

**SISTEM INFORMASI PROMOSI BUMNAG SAOK LAWEH  
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada  
Jurusan Manajemen Informatika*



**Oleh :**

**ANNISA RAHMA PRATIWI**

**NPM : 201000457401008**

**FAKULTAS EKONOMI  
MANAJEMEN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN  
SOLOK  
2023**

**SISTEM INFORMASI PROMOSI BUMNAG SAOK LAWEH  
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

**TUGAS AKHIR**

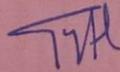
*Diajukan sebagai salah satu untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada Jurusan  
Manajemen Informatika*

Oleh:

**ANNISA RAHMA PRATIWI**  
**NPM: 201000457401008**

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing



**Yulhan, S.Kom, M.Kom**  
**NIDN: 1024078301**

Disahkan oleh:

Dekan



**Afni Yeni, SE., MM**  
**NIDN: 1019046901**

Ketua Program Studi



**Etika Melsyah Putri, S.Kom, M.Kom**  
**NIDN: 1026059001**

**SISTEM INFORMASI PROMOSI BUMNAG SAOK LAWEH  
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

**Oleh:**

**ANNISA RAHMA PRATIWI**  
**NPM: 201000457401008**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan didepan tim penguji sidang Tugas  
Akhir Diploma III Prodi Manajemen Informatika dan dinyatakan LULUS

Pada hari Rabu, 13 September 2023

Tim Penguji

Ketua



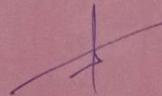
**Yulhan, S.Kom, M.Kom**  
**NIDN: 1024078301**

Sekretaris



**Etika Melsyah Putri, S.Kom, M.Kom**  
**NIDN: 1026059001**

Anggota



**Yendi Putra, S.Kom, M.Kom, MTA**  
**NIDN: 1003018803**

**-PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR**

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi Tugas Akhir yang saya tulis dengan judul: **SISTEM INFORMASI PROMOSI BUMNAG SAOK LAWEH BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL** adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil karya orang lain, kecuali kutipan yang sumbernya dicantumkan. Jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka status kelulusan dan gelar yang saya peroleh menjadi batal dengan sendirinya dan bersedia mengulang melakukan penelitian.

Kota Solok, 22 September 2023

Yang Membuat Pernyataan



**ANNISA RAHMA PRATIWI**

**NPM: 201000457401008**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.*

*Kepunyaan Allah-lah yang ada dilangit dan yang dibumi. Sesungguhnya Dialah yang Maha Kaya lagi Maha Terpuji. Dan seandainya pohon-pohon dibumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta) ditambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (keringnya), niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan) kalimat Allah (ilmu dan hikmahnya). Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana. (Q.S. Luqman 26-27)*

*UCAPAN TERIMAKASIH UNTUK ORANG-ORANG YANG ISTIMEWA*

1. Kedua Orang Tua dan saudara yang selalu mendoakan dan memberi semangat penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
2. Teman-teman yang selalu membantu dan memberi solusi saat penulis terkendala dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

## ABSTRAK

BUMNag (Badan Usaha Milik Nagari) merupakan suatu lembaga usaha Nagari yang dikelola oleh masyarakat bersama dengan pemerintah Nagari dalam upaya meningkatkan perekonomian Nagari tersebut berdasarkan potensi yang ada dalam Nagari. Saok Laweh yaitu Nagari yang terletak di Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok yang memiliki BUMNag bernama BUMNag Talago Parayunan yang baru beroperasi beberapa bulan yang lalu, yang saat ini memiliki produk berupa pangan ayam krispi, namun saat ini pemasarannya masih menggunakan cara konvensional sehingga produk yang ada hanya dikenal dan dipasarkan kepada masyarakat sekitar saja, tentu saja cara ini kurang efektif untuk memperluas pemasaran serta meningkatkan perekonomian masyarakat. Oleh karena itu dirancang sebuah Sistem Informasi Promosi guna memperluas pemasaran dan memperkenalkan produk yang ada sehingga bisa meningkatkan perekonomian masyarakat Saok Laweh. Melalui Sistem Informasi Promosi ini produk yang ada di *website* bisa langsung di pesan tanpa harus datang ke lokasi BUMNag. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL untuk penyimpanan datanya.

***Kata Kunci: BUMNag, Sistem Informasi, Promosi, PHP, MySQL.***

## **ABSTRACT**

BUMNag (Badan Usaha Milik Nagari) is a Nagari business institution managed by the community together with the Nagari government in an effort to improve the Nagari's economy based on the potential that exists in the Nagari. Saok Laweh is a Nagari located in Kubung District, Solok Regency which has a BUMNag called BUMNag Talago Parayunan which only started operating a few months ago, which currently has a product in the form of crispy chicken food, but currently the marketing is still using conventional methods so the only to the local community, of course this method is less effective in expanding marketing and improving the community's economy. Therefore, a Promotional Information System was designed to expand marketing and introduce existing products so that it could improve the economy of the Saok Laweh community. Trough this Promotional Information System, products on the *website* can be ordered directly without having to come to the BUMNag location. This system is designed using the PHP programming language with MySQL *database* for data storage.

***Keywords: BUMNag, Information System, Promotion, PHP, MySql.***

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dan tak lupa salawat beriringan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah berjasa besar dengan membukakan jalan dalam perkembangan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya (DIII) pada Jurusan Manajemen Informatika Fakultas Ekonomi Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok. Adapun judul dari Tugas Akhir ini adalah **“SISTEM INFORMASI PROMOSI BUMNAG SAOK LAWEH BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL”**. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Syahro Ali Akbar, MP selaku Rektor Universitas Mahaputra Muhammad Yamin yang telah memberi izin pada penulis untuk melakukan penelitian.
2. Ibuk Afni Yeni, SE, MM selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.
3. Ibuk Etika Melsyah Putri, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.
4. Bapak Yulhan, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak Yendi Putra, S.Kom, M.Kom, MTA yang telah banyak membimbing dan membantu dalam penyelesaian program pada Tugas Akhir ini.

6. Direktur BUMNAG Saok Laweh dan selingkup masyarakat yang telah membantu dan memberikan data, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagaimana mestinya.
7. Kedua Orang Tua dan saudara yang selalu mendoakan dan memberi semangat penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
8. Teman-teman yang selalu membantu dan memberi solusi saat penulis terkendala dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam hal ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa dengan bekal ilmu dan kemampuan yang terbatas, tidaklah mudah untuk membuat suatu karya tulis yang sempurna. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati dan rasa terimakasih yang dalam, penulis mengharapkan saran-saran dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Kota Solok, 22 September 2023

Penulis

**ANNISA RAHMA PRATIWI**  
**NPM: 201000457401008**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	6
2.1.1 Pengertian Sistem .....	6
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	8
2.1.3 Klasifikasi Sistem .....	10
2.2 Konsep Dasar Informasi .....	12
2.2.1 Pengertian Informasi.....	12
2.2.2 Kriteria Informasi .....	13
2.2.3 Kualitas Informasi .....	15
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi .....	15
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi .....	15
2.3.2 Komponen-Komponen Sistem Informasi .....	16
2.4 Deskripsi Promosi .....	17
2.4.1 Pengertian Promosi.....	17

2.4.2	Bentuk-Bentuk Promosi.....	18
2.5	Deskripsi BUMNAG .....	19
2.5.1	Konsep Dasar BUMNAG .....	19
2.5.2	Regulasi dan Aturan BUMNAG .....	20
2.5.3	Sejarah Singkat BUMNAG Saok Laweh.....	24
2.6	Alat Bantu Perancangan .....	27
2.6.1	UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	27
2.6.2	Jaringan Komputer .....	32
2.6.3	XAMPP.....	34
2.6.4	PHP.....	35
2.6.5	Basis Data ( <i>Database</i> ) .....	36
2.6.6	MySQL .....	40
2.6.7	<i>Visual Studio Code</i> .....	41
2.7	Konsep Dasar <i>Website</i> .....	50
2.7.1	Pengertian <i>Website</i> .....	50
2.7.2	Jenis Kategori <i>Website</i> .....	51
2.7.3	Pengertian Pemrograman <i>Web</i> .....	52
2.7.4	Istilah Istilah dalam Pemrograman <i>Web</i> .....	52
<b>BAB III</b>	<b>ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>55</b>
3.1	Perancangan Sistem.....	55
3.1.1	Perancangan UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	55
3.2	Desain Terinci .....	62
3.2.1	Desain <i>Input</i> .....	62
3.2.2	Desain Menu Utama .....	65
3.2.3	Desain <i>Output</i> .....	67
3.2.4	Desain <i>Database</i> .....	69
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>73</b>
4.1	Implementasi dan Pengujian <i>Website</i> Pelanggan.....	73
4.2	Implementasi dan Pengujian <i>Website</i> Admin .....	81
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
5.1	Kesimpulan .....	85
5.2	Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>87</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hirarki Data Pada <i>Database</i> .....	37
Gambar 2. 2 Tampilan <i>Basic Editing</i> .....	42
Gambar 2. 3 Tampilan <i>Intellisense</i> .....	43
Gambar 2. 4 Tampilan <i>Debugging</i> .....	43
Gambar 2. 5 Tampilan <i>Extension Marketplace</i> .....	44
Gambar 2. 6 Tampilan <i>GitHub Integration</i> .....	44
Gambar 2. 7 Tampilan <i>Code Coztumize</i> .....	45
Gambar 2. 8 Tampilan <i>Command Pallete</i> .....	45
Gambar 2. 9 Tampilan <i>Integrated Terminal</i> .....	46
Gambar 2. 10 Tampilan <i>Extentions</i> .....	46
Gambar 2. 11 Tampilan <i>Search</i> .....	47
Gambar 2. 12 Tampilan <i>Layout</i> .....	47
Gambar 2. 13 Tampilan <i>Color Theme</i> .....	48
Gambar 2. 14 Tampilan <i>Cloud Environment</i> .....	48
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	56
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan.....	57
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	58
Gambar 3. 4 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan.....	59
Gambar 3. 5 <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	60
Gambar 3. 6 <i>Class Diagram</i> .....	61
Gambar 3. 7 Tampilan <i>Login</i> Pelanggan.....	62
Gambar 3. 8 Tampilan <i>Lupa Password</i> .....	63
Gambar 3. 9 <i>Input Data</i> Pengiriman Produk.....	63
Gambar 3. 10 <i>Form</i> Konfirmasi Pembayaran.....	64
Gambar 3. 11 <i>Input Data</i> Tambah Produk.....	64
Gambar 3. 12 <i>Input Data</i> Kategori Produk.....	65
Gambar 3. 13 <i>Input Status</i> Pengiriman dan Resi Pengiriman Produk.....	65
Gambar 3. 14 Tampilan Menu Awal Pelanggan.....	66
Gambar 3. 15 Tampilan Menu Awal Admin.....	66
Gambar 3. 16 <i>Output</i> Pembayaran Produk.....	67
Gambar 3. 17 <i>Output</i> Produk.....	67
Gambar 3. 18 <i>Output</i> Nota Pembelian.....	68
Gambar 3. 19 Tampilan <i>Output</i> Semua Produk.....	68
Gambar 3. 20 Tampilan <i>Output</i> Semua Orderan.....	68
Gambar 3. 21 Tampilan <i>Output</i> Laporan Penjualan.....	69
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Login</i> Pelanggan.....	73
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Forget Password</i> .....	73
Gambar 4. 3 Tampilan Menu <i>Home</i> Pelanggan.....	74
Gambar 4. 4 Tampilan Menu <i>Home</i> Pelanggan.....	74
Gambar 4. 5 Tampilan Menu <i>Shop</i> Pelanggan.....	75

Gambar 4. 6 Tampilan Menu Orderan Pelanggan.....	76
Gambar 4. 7 Tampilan Menu <i>About</i> .....	76
Gambar 4. 8 Tampilan Menu <i>Contact</i> .....	77
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Keranjang.....	77
Gambar 4. 10 Tampilan Deskripsi Produk.....	78
Gambar 4. 11 Tampilan Menu <i>Checkout</i> .....	78
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Pembayaran.....	79
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Konfirmasi Pembayaran .....	79
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Nota Pembelian .....	80
Gambar 4. 15 Tampilan Konfirmasi Pesanan .....	80
Gambar 4. 16 Tampilan <i>Login</i> Admin .....	81
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Dashboard</i> .....	81
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Semua Produk.....	82
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Tambah Produk.....	82
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Tambah Kategori Produk .....	83
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Pelanggan.....	83
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Semua Orderan.....	84
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Laporan Penjualan.....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Organisasi BUMNag Saok Laweh.....	27
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	28
Tabel 2. 3 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	29
Tabel 2. 4 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	30
Tabel 2. 5 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	32
Tabel 3. 1 Tabel Aktor .....	55
Tabel 3. 2 Tabel Admin .....	69
Tabel 3. 3 Tabel Detail Order.....	70
Tabel 3. 4 Tabel Kategori Produk.....	70
Tabel 3. 5 Tabel Order .....	71
Tabel 3. 6 Tabel Pelanggan .....	71
Tabel 3. 7 Tabel Pembayaran .....	72
Tabel 3. 8 Tabel Produk .....	72

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin pesat, hampir setiap kegiatan manusia menggunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaan manusia. Sebagai perbandingannya adalah antara masyarakat di kota dan di desa. Masyarakat kota bisa dikatakan sudah sangat akrab dengan teknologi, bahkan mereka sudah terbiasa berbisnis menggunakan teknologi yang ada, sehingga perekonomian masyarakat kota berkembang dengan pesat. Sebaliknya masyarakat desa menganggap teknologi sebagai sesuatu yang langka dan sulit untuk digunakan sehingga perekonomian orang-orang di desa yang jarang menggunakan teknologi sulit untuk berkembang. Salah satu penyebab sulit berkembangnya perekonomian di Nagari karena pemasaran produk di Nagari hanya bersifat lokal dan konvensional sehingga produk yang ada hanya dipasarkan dan diketahui oleh masyarakat lokal saja.

Sistem informasi merupakan kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi terorganisir yang mampu menyediakan, menyimpan, dan memberikan akses informasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data, mengolah data, dan menghasilkan informasi bagi pengguna. Sistem informasi ini bertujuan untuk mengumpulkan dan mengatur semua data, meringkas, kemudian memfasilitasi dan meningkatkan kualitas dari pengambilan keputusan sebuah perusahaan.

Badan Usaha bisa didefinisikan sebagai suatu kesatuan organisasi yang mempunyai tujuan bersama yaitu untuk mendapatkan laba atau keuntungan. BUMNag (Badan Usaha Milik Nagari) merupakan suatu lembaga usaha Nagari yang dikelola oleh masyarakat bersama dengan pemerintah Nagari dalam upaya memperkuat perekonomian di Nagari berdasarkan kebutuhan dan potensi *Nagari* tersebut.

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman berbasis *website* yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. Beberapa sistem *database* yang didukung oleh PHP salah satunya yaitu MySQL, MySQL adalah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan data dengan sangat cepat, *multiuser* serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*) dan baik digunakan sebagai *client* maupun *server*.

Saok Laweh merupakan Nagari yang terletak di Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok, Sumatera Barat, yang memiliki BUMNag bernama BUMNag Talago Parayunan. BUMNag ini bisa dikatakan baru beroperasi beberapa bulan yang lalu. Produk yang ditawarkan BUMNag Talago Parayunan saat ini yaitu makanan berupa ayam krispi. Adapun permasalahan saat ini yaitu pemasaran yang dilakukan oleh BUMNag Talago Parayunan masih menggunakan sistem konvensional, sehingga hanya dipasarkan ditempat yang dekat saja, sehingga perekonomian yang ada kurang berkembang dan produk dikenal dan dipasarkan hanya kepada masyarakat sekitar saja. Cara konvensional ini tentu saja kurang efektif

dilakukan untuk meningkatkan perekonomian Nagari. Dengan adanya perkembangan teknologi, akan lebih baik kita memanfaatkan untuk memperkenalkan serta meningkatkan pemasaran produk BUMNag Talago Parayunan. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang dan masalah di atas, penulis mengambil tugas akhir dengan judul **“SISTEM INFORMASI PROMOSI BUMNAG SAOK LAWEH BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL”**

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan adalah:

1. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP pada BUMNag Saok Laweh?
2. Bagaimana merancang *database* sistem informasi promosi pada BUMNag Saok Laweh?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penguraian masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sistem informasi berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP pada BUMNag Saok Laweh.
2. Merancang *database* sistem informasi promosi pada BUMNag Saok Laweh.

#### 1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini diperlukan batasan-batasan agar tujuan penelitian dapat tercapai sesuai dengan yang kita harapkan. Adapun beberapa batasan masalah yaitu:

1. Sistem informasi yang akan dibuat yaitu berupa *website* promosi yang akan membantu BUMNag dalam mempromosikan produk agar lebih luas pemasarannya.
2. *Website* promosi yang akan dibuat dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*.

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. *Field Research* (Studi Lapangan)

Data yang diperoleh pada penelitian di lapangan untuk melihat kenyataan yang sebenarnya dalam masalah yang diteliti dengan cara sebagai berikut :

- a. Observasi

Cara ini dilakukan dengan mengadakan penelitian langsung ke BUMNag Saok Laweh.

- b. Wawancara

Pada metode ini, wawancara akan dilakukan dengan orang-orang yang terlibat dalam pengelolaan BUMNag Saok Laweh.

## 2. *Library Research* (Studi Kepustakaan)

Penelitian ini dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan mencari di beberapa buku atau jurnal yang berkaitan dengan studi kasus, hasil penelitian yang sejenis serta media lain yang berkaitan dengan masalah tema penelitian.

## 3. Analisis

Pada proses analisis ini lebih ditekankan pada pemahaman terhadap objek permasalahan dan pemecahan atau penyelesaian masalah dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai macam permasalahan yang terjadi.

## 4. Perancangan

Tahap perancangan ini adalah proses dimana akan dilakukan perancangan pembuatan *website* sebagaimana yang telah dikonsepsikan sejak awal.

## 5. Uji Coba

Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari *website* yang telah dibuat. Proses uji coba dilakukan untuk menilai apakah *website* yang telah dirancang sesuai dengan apa yang diharapkan.

## 6. Implementasi

Setelah *website* dibuat, diuji dan telah sesuai dengan yang diharapkan, maka *website* ini bisa digunakan sesuai dengan tujuan pembuatannya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Dasar Sistem**

##### **2.1.1 Pengertian Sistem**

Asal kata Sistem berasal dari bahasa Latin *systema* dan bahasa Yunani *sustema*. Pengertian sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Atau dapat juga dikatakan bahwa pengertian sistem adalah sekumpulan unsur elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan. Jadi, secara umum pengertian sistem adalah perangkat unsur yang teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas. Pengertian lain dari sistem adalah susunan dari pandangan, teori, asas dan sebagainya. Menurut Etimologi istilah sistem berasal dari bahasa Yunani, Sistem yang artinya himpunan bagian atau unsur yang saling berhubungan secara teratur untuk mencapai tujuan berhubungan secara teratur untuk mencapai tujuan bersama.

Ada beberapa pengertian Sistem menurut para ahli, sebagai berikut:

1. Azhar Susanto

Di dalam bukunya, ia mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan atau grup dari sub sistem/bagian/komponen atau

apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan dapat bekerja sama untuk mencapai satu tujuan tertentu (Susanto, 2013).

## 2. Sutarman

Menjelaskan bahwa sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi dalam kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama (Sutarman, 2009).

## 3. Jogiyanto

Dalam bukunya yang berjudul "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*" bahwa sistem dapat juga didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan komponen. Sistem dan prosedur adalah suatu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lain. Suatu sistem baru dapat terbentuk jika di dalamnya ada beberapa prosedur yang mengikutinya.

## 4. Mulyadi

Dalam bukunya yang berjudul "*Sistem Akuntansi*", menjelaskan bahwa sistem merupakan jaringan prosedur yang dibuat menurut *pattern* atau pola yang terpadu untuk melakukan kegiatan utama dari perusahaan atau organisasi, sedangkan prosedur adalah urutan kegiatan klerikal, umumnya melibatkan orang dalam satu departemen atau lebih yang dibuat sedemikian rupa untuk menjamin penanganan secara seragam transaksi perusahaan yang terjadi secara berulang-ulang (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022).

### 2.1.2 Karakteristik Sistem

Mulyano mengemukakan dalam bukunya yang berjudul “*Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*”, Mulyanto menjelaskan karakteristik sistem yang memiliki beberapa komponen yang mendukung sistem, antara lain:

#### 1. Komponen Sistem (*System Components*)

Suatu sistem tidak mungkin ada dalam lingkungan yang kosong, tetapi suatu sistem ada dan memiliki fungsi di dalam lingkungan yang berisi sistem lainnya. Suatu sistem juga terdiri dari beberapa bagian yang saling berinteraksi satu sama lain dan melakukan kerja sama dalam membentuk satu kesatuan. Jika sebuah sistem merupakan salah satu dari bagian dari sistem lain yang lebih besar, maka sebuah sistem tersebut akan disebut dengan subsistem, sedangkan sistem lain yang lebih besar tersebut merupakan lingkungannya.

#### 2. Batasan Sistem (*System Boundary*)

Batas dari suatu sistem adalah pemisah atau pembatas antara sistem tersebut dengan sistem lain atau dengan lingkungan luarnya.

#### 3. Lingkungan (*Environment*)

Lingkungan adalah apapun di luar batas dari sebuah sistem yang dapat mempengaruhi operasi dari sistem tersebut, baik pengaruh yang merugikan ataupun yang menguntungkan.

Pengaruh yang merugikan ini tentunya harus ditahan dan dikendalikan sehingga tidak mengganggu keberlangsungan sistem. Sedangkan lingkungan yang menguntungkan harus dijaga agar dapat mendukung keberlangsungan operasi dari sistem tersebut.

#### 4. Penghubung antar Komponen (*Interface*)

Penghubung antar komponen adalah medium antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. *Interface* inilah yang akan menjadi medium yang digunakan *input* (masukan) hingga *output* (keluaran). Dengan subsistem yang lain membentuk satu kesatuan.

#### 5. Masukan (*Input*)

Masukan atau data *input* adalah data yang dimasukkan ke dalam suatu sistem. Masukan tersebut dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*), yaitu bahan yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi dan masukan sinyal (*signal input*), yang merupakan masukan yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

#### 6. Pengolahan (*Processing*)

Pengolahan (*processing*) adalah bagian dari suatu sistem yang melakukan perubahan dari *input* untuk menjadi *output* yang sesuai dengan tujuan dari sistem.

## 7. Tujuan (*Goal*) dan Sasaran (*Objective*)

Sebuah sistem pasti mempunyai sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*). Jika suatu sistem tidak mempunyai tujuan, maka operasi dari sistem tersebut tidak akan ada gunanya. Tujuan inilah yang mengarahkan kemana suatu sistem tersebut berjalan. Tanpa adanya tujuan yang mengarahkan sistem, maka suatu sistem menjadi tidak terarah dan tidak terkendali.

## 8. Keluaran (*Output*)

Keluaran atau *output* adalah hasil dari pemrosesan suatu sistem. *Output* dapat berupa informasi untuk selanjutnya digunakan sebagai masukan pada sistem lain atau hanya sebagai keluaran akhir.

## 9. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022).

### 2.1.3 Klasifikasi Sistem

#### 1. Sistem yang diklasifikasikan berdasarkan keterwujudannya:

##### a. Sistem Fisik

Sistem yang nyata, dapat dilihat dan disentuh secara fisik. Contoh: sistem komputer, sistem transportasi.

b. Sistem Abstrak/Konseptual

Sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide, serta hanya dapat menggambarkan data atau informasi. Contoh: sistem teknologi.

2. Sistem yang diklasifikasikan berdasarkan kealamiahannya:

a. Sistem Alamiah

Sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Contoh: Sistem perputaran bumi.

b. Sistem Buatan

Sistem yang dirancang oleh manusia/buatan manusia. Sistem Buatan melibatkan dua unsure sumber daya, yaitu manusia dan mesin, sehingga disebut *human-machine system*, Contoh: Sistem Informasi Berbasis Komputer (CBIS= *Computer Based Information System*).

3. Sistem yang diklasifikasikan bisa atau tidak mengendalikan operasi

a. Sistem Tertentu

Sistem yang beroperasi sesuai dengan prediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya sudah dideteksi dengan pasti sehingga hasilnya sudah dapat diramalkan. Contoh: sistem komputer.

b. Sistem Tak Tentu

Sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi, karena mengandung unsur probabilitas atau serba memungkinkan

4. Sistem yang diklasifikasikan berdasarkan lingkungannya:

a. Sistem Tertutup (*Closed System*)

Sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luar. Kenyataan di dunia bisnis yang ada adalah Sistem Relatif Tertutup (*relatively closed system*), tidak benar-benar tertutup atau hanya terbuka bagi pengaruh baik saja.

b. Sistem Terbuka (*Open System*)

Sistem yang menerima masukan dari lingkungan luar dan menghasilkan keluaran bagi lingkungan luar maupun bagian-bagian system (“Sistem Informai Manajemen,” 2021).

## 2.2 Konsep Dasar Informasi

### 2.2.1 Pengertian Informasi

Informasi merupakan data-data yang dikumpulkan dan diolah atau diproses dengan menggunakan program dan menghasilkan laporan yang dapat membantu seseorang ataupun pihak-pihak manajemen dalam mengambil suatu keputusan. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti

bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 2005). Menurut (McLeod, 2014) informasi adalah data yang telah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan.

