

**PENGEMBANGAN FITUR PEGAWAI PADA SISTEM INFORMASI
E-COMMERCE DENGAN *CODEIGNITER* DAN *PATTERN* HMVC**

**LAPORAN
PRAKTIK KERJA LAPANG**



oleh

**Maulidiyawati
NIM E31170156**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2019**

**PENGEMBANGAN FITUR PEGAWAI PADA SISTEM INFORMASI
E-COMMERCE DENGAN CODEIGNITER DAN PATTERN HMVC**

**LAPORAN
PRAKTIK KERJA LAPANG**



Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.)
Di Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

oleh

**Maulidiyawati
NIM E31170156**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2019**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN FITUR PEGAWAI PADA SISTEM INFORMASI
E-COMMERCE DENGAN CODEIGNETER DAN PATTERN HMVC**

Maulidiyawati
E31170156

Telah melaksanakan Praktik Kerja Lapang dan dinyatakan **Lulus**
Pada tanggal : 14 Desember 2019

Tim Penilai

Pembimbing Lapang


Afriza Umawan, S.Kom

Dosen Pembimbing



Aji Seto Arifianto, S.ST, M.T.
NIP. 19851128 200812 1 002

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknologi Informasi


Nendra Yunit Riskiawan, S.Kom, M.Cs.
NIP. 19830203 200604 1 003

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta Ridho-Nya, sehingga penulisan laporan Praktek Kerja Lapang dengan judul “Pengembangan Fitur Pegawai Pada Sistem Informasi *E-commerce* Dengan *Codeigniter* dan Pattern HMVC” dapat diselesaikan dengan baik. Praktek Kerja Lapang merupakan salah satu syarat kelulusan dari Politeknik Negeri Jember khususnya Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknologi Informasi.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dengan meliputi :

1. Direktur Politeknik Negeri Jember
2. Wakil Direktur I Politeknik Negeri Jember
3. Wakil Direktur II Politeknik Negeri Jember
4. Wakil Direktur III Politeknik Negeri Jember
5. Wakil Direktur IV Politeknik Negeri Jember
6. Ketua Jurusan Teknologi Informasi
7. Ketua Program studi Manajemen Informatika
8. Bapak Aji Seto Arifianto, S.ST, M.T selaku Dosen Pembimbing
9. Bapak Afrizal Himawan S.Kom selaku Dosen Pembimbing Lapang
10. Rekan-rekanku dan semua pihak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan ini.

Laporan Karya Tulis Ilmiah ini masih kurang sempurna, mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Malang, 14 Desember 2019

Penulis

RINGKASAN

Pengembangan Fitur Pegawai Pada Sistem Informasi *E-commerce* Dengan *Codeigniter* dan *Pattern* HMVC, Maulidiyawati, E31170156, Tahun 2019, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Aji Seto Arifianto, S.ST, M.T (Pembimbing) dan Afrizal Himawan, S.Kom (Pembimbing Lapangan).

Teknologi internet merupakan salah satu bidang yang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Telah banyak sektor yang menerapkan teknologi ini salah satunya dalam bidang perdagangan muncul perdagangan dengan internet sebagai sarana utama, yaitu *e-commerce* dimana mulai dari cara beriklan, cara jual beli, cara berinteraksi antar manusia dapat dilakukan dengan mudah. Dengan adanya *e-commerce* ini telah membuat banyak perubahan terhadap perubahan proses jual beli. Jika dalam melakukan transaksi jual beli secara nyata, pembeli harus bertemu dengan penjual, tetapi pada *e-commerce* sudah tidak diperlukan untuk bertemu lagi, bahkan penjualpun dapat melakukan penjualan jarak jauh tanpa harus bertemu langsung dan khawatir akan kerugian yang akan didapatkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuatlah Pengembangan Fitur Pegawai Pada Sistem Informasi *E-commerce* dengan *Codeigniter* dan *Pattern* HMVC. Sehingga penjual akan lebih mudah dalam melayani dan memberikan informasi kepada *customer* secara online. Dengan banyaknya *e-commerce* diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dalam bentuk informasi akan produk yang ditawarkan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PRAKATA	iv
RINGKASAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	1
1.2.1 Tujuan Umum PKL.....	1
1.2.2 Tujuan Khusus PKL.....	2
1.2.3 Manfaat PKL.....	2
1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja.....	4
1.3.1 Lokasi Kerja.....	4
1.3.2 Jadwal Kerja.....	4
1.4 Metode Pelaksanaan.....	4
BAB 2. KEADAAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI	5
2.1 Sejarah Perusahaan.....	5
2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.4 Kondisi Lingkungan Perusahaan.....	6
BAB 3. RANGKAIAN KEGIATAN	7
3.1 Pengenalan Framework <i>Codeigniter</i>	7
3.2 Penerapan HMVC Pada <i>Codeigniter</i>	8
3.3 Perancangan <i>Database</i>	9
3.4 User <i>Owner</i>	10
3.5 User Pegawai.....	11

