

## ***E-COMMERCE* TUMBAS DAGING**

**Caesarico Ariaundhi Bethananda<sup>1</sup>. Saifur Rohman Cholil<sup>2</sup>**

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang  
E-Mail : caesariko1000@gmail.com<sup>1</sup>, cholil@usm.ac.id<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penamaan Tumbas Daging berasal dari kata Tumbas yang dalam bahasa Jawa memiliki arti Beli dan menggunakan kata Daging karena sistem ini menjual produk daging. Tumbas Daging bekerja sama dengan penjual daging segar Sumber Rezeki, Sumber Rezeki merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan daging sapi, Sumber Rezeki sendiri beralamat di Jalan Banteng Raya No.4, Kota Semarang. Sumber Rezeki memiliki sedikit kendala penjualan disaat hari lebaran dikarenakan permintaan daging semakin melonjak, oleh karena itu dengan adanya *E-Commerce* tumbasdaging.com penjualan daging di Sumber Rezeki semakin dimudahkan karena pembeli atau pelanggan tidak harus datang ketoko untuk membeli daging, namun pembeli atau pelanggan dapat membeli daging di Sumber Rezeki melalui *E-Commerce* tumbasdaging.com. Tumbas Daging menggunakan metode *prototyping* dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui tahap pembangunan aplikasi *Prototype* terlebih dahulu yang akan dievaluasi oleh penjual daging Sumber Rezeki. Aplikasi *Prototype* yang telah dievaluasi oleh Sumber Rezeki akan dijadikan acuan dalam pembuatan aplikasi yang akan dijadikan *E-Commerce* Tumbas Daging Tujuan dari kerja sama dengan Sumber Rezeki ini adalah dapat membangun *E-Commerce* Tumbas Daging supaya dapat digunakan banyak orang untuk melakukan penjualan daging sapi atau pembelian daging sapi melalui website tumbasdaging.com.

**Kata Kunci : *E-Commerce*, Daging Sapi, Daging Segar, Tumbas Daging, tumbasdaging.com.**

### **Abstract**

*The name Tumbas Daging comes from the word Tumbas which in Javanese means Buy and use the word Meat because this system sells meat products. Tumbas Daging in collaboration with fresh meat seller Sumber Rezeki, Sumber Rezeki is one of the businesses engaged in the beef trade, Sumber Rezeki itself is located at Jalan Banteng Raya No.4, Semarang City. Sumber Rezeki has a few problems with sales during Eid because the demand for meat is increasing, therefore with the E-Commerce tumbasdaging.com, selling meat at Sumber Rezeki is made easier because buyers or customers do not have to come to the shop to buy meat, but buyers or customers can buy meat at Sumber Rezeki through E-Commerce tumbasdaging.com. Tumbas Daging using the prototyping method in this study aims to get an overview of the applications that will be built through the development stage of the Prototype application first which will be evaluated by the Sumber Rezeki meat seller. The Prototype application that has been evaluated by Sumber Rezeki will be used as a reference in making applications that will be used as E-Commerce for Tumbas Daging. The purpose of this collaboration with Sumber Rezeki is to be able to build Tumbas Daging E-Commerce so that it can be used by many people to sell beef or purchase beef through the website tumbasdaging.com.*

**Keywords : *E-Commerce*, Beef, Fresh Meat, Tumbas Daging, tumbasdaging.com.**

## 1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah segala aspek kehidupan manusia dengan adanya teknologi semua hal menjadi lebih dimudahkan. Pada akhir-akhir ini *E-Commerce* sudah menjadi kebutuhan untuk setiap orang dengan belanja melalui website atau aplikasi para pembeli dapat mencari kebutuhan yang ingin dibeli. Electronic Commerce atau *E-Commerce* terdapat berbagai macam jenisnya, tergantung dari perspektif atau kacamata yang memanfaatkannya. Electronic Commerce merupakan suatu proses jual-beli barang atau jasa pada World Wide Web (WWW) atau Proses jual atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Driyani, 2012). *E-Commerce* salah satu fenomena yang sedang terjadi dalam perkembangan kemajuan teknologi. *E-Commerce* telah menggeser aspek kehidupan sehari-hari dan juga menarik minat banyak peneliti dalam mempelajari berbagai aspek yang terkait dengan adopsi penggunaan belanja online (Kala'lembang, 2020).