Data yang diolah atau diproses menjadi sebuah informasi dan bentuk yang lebih berguna serta berarti bagi siapa saja yang akan menerimanya. Suatu informasi tidak hanya merupakan serangkaian gagasan konsep semata. Namun informasi menentukan apa yang harus dikerjakan oleh sistem personil atau yang ada di dalam sistem tersebut dan informasi ini disainnya ditentukan oleh kebutuhan yang tidak saja harus dikerjakan, melainkan juga harus bernilai (Alhamidi, 2020).

### **2.2.2 Kriteria Informasi**

Informasi yang berkualitas memiliki kriteria-kriteria tertentu. Menurut Romney dan Steinbart dalam Mulyani (2016:18) mengemukakan bahwa kriteria informasi yang terdiri dari:

#### **1. Relevan**

Informasi harus bisa dikatakan relevan apabila informasi yang termuat di dalamnya dapat mempengaruhi keputusan pengguna dengan membantu mereka mengevaluasi peristiwa masa lalu atau masa kini, dan memprediksi masa depan, serta menegaskan atau mengoreksi hasil evaluasi mereka di masa lalu.

2. Andal

Informasi harus bebas dari pengertian yang menyesatkan dan kesalahan material, menyajikan setiap fakta secara jujur, serta dapat diverifikasi.

3. Lengkap

Informasi disajikan selengkap mungkin, yaitu mencakup semua informasi yang dapat mempengaruhi pengambilan keputusan.

4. Tepat waktu

Informasi disajikan tepat waktu sehingga dapat berpengaruh dan berguna dalam pengambilan keputusan.

5. Dapat dipahami

Informasi yang disajikan dalam bentuk serta istilah yang disesuaikan dengan batas pemahaman para pengguna.

6. Dapat diverifikasi

Informasi yang disajikan dapat diuji, dan apabila pengujian dilakukan lebih dari sekali oleh pihak yang berbeda, hasilnya tetap menunjukkan simpulan yang tidak berbeda jauh.

7. Dapat diakses

Informasi yang tersedia pada saat dibutuhkan dan dengan *format* yang dapat digunakan (Sukamto, 2019).

### **2.2.3 Kualitas Informasi**

Kualitas suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu:

1. Akurat (*accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat waktu (*timeline*)

Informasi yang didapat pada sipenerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan.

3. Relevan (*Relevance*)

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevan informasi untuk orang satu dengan yang lain berbeda. misalnya informasi harga pokok produksi untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi akan relevan untuk seorang akuntan perusahaan (Sutarman, 2019).

## **2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi**

### **2.3.1 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi dapat diartikan sebagai sistem yang menghasilkan *output* berupa informasi yang berguna bagi tingkatan manajemen. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi

harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Novitasari et al., 2021).

### **2.3.2 Komponen-Komponen Sistem Informasi**

Komponen-komponen yang membangun sistem informasi dinamakan blok bangunan (*building block*). Blok bangunan ini mirip dengan karakteristik sistem yang telah diuraikan sebelumnya. Penjelasan dari blok bangunan yang membangun sistem informasi (Hutahaean, 2015:13), yaitu:

1. Blok masukan (*input block*)

Blok masukan merupakan blok yang bertugas dalam *input* data agar masuk ke dalam sistem informasi. Blok masukan bertugas dalam merekam data yang akan dimasukkan, biasanya berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok model (*model block*)

Blok model terbentuk dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang memproses data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

Sistem informasi menghasilkan keluaran (*output*) yaitu informasi yang berkualitas dan berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

#### 4. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan merupakan kotak alat dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran berupa informasi dan membantu pengendalian dari sistem secara menyeluruh. Blok teknologi perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang dioperasikan oleh teknisi (*brainware*).

#### 5. Blok basis data (*database block*)

Basis data (*database*) merupakan media untuk menyimpan data yang saling berhubungan satu sama lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan dapat dipergunakan kembali, diperlukan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

#### 6. Blok kendali (*control block*)

Sistem informasi memiliki kontrol kendali untuk menanggulangi gangguan- gangguan terhadap sistem apabila terlanjur terjadi kesalahan maka dapat langsung diantisipasi atau diatasi (Sukamto, 2019).

## 2.4 Deskripsi Promosi

### 2.4.1 Pengertian Promosi

Promosi menurut Fandy Tjiptono adalah komunikasi pemasaran yang dilakukan untuk menyebarkan informasi, mempengaruhi, membujuk, atau meningkatkan pasar sasaran atas

perusahaan dan juga produknya agar masyarakat bisa menerima, membeli dan juga loyal pada produk yang ditawarkan oleh perusahaan. Menurut Philip Kotler, promosi adalah proses strategi pemasaran sebagai bentuk komunikasi dengan pasar melalui komposisi marketing mix. Menurut Louis E. Boone & David L. Kurtz, promosi adalah upaya untuk membujuk, memberikan informasi, dan mempengaruhi keputusan pembelian.

Dapat ditarik kesimpulan promosi merupakan strategi pemasaran yang dilakukan upaya untuk membujuk, memberikan informasi, dan mempengaruhi keputusan pembelian agar terjadinya pertukaran didalam pemasaran. Promosi merupakan kegiatan perusahaan yang dilakukan dalam rangka memperkenalkan produk kepada konsumen, sehingga dengan kegiatan tersebut konsumen tertarik untuk melakukan pembelian (Riki et al., 2023).

#### **2.4.2 Bentuk-Bentuk Promosi**

Adapun bentuk-bentuk dari kegiatan promosi di antaranya yaitu:

1. Periklanan (*Advertising*)

Periklanan merupakan bentuk presentasi dan promosi tentang ide barang dan jasa. Tujuan utama periklanan adalah meningkatkan permintaan atas produk yang ditawarkan.

2. Penjualan Perorangan (*Personal Selling*)

*Personal Selling*, merupakan usaha untuk memperkenalkan suatu produk melalui komunikasi langsung

(tatap muka) agar konsumen tertarik untuk membeli produk yang ditawarkan.

### 3. Promosi Penjualan (*Sales Promotion*)

Promosi penjualan merupakan kegiatan pemasaran selain personal selling, periklanan dan publisitas yang mendorong efektivitas pembelian konsumen dengan menggunakan alat seperti peragaan, pameran, demonstrasi dan sebagainya, juga potongan harga seperti diskon pembelian produk.

### 4. Hubungan Masyarakat (*Public Relation*)

Hubungan masyarakat merupakan kegiatan membangun hubungan baik dengan publik terkait untuk memperoleh dukungan, membangun “citra perusahaan” yang baik dan menangani atau menyingkirkan gossip, cerita dan peristiwa yang dapat merugikan.

### 5. Pemasaran Langsung (*Direct Marketing*)

Pemasaran langsung adalah pemasaran yang menggunakan berbagai media untuk berinteraksi langsung dengan konsumen, biasanya menelepon konsumen untuk mendapat *respons* langsung (Riki et al., 2023).

## **2.5 Deskripsi BUMNAG**

### **2.5.1 Konsep Dasar BUMNAG**

Badan Usaha Milik Nagari (BUMNag) adalah wadah untuk mengelola kekayaan Nagari menjadi usaha yang bernilai ekonomis

dalam meningkatkan pendapatan asli Nagari serta menjamin meningkatnya pelayanan umum dan kesejahteraan masyarakat Nagari. Pada pasal 1 angka 6 UU Desa menyebutkan BUMDes adalah badan usaha yang bergerak untuk mengembangkan unit usaha melalui pengelolaan aset dan kekayaan yang dimiliki oleh Desa (Adil Mubarak et al., 2022).

Mandat UU Desa mengharapkan BUMNag memiliki visi dan misi sebagai wirausaha social sehingga bisa memberdayakan semua potensi masyarakat. Secara kuantitas perkembangan BUMDes relatif meningkat, hingga Januari 2021 tercatat 41.129 BUMDes namun secara kualitas BUMDes/BUMNag sebagai wirausaha social termasuk untuk wilayah Sumatera Barat belum efektif. Untuk mendorong agar BUMNag memiliki semangat kewirausahaan sosial, BUMNag harus menjiwai empat elemen utama dari wirausaha sosial yaitu pertama *social value* atau kebermanfaatn sosial, kedua *civil society* dimana peran masyarakat sipil harus terjamin, ketiga *innovation* dalam berbagai aspek misalnya inovasi dalam model bisnis dan yang keempat *economic activity* melalui menumbuhkembangkan kegiatan usaha yang menguntungkan (Akbar 2021).

### **2.5.2 Regulasi dan Aturan BUMNAG**

Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2021 tentang Badan Usaha Milik Desa, dikeluarkan untuk melaksanakan Ketentuan

Pasal 117 dan Pasal 185 huruf b Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja. PP Nomor 11 Tahun 2021 tentang Badan Usaha Milik Desa ditetapkan di Jakarta pada tanggal 2 Februari 2021 oleh Presiden Republik Indonesia, dan Diundangkan di Jakarta pada tanggal 2 Februari 2021 Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Berikut Tatacara Pendirian Badan Usaha Milik Desa dan Badan Usaha Milik Desa Bersama menurut Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2021 tentang Badan Usaha Milik Desa:

1. Pasal 7

- (1) BUM Desa didirikan oleh 1 (satu) Desa berdasarkan Musyawarah Desa dan pendiriannya ditetapkan dengan Peraturan Desa.
- (2) BUM Desa bersama didirikan oleh 2 (dua) Desa atau lebih berdasarkan musyawarah Antar Desa dan pendiriannya ditetapkan dengan Peraturan Bersama Kepala Desa.
- (3) BUM Desa bersama didirikan berdasarkan kesamaan potensi, kegiatan usaha, atau kedekatan wilayah.
- (4) Pendirian BUM Desa bersama sebagaimana dimaksud pada ayat (3) tidak terikat pada batas wilayah administratif.
- (5) Pendirian BUM Desa bersama dilakukan Desa dengan Desa lain secara langsung tanpa mempertimbangkan ada atau tidaknya BUM Desa di Desa masing-masing.

(6) Peraturan Desa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan Peraturan Bersama Kepala Desa sebagaimana dimaksud pada ayat (2) paling sedikit memuat:

- a. Penetapan pendirian BUM Desa/BUmdes Desa bersama;
- b. Anggaran Dasar BUM Desa/BUM Desa bersama; dan
- c. Penetapan besarnya penyertaan modal Desa dan/atau masyarakat Desa dalam rangka pendirian BUM Desa/BUM Desa bersama.

## 2. Pasal 8

(1) BUM Desa/BUM Desa bersama memperoleh status badan hukum pada saat diterbitkannya sertifikat pendaftaran secara elektronik dari menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum dan hak asasi manusia.

(2) Dalam hal BUM Desa/BUM Desa bersama memiliki Unit Usaha BUM Desa/ BUM Desa bersama, kedudukan badan hukum unit usaha tersebut terpisah dari BUM Desa/BUM Desa bersama sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

## 3. Pasal 9

(1) Untuk memperoleh status badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (1), Pemerintah Desa melakukan pendaftaran BUM Desa/BUM Desa bersama kepada Menteri melalui Sistem Informasi Desa.

- (2) Hasil pendaftaran BUM Desa/BUM Desa bersama sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terintegrasi dengan sistem administrasi badan hukum pada kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum dan hak asasi manusia.
- (3) Hasil pendaftaran BUM Desa/BUM Desa bersama sebagaimana dimaksud pada ayat (2) menjadi dasar menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum dan hak asasi manusia untuk menerbitkan sertifikat pendaftaran badan hukum BUM Desa/BUM Desa bersama.
- (4) Ketentuan mengenai pendaftaran BUM Desa/BUM Desa bersama sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur melalui Peraturan Menteri.
- (5) Ketentuan mengenai penerbitan sertifikat pendaftaran badan hukum BUM Desa/BUM Desa bersama sebagaimana dimaksud pada ayat (3) diatur dengan peraturan menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum dan hak asasi manusia.

#### 4. Pasal 10

Pendirian Bum Desa/BUM Desa bersama sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 didasarkan pada pertimbangan:

- a. Kebutuhan masyarakat;
- b. Pemecahan masalah bersama;

- c. Kelayakan usaha;
- d. Model bisnis, tata kelola, bentuk organisasi dan jenis usaha, serta pengetahuan dan teknologi; dan
- e. Visi pelestarian, orientasi keberlanjutan, dan misi perlindungan nilai religi, adat istiadat, perilaku sosial, dan kearifan lokal (Pemdes Sembirkadipaten.2021, diakses tgl 22 September 2023).

### **2.5.3 Sejarah Singkat BUMNAG Saok Laweh**

Saok Laweh merupakan Nagari yang terletak di Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok. Berdasarkan Permenkumham No. 40 Tahun 2021 tentang Penerbitan Sertifikat Pendaftaran Badan Hukum Badan Usaha Milik Desa/Badan Usaha Milik Bersama, saat ini Saok Laweh telah memiliki BUMNag yang bernama BUMNag Talago Parayunan yang telah disahkan pendiriannya pada bulan November tahun 2022 namun baru beroperasi pada bulan Februari tahun 2023.

#### **1. Visi dan Misi BUMNag Saok Laweh**

##### **a. Visi**

Mewujudkan Nagari Saok Laweh yang mandiri-sejahtera melalui pengembangan sumber daya manusia, pembangunan dan pengembangan ekonomi serta pengoptimalan pelayanan soaial masyarakat yang sesuai dengan nilai agama dan moral.

## b. Misi

- 1) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pembekalan, pelatihan dan pengarahan yang sesuai dengan potensi individu dan kelompok.
- 2) Mengusahakan program strategis dalam aspek pertanian, peternakan, pemasaran dan jasa dalam upaya peningkatan pendapatan Nagari.
- 3) Mengoptimalkan peran serta masyarakat, khususnya generasi muda dalam pembangunan Nagari.
- 4) Menjalin kerjasama ekonomi dengan berbagai pihak.
- 5) Pemanfaatan teknologi tepat guna dalam menunjang produktifitas Nagari.
- 6) Meningkatkan kompetensi dan daya saing usaha masyarakat Nagari secara mandiri dan professional.
- 7) Meningkatkan pelayanan sosial masyarakat berupa barang dan jasa.
- 8) Membantu program pembangunan Nagari terutama dalam rangka pengentasan kemiskinan dan peningkatan pendidikan.

## 2. Rencana Kerja

### a. Sasaran Perusahaan

Sasaran perusahaan secara garis besar adalah menjadikan BUM Desa sebagai perusahaan yang sehat dan memiliki

kredibilitas tinggi dengan dukungan modal, sumber daya manusia dan budaya perusahaan yang kokoh. Disamping itu juga melakukan optimalisasi sumber daya yang dimiliki agar BUM Desa memberikan kepuasan kepada semua stakeholder.

#### b. Strategi dan Kebijakan

Strategi untuk mencapai tujuan dan sasaran BUM Desa adalah:

- 1) Penambahan unit usaha baru dan bekerjasama dengan pihak ketiga.
- 2) Dengan mengembangkan usaha yang sudah dijalankan agar pelayanan kebutuhan bagi masyarakat bisa terpenuhi.
- 3) Mengembangkan hasil-hasil pertanian supaya mendapatkan harga yang sesuai.

Kebijakan untuk mencapai tujuan dan sasaran BUM Desa adalah:

- 1) Meningkatkan kualitas kinerja BUM Desa.
- 2) Bekerjasama dengan masyarakat agar bisa membangun perekonomian di masyarakat.
- 3) Membangun kerjasama dengan para petani untuk bisa mensejahterakan masyarakat Desa.

#### 3. Struktur Organisasi BUM Desa

Berikut ini struktur organisasi BUMNag Saok Laweh yang terdapat pada tabel 2.1:

Tabel 2. 1 Struktur Organisasi BUMNag Saok Laweh

NO	NAMA	JABATAN
1	Irwin Saputra	Penasihat
2	Harmaizul	Ketua Dewan Pengawas
3	Evi Gusrimawati	Pengawas
4	Elpida Yenti Erni	Pengawas
5	Suharmita, S.E	Direktur
6	Andri Afridalyanto, S.E	Sekretaris
7	Defi Arianti, S.E	Bendahara

## 2.6 Alat Bantu Perancangan

### 2.6.1 UML (Unified Modelling Language)

Menurut (Verdi, 2012) dalam bukunya, *Unified Modeling Language* (UML) adalah notasi bahasa yang lengkap untuk membuat visualisasi suatu sistem atau perangkat lunak yang berorientasi objek. UML disebut sebagai bahasa pemodelan bukan sebagai metode. Bahasa pemodelan merupakan notasi dari metode yang digunakan untuk mendesain secara cepat. Menentukan bahasa pemodelan adalah cara untuk berdiskusi tentang desain dengan seseorang.

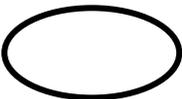
UML merupakan sintaks umum untuk membuat model logika dari suatu sistem dan digunakan untuk menggambarkan sistem agar dapat dipahami selama fase analisis dan desain. UML biasanya disajikan dalam bentuk diagram atau gambar yang meliputi *class* beserta atribut dan operasinya, serta hubungan antar *class* yang meliputi *inheritance*, *association*, dan komposisi (Sugiarti, 2013).

UML terdiri dari banyak diagram antara lain sebagai berikut:

### 1. Use Case Diagram

Menurut (Indrajani, 2015), *use case* diagram merupakan suatu diagram yang berisi *use case*, *actor*, serta *relationship* diantaranya. *Use case diagram* merupakan titik awal yang baik dalam memahami dan menganalisa kebutuhan sistem pada saat perancangan. *Use case diagram* dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan dari suatu sistem.

Tabel 2. 2 Simbol *Use Case Diagram*

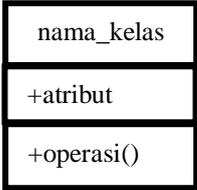
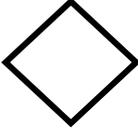
No	Simbol	Nama	Deskripsi
1	 nama aktor	<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2		<i>Use case</i>	Fungsionalisasi yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit dan aktor.
3		<i>Asosiasi</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
5		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

(Muslihudin, 2016)

## 2. Class Diagram

Menurut (Indrajani, 2015), *class diagram* digunakan untuk menggambarkan perbedaan yang mendasar antara *class-class*, hubungan antar-*class*, dan dimana sub-sistem *class* tersebut. Pada 17 Simbol *class diagram* terdapat nama *class*, *atributes*, *operations*, serta *association* (hubungan antar-*class*).

Tabel 2. 3 Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Class</i>	Himpunan objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
3		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi aktor
4		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
6		<i>Dependency</i>	Elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya yaitu elemen yang tidak mandiri.
		<i>Nary Associaton</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

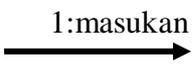
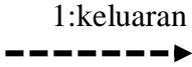
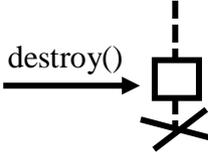
(Muslihudin, 2016)

### 3. Sequence Diagram

Menurut (Indrajani, 2015), *Sequence diagram* merupakan suatu diagram interaksi yang menggambarkan bagaimana objek-objek berpartisipasi dalam bagian interaksi (*particular interaction*) dan pesan yang ditukar dalam urutan waktu”. *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah- langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu.

Tabel 2. 4 Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2		<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek, untuk menggambarkan kelas dan objek.
3		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4		Waktu Aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5		Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6		Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya

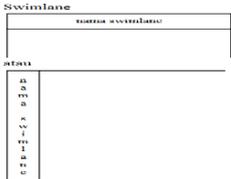
No	Simbol	Nama	Deskripsi
			sendiri, sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.
7		Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
8		Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
9		Pesan tipe <i>destroy</i>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i> .

(Muslihudin, 2016)

#### 4. Activity Diagram

Menurut (Indrajani, 2015), *activity diagram* digunakan untuk menganalisis behavior dengan *use case* yang lebih kompleks dan menunjukkan interaksi-interaksi di antara mereka satu sama lain. *Activity diagram* sebenarnya memiliki kesamaan dengan *statechart diagram* dalam hal menggambarkan aliran data pada model bisnis, tetapi *activity diagram* biasanya digunakan untuk menggambarkan aktivitas bisnis yang lebih kompleks, dimana digambarkan hubungan antar satu *use case* dengan *use case* lainnya (Iii & Teori, 2019).

Tabel 2. 5 Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		Status Awal	Status awal aktivitas sistem.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4		Penggabungan	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas menjadi satu.
5		<i>Swimlane</i>	Memisahkan bisnis organisasi yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
6		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

(Muslihudin, 2016)

## 2.6.2 Jaringan Komputer

### 1. Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan Komputer merupakan sekelompok komputer otonom yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya menggunakan protokol komunikasi melalui media komunikasi sehingga dapat saling berbagi informasi, program-program, penggunaan bersama perangkat keras seperti *printer*, *harddisk*, dan sebagainya. Selain itu jaringan komputer bisa diartikan sebagai kumpulan sejumlah terminal komunikasi yang berada

diberbagai lokasi yang terdiri dari lebih satu komputer yang saling berhubungan.

## 2. Jenis Jaringan Komputer

Berdasarkan jarak dan area kerjanya jaringan komputer dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu:

### a. *Local Area Network* (LAN)

*Local Area Network* (LAN), merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan *workstation* dalam kantor suatu perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama sumberdaya (*resource*, misalnya *printer*) dan saling bertukar informasi.

### b. *Metropolitan Area Network* (MAN)

*Metropolitan Area Network* (MAN), pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya menggunakan teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang letaknya berdekatan atau juga sebuah kota dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum. MAN mampu menunjang data dan suara, bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel.

c. *Wide Area Network (WAN)*

*Wide Area Network (WAN)*, jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara bahkan benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program-program (aplikasi) pemakai (Sasongko, 2019).

### 2.6.3 XAMPP

(Mawaddah dan Fauzi, 2018) menyatakan bahwa XAMPP ialah *software* yang di dalamnya terdapat *server MySQL* dan didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat *website* dinamis serta terdapat *web server apache* yang dapat dijalankan di beberapa *platform* seperti *OS X, Windows, Linux, Mac,* dan *Solaris*. (Iqbal, 2019) menyatakan XAMPP merupakan *software server apache* dimana dalam XAMPP yang telah tersedia *database server* seperti *MySQL* dan *PHP programming*. XAMPP memiliki keunggulan yaitu cukup mudah dioperasikan, tidak memerlukan biaya serta mendukung *instalasi* pada *Windows* dan *linux*. Keuntungan lain yang didapatkan adalah hanya dengan melakukan *instalasi* cukup satu kali kemudian didalamnya tersedia *MySQL, apacheweb server, Database server PHP support (PHP 4 dan PHP 5)* dan beberapa modul lainnya. Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa XAMPP merupakan *software server apache* di mana memiliki banyak keuntungan seperti mudah untuk digunakan, tidak

memerlukan biaya serta mendukung pada *instalasi Windows* dan *Linux*. Hal ini juga didukung karena dengan *instalasi* yang dilakukan satu kali tersedia MySQL, *apache web server*, *Database server PHP support* (Putra & Nita, 2019).

#### **2.6.4 PHP**

(Anhar, 2017) menyatakan bahwa PHP ialah *Script* yang digunakan dalam pembuatan halaman *website* dinamis yang artinya bisa di perbaharui secara berkala. Dalam hal ini *website* dinamis dibuat saat *client* meminta, mekanisme seperti ini membuat *website* menampilkan informasi dapat diterima *client* selalu terbaru dan tepat waktu. Semua *script* PHP diproses didalam *server* dimana *script* tersebut dijalankan.

(Tim EMS, 2016) menyatakan PHP merupakan suatu singkatan dari *Hypertext Preprocessing* atau merupakan bahasa *script* di mana ketika menggunakan PHP maka dapat dibuat *web* dinamis dengan kode PHP yang kemudian ditautkan di antara *script* kode-kode HTML. Hal ini merupakan bahasa *markup* standar untuk dunia *web*. Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian diatas bahwa PHP merupakan suatu bagian terpenting dalam pembuatan *website* dinamis. Hal ini karena dalam PHP terhadap *script* yang berisi kode-kode untuk membuat *web* (Putra & Nita, 2019).

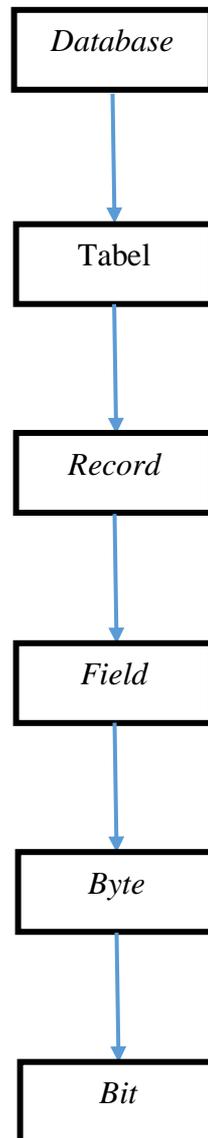
## 2.6.5 Basis Data (*Database*)

### 1. Defenisi Basis Data

Basis data dapat didefinisikan sebagai data yang saling berhubungan dan diorganisir sedemikian rupa agar suatu saat dapat diakses kembali dengan cepat. Basis data dan lemari arsip memiliki tujuan dan prinsip kerja yang sama yaitu untuk mendapatkan kembali data yang telah disimpan dengan mudah dan cepat, yang berbeda hanya media penyimpanan yang digunakan. Besi dan kayu merupakan bahan yang biasa digunakan sebagai media penyimpanan pada lemari arsip sedangkan media penyimpanan basis data berupa penyimpanan elektronik seperti *magnetic disk* atau *hard disk*.

