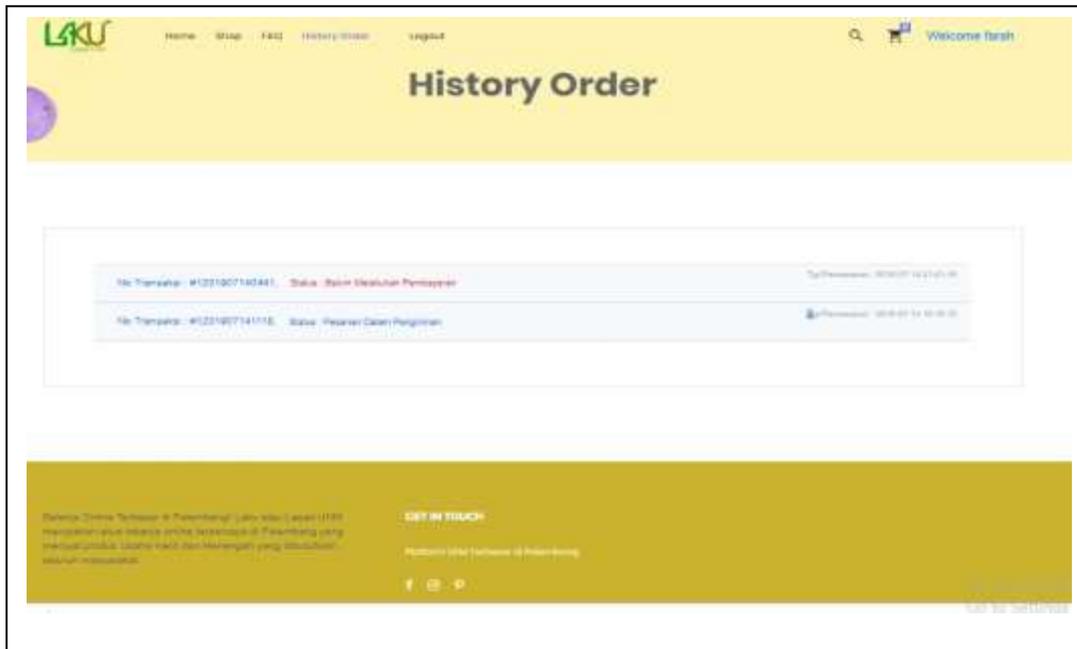
4.3.2.7. Tampilan Halaman *Complete Order*