3.6 User <i>Customer</i>	12
BAB 4. KEGIATAN KHUSUS LOKASI PKL	13
4.1 User Pegawai	13
1. Modul Login	13
2. Modul Beranda.....	14
3. Modul Profil Pegawai	14
4. Modul Toko	15
5. Modul Barang	15
6. Modul Stok Opname	16
7. Modul Laporan.....	16
8. Modul Diskon	17
9. Modul Faqs	18
10. Modul Kritik dan Saran.....	18
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	19
5.1 Kesimpulan... ..	19
5.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN	21

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Peta Lokasi CV. Hummasoft Komputindo	4
Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Hummasoft Komputindo	6
Gambar 2.2 Kondisi Lingkungan CV. Hummasoft Komputindo	6
Gambar 3.1 Alur Kerja <i>Codeigniter</i>	7
Gambar 3.2 Contoh Modules Employe.....	9
Gambar 3.3 Perancangan Database.....	10
Gambar 4.1 Modul Login.....	13
Gambar 4.2 Modul Beranda.....	14
Gambar 4.3 Profile pegawai.....	14
Gambar 4.4 Modul Toko.....	15
Gambar 4.5 Modul Barang.....	15
Gambar 4.6 Modul Stok Opname	16
Gambar 4.7 Modul Laporan penjualan	16
Gambar 4.8 Modul Laporan Barang Terlaris	17
Gambar 4.9 Modul Laporan Diskon	17
Gambar 4.10 Modul Faqs.....	18
Gambar 4.11 Modul Kritik dan Saran.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Surat keterangan selesai melaksanakan PKL.....	21
2. Daftar Hadir PKL.....	22
3. Foto Dengan Pembimbing Lapang	23
4. Foto Rangkaian Kegiatan PKL	23
5. Rangkuman kegiatan harian PKL (Logbook Kegiatan).....	24

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir ini perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat sehingga mengubah paradigma masyarakat dalam mencari sumber informasi yang sekarang tidak lagi terbatas pada informasi media cetak, radio, dan televisi, tetapi juga melalui koneksi internet. Melalui internet kita bertukar informasi dengan siapa saja, kapanpun kita mau dan dimanapun kita berada. Dengan dampak yang seperti ini, banyak aspek yang terkena dampaknya, salah satunya dunia perdagangan.

Perdagangan secara konvensional mengharuskan penjual bertemu dengan pembeli dalam suatu tempat dan melakukan transaksi jual beli di tempat tersebut. Dengan perkembangan teknologi saat ini cara lama seperti itu mulai ditinggalkan. Inovasi di dalam dunia perdagangan telah bermunculan, salah satunya adalah *e-commerce*. Dengan adanya *e-commerce* kita dapat melakukan transaksi jual beli dengan lebih mudah karena transaksi jual beli kita secara online dan tidak terbatas oleh tempat.

Tujuan dari Pengembangan Fitur Pegawai Pada Sistem Informasi *E-commerce* dengan *Codeigniter* dan *Pattern HMVC* ini membantu mempermudah baik bagi pihak toko dalam mengelola transaksi penjualan produk maupun pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dengan memanfaatkan media internet sehingga dapat bekerja secara efektif dan efisien sehingga target penjualan dapat berkembang. Kesimpulan yang dapat diambil adalah internet merupakan sebuah media yang dapat membantu dan mendukung dalam pengembangan bisnis.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/ industri / instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL.
- b. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (gap) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah.
- c. Mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus serta mampu mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan Praktek Kerja Lapang (PKL) secara khusus adalah:

- a. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi.
- b. Menambahkan kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
- c. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
- d. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktik Kerja Lapang (PKL) adalah sebagai berikut:

a. Manfaat untuk mahasiswa

- 1) Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
- 2) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengentuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
- 3) Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
- 4) Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.

b. Manfaat untuk Polije

- 1) Mendapatkan informasi atau gambaran perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi yang diterapkan di industry / instansi untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum.
- 2) Untuk memperkenalkan instansi pendidikan Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember kepada Hummasoft Komputindo yang membutuhkan lulusan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.
- 3) Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan Tridharma.

c. Manfaat untuk lokasi PKL

- 1) Sebagai sarana kerjasama antara perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember di masa yang akan datang.
- 2) Membantu Hummasoft Komputindo dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada bidang teknologi informasi.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan di Hummasoft Komputindo, pada tanggal 16 September 2019 sampai dengan 14 Desember 2019. Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah pada Hummasoft Komputindo yang berada di Perum Permata Regency 1 Blok 10/28, Perum Gpa, Ngijo, Kec. Karang Ploso, Malang, Jawa Timur 65152. Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktek Kerja lapang (PKL).