### 2. Hirarki Data

Hirarki membentuk suatu aturan berdasarkan peringkat atau aturan dari tingkatan abstraksi menjadi suatu struktur. Hirarki memiliki konsep pewarisan (*inheritance*) dimana atribut objek kelas lain di bawahnya merupakan warisan dari objek kelas level di atasnya. *Bit, byte, field, record*, tabel dan basis data merupakan hirarki data pada *database*.



Gambar 2. 1 Hirarki Data Pada *Database*

a. DBMS (*Database Management System*)

Menurut (Thomas Connolly dan Carolyn Begg, 2012:64) DBMS adalah Sebuah sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk mendefinisikan, membuat, memelihara, dan mengendalikan akses ke basis data. Menurut (David M. Kroenke dan David Aurer, 2012:13) DBMS adalah

program komputer yang digunakan untuk membuat, memproses dan mengelola basis data. Jadi DBMS adalah suatu sistem atau perangkat lunak yang dirancang untuk mengelola suatu basis data dan menjalankan operasi terhadap data yang diminta banyak pengguna almanak dan ephemeris yang akan diterima oleh alat navigasi secara teratur.

b. *Database*

Kumpulan tabel yang berhubungan secara logis dan disusun dalam skema tertentu untuk mengolah data dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh suatu perusahaan atau institusi dinamakan *database*. Contoh *database* dalam perusahaan perdagangan yaitu *database Inventory* yang berisi tabel Barang, *Supplier*, *Customer*, Beli dan Jual yang datanya akan diolah dan menghasilkan informasi yang berhubungan dengan stok barang.

c. Tabel

Kumpulan *record* yang sejenis dan berhubungan dinamakan tabel, *record-record* dalam satu tabel mempunyai tipe data yang sama tapi berbeda isi. Dalam *database* ada tabel master dan tabel transaksi, tabel master mempunyai *field* kunci yang datanya tidak boleh ada yang sama dan digunakan untuk relasi ke tabel transaksi. Contoh tabel master yaitu tabel Barang dengan *field* kunci Kode Barang dimana data pada *field* Kode

Barang tidak ada yang sama sedangkan contoh tabel transaksi yaitu tabel Beli dimana data Kode Barang pada tabel Beli ada yang sama karena satu barang bisa dibeli lebih dari satu kali.

d. *Record*

Kalau *field* bisa dikatakan sebagai kolom maka *record* bisa diartikan sebagai baris pada suatu tabel, satu baris data biasanya disebut satu *record* jadi jika satu tabel mempunyai 50 *record* dapat dikatakan pada tabel tersebut ada 50 data. Contoh *record* adalah data Kode Barang, Nama Barang dan Harga Beli karena data tersebut saling berkaitan yaitu kode barang tertentu namanya apa dan harga belinya berapa. Data Kode Barang dan Nama Mahasiswa tidak bisa dikatakan *record* karena data kode barang tidak berkaitan dengan data nama mahasiswa.

e. *Field*

Suatu tabel terdiri dari baris dan kolom, *field* bisa dikatakan sebagai kolom pada suatu tabel yang pada pembuatan struktur tabel harus ditentukan nama dan tipe datanya. Nama *field* menggambarkan jenis data yang harus dimasukkan ke dalam *field* tersebut contohnya Kode Barang, Nama Barang, Harga Beli. Dalam *database* nama *field* biasanya 2 tanpa spasi seperti KODEBRG, NAMABRG, HRGBELI hal ini berhubungan dengan kode pemrograman.

f. *Byte*

Bagian terkecil yang dapat dialamatkan dalam suatu memori komputer disebut *Byte* yang merupakan gabungan beberapa *bit* yang terdiri atas kombinasi delapan *bit*. Satu *byte* digunakan untuk mengkodekan satu buah karakter dalam memori. Sebagai contoh kode Ascii untuk karakter J adalah 10101010, jadi *byte* adalah kumpulan *bit* yang membentuk satu karakter berupa huruf, angka atau simbol. Dengan kombinasi 8 *bit* dapat diperoleh 256 karakter dari 2 pangkat 8.

g. *Bit*

0 dan 1 adalah dua angka biner yang ada di dalam *bit*. Kumpulan komponen elektronik pada perangkat komputer menggunakan sistem angka biner saat mengolah data yang *dinput* menjadi teks untuk ditampilkan di layar monitor (Dewi et al., 2021).

### 2.6.6 MySQL

(Parulian, 2017) menyebutkan bahwa MySQL merupakan sebuah perangkat lunak dengan sistem manajemen *database* *Sql* (*database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, penggunaan yang cukup besar yakni sekitar 6 juta di seluruh dunia. MySQL AB dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL) membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis. Adhi (dalam Salamun, 2017) menyatakan MySQL merupakan suatu

program *database server* dimana perangkat lunak tersebut mampu untuk digunakan sebagai transaksi menerima dan mengirim dengan waktu yang singkat pengguna dengan jumlah yang banyak sesuai standar SQL (*Structured Query Language*) yaitu bahasa pemrograman *database*. MySQL dapat diakses oleh banyak pengguna dan juga membatasi akses berdasarkan *privillage* (hak *user*) secara bersamaan.

(Parulian, 2017) menyatakan bahwa MySQL adalah sistem manajemen *database* digunakan untuk penyimpanan data dalam tabel terpisah dan berfungsi menempatkan semua data dalam satu ruang yang besar. Berdasarkan pengertian tersebut maka disimpulkan bahwa MySQL merupakan bahasa komputer ataupun bahasa pemrograman yang difokuskan untuk *database* atau penyimpanan data. Kegunaan dari MySQL adalah untuk menyimpan data-data dalam kapasitas ruang yang besar. MySQL memiliki banyak keunggulan contohnya seperti *database* yang aman dan tidak memerlukan pembelian dalam menggunakannya (Putra & Nita, 2019).

### **2.6.7 Visual Studio Code**

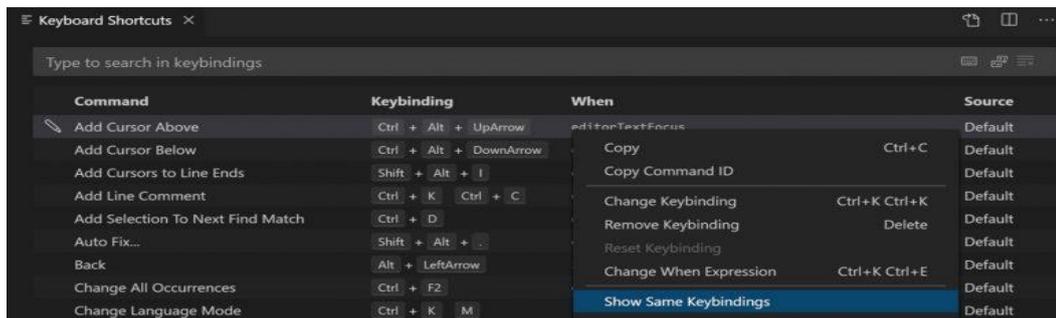
*Visual studio code* adalah editor kode sumber yang sangat ringan dan kuat yang berjalan dari *desktop*. Ini menyediakan dukungan bawaan untuk *JavaScript*, *script*, *Node.js*, dan memiliki berbagai ekstensi untuk bahasa lain seperti C++, C#, *Python*, dan

PHP. *Visual studio code* editor teks yang ringan dan kuat yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk sistem operasi *multi-platform* artinya aplikasi *VS code* dapat digunakan di sistem operasi *Linux*, *Mac*, dan *Windows visual studio code (VS Code)* adalah *open source*.

1. Fitur fitur yang terdapat dalam *Visual studio code*

a. *Basic Editing*

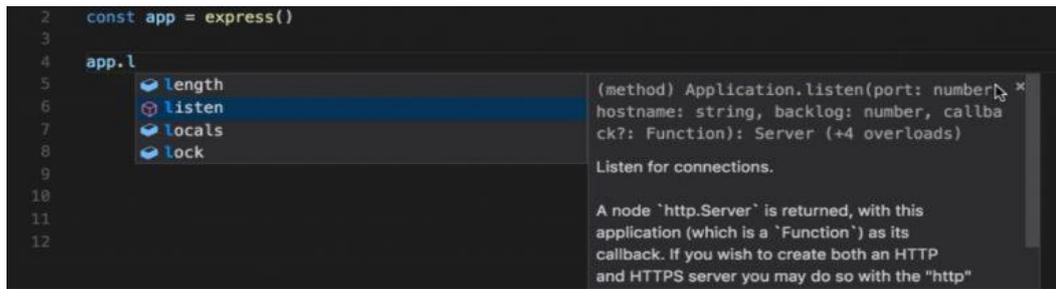
Fungsinya sebagai editor kode, kemampuan pemrograman *visual studio source code* terbukti dan memiliki semua yang diinginkan. Mulai dengan *keyboard* pintasan dari beberapa pilihan ke pemilihan kolom.



Gambar 2. 2 Tampilan *Basic Editing*

b. *Intellisense*

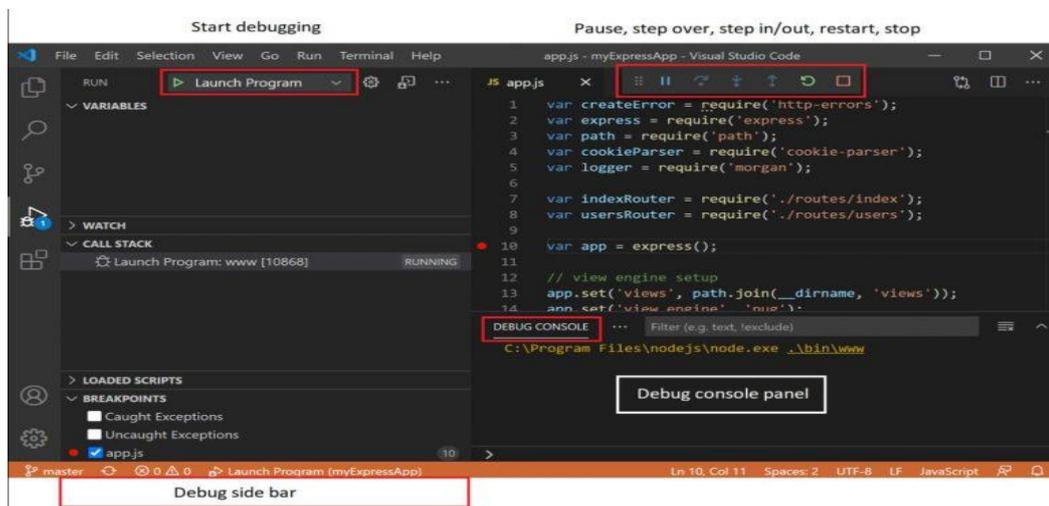
Fitur *visual studio* yang bekerja proses pengkodean, dapat dengan pelengkapan otomatis dan menyarankan seluruh kata berdasarkan apa yang diketik. *IntelliSense* tersedia secara *default* dalam *JavaScript*, *TypeScript*, *JSON*, *HTML*, dan *CSS*.



Gambar 2. 3 Tampilan *Intellisense*

c. *Debugging*

Fitur penting lainnya dari *visual source code* adalah *debugging*, fitur ini membantu memudahkan untuk mengedit, mengkompilasi, dan menjalankan kode (*loop*) secara iteratif. Secara *default*, *Visual studio* menyediakan kemampuan *debugging* secara *default Node.js*.

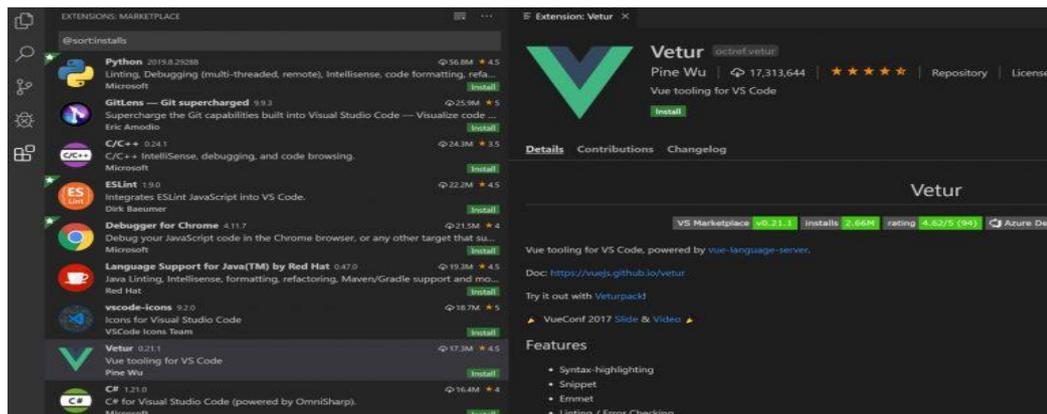


Gambar 2. 4 Tampilan *Debugging*

d. *Extention Marketplace*

Yang diperluas *Extension Marketplace* adalah fitur yang membedakan *visual studio code* dari para pesaingnya, memudahkan pemasangan alat, *debugger*, dan

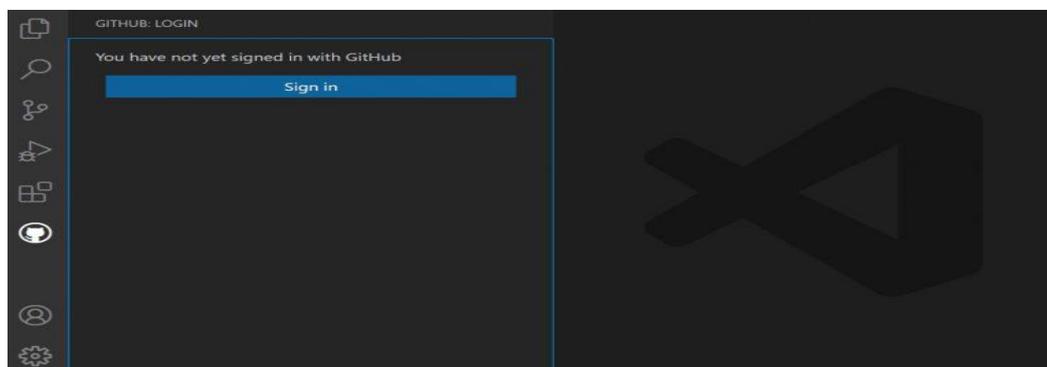
bahkan bahasa pemrograman tambahan, inisiasi proses pengembangan aplikasi. Menariknya, *visual studio code* memungkinkan penulis ekstensi untuk bekerja secara fungsional dan menghindari masalah.



Gambar 2. 5 Tampilan *Extension Marketplace*

e. *GitHub Integration*

Fitur hebat lainnya dari *visual studio code* adalah integrasinya dengan *GitHub*, platform manajemen proyek paling populer di dunia. Di sini dapat berbagi kode dan berkolaborasi dengan rekan kerja tanpa harus berpindah perangkat lunak.



Gambar 2. 6 Tampilan *GitHub Integration*

## 2. Komponen pada *Visual Studio Code*

### a. *Code Customize*

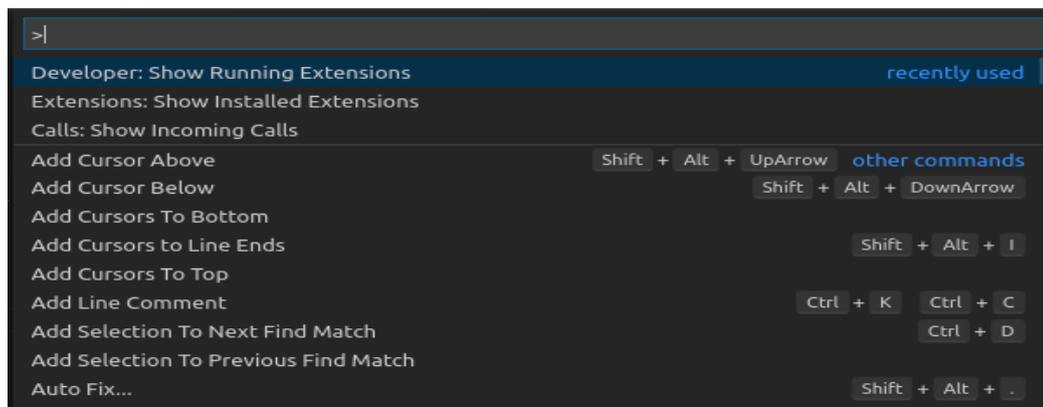
Digunakan untuk menambahkan ekstensi bahasa pemrograman. Konfigurasi dan kustomisasi *template* dengan menambahkan ekstensi bahasa pemrograman maka kita tidak perlu selalu mengingat fungsi bahasa.



Gambar 2. 7 Tampilan *Code Customize*

### b. *Command Palette*

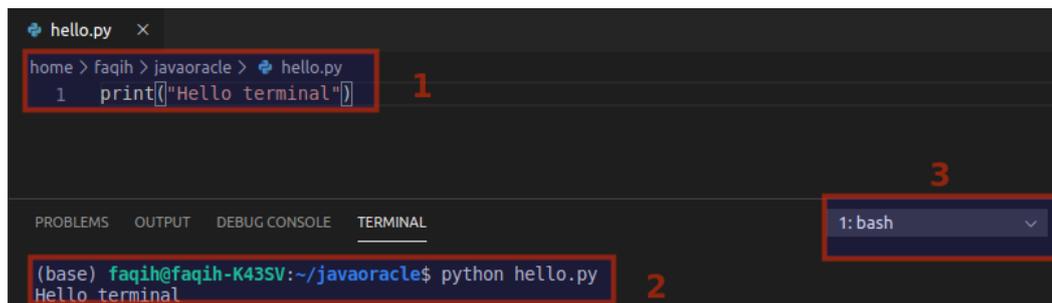
Menyediakan banyak akses perintah, kita bisa memberikan perintah editor membuka *file*, mencari *file* dan sebagainya dengan cepat dan mudah untuk membuka command palette bisa dengan tekan *Ctrl + Shift + hal*.



Gambar 2. 8 Tampilan *Command Palette*

c. *Integrated Terminal*

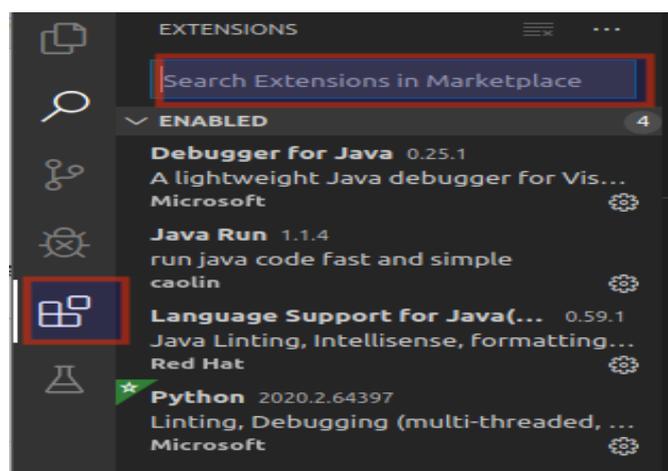
Digunakan untuk mengeksekusi *script* di editor, kita bisa mengeksekusi *script* editor secara langsung di terminal tanpa harus membuka terminal tambahan ini adalah salah satu kelebihan dari kode *visual studio*.



Gambar 2. 9 Tampilan *Integrated Terminal*

d. *Extentions*

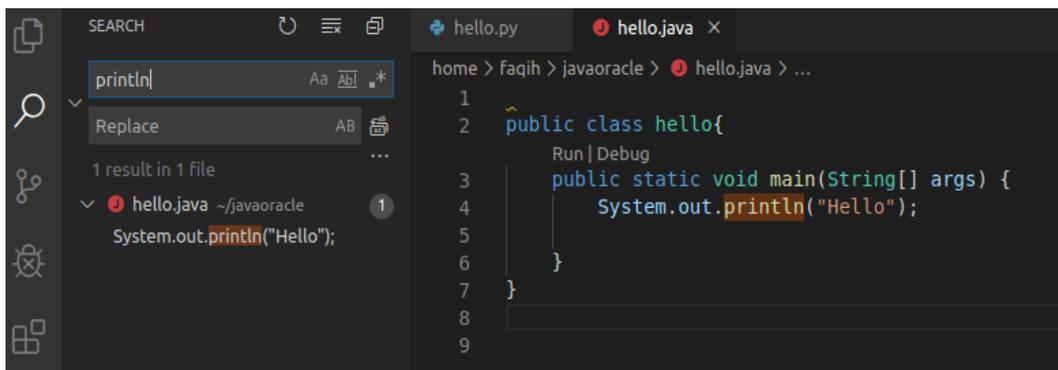
Fungsi tambahan dalam yang berfungsi untuk memperluas kemampuan dari editor yang dapat membantu pengembang dalam melakukan pemrograman.



Gambar 2. 10 Tampilan *Extentions*

e. Search

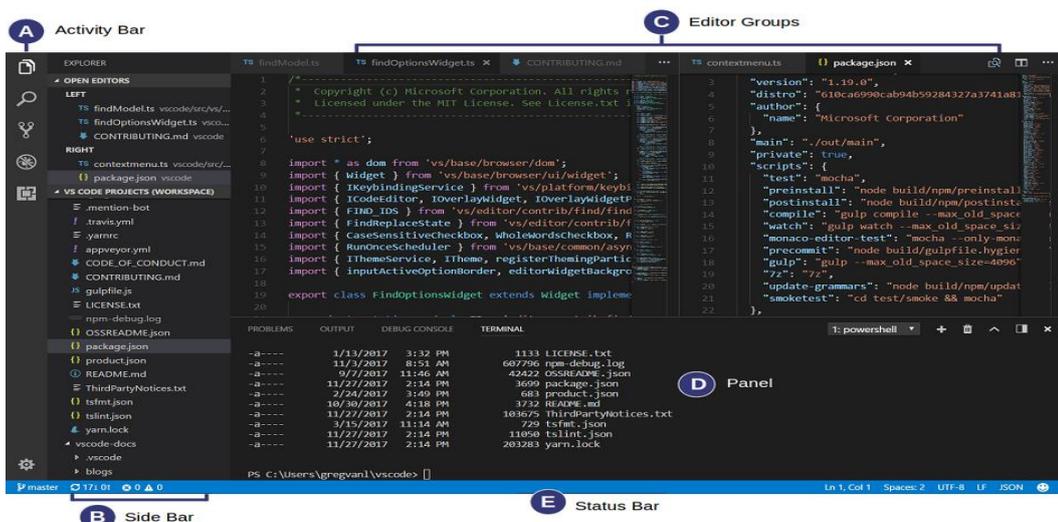
Sebuah fitur pencarian *Visual studio code* juga sangat mudah diberikan selain itu kecepatan *query* data pencarian juga dapat menemukan sampai ke level kontennya *Grid Editor*.



Gambar 2. 11 Tampilan Search

f. Layout

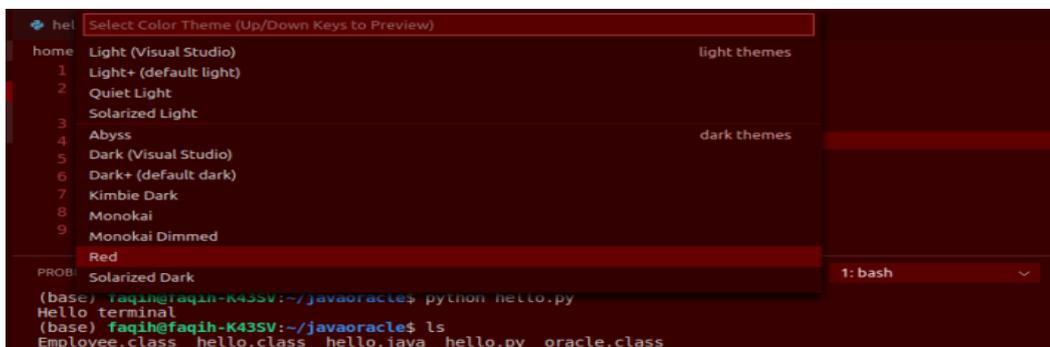
*Layout* mudah dalam manajemen kode *visual studio layout*, kita dapat dengan mudah mengatur grup editor dalam tata letak apapun baik secara vertikal maupun horizontal.



Gambar 2. 12 Tampilan Layout

g. *Color Theme*

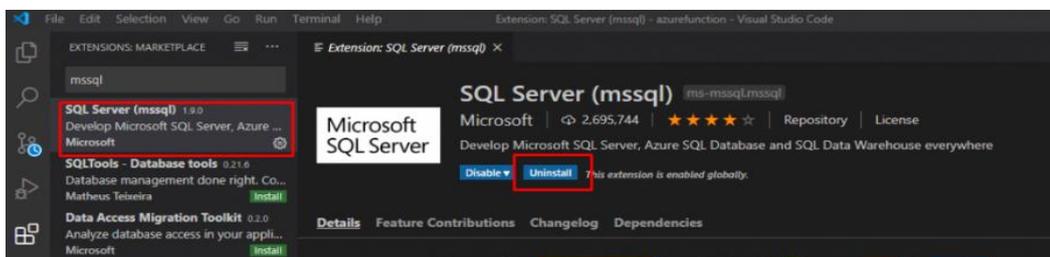
Untuk mengatur Tema Warna, caranya yaitu untuk tema warna, pilih *File > Settings > Color Theme* dan gerakkan kursor ke atas atau ke bawah untuk memilih tema yang diinginkan untuk membawa warna dalam antarmuka *visual studio code* ke rasa yang diinginkan digunakan untuk kustomisasi.