Tumbas Daging bekerja sama dengan penjual daging sapi segar di Kota Semarang yaitu Sumber Rezeki, Sumber Rezeki merupakan salah satu pelaku usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan daging sapi. Sumber Rezeki sendiri beralamat di Jalan Banteng Raya No.4, Semarang. Sumber Rezeki setiap harinya berjualan daging mulai pukul 02.00 hingga pukul 09.00 WIB, setiap hari pada pukul 02.00 WIB Sumber Rezeki datang ke Rumah Pematangan Hewan Semarang untuk mengambil sapi yang telah dipesan dari penjual sapi langganannya setelah itu dipotong di Rumah Pematangan Hewan untuk dijual.

Sumber Rezeki memiliki sedikit kendala penjualan disaat hari lebaran dikarenakan permintaan daging semakin melonjak, oleh karena itu dengan adanya *E-Commerce* tumbasdaging.com penjualan daging di Sumber Rezeki semakin dimudahkan karena pembeli atau pelanggan tidak harus datang ketoko untuk membeli daging, namun pembeli atau pelanggan sekarang sudah dapat membeli daging melalui website dari *E-Commerce* Tumbas Daging yaitu dengan cara mengakses tumbasdaging.com.

Penulis menamai *E-Commerce* ini dengan nama Tumbas Daging dengan website tumbasdaging.com, karena penulis mengambil kata "Tumbas" yang berasal dari bahasa Jawa dan kata "Tumbas" sendiri mengandung sebuah arti "Beli". Untuk masyarakat Kota Semarang sudah terbiasa menggunakan kata "Tumbas" dalam kehidupan sehari-hari seperti beli barang di toko, pasar atau dimana saja. Tujuan dari penamaan sistem *E-Commerce* daging sapi segar ini bertujuan supaya mudah diingat dan lebih mudah dikenal oleh masyarakat khususnya di Kota Semarang.

Kelebihan dari *E-Commerce* Tumbas Daging ini penjual dapat menjalin komunikasi yang baik terhadap para pembeli sehingga penjual bisa mendapatkan kemungkinan pelanggan tetap, dan di *E-Commerce* Tumbas Daging ini semua produk yang dijual merupakan produk segar.

## 2. Tinjauan Umum *E-Commerce* Tumbas Daging

### 2.1 Sejarah Tempat Riset

Sumber Rezeki berdiri pada tahun 1967, pendiri Sumber Rezeki adalah orang tua dari pemilik usaha yang sekarang ini, usaha daging Sumber Rezeki merupakan suatu usaha turun menurun yang diwariskan kepada anaknya. Awal mula usaha ini dipegang oleh Sutanti Ariza selaku anak dari pendiri Sumber Rezeki, usaha ini masih menyewa kios beralamat di Jl. Banteng Raya No 4 untuk berjualan daging sapi dan masih memiliki sedikit pelanggan tetap, pada awal tahun 2011 Sumber Rezeki membeli kios yang beralamat di Jl. Banteng Raya No 4 semenjak itu Sumber Rezeki memulai untuk memperluas pemasaran agar mendapat pelanggan baru. Sutanti Ariza selaku penerus usaha daging Sumber Rezeki melakukan perluasan pemasaran dikarenakan dahulu dia pernah bekerja di suatu perbankan di Kota Semarang, Sutanti Ariza sendiri sedikit mengetahui cara untuk melakukan pemasaran dan mendapatkan beberapa pelanggan baru, Sumber Rezeki sampai tahun 2020 ini sudah berjalan kurang lebih 53 tahun.

### 3. Landasan Teori

#### 3.1 Pengertian E-Commerce

*Electronic Commerce* atau *E-Commerce* sendiri terdapat berbagai macam jenisnya, tergantung dari perspektif atau kacamata yang mememanfaatkannya. *Electronic Commerce* adalah suatu proses jual-beli barang atau jasa pada *World Wide Web* (WWW) atau Proses jual atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Driyani, 2012).

Bentuk bisnis *E-Commerce* atau dasar *E-Commerce* sendiri terdapat 7 jenis, yaitu teridiri dari :

- a. *Business-to-Business* (B2B)
- b. *Business-to-Consumer* (B2C)
- c. *Consumer-to-Consumer* (C2C)
- d. *Consumer-to-Business* (C2B)
- e. *Busines-to-Administration* (B2A)
- f. *Consumer-to-Administration* (C2A)
- g. *Online-to-Offline* (O2O)

Namun dari beberapa banyak jenis itu, *E-Commerce* Tumbas Daging ini termasuk kedalam salah satu jenis *E-Commerce Business to Consumer* (B2C) jenis *E-Commerce* B2C bisa lebih mudah dan dinamis, namun penyebaran secara tidak merata atau bahkan bisa berhenti selain itu *E-Commerce* jenis *Business to Consumer* (B2C) ini juga dapat berkembang sangat cepat karena adanya dukungan munculnya website serta banyaknya toko virtual bahkan mal di internet yang menjual beragam kebutuhan masyarakat.