Gambar 1.1 Peta Lokasi CV. Hummasoft Komputindo

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 16 September 2019 sampai tanggal 05 Januari 2020. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari senin sampai hari jum'at mulai pukul 08.00 WIB - 17.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapang ini adalah metode studi literatur dan diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapang mengenai perancangan dan pembangunan aplikasi yang dibuat. Untuk mendokumentasikan aktifitas atau kegiatan kegiatan sehari-hari di tempat praktek kerja lapang, menggunakan buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.

BAB 2. KEADAAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI

2.1 Sejarah Perusahaan

CV. Hummasoft Komputindo merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang IT (Information Technology) yang memiliki beberapa divisi layanan, diantaranya: *Software Development* (*Website Application*, *Desktop Application*, and *Mobile Application*), *IT Course*, *IT Training*, *IT Research*, and *IT Services*. Hummasoft berdiri sejak 21 Mei 2013. Perusahaan Hummasoft ini dibawah naungan badan usaha yang bernama Hummasoft Komputindo. Proyek-proyek perangkat lunak yang telah dikerjakan oleh perusahaan kami ini dalam lingkup perorangan, perusahaan, instansi sekolah, bahkan lembaga pemerintahan. Hummasoft dikelola oleh orang-orang yang sudah berkompeten dan berpengalaman dibidangnya.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan Misi CV. Hummasoft Komputindo sebagai berikut:

❖ Visi Perusahaan

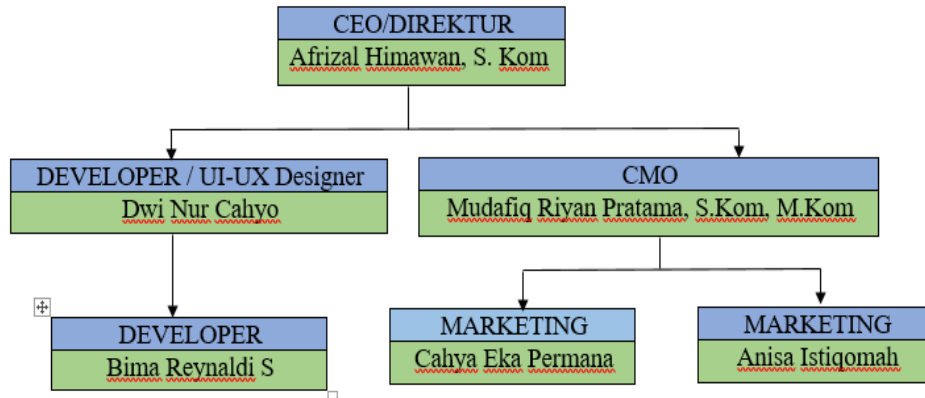
Menjadi perusahaan penyedia jasa *software development* yang terkemuka.

❖ Misi Perusahaan

- a. Meningkatkan profesionalitas SDM.
- b. Menjalin hubungan baik dengan rekan pemerintah setempat dan *customer*
- c. Melahirkan produk-produk terupdate sesuai kebutuhan masyarakat.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi CV. Hummasoft Komputindo sebagai berikut:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Hummasoft Komputindo

2.4 Kondisi Lingkungan Perusahaan

CV. Hummasoft Komputindo berlokasi di Perum Permata Regency 1 Blok 10/28, Perun Gpa, Ngijo, Kec. Karang Ploso, Malang, Jawa Timur 65152. Kondisi lingkungannya cukup bagus, dan nyaman. Sehingga membuat pekerja dan anak magang lebih terbuka untuk share ilmu dan pengalaman yang diperoleh. Pekerja yang ada di CV. Hummasoft ini terdapat 5 orang pekerja. Pekerja di CV. Hummasoft Komputindo sangat ramah dan saling membantu antar pekerja ataupun anak magang ketika memiliki permasalahan pada proyek yang dikerjakan.