Gambar 2. 13 Tampilan *Color Theme*

h. *Cloud Environment*

Melalui *visual studio code*, juga dapat melakukan hal berikut di lingkungan *cloud* buat *database* di *cloud*, jalankan perintah, masukkan, perbarui, hapus, dan sebagainya.



Gambar 2. 14 Tampilan *Cloud Environment*

### 3. Macam-macam *Extentions* dalam *Visual Studio Code*

#### a. *Server*

*Server* yaitu Halaman *web* dapat dimuat ulang secara otomatis saat beralih ke *Visual studio Code*.

#### b. *GitLens*

Membantu memvisualisasikan kode penulis dengan mudah melalui anotasi. Lebih cantik (*memformat* kode) digunakan untuk *memformat* kode lebih cantik, ini menyarankan gaya penulisan kode yang konsisten dengan melakukan pra-kompresi kode dan menekan kode sesuai dengan aturannya sendiri nama.

#### c. Tag Otomatis

Penggantian nama tag otomatis berguna untuk mengganti nama tag atau mengganti tag dan akhir bersama-sama dalam HTML dan XML.

#### d. Mempercantik

Membantu dalam *memformat* pengkodean, tidak perlu membersihkan pengkodean secara manual, hanya ekstensi ini yang akan *diformat* secara otomatis.

#### e. Buka di *Browser*

Digunakan untuk membuat proyek langsung membukanya di *browser*.

f. *CSS Peak*

Tampilan untuk menampilkan elemen HTML yang diekspos ke CSS, *CSS Peak* juga sangat mudah bagi para desainer *web*.

g. *Indent Rainbow*

Digunakan untuk mengungkapkan dan mengelompokkan warna sesuai dengan tag pertama dari program yang ditulis.

h. *SQL Server*

Sebuah Ekstensi yang merupakan *server* SQL untuk insinyur basis data. ini juga memudahkan bekerja dengan Ekstensi *Visual studio code* (Ariffudin.2022, diakses tgl 01 Juli 2023).

## **2.7 Konsep Dasar *Website***

### **2.7.1 Pengertian *Website***

*Website* adalah kumpulan informasi/kumpulan *page* yang biasa diakses lewat jalur internet. Setiap orang di berbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara *online* di jaringan internet. Secara teknis, *website* adalah kumpulan dari *page*, yang tergabung ke dalam suatu domain atau subdomain tertentu. Berikut ini pengertian *website* menurut para ahli:

1. A. Taufiq Hidayatullah

*Website* adalah bagian paling terlihat sebagai jaringan terbesar dunia, yakni internet.

2. Haer Talib

*Website* adalah sebuah tempat di internet yang mempunyai nama dan alamat.

3. Boone (Thomsom)

*Website* adalah koleksi sumber informasi kaya grafis yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang lebih besar.

4. Feri Indayudha

*Website* adalah suatu program yang dapat memuat film, gambar, suara, serta musik yang ditampilkan dalam internet.

5. Yuhefizar

*Website* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa *teks*, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang diakses melalui sebuah *browser* (Romadhon et al., 2021).

### **2.7.2 Jenis Kategori Website**

1. *Web Statis*

Merupakan *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Perubahan suatu halaman dilakukan secara manual

dengan mengedit *code* yang menjadi stuktur dari *website* tersebut.

## 2. *Web* Dinamis

Merupakan *website* yang secara terstruktur diperuntukan untuk *update* sesering mungkin. Biasanya disediakan halaman *backend* untuk melakukan perubahan konten dari *website* tersebut. Contoh: *web* portal, *web* berita, dll.

## 3. *Web* Interaktif

Merupakan *website* yang berinteraksi antara penggunanya. Biasanya berupa forum diskusi maupun blog. Dimana adanya moderator sebagai pengatur alur diskusi.

### **2.7.3 Pengertian Pemrograman *Web***

Pemrograman *web* adalah pembuatan aplikasi program dengan bahasa skrip yang akan menghasilkan sebuah aplikasi yang diakses pada *web browser*.

### **2.7.4 Istilah Istilah dalam Pemrograman *Web***

#### 1. Internet

Internet berarti rangkaian komputer yang terhubung menjadi beberapa rangkaian jaringan. Sistem komputer terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai *protocol*. Melalui internet pertukaran informasi dapat dilakukan tanpa batas asalkan kedua pihak terhubung ke dalam jaringan yang sama.

## 2. *World Wide Web (WWW)*

WWW merupakan kumpulan *web* server diseluruh dunia yang dapat menyediakan data dan informasi untuk dapat digunakan secara massal.

## 3. *Website*

*Website* merupakan istilah yang merujuk kepada suatu nama halaman *web* yang dapat diakses jika terkoneksi dengan internet. Untuk mengakses sebuah *website*, selain terkoneksi dengan internet, anda pun harus membukanya dalam sebuah aplikasi *web browser*.

## 4. *Web Server*

*Web Server* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menerima permintaan melalui Protokol HTTP atau HTTPS dari *client*, kemudian dikirimkan kembali dalam bentuk halaman-halaman *web*. Contoh: Xampp, Apache2Triad, dll.

## 5. *URL (Universal Resource Locator)*

URL merupakan suatu alamat yang menunjukkan sebuah halaman tertentu internet. Contoh: <http://www.google.com>

## 6. *HTTP (Hypertext Transfer Protocol)*

HTTP merupakan bagian dari URL digunakan untuk mengidentifikasi lokasi *web*, dan digunakan dalam protokol HTML.

#### 7. DNS (*Domain Name System*)

DNS merupakan sistem *database* terdistribusi yang tidak banyak dipengaruhi oleh bertambahnya *database*. DNS menjamin informasi *host* terbaru akan disebarkan ke jaringan bila diperlukan.

#### 8. IP (*Internet Protocol*)

IP (*Internet Protocol*) merupakan protokol yang digunakan dalam internet, secara teknis bermakna suatu bentuk pengisian dan pengalamanan data-data dan informasi yang akan dikirim melalui internet.

#### 9. *Hyperlink*

*Hyperlink* atau disebut link merupakan sebuah *tools* yang berperan dalam mempopulerkan penggunaan internet, *hyperlink* dapat mereferensikan sebuah teks atau gambar ke alamat lain di internet.

#### 10. *Web Browser*

Menggunakan *web browser* mudah, yang diperlukan hanyalah Anda harus memiliki alamat *web* yang akan dibuka. Alamat ini biasa disebut dengan *Uniform Resource Locator* (URL). Jika menggunakan sistem operasi *Windows* terdapat program *web browser* bawaan, yaitu *Internet Explorer*. Terdapat banyak program *alternative web browser* yang sebagian besar bersifat gratis, seperti *Firefox*, *Opera*, *Safari*, *chrome* dan seterusnya (Sari & Abdilah, 2019).

## BAB III

### ANALISA DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan proses untuk merancang suatu sistem baru atau memperbaiki sistem yang telah ada agar sistem tersebut menjadi lebih baik. Pada tahap ini sistem dirancang dalam bentuk penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari sistem yang akan dibuat. Berikut tahapan-tahapan dalam melakukan perancangan sistem:

##### 3.1.1 Perancangan UML (*Unified Modelling Language*)

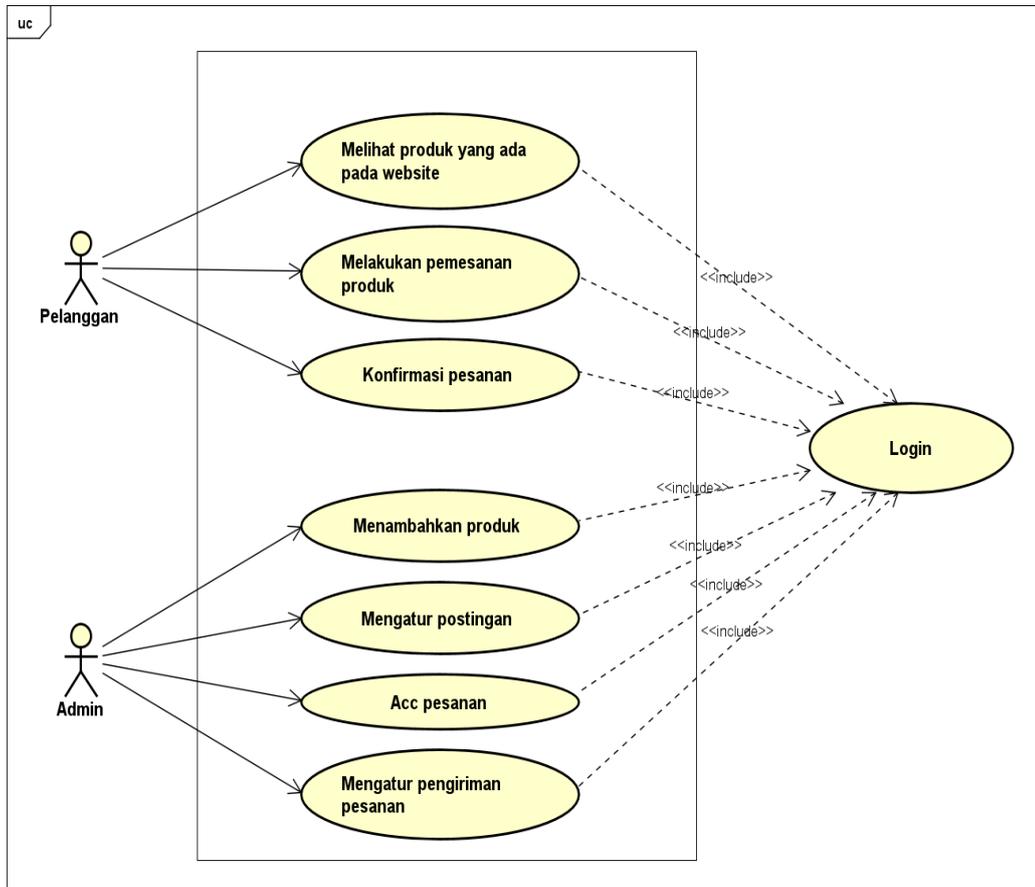
Tahap ini merupakan tahap merancang perangkat lunak sebelum melakukan tahap pembuatan program (*coding*). Berikut ini tahap perancangan sistem dengan menggunakan diagram UML:

##### 1. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* berikut menggambarkan sistem dari sudut pandang pelanggan dan admin pada BUMNag Talago Parayunan. *Actor* yang berperan dalam sistem ini adalah:

Tabel 3. 1 Tabel Aktor

<i>Actor</i>	Peran
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Registrasi</li><li>2. <i>Login</i></li><li>3. Melihat produk yang ada di <i>website</i> BUMNag Talago Parayunan</li><li>4. Melakukan pemesanan produk</li><li>5. Konfirmasi pesanan</li><li>6. <i>Logout</i></li></ol>
Admin	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Login</i></li><li>2. Menambahkan produk</li><li>3. Mengatur postingan</li><li>4. Acc pesanan</li><li>5. Mengatur pengiriman pesanan</li><li>6. <i>Logout</i></li></ol>



Gambar 3. 1 Use Case Diagram

Analisa Use Case Diagram di atas menjelaskan tentang kegiatan yang dilakukan oleh Pelanggan dalam menggunakan website BUMNag Talago Parayunan, seperti login terlebih dahulu jika belum punya akun maka harus registrasi terlebih dahulu untuk mendapatkan akun, melihat produk apa saja yang ada pada website, melakukan pemesanan produk dan mengkonfirmasi pesanan produk, kemudian pengguna bisa logout.

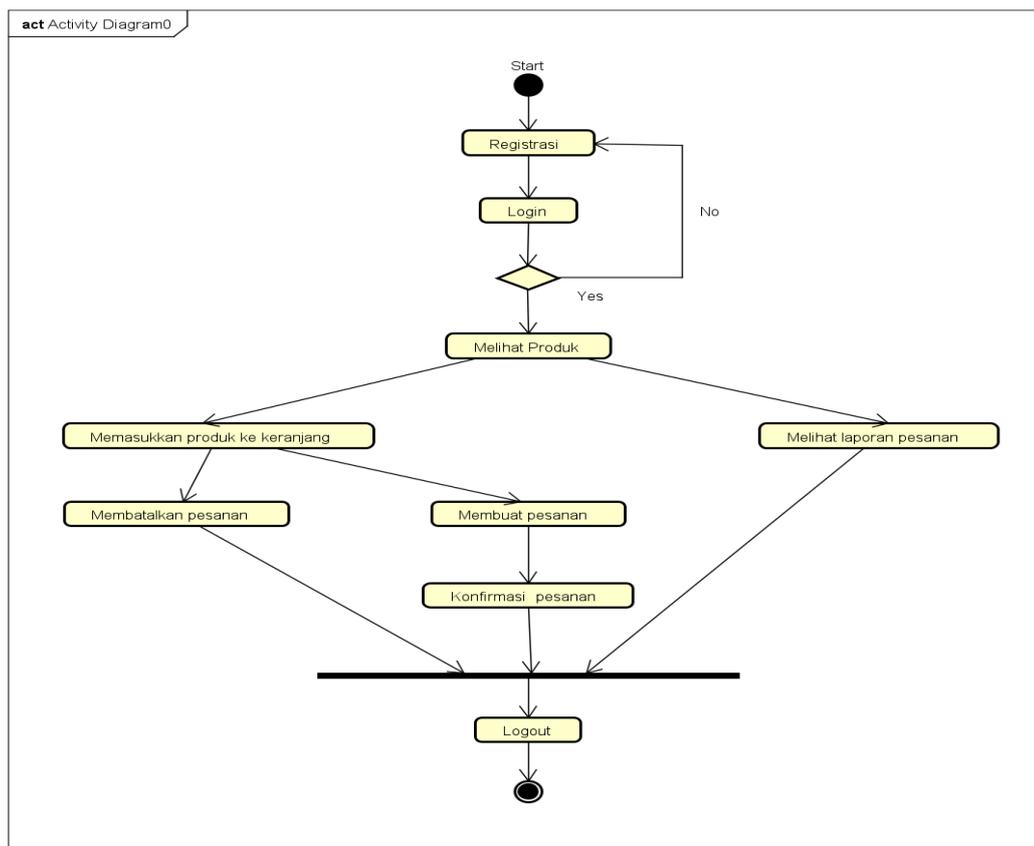
Use Case Diagram Admin diatas menunjukkan kegiatan yang bisa dilakukan oleh admin pada website BUMNag Talago

Parayunan berupa, melakukan *login* terlebih dahulu, menambahkan produk pada *website*, mengatur postingan pada *website*, melakukan acc pesanan yang masuk, kemudian mengatur pengiriman produk yang telah dipesan, setelah itu *logout*.

## 2. Activity Diagram

Menggambarkan rangkaian aliran aktifitas yang digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dilakukan dalam satu operasi. Berikut beberapa aktifitas yang dilakukan oleh aktor:

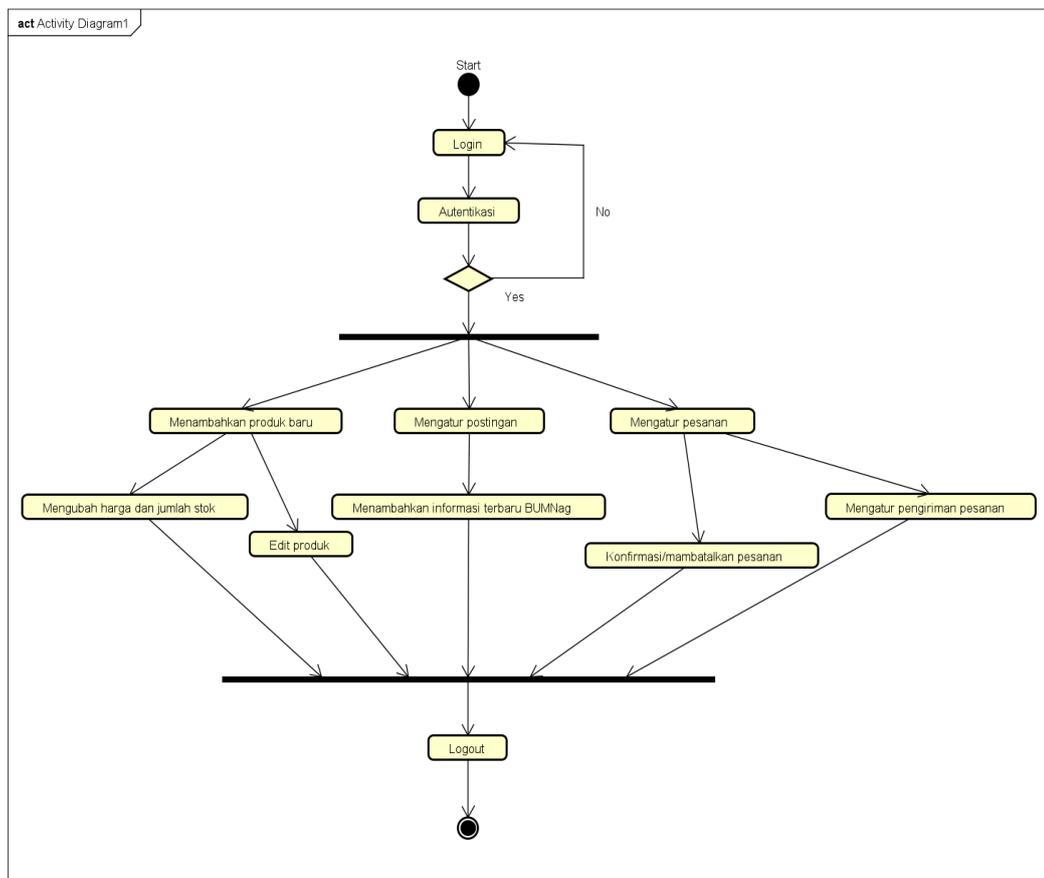
### a. Activity Diagram Pelanggan



Gambar 3. 2 Activity Diagram Pelanggan

Pada *activity diagram* Pelanggan diatas memperlihatkan Pelanggan harus melakukan registrasi terlebih dahulu, kemudian *login* menggunakan *username* dan *password* yang sudah diregistrasi, setelah masuk ke *website*, pengguna dapat melihat produk apa saja yang ada di *website*, kemudian memasukkan produk yang ingin dibeli ke keranjang dan kemudian konfirmasi pesanan, selain itu pelanggan juga bisa *login* untuk sekedar melihat laporan pesannya.

b. *Activity Diagram Admin*



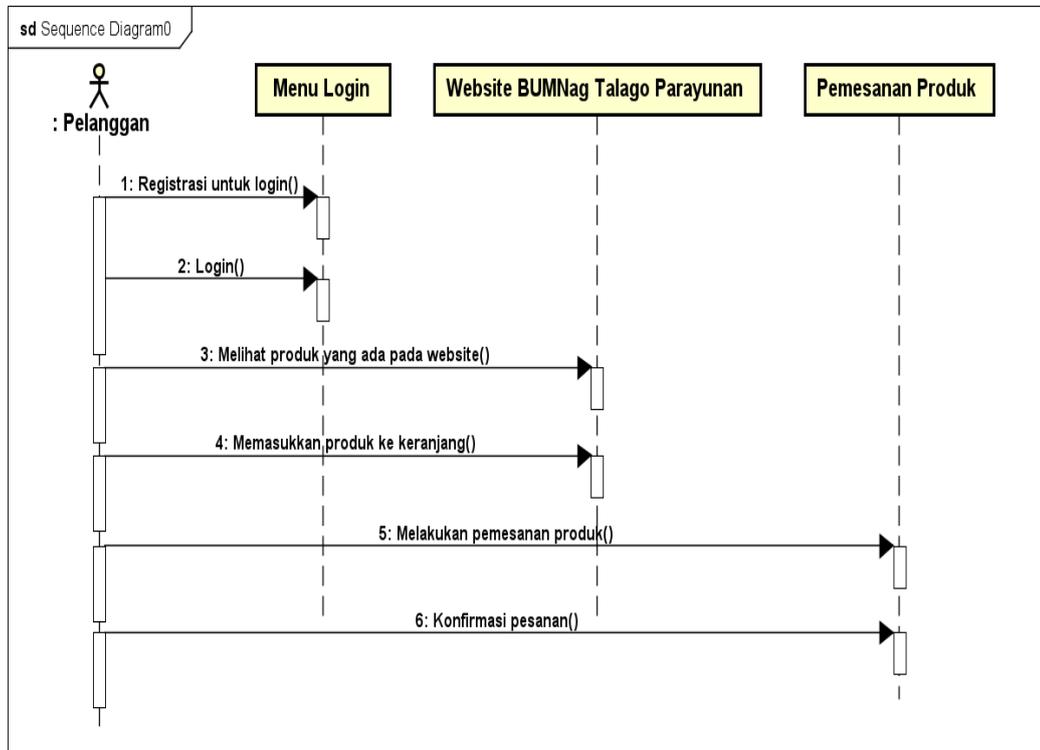
Gambar 3. 3 *Activity Diagram Admin*

Pada *activity diagram* admin, admin bisa melakukan *login* terlebih dahulu, kemudian admin menambahkan produk baru serta mengatur postingan yang ada pada *website*, admin juga mengatur semua pesanan yang masuk pada *website* BUMNag Talago Parayunan.

### 3. *Sequence Diagram*

Menggambarkan kelakuan objek pada *use case* yang menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci, menampilkan pesan atau perintah yang dikirim serta waktu pelaksanaannya.