#### 3.2 PHP

Tahun 1995 adalah tahun pertama kali PHP di temukan, seorang *software developer* yang bernama Rasmus Lerdorf adalah penemu dari bahasa pemrograman PHP, PHP sendiri dapat dijadikan sebuah *tool* yang serba guna yang dapat menkonversikan suatu data yang di inputkan dari form HTML menjadi suatu variabel yang dapat di manfaatkan oleh sistem lainnya. PHP versi 2.0 dirilis dengan nama Personal Home Page Form Interpreter atau disingkat dengan PHP-FI yang rilis pada tahun 1997, PHP semakin populer dan banyak diminati oleh programmer web diseluruh dunia.

Evolusi PHP telah mengalami banyak sekali perbaikan disegala sisi dan wajar jika netcraft mengumumkan PHP sebagai bahasa web populer didunia, karena tercatat 19 juta domain telah menggunakan PHP sebagai server side scriptingnya. PHP saat ini telah mendukung bahasa XML dan *Web Services* selain itu PHP sendiri juga mendukung SQLite. Yang menjadikan PHP berbeda dengan HTML adalah proses dari PHP itu sendiri. HTML merupakan bahasa statis yang apabila kita ingin mengubah konten/isinya maka yang harus dilakukan pertama kalinya adalah membuka filenya terlebih dahulu, kemudian menambahkan isi kedalam file tersebut atau dapat disebut mengetik isinya di dalam *source codenya*. Beda halnya dengan PHP tentunya PHP tidak berhubungan langsung dengan scriptnya dalam menambah isi (Dwiartara, 2012).

Tumbas Daging juga menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam pembuatan sistemnya, dikarenakan PHP sangat lah mudah ketika pembuat program sedang mengalami kendala *error* pada *code* yang dituliskannya.

#### 3.3 phpMyAdmin

*E-Commerce* Tumbas Daging ini juga menggunakan salah satu *database management system* (DBMS) yang paling populer dan banyak digunakan oleh para *developer web* yang menggunakan *database* untuk penyimpanan datanya yaitu phpMyAdmin. phpMyAdmin merupakan suatu alat sistem gratis yang ditulis dalam PHP, yang dimaksudkan untuk menangani administrasi server *database* MySQL atau MariaDB. phpMyAdmin dapat digunakan untuk melakukan sebagian besar tugas administrasi termasuk membuat *database*, menjalankan kueri, dan menambahkan akun pengguna. Menurut sumber dari (*The phpMyAdmin devel team Revision*, 2020).

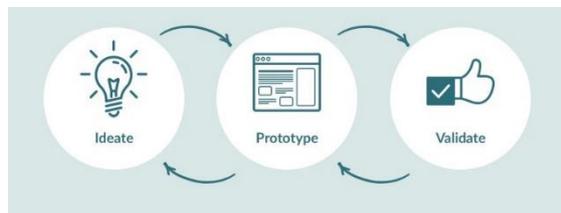
#### 3.4 Metode Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem terdapat banyak sekali jenis model pengembangan yang dapat digunakan, *E-Commerce* tumbasdaging.com ini sendiri menggunakan

salah satu model pengembangan sistem yang bernama *Prototyping*. *Prototype* adalah versi awal dari sistem sistem yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan (Pradipta et al., 2015).

Penggunaan metode *prototyping* dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan Gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui tahap pembangunan aplikasi *Prototype* terlebih dahulu yang akan dievaluasi oleh penjual daging Sumber Rezeki. Aplikasi *Prototype* yang telah dievaluasi oleh Sumber Rezeki akan dijadikan acuan dalam pembuatan aplikasi yang akan dijadikan *E-Commerce* Tumbas Daging.

Berikut adalah Gambar Model *Prototyping* ditunjukkan pada Gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Model *Prototyping*(Manalu, 2019)

Tahapan alur dalam pembuatan *Prototyping* yaitu sebagai berikut :

#### 1. Tahap Ide

Tahap ide ini terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan supaya metode *Prototype* dapat berjalan. tahapan tersebut adalah :

##### a. Pengumpulan Kebutuhan

Penulis mencari data yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangunnya, penulis juga mengidentifikasi semua kebutuhan, dan mengambil garis besar atau batasan sistem yang akan dibuat.

##### b. Membangun *Prototyping*

Membangun sebuah *Prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berpusat untuk penyajian kepada pemilik sumber rezeki. contohnya: dengan membuat input dan outputnya.