Gambar 4.52. Tampilan Halaman *Complete Order*

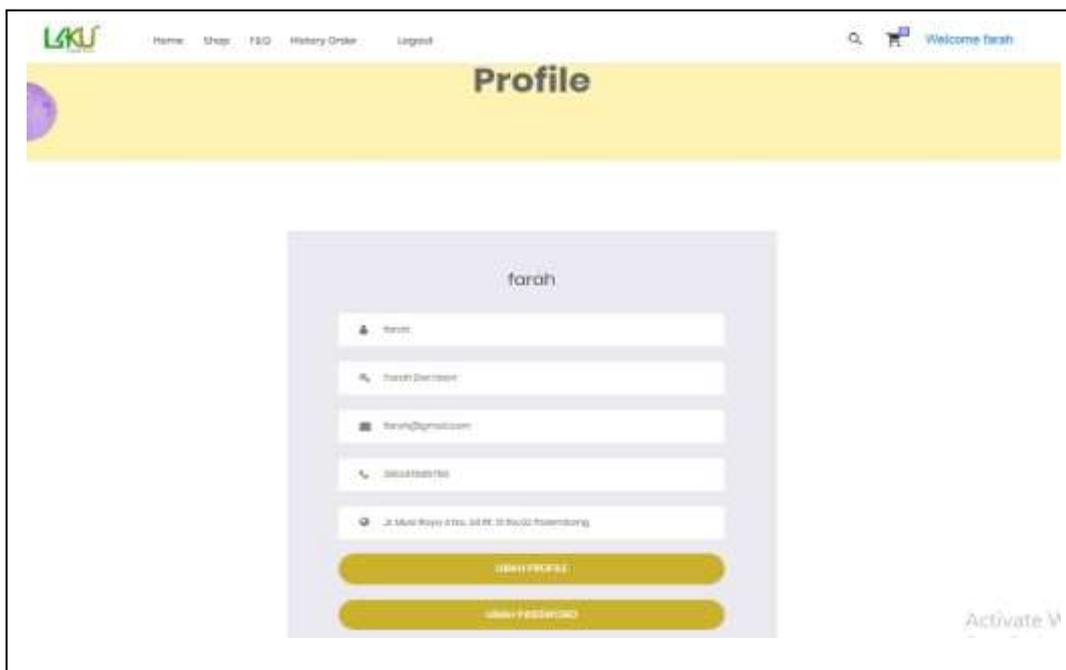


4.3.2.8. Tampilan Halaman *History Order*



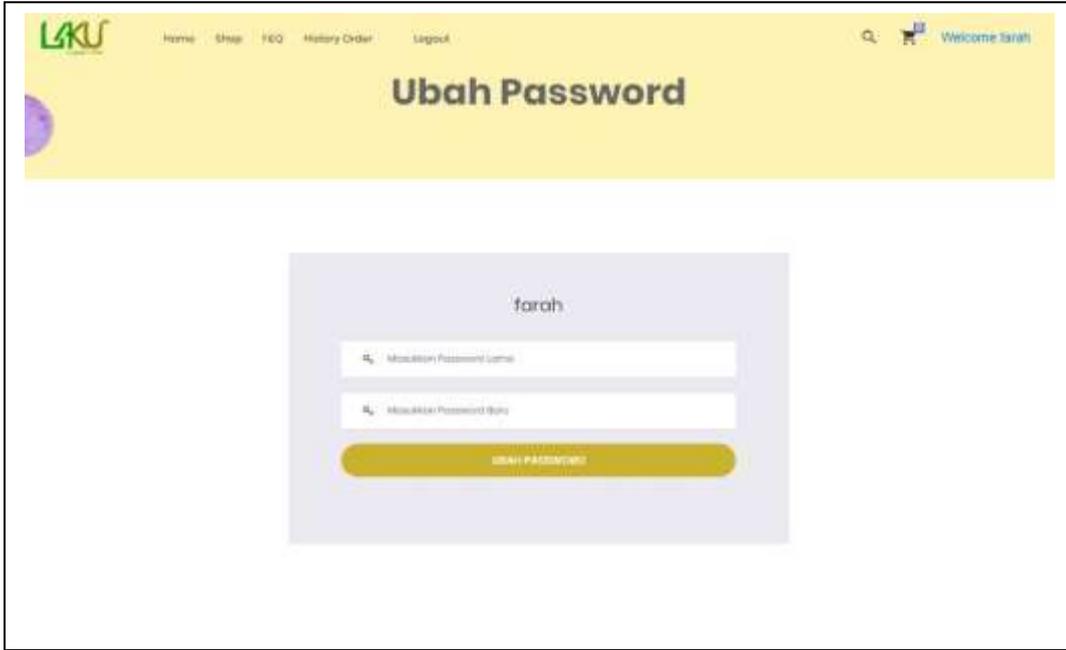
Gambar 4.53. Tampilan Halaman *History Order*

4.3.2.9. Tampilan Halaman Ubah *Profile*



Gambar 4.54. Tampilan Halaman Ubah *Profile*

4.3.2.10. Tampilan Halaman Ubah *Password*



The screenshot shows a web interface for changing a password. The header is yellow and contains the Laku logo, navigation links (Home, Shop, FAQ, History Order, Logout), a search icon, a shopping cart icon, and the text 'Welcome farah'. The main content area is white and features a central grey box with the name 'farah' at the top. Below the name are two input fields for 'Masukkan Password Lama' (Enter Old Password) and 'Masukkan Password Baru' (Enter New Password). A yellow button labeled 'UBAH PASSWORD' is positioned below the input fields.

Gambar 4.55. Tampilan Halaman Ubah *Password*



4.3.3. Tampilan Halaman Penjual

4.3.3.1. Tampilan Halaman *Dashboard* Penjual dan Data Barang

Berikut ini adalah tampilan halaman penjual. Dimana proses *penginputan* data barang ukm terjadi di halaman penjual mulai dari memasukkan barang berdasarkan kategori dan mencetak data pemesanan.