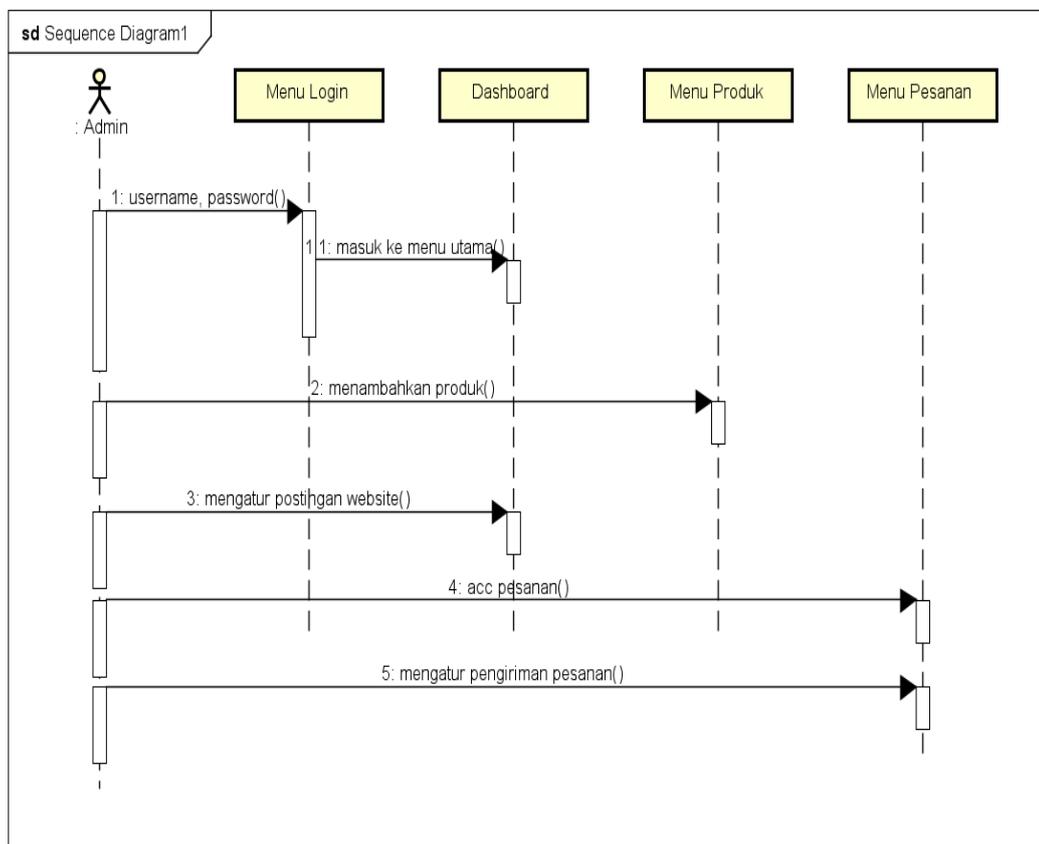
#### a. *Sequence Diagram* Pelanggan



Gambar 3. 4 *Sequnce Diagram* Pelanggan

Pada *Sequence Diagram* Pelanggan diatas, menunjukkan Pelanggan harus registrasi terlebih dahulu untuk bisa *login* ke *website* BUMNag Talago Parayunan, setelah *login* Pelanggan bisa melihat produk dan memasukkan ke dalam keranjang, kemudian melakukan pemesanan serta mengkonfirmasi pesanan tersebut.

b. *Sequence Diagram* Admin



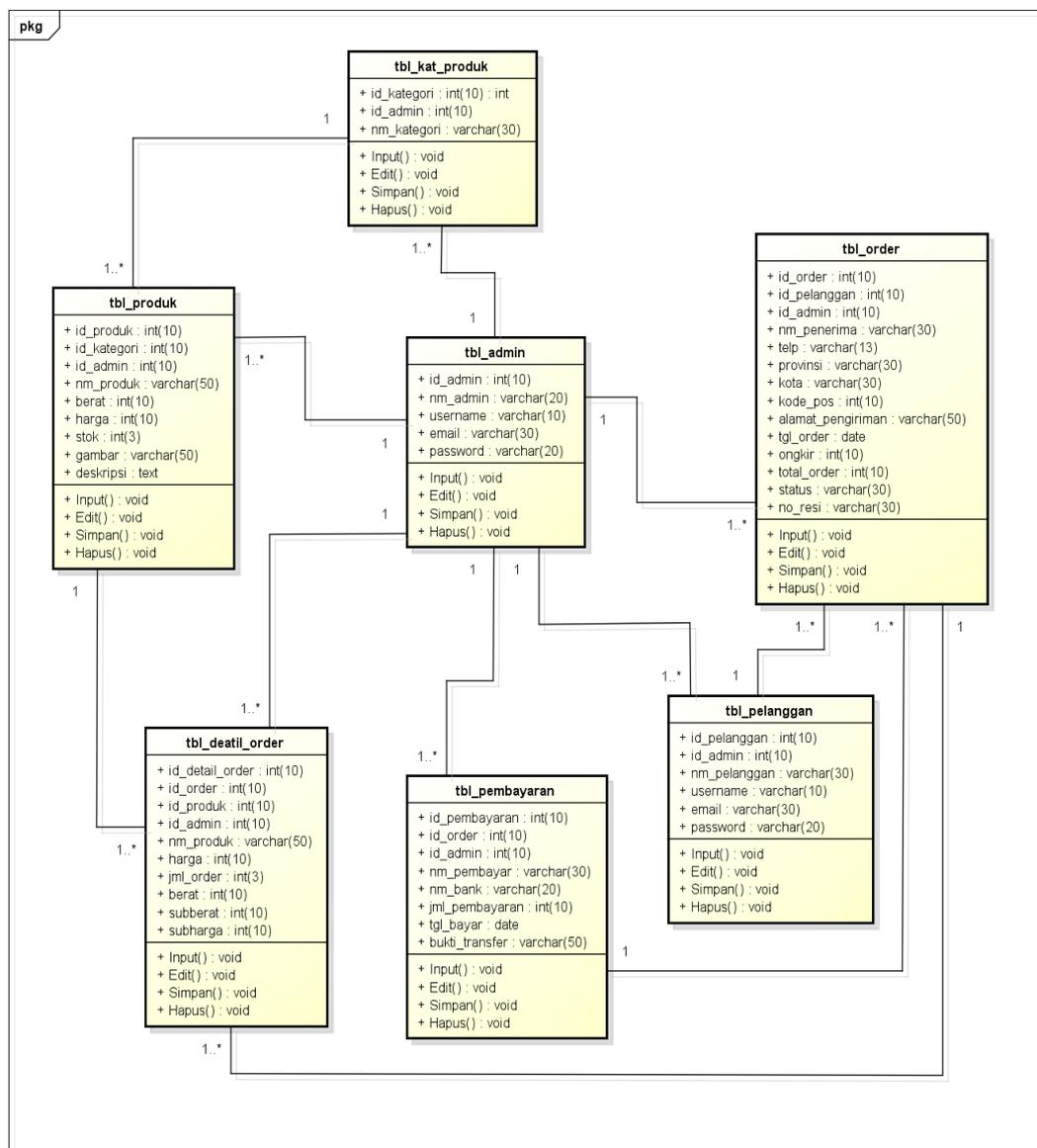
Gambar 3. 5 *Sequnce Diagram* Admin

Pada *Sequence Diagram* Admin, menunjukkan bahwa Admin harus melakukan *login* terlebih dahulu, setelah *login* berhasil Admin bisa menambahkan produk baru pada

website, mengatur postingan website, kemudian acc pesanan yang masuk lalu mengatur pengiriman pesanan.

#### 4. Class Diagram

Berikut ini bentuk class diagram dari website BUMNag Talago Parayunan yang menggambarkan struktur serta deskripsi class, atribut, metode dan hubungan dari setiap objek.



Gambar 3. 6 Class Diagram

### 3.2 Desain Terinci

Merupakan sebuah penggambaran suatu sistem dalam bentuk tampilan (*interface*). Pada *website* ini terdapat beberapa *layout* atau *form* yaitu:

#### 3.2.1 Desain Input

Merupakan data yang dimasukkan kedalam komputer melalui *input devices*, berikut ini beberapa desain *input*:

##### 1. Desain *Input* Pelanggan

###### a. *Login*

Berikut ini tampilan *login* yang akan digunakan untuk masuk ke *website* BUMNag Talago Parayunan:

```
graph TD; B1[Log In]; U[Username]; I1[varchar(10)]; P[Password]; I2[varchar(20)]; B2[Log In]; B3[Sign Up]; B1 --- I1; I1 --- P; P --- I2; I2 --- B2; B2 --- B3;
```

Gambar 3. 7 Tampilan *Login* Pelanggan

b. *Lupa Password*

Berikut ini rancangan apabila pelanggan lupa *password* saat akan melakukan *login*:

**Lupa Password**

Email:

Gambar 3. 8 *Lupa Password*

c. *Input Data Pengiriman Produk*

Untuk pengiriman pesanan produk, maka Pelanggan harus mengisi data terlebih dahulu, berikut ini tampilannya:

**Data Pengiriman**

Nama Lengkap  
Varchar(30)

Telepon  
Varchar(13)

Provinsi  
Varchar(30)

Kota  
Varchar(30)

Kode Pos  
Int(10)

Alamat Lengkap  
Varchar(50)

**Keranjang Belanja**

Gambar	Nama Produk	Jumlah	Subharga
--------	-------------	--------	----------

**Rincian Pembayaran**

Subtotal Produk

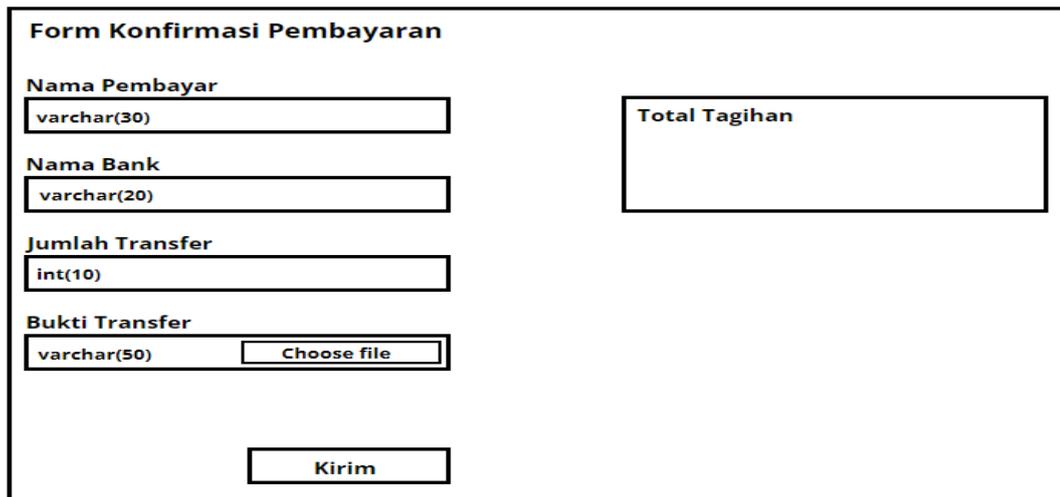
Biaya Pengiriman

Total Pembayaran

Gambar 3. 9 *Input Data Pengiriman Produk*

d. *Form* Konfirmasi Pembayaran

Untuk konfirmasi pembayaran produk, berikut ini tampilan yang akan ditemui oleh Pelanggan:



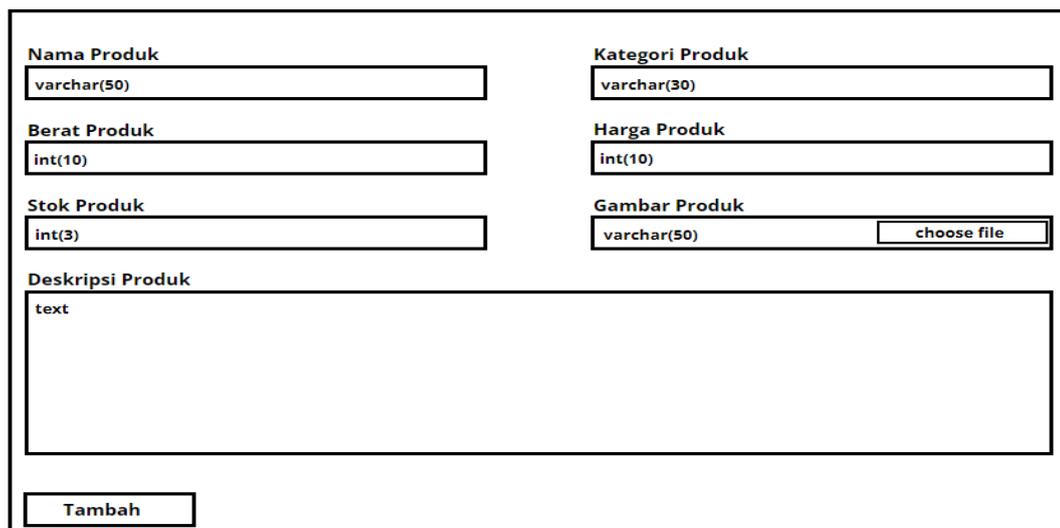
The image shows a web form titled "Form Konfirmasi Pembayaran". It contains several input fields: "Nama Pembayar" (varchar(30)), "Nama Bank" (varchar(20)), "Jumlah Transfer" (int(10)), and "Bukti Transfer" (varchar(50) with a "Choose file" button). There is also a "Total Tagihan" field on the right side. At the bottom, there is a "Kirim" button.

Gambar 3. 10 *Form* Konfirmasi Pembayaran

2. Desain *Input* Admin

a. *Input* Data Tambah Produk

Untuk *input* data produk akan dilakukan oleh admin, berikut ini tampilannya:

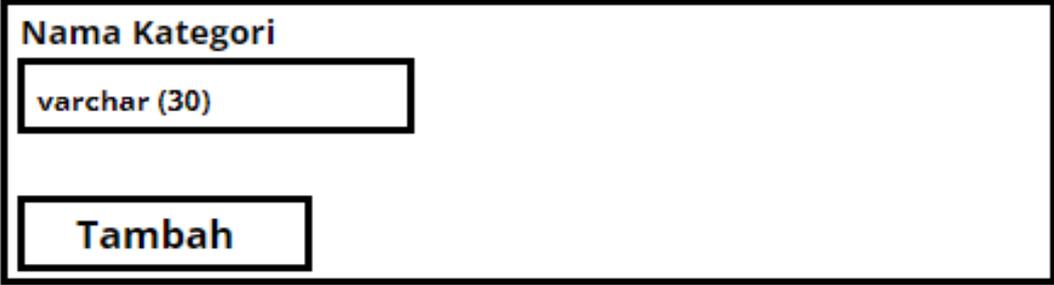


The image shows a web form for adding a product. It contains several input fields: "Nama Produk" (varchar(50)), "Berat Produk" (int(10)), "Stok Produk" (int(3)), "Deskripsi Produk" (text), "Kategori Produk" (varchar(30)), "Harga Produk" (int(10)), and "Gambar Produk" (varchar(50) with a "choose file" button). At the bottom, there is a "Tambah" button.

Gambar 3. 11 *Input* Data Tambah Produk

b. *Input* Data Tambah Kategori Produk

Untuk *input* data kategori produk, maka tampilannya sebagai berikut:

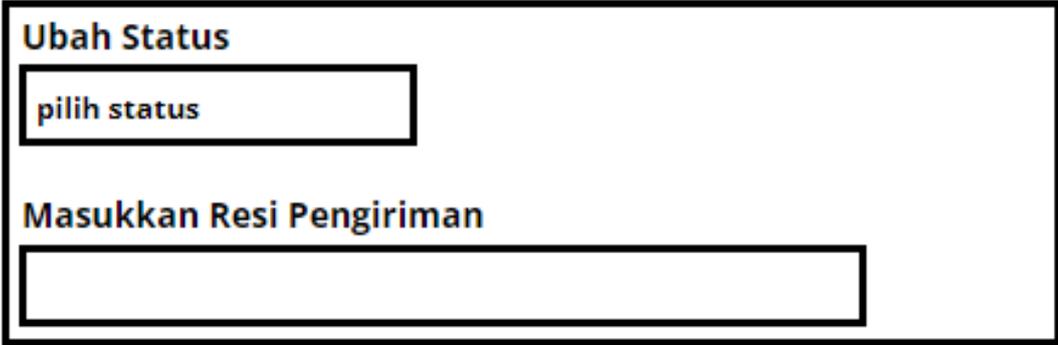


The screenshot shows a rectangular form with a black border. At the top left, the text "Nama Kategori" is displayed in bold. Below it is a text input field containing the text "varchar (30)". At the bottom left of the form is a button labeled "Tambah".

Gambar 3. 12 *Input* Data Kategori Produk

c. *Input* Status Pengiriman dan Resi Pengiriman Produk

Untuk status pengiriman produk serta *input* resi produk, maka tampilannya sebagai berikut:



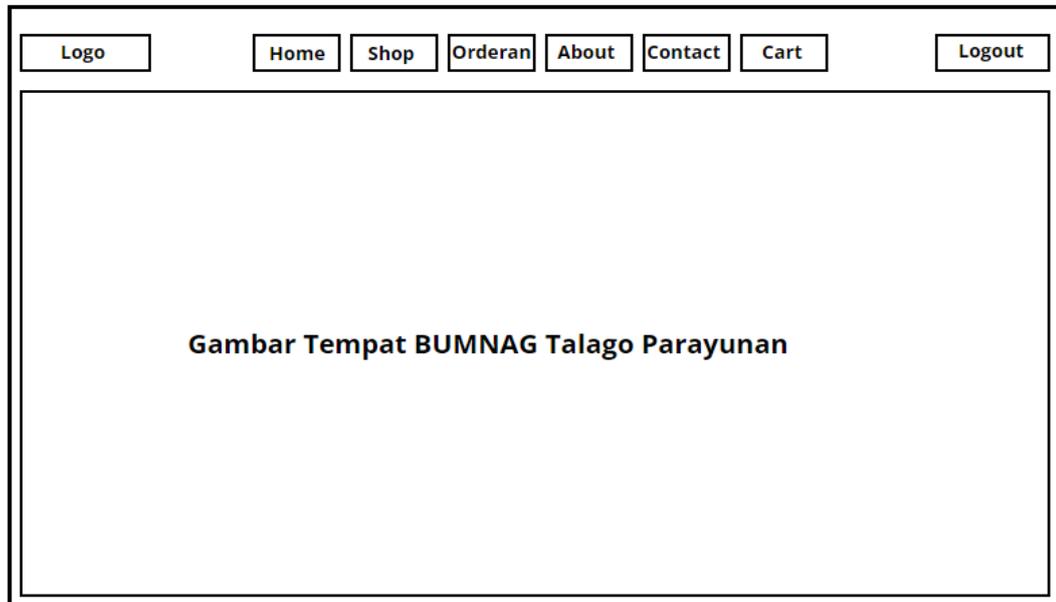
The screenshot shows a rectangular form with a black border. At the top left, the text "Ubah Status" is displayed in bold. Below it is a dropdown menu with the text "pilih status". Below the dropdown menu is a text input field with the title "Masukkan Resi Pengiriman" in bold.

Gambar 3. 13 *Input* Status Pengiriman dan Resi Pengiriman Produk

### 3.2.2 Desain Menu Utama

1. Tampilan Menu Awal Pelanggan

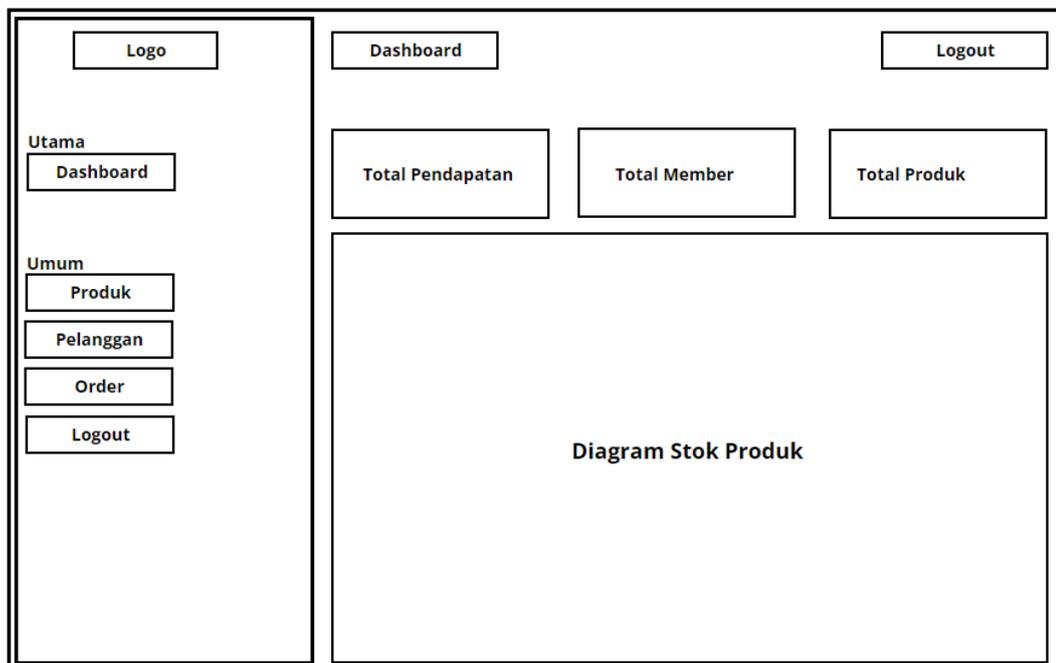
Setelah Pelanggan *login*, maka inilah tampilan awal seperti inilah yang akan dijumpai oleh Pelanggan. Berikut tampilannya:



Gambar 3. 14 Tampilan Menu Awal Pelanggan

## 2. Tampilan Menu Awal Admin

Berbeda dengan Pelanggan, beginilah tampilan awal yang akan dijumpai oleh admin setelah melakukan *login*:



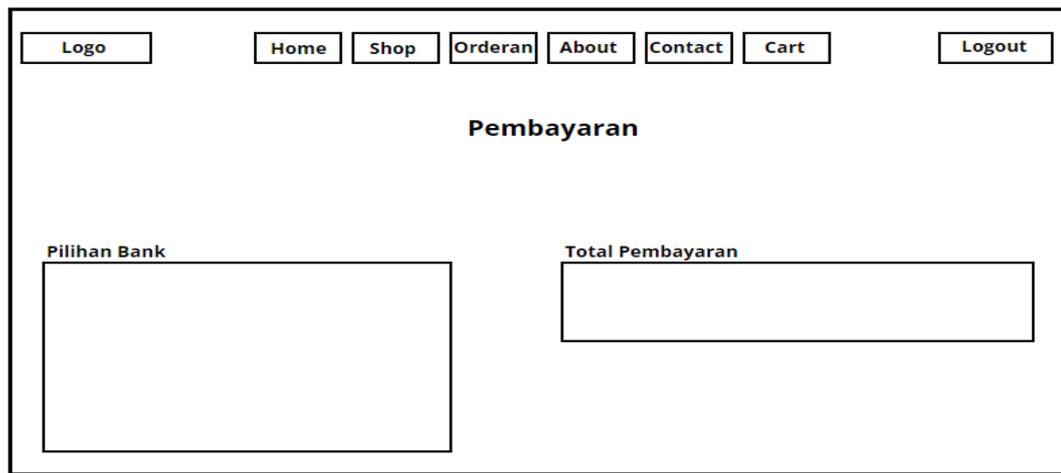
Gambar 3. 15 Tampilan Menu Awal Admin

### 3.2.3 Desain Output

#### 1. Desain Output Pelanggan

##### a. Output Pembayaran Pesanan

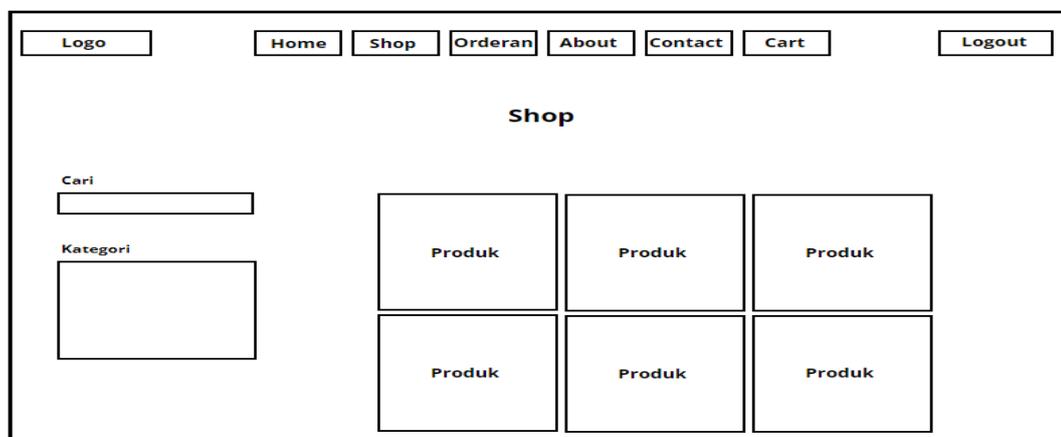
Setelah melakukan konfirmasi pembayaran, maka tampilan yang akan keluar setelahnya sebagai berikut:



Gambar 3. 16 Output Pembayaran Produk

##### b. Output Produk

Setelah admin menambahkan produk, maka produk bisa dilihat oleh Pengguna di *website* seperti tampilan berikut:



Gambar 3. 17 Output Produk

c. *Output* Nota Pembelian

<b>BUMNAG Talago Parayunan</b>				<b>ID Order:</b>
<b>Penerima:</b>			<b>Alamat Pengiriman:</b>	
<b>Tanggal Order:</b>			<b>Total Berat:</b>	
<b>Rincian Order</b>				
<b>Gambar</b>	<b>Nama Produk</b>	<b>Harga</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Subharga</b>
			<b>Subtotal</b>	
			<b>Ongkir</b>	
			<b>Total</b>	
				<input type="button" value="Print"/>

Gambar 3. 18 *Output* Nota Pembelian

2. Desain *Output* Admin

a. Tampilan *Output* Semua Produk

Image	Nama Produk	Berat	Harga	Stok	Aksi
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					

Gambar 3. 19 Tampilan *Output* Semua Produk

b. Tampilan *Output* Semua Orderan

Total Order	Belum Dibayar	Sudah Dibayar	Menyiapkan Produk	Produk Dikirim	Produk Diterima
No	Nama Penerima	Tanggal Order	Status	Total	Action

Gambar 3. 20 Tampilan *Output* Semua Orderan

c. Tampilan *Output* Laporan Penjualan

**Laporan Penjualan**

-

No	Nama Penerima	Alamat Pengiriman	Tanggal Order	Total Order

Gambar 3. 21 Tampilan *Output* Laporan Penjualan

### 3.2.4 Desain Database

Rancangan *database* ini dilakukan setelah pemodelan dibuat dengan menggunakan MySQL sebagai *database*. Berikut beberapa *databasenya*:

1. Tabel Admin

*Database* : bumnag.sql

Tabel : tbl\_admin

*Primary Key* : id\_admin

Tabel 3. 2 Tabel Admin

No	Name	Type	Width	Description
1	id_admin	Int	10	ID admin
2	nm_admin	Varchar	20	Nama admin
3	username	Varchar	10	Username admin
4	email	Varchar	30	Email admin
5	password	Varchar	20	Password admin

2. Tabel Detail Order

*Database* : bumnag.sql

Tabel : tbl\_detail\_order

*Primary Key* : id\_detail\_order

Tabel 3. 3 Tabel Detail Order

No	Name	Type	Width	Description
1	id_detail_order	Int	10	ID detail order
2	id_order	Int	10	ID order
3	id_produk	Int	10	ID produk
4	id_admin	Int	10	ID admin
5	nm_produk	Varchar	50	Nama produk
6	Harga	Int	10	Harga
7	jml_order	Int	3	Jumlah order
8	Berat	Int	10	Berat
9	Subberat	Int	10	Subberat
10	subharga	Int	10	Subharga

3. Tabel Kategori Produk

*Database* : bumnag.sql

Tabel : tbl\_kat\_produk

*Primary Key* : id\_kategori

Tabel 3. 4 Tabel Kategori Produk

No	Name	Type	Width	Description
1	id_kategori	Int	10	ID kategori
2	id_admin	Int	10	ID admin
3	nm_kategori	Varchar	30	Nama kategori

4. Tabel Order

*Database* : bumnag.sql

Tabel : tbl\_order

*Primary Key* : id\_order

Tabel 3. 5 Tabel Order

No	Name	Type	Width	Description
1	id_order	Int	10	ID order
2	id_pelanggan	Int	10	ID pelanggan
3	id_admin	Int	10	ID admin
4	nm_penerima	Varchar	30	Nama penerima
5	telp	Varchar	13	Nomor telepon
6	provinsi	Varchar	30	Provinsi
7	kota	Varchar	30	Kota
8	kode_pos	Int	10	Kode pos
9	alamat_pengiriman	Varchar	50	Alamat pengiriman
10	tgl_order	Date		Tanggal order
11	ongkir	Int	10	Ongkos kirim
12	total_order	Int	10	Total order
13	status	Varchar	30	Status
14	no_resi	Varchar	30	Nomor resi