#### 2. Tahap Prototype

Tahap Prototype ini terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan supaya metode Prototype dapat berjalan. tahapan tersebut adalah :

##### a. Evaluasi Prototyping

Evaluasi *Prototyping* dilakukan oleh pemilik sumber rezeki apakah hasil dari *prototyping* yang telah dibangun/dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan sumber rezeki. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan di ambil. Jika tidak, maka Prototyping diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

##### b. Mengkodekan Sistem

Tahap ini *Prototyping* yang sudah disepakati oleh sumber rezeki dapat langsung diiterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

##### c. Menguji Sistem

Sistem yang telah jadi harus dites terlebih dahulu sebelum digunakan, agar benar-benar layak dipakai.

#### 3. Tahap Validasi

##### a. Evaluasi Sistem

Sumber rezeki mengevaluasi apakah sistem apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah, maka langkah ketujuh dilakukan, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

##### b. Menggunakan Sistem

Sistem yang telah diuji dan diterima sumber rezeki siap untuk digunakan. (Manalu, 2019).

### 3.5 UML

*Unified Modelling Language* (UML) merupakan alat untuk menggambarkan dan mendokumentasikan hasil dari analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual. Versi 2.0 merupakan versi terbaru dari UML hingga saat ini saat ini (Haviluddin, 2011). UML ada 10 macam jenis

diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu :

- a. *Use Case Diagram*
- b. Conceptual Diagram
- c. Sequence Diagram
- d. Collaboration Diagram
- e. State Diagram
- f. *Activity Diagram*
- g. Class Diagram
- h. Object Diagram
- i. Component Diagram
- j. Deployment Diagram

### 3.6 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* adalah gambaran/visualisasi dari interaksi yang terjadi antara aktor dengan sistem. *Use Case Diagram* dapat menjelaskan konteks dari sebuah sistem sehingga terlihat batasan dari sistem yang akan dibuat. *Use Case Diagram* ada dua elemen penting yang harus gambar, yaitu aktor dan *Use Case*. Aktor merupakan gambaran pengguna suatu sistem, aktor dapat digambarkan dengan simbol stickman (Kurniawan, 2018).

### 3.7 Class Diagram

Class Diagram suatu gambaran dari struktur database pada suatu sistem yang akan dibuat. Class memiliki *attribut* dan *method* atau operasi, berikut penjelasan atribut dan *method* :

- a. *Attribut* adalah variabel-variabel yang dimiliki oleh *class*.
- b. *Method* adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh *class* (Soekamto, 2014).

### 3.8 Activity Diagram

*Activity Diagram* suatu perancangan yang menggambarkan alur kerja atau alur proses bisnis dari sistem. *Activity Diagram* menggambarkan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh sistem, bukan menggambarkan aktivitas dari pengguna sistemnya (Soekamto, 2014).

### 3.9 Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan perancangan yang menggambarkan dari peristiwa yang dilakukan oleh objek. Sequence Diagram digunakan juga oleh para *software developer* dan profesional bisnis untuk memahami persyaratan sistem baru atau untuk membuat dokumentasi suatu proses yang ada. Sequence diagram menunjukkan urutan event kejadian dalam suatu waktu, komponen sequence diagram terdiri atas obyek yang aktivitas dituliskan dengan kotak segi empat bernama. Message diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan progress vertikal (Suhendra et al., 2020).

### 3.10 Pengujian Sistem

Pengujian sistem suatu elemen yang kritis untuk menjamin sebuah kualitas dari suatu sistem dan mempresentasikan spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pengujian sistem merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengidentifikasi ketepatan, kelengkapan, dan mutu dari suatu sistem yang dibuat. Pengujian sistem ada dua metode pengujian yang sering digunakan yaitu *black-box testing* dan *white-box testing*. (Mulyanto, 2016)

#### 3.11 Black-Box Testing

Black-Box merupakan salah satu jenis metode pengujian sistem yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari suatu sistem, tester atau penguji sistem dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program (Hidayat & Muttaqin, 2018).

#### 3.12 White-Box Testing

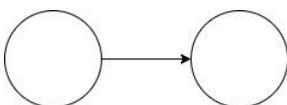
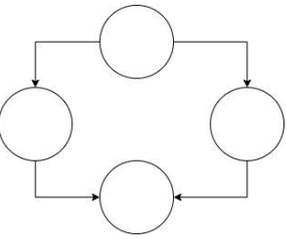
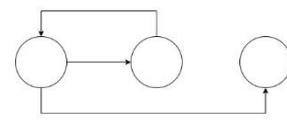
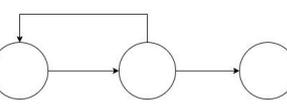
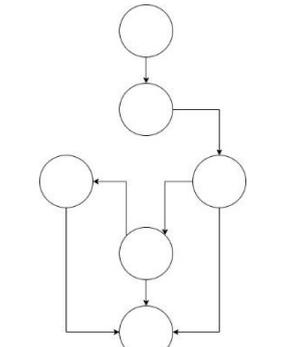
White-Box merupakan salah satu metode pengujian sistem pada alur kode program, apakah masukan dan keluaran sudah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan, dan pengujian didasarkan pada desain program secara prosedural, secara struktural pengujian berbasis logika atau pengujian berbasis kode (Pratala et al., 2020). Dalam *White-Box Testing* terdapat teknik pengujian seperti Flow Graph,