ID	Nama	Harga	Deskripsi	Stok	Gambar	Aksi
1	Pensil Kray 100	Rp. 10.000	Daftar/Model/Pensil, Pensil Teras Hitam, Pensil Lengan Bawah, Pensil Lengan Atas, Pensil Kaki, Pensil Aksen, Pensil Kuning Dengan bahan yang berkualitas. Bisa custom dengan logo anda di belakang.	500		Edit Hapus
2	Bendang	Rp. 20.000	Wajuk / Kembang / The Pilembang / Jagat Agung / Kaktus	100		Edit Hapus

Gambar 4.56. Tampilan Halaman *Dashboard* Penjual dan Data Barang



4.3.3.2. Tampilan Halaman *Input Data Barang*

Gambar 4.57. Tampilan Halaman *Input Data Barang*

4.3.3.3. Tampilan Halaman *Data Pemesanan*

#	No Transaksi	Nama	Total	Tanggal	Status	Aksi
1	030074041	Pajak Da'wat	2000	2019-11-21 11:19	Sudah Melakukn Pembayaran	Detail Edit Hapus
2	030074118	Pajak Da'wat	2000	2019-11-18 18:18	Pesanan Dalam Pengiriman	Detail Edit Hapus

Gambar 4.58. Tampilan Halaman *Data Pemesanan*



4.3.4. Tampilan Halaman Admin

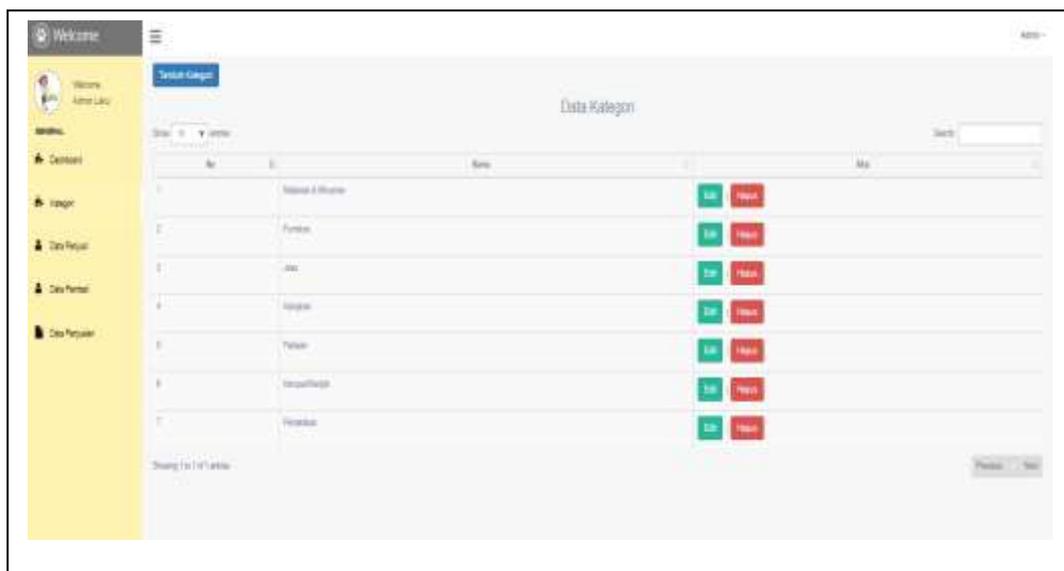
4.3.4.1. Tampilan Halaman *Dashboard* Admin

Berikut ini adalah tampilan halaman admin. Dimana proses *penginputan* data kategori ukm terjadi di halaman admin mulai dari memasukkan data kategori, mencetak data penjual, mencetak data pembeli, dan mencetak data penjualan .