#### 5. Tabel Pelanggan

*Database* : bumnag.sql

*Tabel* : tbl\_pelanggan

*Primary Key* : id\_pelanggan

Tabel 3. 6 Tabel Pelanggan

No	Name	Type	Width	Description
1	id_pelanggan	Int	10	ID pelanggan
2	id_admin	Int	10	ID admin
2	nm_pelanggan	Varchar	30	Nama pelanggan
3	username	Varchar	10	Username
4	email	Varchar	30	Email
5	password	Varchar	20	Password

#### 6. Tabel Pembayaran

*Database* : bumnag.sql

*Tabel* : tbl\_pembayaran

*Primary Key* : id\_pembayaran

Tabel 3. 7 Tabel Pembayaran

No	Name	Type	Width	Description
1	id_pembayaran	Int	10	ID pembayaran
2	id_order	Int	10	ID order
3	id_admin	Int	10	ID admin
4	nm_pembayar	Varchar	30	Nama pembayar
5	nm_bank	Varchar	20	Nama bank
6	jml_pembayaran	Int	10	Jumlah pembayaran
7	tgl_bayar	Date		Tanggal pembayaran
8	bukti_transfer	Varchar	50	Bukti transfer

7. Tabel Produk

*Database* : bumnag.sql

*Tabel* : tbl\_produk

*Primary Key* : id\_produk

Tabel 3. 8 Tabel Produk

No	Name	Type	Width	Description
1	id_produk	Int	10	ID Produk
2	id_kategori	Int	10	ID kategori
3	id_admin	Int	10	ID admin
4	nm_produk	Varchar	50	Nama produk
5	berat	Int	10	Berat
6	harga	Int	10	Harga
7	stok	Int	3	Stok
8	gambar	Varchar	50	Gambar
9	deskripsi	Text		Deskripsi

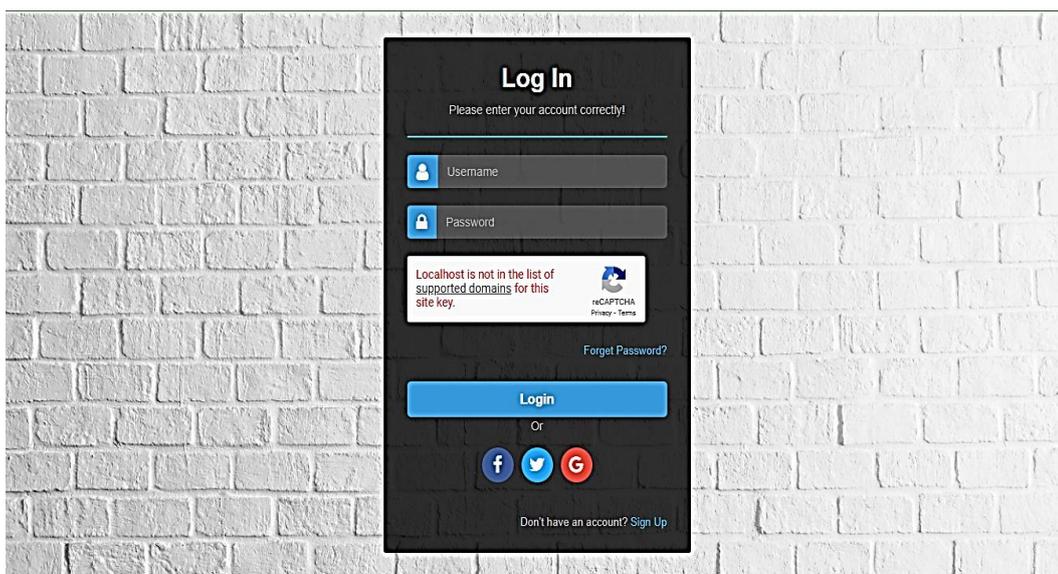
## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

#### 4.1 Implementasi dan Pengujian *Website* Pelanggan

##### 1. Tampilan *Login* Pelanggan

Untuk pelanggan, sebelum mengakses *website* BUMNag Talago Parayunan terlebih dahulu melakukan *login*, apabila belum memiliki akun maka pelanggan harus registrasi terlebih dahulu atau melakukan *sign up*. Berikut ini tampilannya:



Gambar 4. 1 Tampilan *Login* Pelanggan

##### 2. Tampilan *Forget Password*

Apabila saat ingin melakukan *login*, namun pelanggan lupa *password* untuk *login*, maka pelanggan bisa mendapatkan *password* melalui *forget password* yang akan mengirimkan *password* melalui nomor *handaphone* dan *email*.

## Lupa Password

Email:

Submit

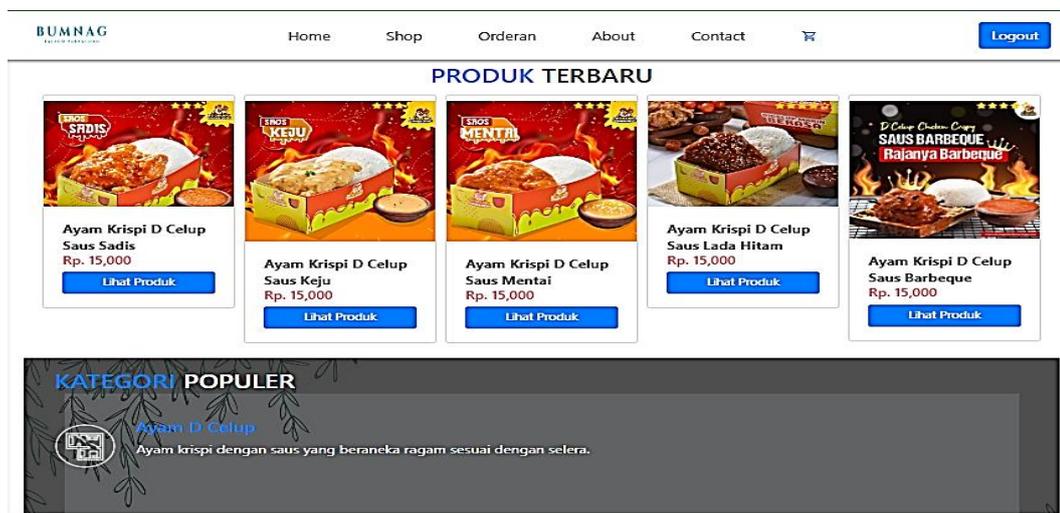
Gambar 4. 2 Tampilan *Forget Password*

### 3. Tampilan Menu *Home* Pelanggan

Setelah melakukan *login*, maka tampilan yang akan muncul adalah menu *home* seperti gambar berikut:



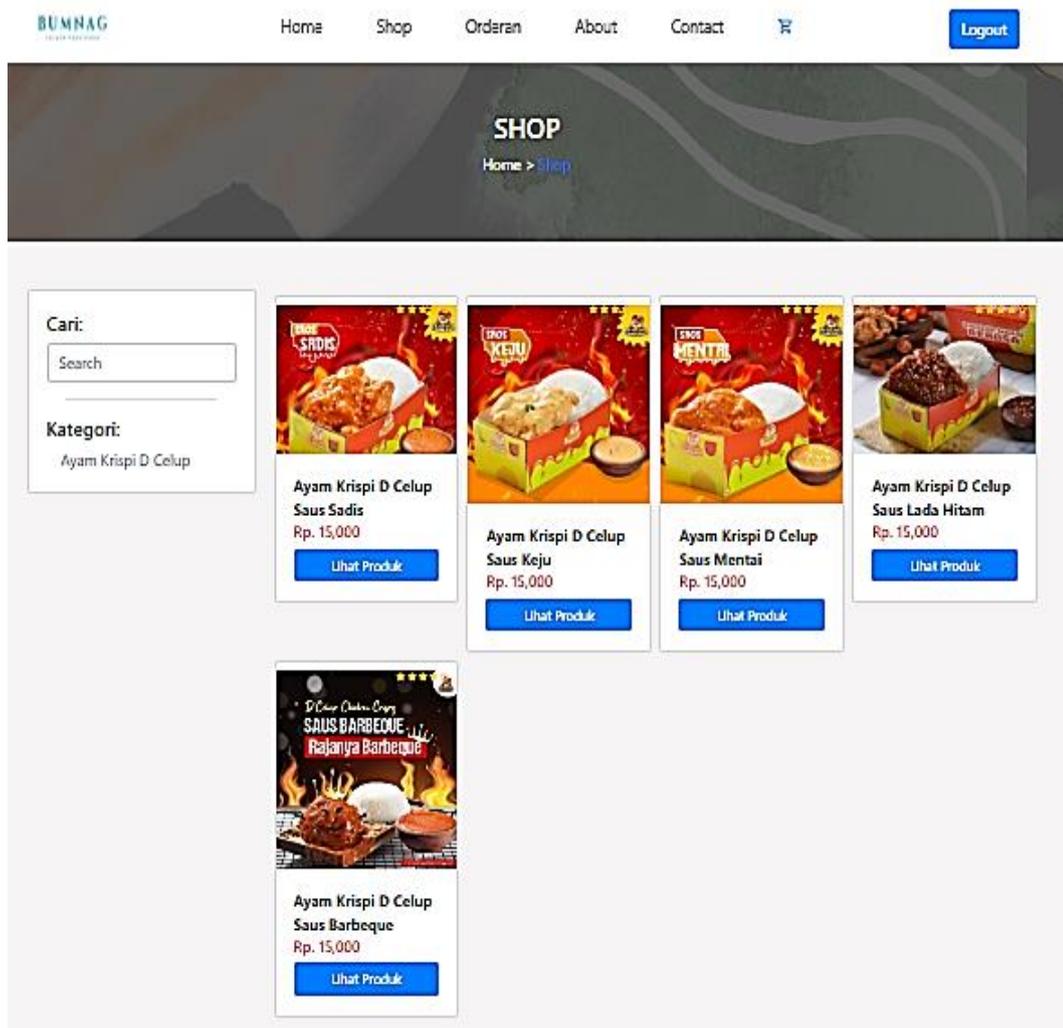
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Home Pelanggan



Gambar 4. 4 Tampilan Menu *Home* Pelanggan

#### 4. Tampilan Menu *Shop* Pelanggan

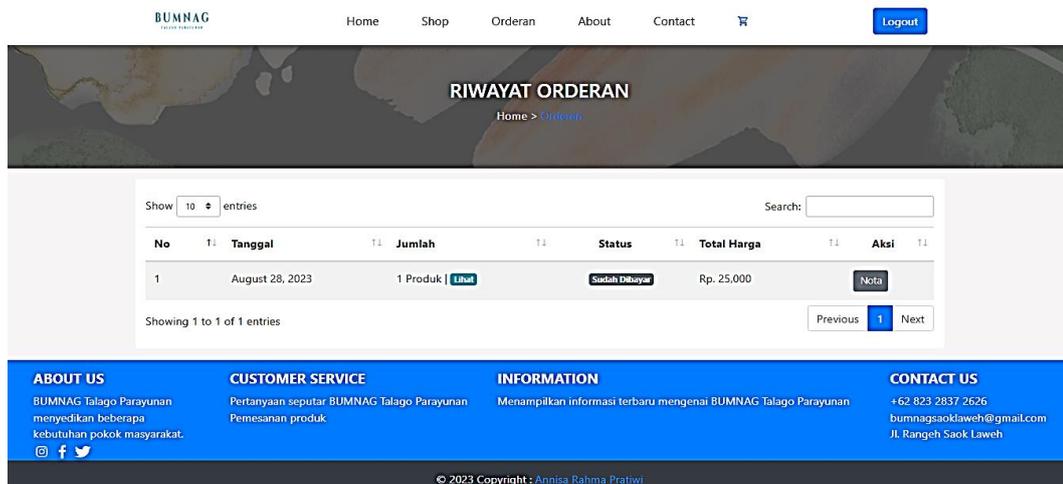
Kemudian ada menu *shop*, dimana pada menu ini berisi tentang produk apa saja yang dijual pada BUMNag Talago Parayunan ini. Berikut tampilannya:



Gambar 4. 5 Tampilan Menu *Shop* Pelanggan

#### 5. Tampilan Menu Orderan Pelanggan

Apabila pengguna ingin berbelanja dan membuat orderan, maka berikut ini tampilan yang akan ditemui:



Gambar 4. 6 Tampilan Menu Orderan Pelanggan

## 6. Tampilan Menu *About*

Pada menu ini berisi mengenai BUMNag Talago Parayunan.

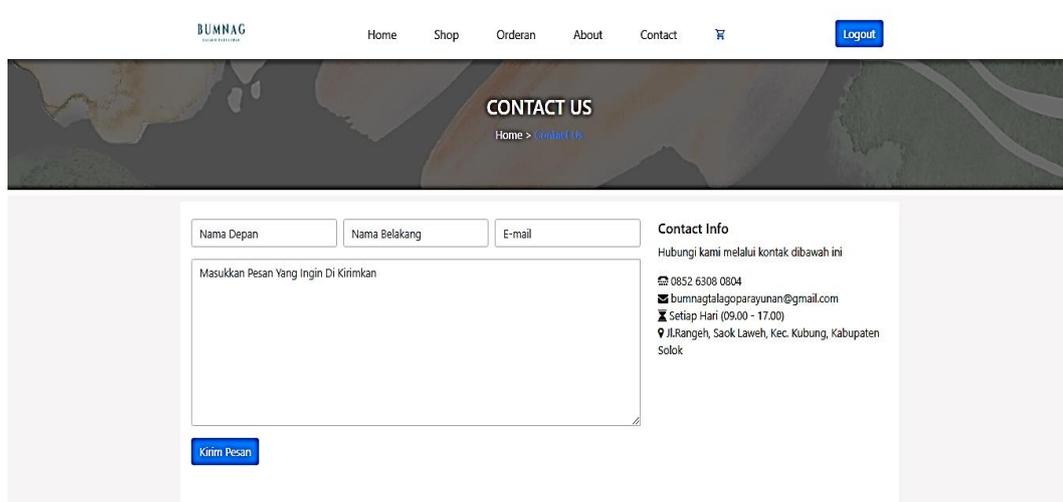
Berikut tampilannya:



Gambar 4. 7 Tampilan Menu *About*

## 7. Tampilan Menu *Contact* Pelanggan

Pada menu ini berisi tentang kontak BUMNag Talago Parayunan. Berikut tampilannya:

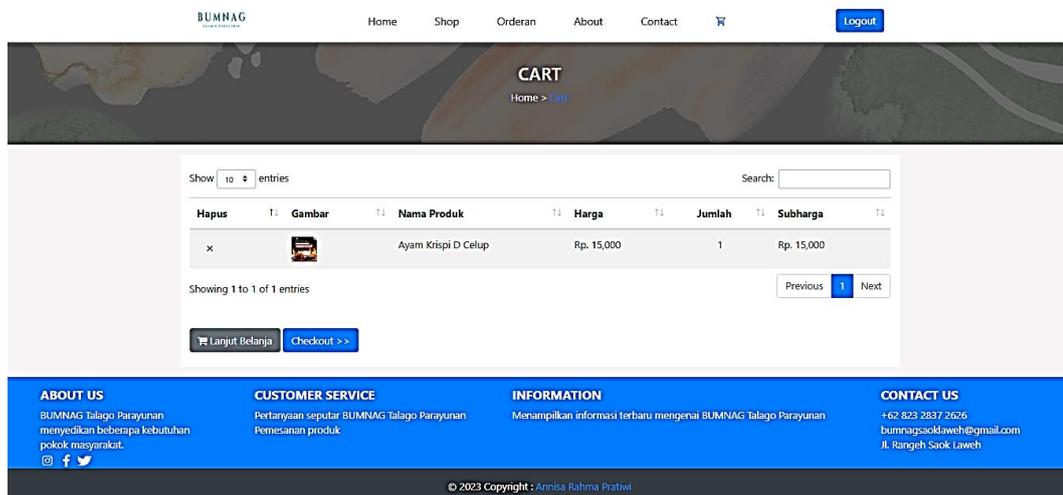


Gambar 4. 8 Tampilan Menu *Contact*

## 8. Tampilan Menu Keranjang Pelanggan

Pada menu ini, pengguna bisa melihat produk yang sudah dimasukkan ke keranjang belanja sebelum melakukan pembelian.

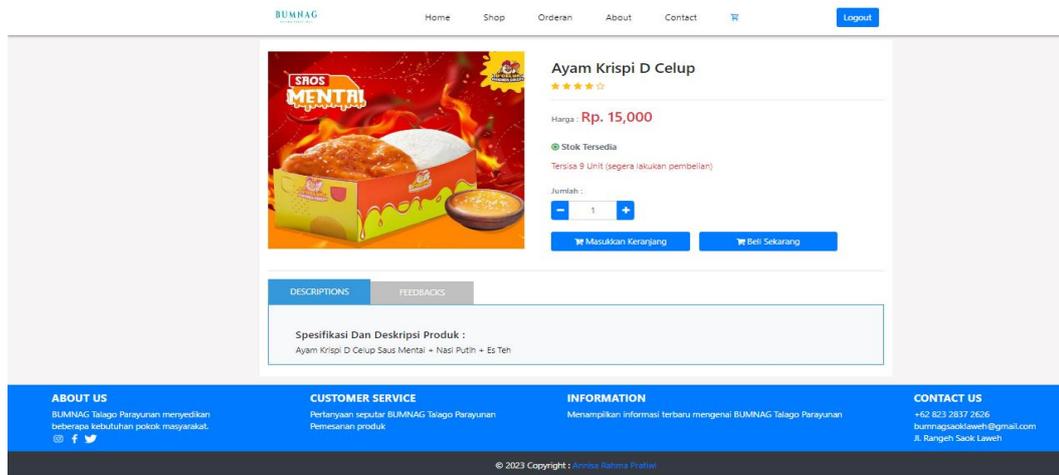
Berikut tampilannya:



Gambar 4. 9 Tampilan Menu Keranjang

## 9. Tampilan Deskripsi Produk

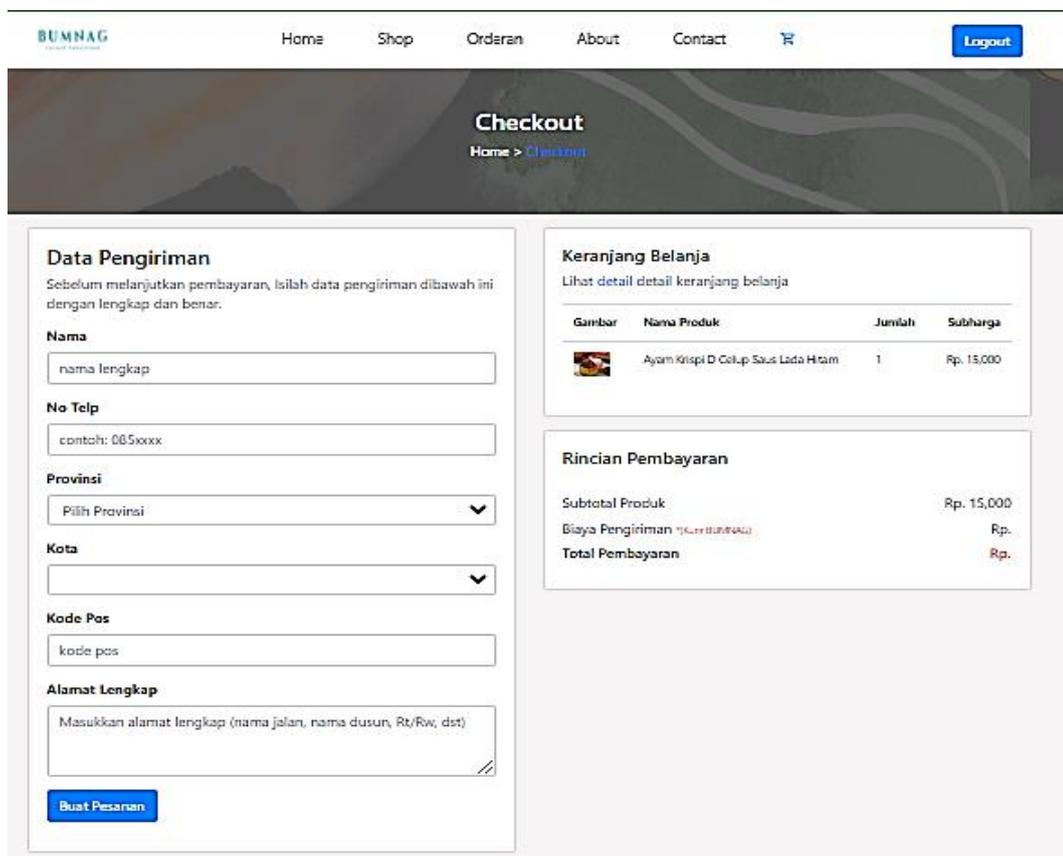
Pada tampilan dibawah terdapat deskripsi dari produk yang dijual. Berikut tampilannya:



Gambar 4. 10 Tampilan Deskripsi Produk

## 10. Tampilan Menu *Checkout*

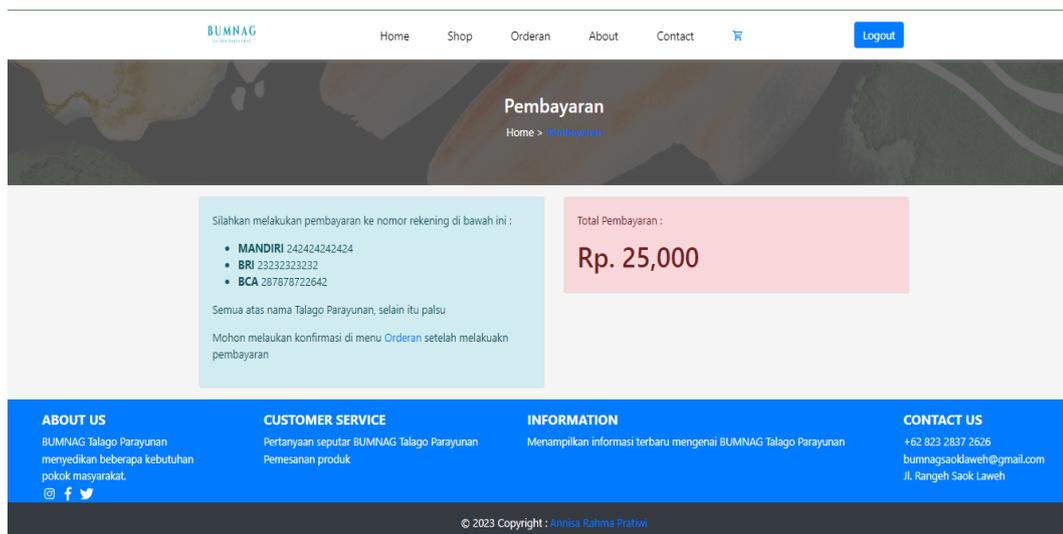
Apabila pengguna ingin melakukan pembelian, maka tampilan yang akan ditemui adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 11 Tampilan Menu *Checkout*

## 11. Tampilan Menu Pembayaran

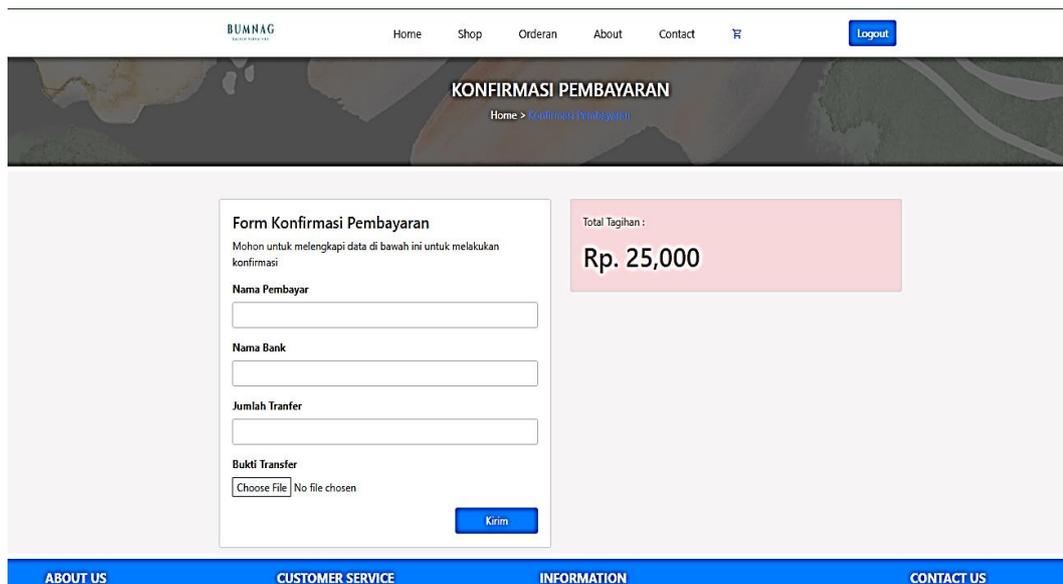
Untuk melakukan pembayaran, maka pengguna akan menemui tampilan sebagai berikut:



Gambar 4. 12 Tampilan Menu Pembayaran

## 12. Tampilan Menu Konfirmasi Pembayaran

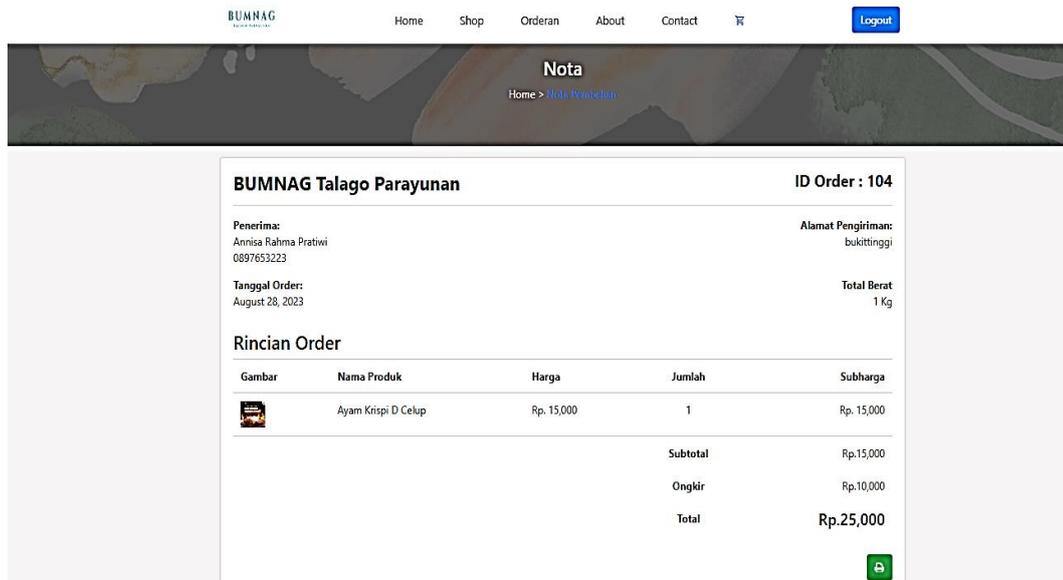
Setelah melakukan pembayaran, maka pengguna melakukan konfirmasi pembayaran seperti tampilan berikut:



Gambar 4. 13 Tampilan Menu Konfirmasi Pembayaran

### 13. Tampilan Menu Nota Pembelian

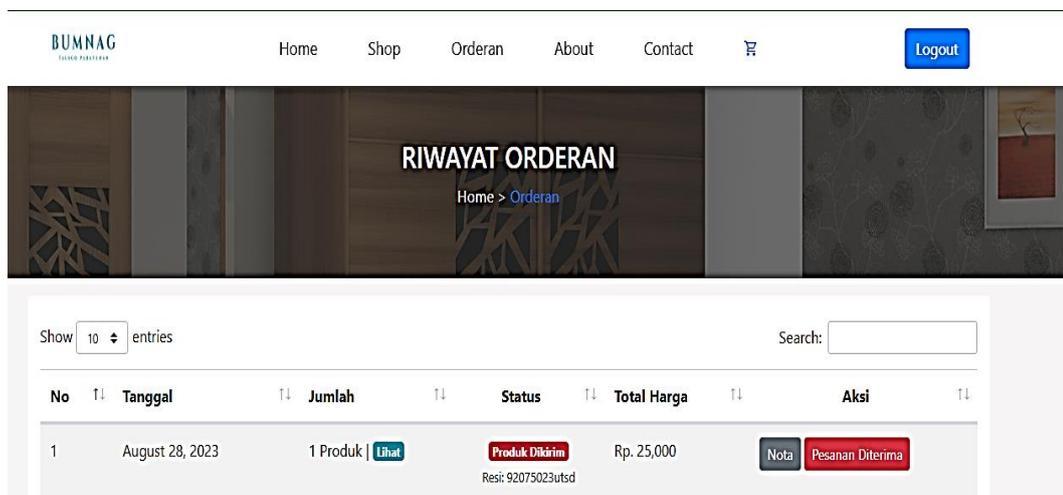
Setelah melakukan pembayaran dan konfirmasi pembayaran, maka pengguna akan mendapatkan nota seperti tampilan dibawah ini:



Gambar 4. 14 Tampilan Menu Nota Pembelian

### 14. Tampilan Konfirmasi Pesanan

Apabila produk yang dipesan oleh pelanggan sudah diterima, berikut ini tampilan untuk mengkonfirmasi pesanan:

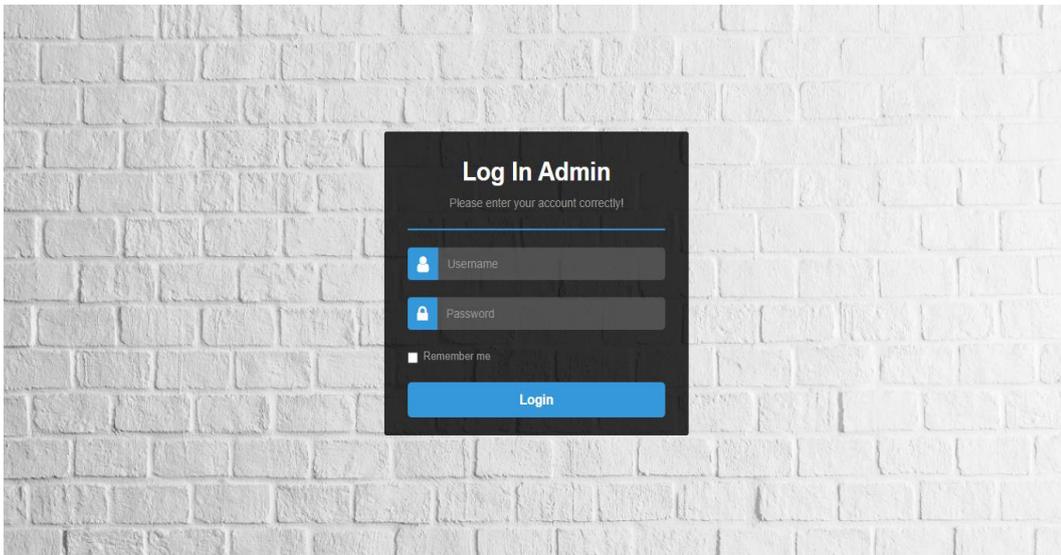


Gambar 4. 15 Tampilan Konfirmasi Pesanan

## 4.2 Implementasi dan Pengujian *Website Admin*

### 1. Tampilan *Login Admin*

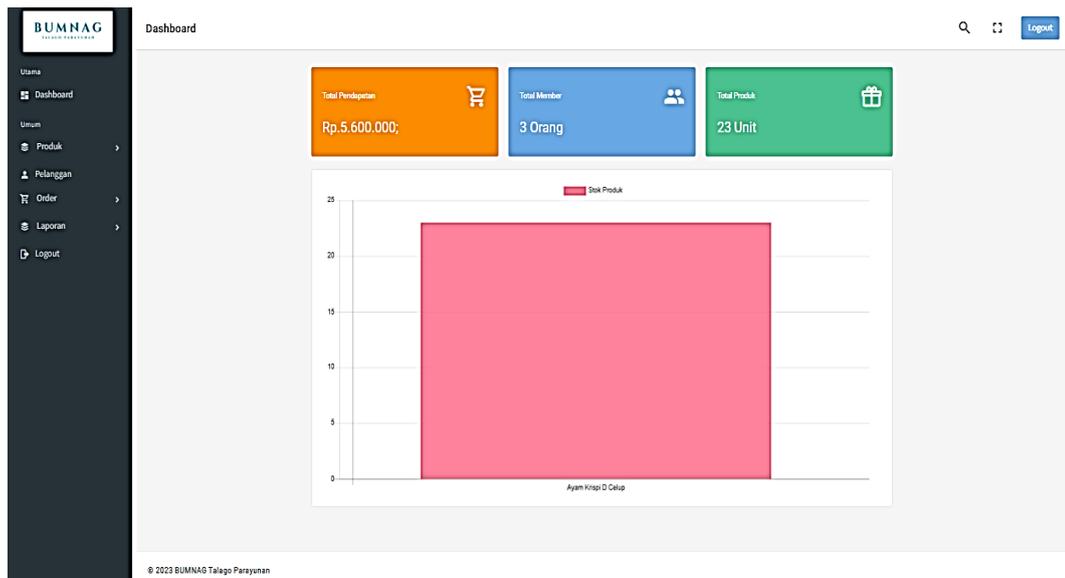
Berikut ini tampilan untuk *login Admin*:



Gambar 4. 16 Tampilan *Login Admin*

### 2. Tampilan *Dashboard*

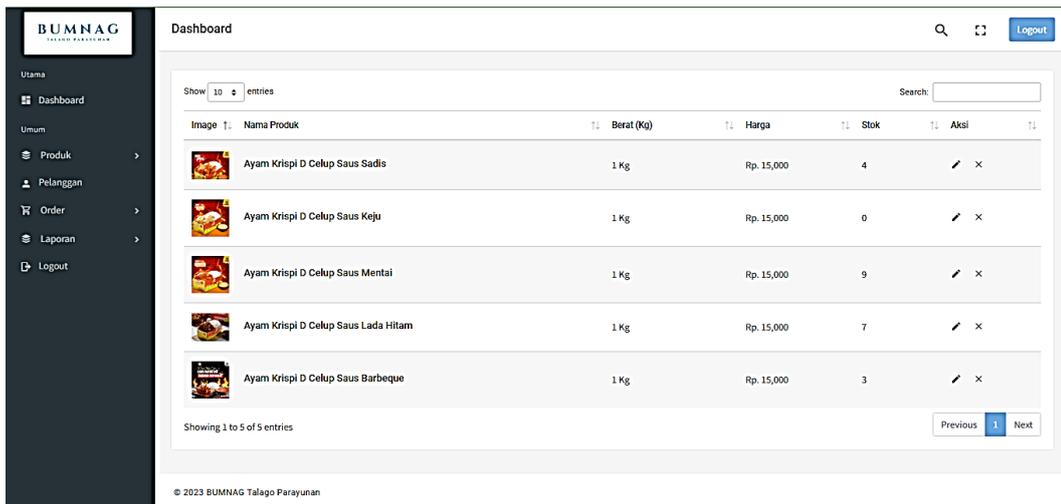
Berikut ini tampilan awal *website admin* setelah melakukan *login*:



Gambar 4. 17 Tampilan *Dashboard*

### 3. Tampilan Menu Semua Produk

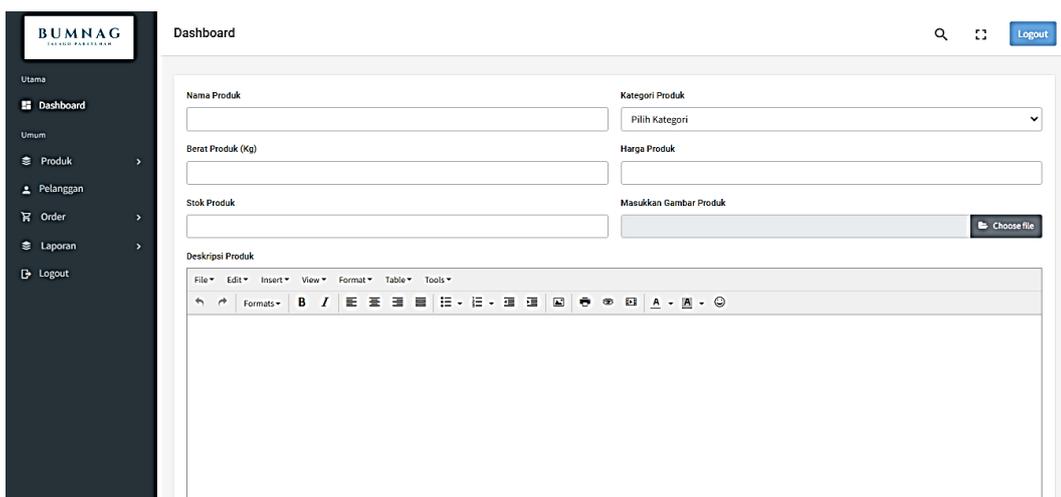
Pada menu ini admin bisa melihat semua produk yang telah ditambahkan kedalam *website*. Berikut tampilannya:



Gambar 4. 18 Tampilan Menu Semua Produk

### 4. Tampilan Menu Tambah Produk

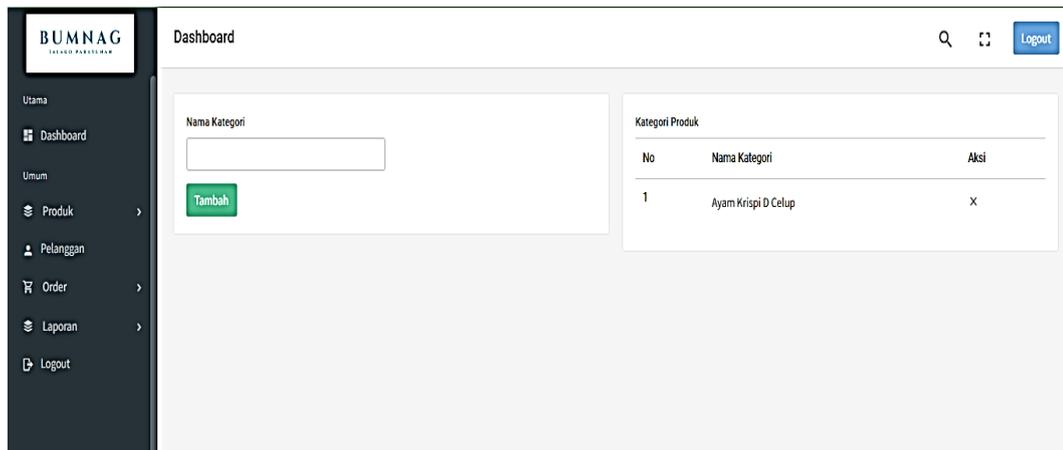
Pada menu ini merupakan tempat dimana admin menambahkan produk kedalam *website*. Berikut tampilannya:



Gambar 4. 19 Tampilan Menu Tambah Produk

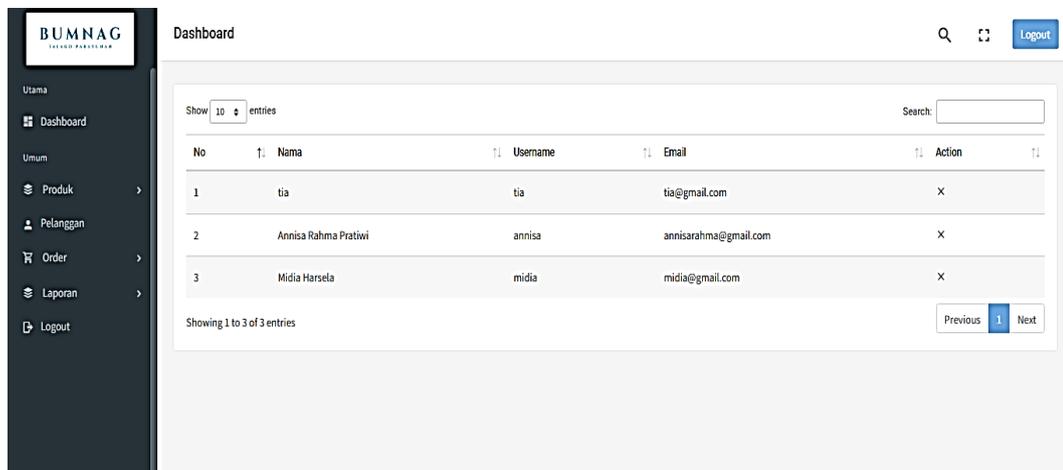
## 5. Tampilan Menu Tambah Kategori Produk

Pada menu ini admin bisa menambahkan berbagai kategori untuk produk yang akan dipasarkan dalam *website*. Berikut tampilannya:



Gambar 4. 20 Tampilan Menu Tambah Kategori Produk

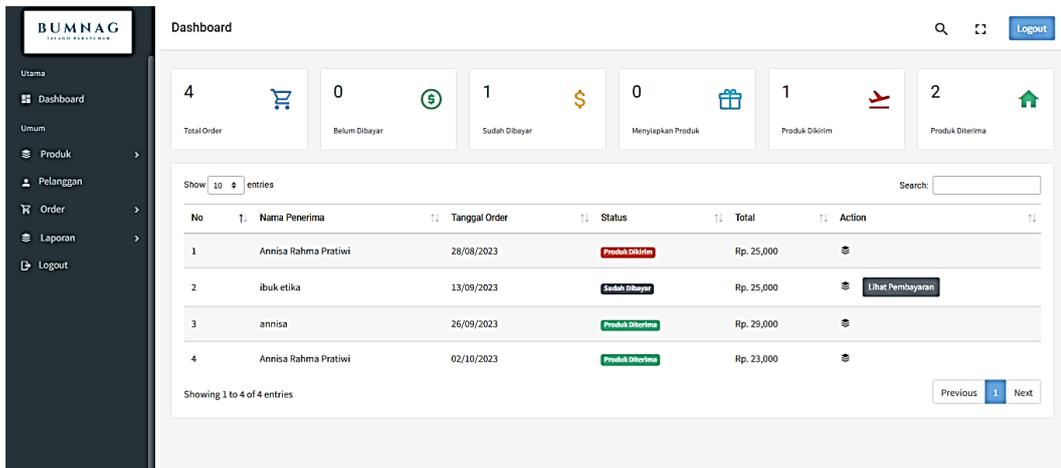
## 6. Tampilan Menu Pelanggan



Gambar 4. 21 Tampilan Menu Pelanggan

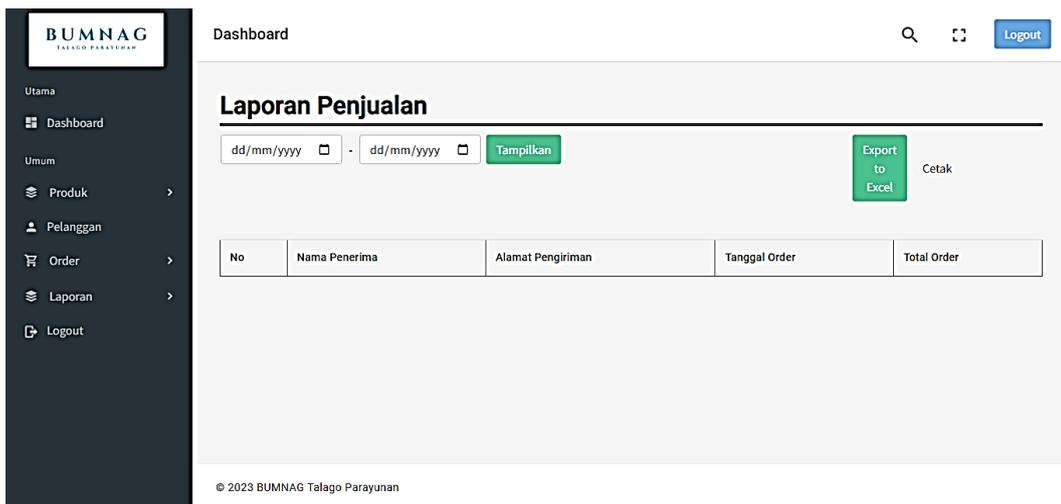
## 7. Tampilan Menu Orderan

Pada menu ini admin bisa melihat semua orderan yang masuk kedalam *website*. Berikut tampilannya:



Gambar 4. 22 Tampilan Menu Semua Orderan

## 8. Tampilan Menu Laporan Penjualan



Gambar 4. 23 Tampilan Menu Laporan Penjualan

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan adanya sistem informasi berbasis *website* yang telah dirancang, maka produk yang ada pada BUMNag Saok Laweh bisa dipasarkan lebih luas dan lebih mudah dikenal oleh masyarakat.
2. Setelah adanya sistem informasi berbasis *website* ini, data-data yang ada akan tersimpan dengan baik di dalam *database*, dan *database* akan mengelola semua data yang ada pada *website* yang telah dirancang kemudian dapat digunakan dengan mudah dan aman karena *database* menjaga independensi data sehingga data yang ada tidak akan bisa diubah oleh orang lain.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Disadari *website* ini masih sangat terbilang sederhana, terutama dari segi tampilan dan segi keamanan, ada baiknya untuk tahap pengembangan sistem baru diharapkan dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya bisa lebih bermanfaat bagi pengelola dan pengguna *website* ini.

2. Untuk menerapkan sistem komputerisasi, sebaiknya didukung oleh perangkat yang memadai baik dari segi pengguna (*brainware*) maupun dari segi perangkatnya (*software* dan *hardware*).
3. Agar *website* ini lebih terarah diharapkan selalu melakukan pemeliharaan (*maintenance*) *website* secara berkala.
4. Agar *website* yang telah dirancang dapat digunakan secara optimal, sebaiknya dilakukan monitoring dan evaluasi terlebih dahulu sebelum mengimplementasikan *website* ini.
5. Perlu adanya pelatihan bagi pihak yang berperan sebagai administrator dalam *website*, dimana administrator bertugas untuk mengelola dan membuat fitur terbaru sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pelanggan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adil Mubarak, Syamsir, & Aldri Frinaldi. (2022). Penguatan Badan Usaha Milik Nagari Melalui Pelatihan Penyusunan Business Model Canvas. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1282–1290. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.11491>
- Alhamidi. (2020). Perancangan Sistem Informasi Keuangan Boutique. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, Vol.2 no.1(1), 13.
- Ariffudin, M. (2022). Mengenal Visual Code Studio dan Fitur-Fitur Pentingnya. In *Niagahoster Blog*. <https://www.niagahoster.co.id/blog/visual-code-studio/>
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Dewi, R. K., Adrian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul'Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 116–121. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Iii, B. A. B., & Teori, L. (2019). *G.111.14.0006-06-Bab-Iii-20190905034553*. 12–27.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis *Website* (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Putra, A. B., & Nita, S. (2019). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web ( Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun ). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 1(1), 81–85.
- Riki, Kremer, H., Suratman, Ciptoputra, V. A. A., & Hazriyanto. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Peranan Sebagai Sarana Komunikasi Dan Promosi Produk. *Jurnal Cafeteria*, 4(1), 98–105.
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan *Website* Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2(1), 30–36.
- Sari, A. O., & Abdilah, A. (2019). *Buku Web Programming I berisikan materi belajar mengenai dasar-dasar pemrograman web . Buku ini direkomendasikan bagi pemula belajar pemrograman web . Buku ini menjelaskan bagaimana belajar dasar-dasar pemrograman web dengan mudah , praktis dan cepat dis.*

Sasongko, E. N. (2019). Materi 8 - Jaringan Komputer. *Handout Komputer Teknologi Informasi*, 62–71. <http://kuliah.dinus.ac.id/ed-nur/pde.html%5CnHandout>

Sistem Informai Manajemen. (2021). In *Buku*.

Sukamto, P. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Sutarman. (2019). Pengantar teknologi informasi Sutarman. In *Balaiyanpus.Jogjaprov* (Vol. 43). <http://badanpenerbit.org/index.php/dpipress/article/view/18>

## LAMPIRAN

**Lampiran 1** : Transkrip Wawancara

### **“SISTEM INFORMASI PROMOSI BUMNAG SAOK LAWEH BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL”**

Narasumber : Suharmita, S.E

Jabatan : Direktur Utama BUMNag Talago Parayunan

Alamat : Saok Laweh

Tanggal : 17 Agustus 2023

1. Kapan BUMNag Talago Parayunan mulai beroperasi ?
  - BUMNag Talago Parayunan disahkan pada bulan November tahun 2022
  - BUMNag Talago Parayunan mulai beroperasi pada bulan Februari tahun 2023

2. Apa visi dan misi didirikannya BUMNag Talago Parayunan?

VISI:

- Mewujudkan Nagari Saok Laweh yang mandiri-sejahtera melalui pengembangan sumber daya manusia, pembangunan dan pengembangan ekonomi serta pengoptimalan pelayanan sosial masyarakat yang sesuai dengan nilai agama dan moral.

MISI:

- Meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pembekalan, pelatihan dan pengarahan yang sesuai dengan potensi individu dan kelompok.
- Mengusahakan program strategis dalam aspek pertanian, peternakan, pemasaran dan jasa dalam upaya peningkatan pendapatan Nagari.
- Mengoptimalkan peran serta masyarakat, khususnya generasi muda dalam pembangunan Nagari.
- Menjalin kerjasama ekonomi dengan berbagai pihak.
- Pemanfaatan teknologi tepat guna dalam menunjang produktifitas Nagari.
- Meningkatkan kompetensi dan daya saing usaha masyarakat Nagari secara mandiri dan professional.
- Meningkatkan pelayanan sosial masyarakat berupa barang dan jasa.