*Cyclomatic Complexity*, Pengujian *Source code* dan *Graph Matrix*, untuk penjelasannya berada halaman berikutnya :

a. Flow Graph

Notasi merupakan representasi dari sebuah aliran kontrol yang disebut grafik aliran atau grafik program, grafik aliran menggambarkan aliran kontrol logis menggunakan notasi setiap konstruksi terstruktur memiliki simbol grafik aliran yang sesuai (Pressman, 2010). Simbol pada flow graph dan notasinya dapat dilihat pada tabel 3.5 Simbol Flow Graph :

Tabel 3.1 Simbol *Flow Graph*

Simbol	Notasi
	Skema Sequence
	Skema percabangan menggunakan If
	Skema perulangan menggunakan While .... Do.....
	Skema perulangan menggunakan Repeat .... Until .....
	Skema Case ..... of

b. *Cyclomatic Complexity*

*Cyclomatic Complexity* merupakan pengujian sistem yang memberikan acuan dalam melakukan pengukuran kuantitatif dan kompleksitas dalam suatu logika program untuk mencari jumlah path dalam flow graph. Pengukuran dilakukan berdasarkan teori graph dan perhitungannya berdasarkan dari struktur program yang terlihat pada flow graph (Eriana, 2020). Rumus dari *Cyclomatic Complexity* dapat dilihat dibawah ini :

$$\text{Cyclomatic Complexity } V(G) = E - N + 2$$

Keterangan :

E = Jumlah edge (anak panah) pada flow graph

N = Jumlah Node (titik) pada flow graph

P = Jumlah predicate node pada flow graph

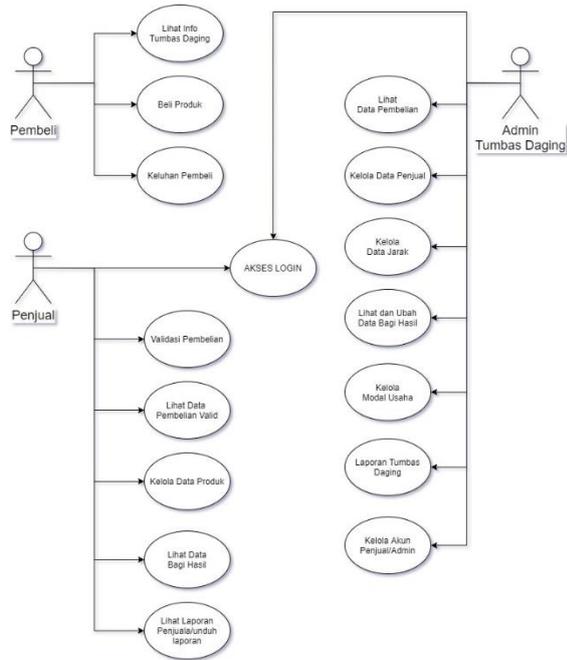
c. *Graph Matrix*

*Graph Matrix* merupakan suatu matrik yang berbentuk persegi yang ukurannya yaitu jumlah baris dan kolom sama dengan jumlah node pada flow graph. Setiap baris dan kolom sesuai dengan node yang diidentifikasi dan entri matrik sesuai dengan koneksi di antara node (Pressman, 2010).

**4. Perancangan Sistem**

a. **Use Case Diagram Tumbas Daging**

Gambar 4.1 terdapat sebuah Gambar dari Use Case Diagram Tumbas Daging, gambar dapat dilihat seperti dibawah ini :



Gambar 4.2 Use Case Diagram Tumbas Daging

Gambar 4.1 merupakan desain perancangan Use Case Diagram dari sistem tumbas daging, pengunjung atau pembeli dapat memilih produk yang terdapat pada menu daging sapi dan menekan tombol beli setelah itu pembeli wajib mengisi formulir pembelian yang tersedia pada sistem jika sudah mengisi data pembelian pembeli menekan tombol beli untuk membeli produk tersebut dan pihak tumbas daging akan mengelola data pembelian tersebut. Pembeli juga dapat memilih menu tentang tumbas daging, pada menu ini berisikan informasi tentang tumbas daging. Selain itu pembeli juga dapat memilih menu keluhan pembeli, pada menu ini pembeli atau pengunjung dapat mengisi keluhan yang dialami dengan cara mengisi formulir keluhan kemudian menekan tombol kirim, maka admin tumbas daging akan memproses keluhan yang dikirimkan.