Gambar 4.61. Tampilan Halaman *Dashboard* Admin

4.3.4.2. Tampilan Halaman Data Kategori



Gambar 4.62. Tampilan Halaman Data Kategori



4.3.4.3. Tampilan Halaman Data Penjual

No. Urut	Nama	No HP	Alamat	Email	No rekening	Aksi
1	Penjual Nama 01	01140001	J. Jalan Sumatera No. 01/10 Palembang	penjual01@gmail.com	10140001	Detail Hapus
2	Penjual	01140002	J. Jalan 1 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140002	Detail Hapus
3	Penjual	01140003	J. Jalan 2 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140003	Detail Hapus
4	Penjual 01	01140004	J. Jalan 3 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140004	Detail Hapus
5	Penjual 02	01140005	J. Jalan 4 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140005	Detail Hapus
6	Penjual	01140006	J. Jalan 5 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140006	Detail Hapus
7	Penjual	01140007	J. Jalan 6 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140007	Detail Hapus
8	Penjual	01140008	J. Jalan 7 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140008	Detail Hapus
9	Penjual	01140009	J. Jalan 8 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140009	Detail Hapus
10	Penjual	01140010	J. Jalan 9 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140010	Detail Hapus
11	Penjual	01140011	J. Jalan 10 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140011	Detail Hapus
12	Penjual	01140012	J. Jalan 11 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140012	Detail Hapus
13	Penjual	01140013	J. Jalan 12 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140013	Detail Hapus
14	Penjual	01140014	J. Jalan 13 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140014	Detail Hapus
15	Penjual	01140015	J. Jalan 14 No. 10/10, 20/10, 30/10 Palembang	penjual@gmail.com	01140015	Detail Hapus

Gambar 4.63. Tampilan Halaman Data Penjual

4.3.4.4. Tampilan Halaman Data Pembeli

No. Urut	Nama	Email	No HP	Alamat	Aksi
1	Pembeli Nama	nama@gmail.com	01140016	J. Jalan 1 No. 10/10, 20/10 Palembang	Detail Hapus
2	Pembeli	nama@gmail.com	01140017	J. Jalan 2 No. 10/10, 20/10 Palembang	Detail Hapus
3	Pembeli	nama@gmail.com	01140018	J. Jalan 3 No. 10/10, 20/10 Palembang	Detail Hapus
4	Pembeli	nama@gmail.com	01140019	J. Jalan 4 No. 10/10, 20/10 Palembang	Detail Hapus
5	Pembeli	nama@gmail.com	01140020	J. Jalan 5 No. 10/10, 20/10 Palembang	Detail Hapus

Gambar 4.64. Tampilan Halaman Data Pembeli



4.3.4.5. Tampilan Halaman Data Penjualan

The screenshot displays a web interface for managing sales data. On the left, a yellow sidebar contains navigation links: 'Dashboard', 'Kategori', 'Data Penjual', 'Data Pembeli', and 'Data Penjualan'. The main content area features a 'Data Pemesanan' table with the following data:

#	No Transaksi	Menu	Total	Tanggal	Status	
1	020214041	Fasol Dwi Hari	30000	2014-07-14 12:41:16	Selanjutnya Pemesanan	Detail Edit Hapus
2	020214012	Fasol Dwi Hari	30000	2014-07-14 12:02:10	Pesanan Ditempilhkan	Detail Edit Hapus

Gambar 4.65. Tampilan Halaman Data Penjualan



4.4. Pemeliharaan Sistem

Agar sistem yang dibangun dapat digunakan dengan baik maka diperlukan pemeliharaan sistem karena beberapa hal, yaitu:

1. Sistem mengalami perubahan karena permintaan dari pengguna sistem.
2. Sistem mengalami perubahan karena perubahan lingkungan luar, seperti lingkungan bisnis.
3. Sistem perlu ditingkatkan lagi agar dapat membantu pengguna sistem

4.5. Pembahasan

Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang telah selesai dibangun dimana terdiri dari analisis masalah, perancangan sistem, perancangan aplikasi dan pemeliharaan sistem. Pada tahap analisis menjelaskan tentang kebutuhan perangkat lunak sebelum aplikasi dibangun diantaranya yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Tahap perancangan sistem menjelaskan langkah-langkah merancang sistem yang akan dibangun. Pada tahap perancangan menggunakan diagram-diagram seperti Diagram *Use Case*, Diagram *Activity*, Diagram *Class* dan Diagram *Sequence*.

Sistem ini telah berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional Masyarakat Palembang inginkan dan butuhkan untuk mempermudah dalam melakukan proses penjualan produk UKM. Sesuai dengan permasalahan yang telah dibahas oleh penulis, bahwa dalam hal penjualan produk UKM kurang efektif dan efisien karena masih menjual di toko atau *standnya* masing-masing dan pembeli harus datang ke toko atau *stand* jika ingin membeli produk UKM dari para penjual di Kota Palembang. Serta belum tersedianya wadah untuk Penjualan produk Pelaku UKM di Kota Palembang. Dengan adanya sistem yang baru, penjualan produk UKM di Kota Palembang menjadi lebih efektif dan efisien.