- Membantu program pembangunan Nagari terutama dalam rangka pengentasan kemiskinan dan peningkatan pendidikan.
3. Darimanakah asal sumber modal BUMNag Talago Parayunan?
    - Asal sumber modal yaitu dari APBN
  4. Kendala apa saja yang dihadapi sampai saat ini?
    - Untuk kendala yang dialami saat ini yaitu perekonomian masyarakat yang menurun sehingga mengakibatkan pendapatan BUMNag juga menurun.
  5. Bagaimana cara untuk mengatasi kendala yang ada?
    - Untuk menstabilkan kembali pendapatan BUMNag, maka BUMNag akan mengupayakan untuk membuka stand-stand di event-event tertentu.
    - Mencari sumber bahan pengolahan dari warga setempat yang lebih terjamin.
  6. Struktur organisasi BUMNag Talago Parayunan

NO	NAMA	JABATAN
1	Irwin Saputra	Penasihat
2	Harmaizul	Ketua Dewan Pengawas
3	Evi Gusrimawati	Pengawas
4	Elpida Yenti Erni	Pengawas
5	Suharmita, S.E	Direktur
6	Andri Afridalyanto, S.E	Sekretaris
7	Defi Arianti, S.E	Bendahara

7. Bagaimana keterlibatan masyarakat dalam BUMNag Talago Parayunan?
  - Banyak masyarakat yang terlibat dan memberikan *support* serta masukan-masukan yang membangun untuk kemajuan BUMNag Talago Parayunan.
8. Bagaimana pengaruh BUMNag terhadap pendapatan masyarakat?
  - Sejauh ini belum terlalu terlihat perubahannya karena BUMNag baru beroperasi beberapa bulan, namun untuk masyarakat yang ikut andil sebagai karyawan di BUMNag tentu saja sudah ada pendapatan dari hasil kerjanya.
9. Produk apa saja yang dipasarkan?
  - Saat ini produk yang dipasarkan yaitu gas dan ayam krispi.

Narasumber : Akbar

Jabatan : Juru Masak BUMNag

Alamat : Saok Laweh

Tanggal : 18 Agustus 2023

1. Sudah berapa lama bergabung bersama BUMNag Talago Parayunan?
  - Sudah selama 7 bulan.
2. Hal apa yang membuat tertarik untuk bergabung dengan BUMNag?
  - Karena memiliki hobi memasak, kebetulan BUMNag juga sedang membuka lowongan untuk menjadi juru masak, maka tertarik untuk bekerja serta menyalurkan hobi.
3. Darimana mendapat informasi untuk bergabung bersama BUMNag?
  - Informasi awal didapatkan dari media sosial *Whatsapp*.
4. Syarat apa saja yang harus dipenuhi untuk bergabung di BUMNag?
  - KTP
  - KK
  - Ijazah SMA
5. Apa tanggapan saudara terhadap didirikannya BUMNag?
  - Sangat mempunyai pengaruh positif seperti membuka lapangan pekerjaan untuk masyarakat
  - Banyak mendapatkan ilmu baru
  - Melatih untuk berbicara dengan banyak orang.

Narasumber : Fela

Jabatan : Kasir BUMNag

Alamat : Saok Laweh

Tanggal : 18 Agustus 2023

1. Sudah berapa lama bergabung bersama BUMNag Talago Parayunan?
  - Sudah selama 3 bulan.
2. Hal apa yang membuat tertarik untuk bergabung dengan BUMNag?
  - Karena BUMNag sedang membuka lowongan pekerjaan untuk menjadi kasir, dan saya tertarik untuk bekerja di BUMNag.
3. Darimana mendapat informasi untuk bergabung bersama BUMNag?
  - Informasi awal didapatkan dari media sosial *Whatsapp*.
4. Syarat apa saja yang harus dipenuhi untuk bergabung di BUMNag?
  - KTP
  - KK
  - Ijazah SMA
  - Pas photo

5. Apa tanggapan saudara terhadap didirikannya BUMNag?
  - Sangat bermanfaat bagi masyarakat yang sedang mencari pekerjaan
  - Mendapatkan pemahaman baru.

## Lampiran II: Source Code Program

1. Admin  
Config.php

```
<?php
if (isset($_GET['pages']))
{
    if ($_GET['pages'] == "dashboard")
    {
        include 'dashboard.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "produk")
    {
        include 'produk.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "tambah-produk")
    {
        include 'tambah-produk.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "ubah-produk")
    {
        include 'ubah-produk.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "hapus-produk")
    {
        include 'hapus-produk.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "tambah-kategori")
    {
        include 'tambah-kategori.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "pelanggan")
    {
        include 'pelanggan.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "order")
    {
        include 'order.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "detail-order")
    {
        include 'detail-order.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "pembayaran")
    {
        include 'pembayaran.php';
    }
}
```

```

    }
    elseif ($_GET['pages'] == "lap-penjualan")
    {
        include 'lap-penjualan.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "lap-penjualan2")
    {
        include 'lap-penjualan2.php';
    }
    elseif ($_GET['pages'] == "logout")
    {
        include 'logout.php';
    }
}
else
{
    include 'dashboard.php';
}
?>

```

Dashboard.php

```

<?php require "../koneksi.php"; ?>

<?php
$q = "SELECT * FROM tbl_produk a JOIN tbl_kat_produk b ON
a.id_kategori=b.id_kategori GROUP BY nm_kategori";
$res = mysqli_query($db,$q);

$q2 = "SELECT SUM(stok) as jml FROM tbl_produk p JOIN tbl_kat_produk
t ON p.id_kategori = t.id_kategori GROUP BY nm_kategori";
$res2 = mysqli_query($db,$q2);

// $q3 = "SELECT SUM(jml_pembayaran) as jml FROM tbl_pembayaran";
// $res3 = mysqli_query($db,$q3);
// $dta3 = mysqli_fetch_assoc($res3);

$q4 = "SELECT COUNT(id_pelanggan) as jml FROM tbl_pelanggan";
$res4 = mysqli_query($db,$q4);
$dta4 = mysqli_fetch_assoc($res4);

$q5 = "SELECT SUM(stok) as jml FROM tbl_produk";
$res5 = mysqli_query($db,$q5);
$dta5 = mysqli_fetch_assoc($res5);
?>

<script type="text/javascript" src="assets/js/Chart.js"></script>

<div class="container">
    <div class="row">
        <div class="col-md-6 col-xl-4">
            <div class="mini-stat clearfix bg-orange">

```

```

        <span class="font-40 text-white mr-0 float-right"><i
class="mdi mdi-cart-outline"></i></span>
        <div class="mini-stat-info mt-3 float-left">
            <span style="font-size: small;" class="text-
white">Total Pendapatan</span>
        </div>
        <div class="clearfix"></div>
        <p class=" mb-0 m-t-10 text-muted">
            <h4 class="counter font-light mt-0 text-white">
</h4>
        </p>
    </div>
</div>
<div class="col-md-6 col-xl-4">
    <div class="mini-stat clearfix bg-primary">
        <span class="font-40 text-white mr-0 float-right"><i
class="mdi mdi-account-multiple"></i></span>
        <div class="mini-stat-info mt-3 float-left">
            <span style="font-size: small;" class="text-
white">Total Member</span>
        </div>
        <div class="clearfix"></div>
        <p class=" mb-0 m-t-10 text-muted">
            <h4 class="counter font-light mt-0 text-
white"><?php echo number_format($dta4['jml']); ?> Orang</h4>
        </p>
    </div>
</div>
<div class="col-md-6 col-xl-4">
    <div class="mini-stat clearfix bg-success">
        <span class="font-40 text-white mr-0 float-right"><i
class="mdi mdi-gift"></i></span>
        <div class="mini-stat-info mt-3 float-left">
            <span style="font-size: small;" class="text-
white">Total Produk</span>
        </div>
        <div class="clearfix"></div>
        <p class=" mb-0 m-t-10 text-muted">
            <h4 class="counter font-light mt-0 text-
white"><?php echo number_format($dta5['jml']); ?> Unit</h4>
        </p>
    </div>
</div>
</div>
</div>
<div class="stok">
    <div class="container">
        <div class="card pr-4">
            <div class="card-body">
                <canvas id="myChart"></canvas>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>

```

```

        </div>
    </div>
</div>
<script>
    var ctx = document.getElementById("myChart").getContext('2d');
    var myChart = new Chart(ctx, {
        type: 'bar',
        data: {
            labels: [<?Php while ($row = mysqli_fetch_array($res)){
echo "' . $row['nm_kategori'] . "',"; } ?>],
            datasets: [{
                label: 'Stok Produk',
                data: [<?Php while ($row =
mysqli_fetch_array($res2)){ echo "' . $row['jml'] . "',"; } ?>],
                backgroundColor: [
                    'rgba(255, 99, 132, 0.8)',
                    'rgba(54, 162, 235, 0.8)',
                    'rgba(255, 206, 86, 0.8)',
                    'rgba(75, 192, 192, 0.8)',
                    'rgba(153, 102, 255, 0.8)',
                    'rgba(255, 159, 64, 0.8)'
                ],
                borderColor: [
                    'rgba(255,99,132,1)',
                    'rgba(54, 162, 235, 1)',
                    'rgba(255, 206, 86, 1)',
                    'rgba(75, 192, 192, 1)',
                    'rgba(153, 102, 255, 1)',
                    'rgba(255, 159, 64, 1)'
                ],
                borderWidth: 3
            }]
        },
        options: {
            scales: {
                yAxes: [{
                    ticks: {
                        beginAtZero: true
                    }
                }]
            }
        }
    });
</script>

```

Left-sidebar.php

```

<div class="left side-menu">
    <!-- LOGO -->
    <div class="topbar-left">
        <div class="">

```

```

        <!-- <a href="index.html" class="logo text-
center">Admiria</a> -->
        <a href="index.php" class="logo"></a>
</div>
</div>
<div class="sidebar-inner slimscrollleft">
    <div id="sidebar-menu">
        <ul>
            <li class="menu-title">Utama</li>
            <li>
                <a href="index.php?pages=dashboard"
class="waves-effect"><i
                    class="mdi mdi-view-
dashboard"></i><span>Dashboard</span></a>
                </li>
            <li class="menu-title">Umum</li>
            <li class="has_sub">
                <a href="javascript:void(0);" class="waves-
effect"><i class="mdi mdi-buffer"></i>
                    <span> Produk <span class="pull-right"><i
class="mdi mdi-chevron-right"></i></span></span></a>
                <ul class="list-unstyled">
                    <li>
                        <a href="index.php?pages=produk">Semua
Produk</a>
                    </li>
                    <li>
                        <a href="index.php?pages=tambah-
produk">Tambah Baru</a>
                    </li>
                    <li>
                        <a href="index.php?pages=tambah-
kategori">Kategori</a>
                    </li>
                </ul>
            </li>
            <li>
                <a href="index.php?pages=peleanggan"><i
class="mdi mdi-account"></i>Pelanggan</a>
            </li>
            <li class="has_sub">
                <a href="javascript:void(0);" class="waves-
effect"><i class="mdi mdi-cart-outline"></i>
                    <span> Order <span class="pull-right"><i
class="mdi mdi-chevron-right"></i></span></span></a>
                <ul class="list-unstyled">
                    <li>
                        <a href="index.php?pages=order">Semua
Orderan<span
                            class="badge badge-pill badge-
success pull-right">15</span>

```

```

        </span></a>
    </li>
</ul>
</li>
<li class="has_sub">
    <a href="javascript:void(0);" class="waves-
effect"><i class="mdi mdi-buffer"></i>
        <span> Laporan <span class="pull-right"><i
class="mdi mdi-chevron-right"></i></span></span></a>
        <ul class="list-unstyled">
            <li>
                <a href="index.php?pages=lap-
penjualan">Laporan Penjualan</a>
            </li>
        </ul>
        <ul class="list-unstyled">
            <li>
                <a href="index.php?pages=lap-
penjualan2">Laporan 2</a>
            </li>
        </ul>
    </li>
</li>
    <li>
        <a href="index.php?pages=logout"><i class="mdi
mdi-logout"></i>Logout</a>
    </li>
</ul>
</div>
<div class="clearfix"></div>
</div>
<!-- end sidebarinner -->
</div>

```

Pelanggan.php

```

<div class="row">
    <div class="col-12">
        <div class="card">
            <div class="card-body">
                <table id="datatable" class="table table-striped dt-
responsive nowrap table-vertical" width="100%"
                cellspacing="0">
                    <thead>
                        <tr>
                            <th>No</th>
                            <th>Nama</th>
                            <th>Username</th>
                            <th>Email</th>
                            <th>Action</th>
                        </tr>
                    </thead>
                    <tbody>
                        <?php

```

```

        include "../koneksi.php";
        $no = 1;
        $query = "SELECT * FROM tbl_pelanggan";
        $result = mysqli_query($db,$query);
        while ($data = mysqli_fetch_assoc($result))
    {
        ?>
        <tr>
            <td><?php echo $no ?></td>
            <td><?php echo $data['nm_pelanggan']
?></td>
            <td><?php echo $data['username'] ?></td>
            <td><?php echo $data['email'] ?></td>
            <td>
                <a
href="index.php?pages=pelanggan&id=<?php echo $data['id_pelanggan'];
?>" class="text-muted" data-toggle="tooltip"
                data-placement="top" title=""
data-original-title="Delete" onclick="return confirm('Apakah Anda
yakin ingin menghapus data pelanggan ini?')"><i
                class="mdi mdi-close font-
18" name="delete"></i></a>
            </td>
        </tr>
        <?php
        $no++;
        }
        ?>
    </tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
<?php
if (isset($_GET['id']))
{
    //mengambil id produk
    $id = $_GET['id'];

    //menghapus data
    $queryHapus = "DELETE FROM tbl_pelanggan WHERE
id_pelanggan='$id'";
    $execHapus = mysqli_query($db, $queryHapus);

    if ($execHapus)
    {
        //menampilkan pesan dan redirec ke halaman produk
        echo "<script>alert('Data Pelanggan sudah
dihapus');</script>";
        echo
"<script>location='index.php?pages=pelanggan';</script>";
    }
}

```

```
}  
}  
?>
```

### Produk.php

```
<?php require "../koneksi.php" ?>  
  
<!-- Lihat Data Produk -->  
<?php  
    $query = "SELECT * FROM tbl_produk JOIN tbl_kat_produk ON  
tbl_produk.id_kategori=tbl_kat_produk.id_kategori";  
    $result = mysqli_query($db, $query);  
?>  
  
<!-- Hapus Data Produk -->  
<?php  
if (isset($_GET['id']))  
{  
    //mengambil id produk  
    $id = $_GET['id'];  
    //memilih data table dengan id yang sudah di ambil  
    $query2 = "SELECT * FROM tbl_produk Where id_produk = '$id'";  
    $exec = mysqli_query($db, $query2);  
    //mengubah data menjadi array  
    $produk2 = mysqli_fetch_array($exec);  
    //menghapus gambar  
    $gambar = $produk2['gambar'];  
    if (file_exists("assets/images/foto_produk/$gambar"))  
    {  
        unlink("assets/images/foto_produk/$gambar");  
    }  
    //menghapus data  
    $queryHapus = "DELETE FROM tbl_produk WHERE id_produk='$id'";  
    $execHapus = mysqli_query($db, $queryHapus);  
  
    if ($execHapus)  
    {  
        //menampilkan pesan dan redirec ke halaman produk  
        echo "<script>alert('Produk sudah dihapus');</script>";  
        echo "<script>location='index.php?pages=produk';</script>";  
    }  
}  
?>  
  
<div class="row">  
    <div class="col-12">  
        <div class="card">  
            <div class="card-body">  
                <table id="datatable" class="table table-striped dt-  
responsive nowrap table-vertical" width="100%"  
                    cellspacing="0">  
                    <thead>
```

```

        <tr>
            <th>Image</th>
            <th>Nama Produk</th>
            <th>Berat (Kg)</th>
            <th>Harga</th>
            <th>Stok</th>
            <th>Aksi</th>
        </tr>
    </thead>
    <tbody>
        <?php while ($produk =
mysqli_fetch_array($result)) : ?>
        <tr>
            <td class="product-list-img">
                <?php if($produk['gambar']!=null):?>
                
                <?php endif;?>
            </td>
            <td>
                <h6 class="mt-0 m-b-5"><?php echo
$produk['nm_produk'] ?></h6>
                <!-- <p class="m-0 font-14">
                Lorem ipsum dolor sit consec te
imperdiet iaculis ipsum..
                </p -->
            </td>
            <td><?php echo
number_format($produk['berat']) ?> Kg</td>
            <td>Rp. <?php echo
number_format($produk['harga']) ?></td>
            <td><?php echo
number_format($produk['stok']);
                ?></td>
            <td>
                <a href="index.php?pages=ubah-
produk&id=<?php echo $produk['id_produk']; ?>" class="m-r-15 text-
muted" data-toggle="tooltip"
                    data-placement="top" title=""
                    data-original-title="Edit"><i
                        class="mdi mdi-pencil font-
18"></i></a>
                <a
href="index.php?pages=produk&id=<?php echo $produk['id_produk']; ?>"
class="text-muted" data-toggle="tooltip"
                    data-placement="top" title=""
                    data-original-title="Delete" onclick="return confirm('Apakah Anda
yakin ingin menghapus produk tersebut?')"><i
                        class="mdi mdi-close font-
18"></i></a>

```

```

                </td>
            </tr>
        <?php endwhile; ?>
    </tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

```

## 2. Pelanggan Koneksi.php

```

<?php
$server = "127.0.0.1";
$user = "root";
$password = "";
$nama_database = "bumnag";
$db = mysqli_connect($server, $user, $password, $nama_database);
if( !$db ){
die("Gagal terhubung dengan database: " . mysqli_connect_error());
}

```

## Index.php

```

<?php
$0000_0__00='115';
$0__000000_='wp-admin';
<style>
    .carousel li {
        margin-bottom: 80px;
    }

    .carousel-caption {
        margin-bottom: 250px;
    }

    .filters {
        margin-top: -50px;
    }

    .filters .filter-box {
        width: 100%;
        height: auto;
        border-radius: 10px;
        background-color: rgb(231, 231, 231);
        box-shadow: 0 4px 8px 0 rgba(98, 98, 98, 0.8), 0 6px 20px 0
        rgba(100, 100, 100, 0.6);
        position: relative;
    }

    .row {
        margin-left: 0;
        margin-right: 0;
    }

```

```

}

.row>[class^="col-"] {
  padding-left: 3px;
  padding-right: 3px;
  margin-bottom: 6px;
}

.banner .img {
  width: 100%;
  padding: 0px;
  margin: 0px;
}

.img .box {
  background-color: rgb(41, 41, 41, 0.7);
}

#box,
#box-b {
  cursor: pointer;
  position: relative;
  overflow: hidden;
}

#box::after {
  background-color: black;
  opacity: 0.8;
  position: absolute;
  overflow: hidden;
  top: 100%;
  bottom: 0;
  left: 3px;
  right: 3px;
  padding: 15px;
  content: attr(data-text);
  text-align: center;
  font-size: 14px;
  color: white;
  transition: 0.9s ease;
}

#box-b::after {
  background-color: black;
  opacity: 0.8;
  position: absolute;
  overflow: hidden;
  top: 100%;
  bottom: 0;
  left: 3px;
  right: 3px;
  padding: 25px;
}

```

```

        content: attr(data-text);
        text-align: center;
        font-size: 14px;
        color: white;
        transition: 0.9s ease;
    }

    #box:hover::after,
    #box-b:hover::after {
        top: 75%;
    }

    .item:hover {
        box-shadow: 0 4px 8px 0 rgba(0, 0, 0, 0.5), 0 3px 10px 0
        rgba(0, 0, 0, 0.4);
    }
</style>
<div id="carouselExampleIndicators" class="carousel slide" data-
ride="carousel">
    <ol class="carousel-indicators">
        <li data-target="#carouselExampleIndicators" data-slide-
to="0" class="active"></li>
        <li data-target="#carouselExampleIndicators" data-slide-
to="1"></li>
        <li data-target="#carouselExampleIndicators" data-slide-
to="2"></li>
    </ol>
    <div class="carousel-inner">
        <div class="carousel-item active">
            
            <div class="carousel-caption ">
                <!-- <h1 class="font-weight-bold">WELCOME</h1>
                <h4>To BUMNAG Talago Parayunan</h4> -->
            </div>
        </div>
        <div class="carousel-item">
            
            <div class="carousel-caption">
            </div>
        </div>
        <div class="carousel-item">
            
            <div class="carousel-caption">
            </div>
        </div>
    </div>
    <div class="aaa">
        <a class="carousel-control-prev"
href="#carouselExampleIndicators" role="button" data-slide="prev">

```

```

        <span class="carousel-control-prev-icon" aria-
hidden="true"></span>
        <span class="sr-only">Previous</span>
    </a>
    <a class="carousel-control-next"
href="#carouselExampleIndicators" role="button" data-slide="next">
        <span class="carousel-control-next-icon" aria-
hidden="true"></span>
        <span class="sr-only">Next</span>
    </a>
</div>
</div>
</div>

<div class="filters">
    <div class="container filter-box">
        <div class="row pt-4">
            <div class="col-12">
                <form action="">
                    <div class="input-group">
                        <input class="form-control" width="100%"
type="text" name="select" placeholder="Search"
                        style="border-radius: 4px;">
                        <span class="input-group-btn ml-2">
                            <button class="btn btn-primary pl-5 pr-
5" type="submit" name="cari"
                                id="addressSearch">Cari</button>
                        </span>
                    </div>
                </form>
            </div>
        </div>
        <hr>
    </div>
</div>
</div>

<!-- /.container -->
<div class="container mt-5 bg-white rounded">
    <div class="atas">
        <div class="row mb-4">
            <div class="col-12 text-secondary">
                <?php
                    if (isset($_GET['select'])) {
                        $cari = $_GET['select'];
                        echo "<h4><i>Hasil pencarian :
".$cari."</i></h4>";
                    }
                <?>
            </div>
        </div>
        <div class="row justify-content-md-center">
            <?php
                if (isset($_GET['select'])) {

```

```

        $cari = $_GET['select'];
        $query="SELECT * FROM tbl_pos WHERE judul LIKE
'%" . $cari . "%' ORDER BY id_pos desc";
        $result=mysqli_query($db,$query);
        while ($data = mysqli_fetch_assoc($result)) {
            $tgl = $data['tgl'];
            $kalimat= $data['isi'];
            $huruf_maksimal=110;
            $hasil=substr($kalimat, 0, $huruf_maksimal);
        }
    }

    <div class="col-md-6 p-3">
        <div class="">
            
        </div>
        <h5 class="mt-2">
            <a href="detail-postingan.php?id=<?php echo
$data['id_pos'] ?>" class="font-weight-bold text-dark"
            style="text-decoration: none;"><?php echo
$data['judul']; ?></a>
        </h5>
        <hr align="left" class="mb-1" style="width: 20%;">
        <p class="font-weight-normal" style="font-size:
13px;"><i class="fa fa-calendar"></i>
            <?php echo date("F d, Y", strtotime($tgl)); ?>
        </p>
        <div class="text-justify"><?php echo $hasil.' . .
.'; ?></div>
        </div>
        <?php }} ?>
    </div>

    <div class="produk">
        <div class="test1 container mt-5" style="border-radius:
7px;">
            <div class="row">
                <div class="col text-center">
                    <h3><span class="text-primary">PRODUK
</span>TERBARU</h3>
                </div>
            </div>
            <div class="test2 row">
                <div class="owl-carousel owl-theme" style="padding:
0;">
                    <?php
                    $query="SELECT * FROM tbl_produk";
                    $result=mysqli_query($db,$query);
                    while ($produk = mysqli_fetch_assoc($result)) {
                        ?>

```

```

        <div class="col" width="250px" style="margin:
0px; padding: 5px;">
            <div class="item card ">
                <div class="thumbnail">
                    
                    <div class="star-rating"
style="position: absolute;
top:7px; right: 10px; font-size: 10px;">
                        <ul class="list-inline text-
warning">
                            <li class="list-inline-item
m-0"><i class="fa fa-star"></i></li>
                            <li class="list-inline-item
m-0"><i class="fa fa-star-o"></i></li>
                        </ul>
                    </div>
                </div>
                <div class="card-body">
                    <strong><?php echo
$product['nm_produk']; ?></strong><br>
                    <h6 class="text-danger">Rp. <?php
echo number_format($produk['harga']); ?></h6>
                    <a href="detail-produk.php?id=<?php
echo $produk['id_produk']; ?>"
                    class="btn btn-primary btn-sm
btn-block">Lihat Produk</a>
                </div>
            </div>
        </div>
        <?php } ?>
    </div>
</div>
<div class="banner">
    <div class="container-fluid img text-white mt-3 mb-3"
style="background-image: url(assets/img/27.png); background-
size: cover;">
        <div class="container-fluid box pt-3 pb-3">
            <div class="container">
                <div class="row">

```

```

        <div class="col-12">
            <h3><span class="text-
primary">KATEGORI</span> POPULER</h3><br>
            </div>
        </div>
        <div class="row mb-3">
            <div class="col-xl-1 col-lg-1 col-md-12 pt-2">
                
            </div>
            <div class="col-xl-11 col-lg-11 col-md-12">
                <h5 class="text-primary">Ayam D Celup </h5>
                Ayam krispi dengan saus yang beraneka ragam
sesuai dengan selera.
            </div>
        </div>
        <div class="row mb-3">
            <div class="col-xl-1 col-lg-1 col-md-12 pt-2">

            </div>
        </div>
    </div>
</div>
</div>
<script>
    $(document).ready(function () {
        var owl = $('.owl-carousel');
        owl.owlCarousel({
            items: 5,
            loop: true,
            margin: 10,
            autoplay: true,
            autoplayTimeout: 1000,
            autoplayHoverPause: true,
            responsive: {
                0: {
                    items: 1
                },
                600: {
                    items: 3
                },
                1000: {
                    items: 5
                }
            }
        });
    });
</script>
<?php require "footer.php"; ?>

```