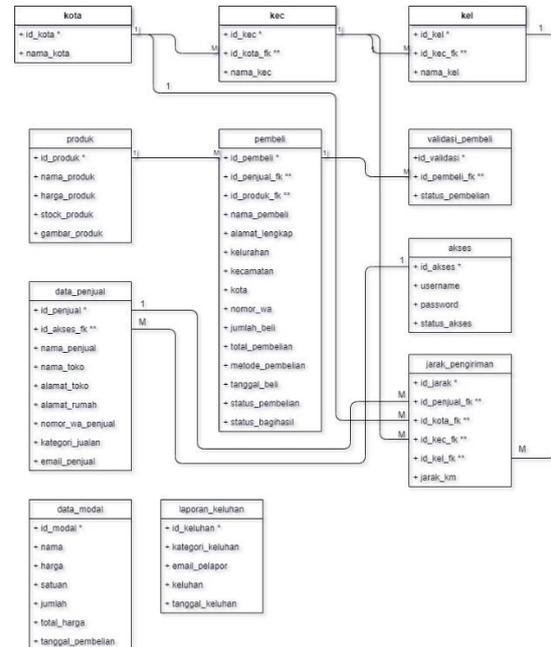
Penjual di tumbas daging memiliki akses untuk login ke dalam sistem dan untuk penjual memiliki beberapa fitur seperti mengelola produk, memvalidasi data pembelian, melihat data pembelian yang telah divalidasi, melihat data bagi hasil dan mengunduh atau melihat laporan penjualan.

Admin dapat melakukan login, lihat data pembelian, kelola data penjual, kelola data

jarak, lihat dan ubah data bagi hasil, kelola modal usaha dan melihat laporan tumbas daging.

**b. Class Diagram**

Gambar 4.2 terdapat sebuah gambar dari desain perancangan Class Diagram dari tumbasdaging.com, gambar dapat dilihat pada Gambar 4.2 Class Diagram Tumbas Daging:



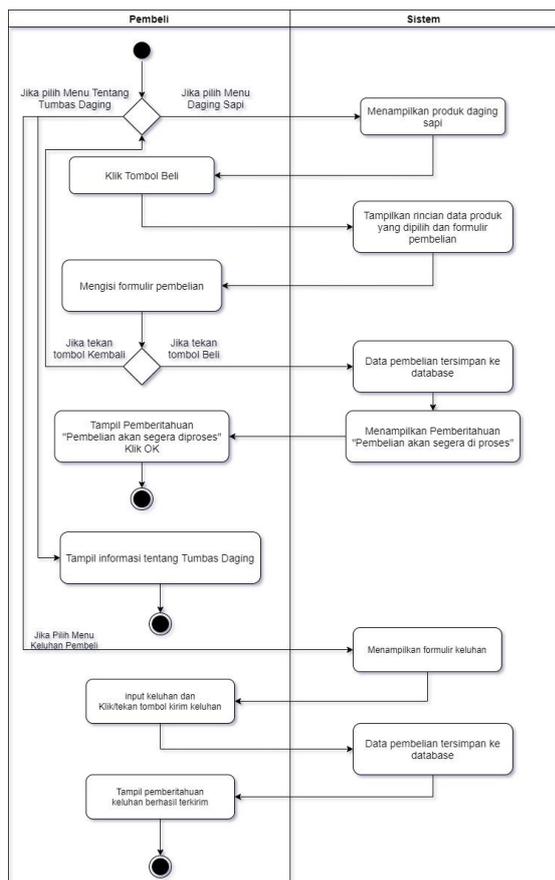
Gambar 4.3 Class Diagram Tumbas Daging

Gambar 4.2 terdapat Gambar perancangan class diagram tumbas daging, didalam gambar class diagram tersebut terdapat 11 tabel yaitu tabel akses, data\_bagihasil, data\_modal, data\_penjual, jarak\_pengiriman, kec, kel, kota, laporan\_keluhan, pembeli, dan produk. Selain itu pada database tumbas daging ini terdapat realasi antar tabel sebanyak 9 relasi.

**c. Activity Diagram**

Activity Diagram Pembeli

Gambar 4.3 terdapat sebuah gambar dari desain perancangan Activity Diagram Pembeli dari tumbasdaging.com, gambar dapat dilihat pada halaman berikutnya :



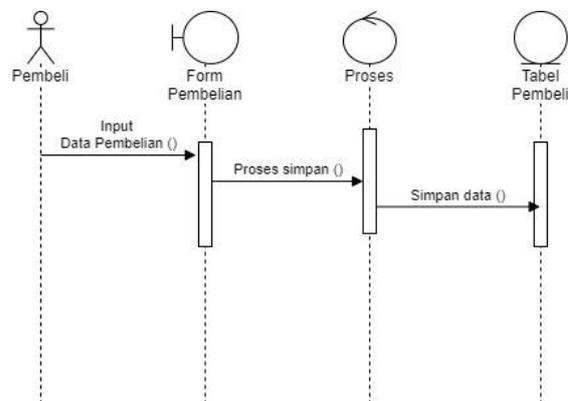
Gambar 4.4 Activity Diagram Pembeli

Gambar 4.3 terdapat gambar *Activity Diagram Pembeli* dari akses pembeli, jika pengunjung memilih menu daging sapi maka sistem akan menampilkan produk daging sapi pengunjung dapat memilih produk daging yang ingin dibeli jika sudah pengunjung dapat menekan tombol beli, setelah menekan tombol beli akan muncul rincian data dari produk yang dipilih dan terdapat formulir pembelian, pengunjung wajib mengisi formulir pembelian tersebut jika ingin membeli produk yang dipilihnya. Setelah pengunjung telah mengisi semua formulir pembelian tersebut, pengunjung dapat menekan tombol beli agar data pembelannya di proses dan di antar alamat tujuan. Jika pengunjung memilih menu tentang tumbas daging, maka akan tampil halaman yang berisikan informasi tentang tumbas daging. Jika pengunjung memilih menu keluhan pembeli, maka akan tampil halaman yang berisikan formulir keluhan.

#### d. Sequence Diagram

##### Sequence Diagram Pembelian Produk

Gambar 4.4 terdapat sebuah gambar dari desain perancangan sequence diagram pembelian produk dari sistem tumbasdaging.com, gambar dapat dilihat dibawah ini:



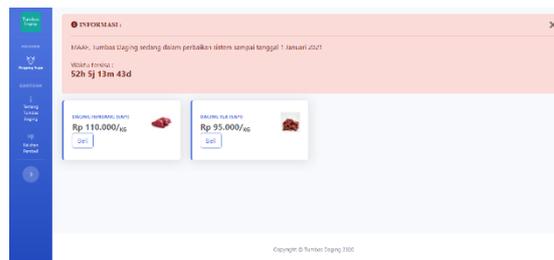
Gambar 4.4 Sequence Diagram Pembelian Produk

Pada Gambar 4.4 terdapat gambar sequence diagram pembelian produk, pembeli melakukan input data pembelian pada formulir pembelian kemudian sistem akan memproses untuk menyimpan data pembelian tersebut kedalam tabel pembeli.

### 5. Implementasi Sistem

#### a. Index Akses Pembeli

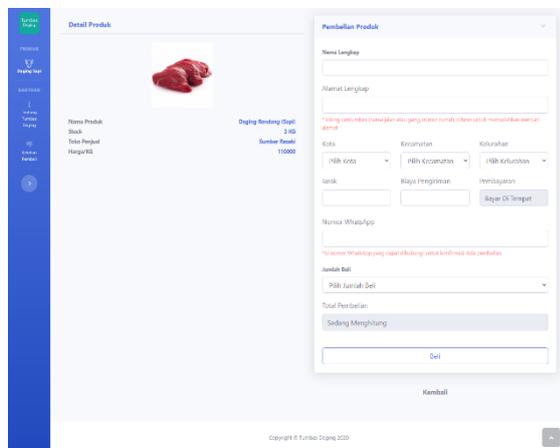
Halaman index atau halaman awal pada tumbasdaging.com user(pembeli) akan terdapat berbagai macam produk daging sapi, gambar bisa dilihat dibawah ini:



Gambar 5.5 Hasil Implementasi Index Tumbas Daging

**b. Checkout**

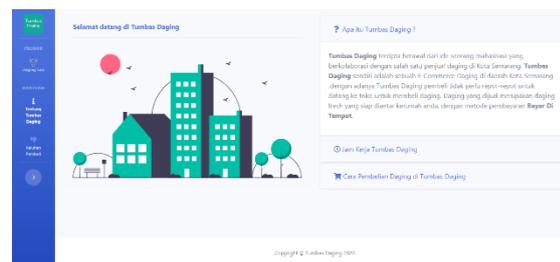
Halaman *checkout* di [tumbasdaging.com](http://tumbasdaging.com) terdapat form pembelian dan rincian produk yang di pilih, gambar bisa dilihat pada gambar 5.2 dihalaman berikutnya:



Gambar 5.6 Hasil Implementasi Checkout Tumbas Daging

**c. Tentang Tumbas Daging**

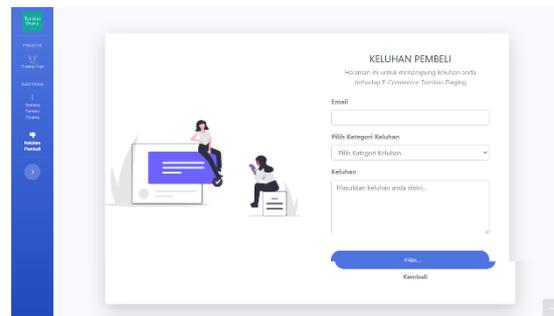
Halaman tentang tumbas daging terdapat informasi untuk pengunjung website/pembeli, gambar dapat dilihat dibawah:



Gambar 5.7 Hasil Implementasi Tentang Tumbas Daging

**d. Keluhan Pembeli**

Halaman tentang tumbas daging terdapat informasi untuk pengunjung website/pembeli, gambar dapat dilihat dibawah:



Gambar 5.8 Hasil Implementasi Keluhan Pembeli

**6. KESIMPULAN**

Dalam pembuatan *E-Commerce* Tumbas Daging, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Tumbas Daging dapat memperluas target pasar untuk para penjual daging yang bekerja sama dengan Tumbas Daging yang berada di Kota Semarang.
- b. Tumbas Daging juga mempermudah proses transaksi pembelian daging para pembeli, karena di Tumbas Daging pembeli tidak perlu antri untuk membeli produk daging sapi dan dengan adanya Tumbas Daging warga kota Semarang dapat membeli produk daging sapi segar melalui [website www.tumbasdaging.com](http://www.tumbasdaging.com).

**7. DAFTAR PUSTAKA**

Driyani, D. (2012). APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN KERAMIK (Studi Kasus: PT. Maha Kramindo Perkasa). *Faktor Exacta*, 5(1), 28–39.

Dwiartara, L. (2012). Menyelam dan Menaklukan Samudra PHP. *Ilmuwebsite.Com*, 3. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:menyelam+dan+menaklukan+samudra+php#0>

- Eriana, E. sita. (2020). Pengujian Sistem Informasi Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan White Box Testing. In *Jurnal Teknologi Informasi ESIT: Vol. XV* (Issue 10).
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling Language ). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, 6(1), 1–15. <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS JUTIS*, 6(1), 2252–5351. [www.ccsenet.org/cis](http://www.ccsenet.org/cis)
- Kala'lembang, A. (2020). Adopsi E-Commerce Dalam Mendukung Perkembangan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Di Masa Pandemi Covid-19. *Capital: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.25273/capital.v4i1.7358>
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Manalu, E. (2019). *Prototyping dan Penerapannya - Efren Manalu - Medium*. Medium.Com. <https://medium.com/@efrenkun123/prototyping-dan-penerapannya-1d6041e65a82>
- Mulyanto, A. (2016). Pengujian Sistem Informasi Akademik Menggunakan McCall's Software Quality Framework. *Jurnal Informatika Sunan Kalijaga*, 1(1), 47–57.
- Pradipta, A. A., Prasetyo, Y. A., & Ambarsari, N. (2015). Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype. *E-Proceeding of Engineering*, 2(1), 1042–1056. <http://libraryeproceeding.telkomuniversit>  
[y.ac.id/index.php/engineering/article/view/2726](http://www.telkomuniversit.ac.id/index.php/engineering/article/view/2726)
- Pratala, C. T., Asyer, E. M., Prayudi, I., & Saifudin, A. (2020). Pengujian White Box pada Aplikasi Cash Flow Berbasis Android Menggunakan Teknik Basis Path. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 111. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.4713>
- Pressman, R. S. (2010). Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach. In *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=E1368B6CA046D3F456124359804C640F>
- Soekamto, R. A. (2014). *Modul Rekayasa Sistem Terstruktur dan Berorientasi Objek*. 8–26.
- Suhendra, A. D., Asworowati, R. D., & Ismawati, T. (2020). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN REKRUTMEN TENAGA KERJA INDONESIA PADA PT. SUKSES MANDIRI UTAMA MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES BERBASIS WEB MOBILE. *Akrab Juara*, 5(1), 43–54. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>
- The phpMyAdmin devel team Revision. (2020). *Introduction phpMyAdmin*. Phpmyadmin.Net. <https://docs.phpmyadmin.net/en/latest/intro.html>