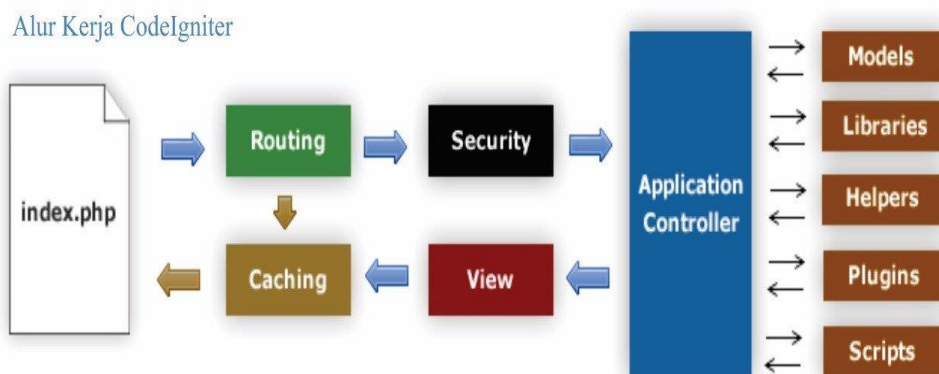
Gambar 2.2 Kondisi Lingkungan CV. Hummasoft Komputindo

BAB 3. RANGKAIAN KEGIATAN

Kegiatan yang dilakukan pada saat Praktek Kerja Lapang di CV. Hummasoft Komputindo adalah mempelajari tentang cara membuat suatu website baik Frontend maupun Backend. Dalam kegiatan PKL ini terdapat enam pokok bahasan utama pada Penerapan Framework *Codeigniter* dengan Metode HMVC pada pembuatan Sistem Informasi *E-Commerce* Berbasis Web yaitu: Pengenalan *Codeigniter*, Penerapan HMVC pada *Codeigniter*, Perancangan *Database*, User *Owner*, User Pegawai, User *Customer* yang akan dijelaskan sebagai berikut:

3.1 Pengenalan Framework *Codeigniter*

Framework merupakan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan, sehingga Mempercepat dan mempermudah dalam pembangunan sebuah aplikasi web. Pada umumnya framework menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga kita tidak perlu membangun dari awal (misalnya validasi, ORM, pagination, multiple database, scaffolding, pengaturan *session*, error handling, dll). *Framework* yang digunakan pada sistem informasi *e-commerce* ini adalah *Codeigniter*. *Codeigniter* merupakan salah satu *framework* yang digunakan untuk membuat sebuah website dengan bahasa pemrograman PHP. Pada *codeigniter* digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis yang bersifat open source. Berikut merupakan alur kerja *codeigniter*.



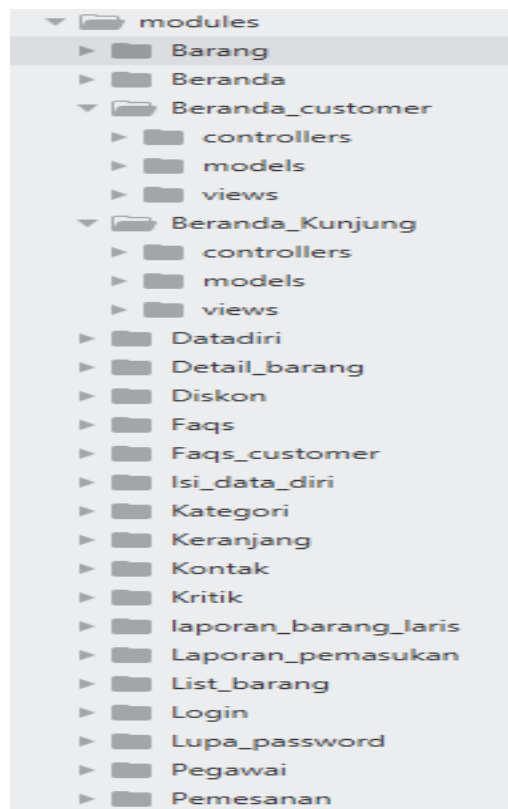
Gambar 3.1 Alur Kerja *Codeigniter*

Berdasarkan Gambar 3.1 berikut merupakan penjabaran dari setiap alur kerja dari *Codeigniter* :

- **Index.php**: *Index.php* disini berfungsi sebagai file pertama dalam program yang akan dibaca oleh program.
- **The Router**: Router akan memeriksa *HTTP request* untuk menentukan hal apa yang harus dilakukan oleh program.
- **Cache File**: Apabila dalam program sudah terdapat “*cache file*” maka file tersebut akan langsung dikirim ke browser. File cache inilah yang dapat membuat sebuah website dapat di buka dengan lebih cepat. *Cache file* dapat melewati proses yang sebenarnya harus dilakukan oleh program *codeigniter*.
- **Security**: Sebelum file controller di load keseluruhan, *HTTP request* dan data yang disubmit oleh user akan disaring terlebih dahulu melalui fasilitas security yang dimiliki oleh *codeigniter*.
- **Controller**: *Controller* akan membuka file model, *core libraries*, *helper* dan semua resources yang dibutuhkan dalam program tersebut.
- **View**: Hal yang terakhir akan dilakukan adalah membaca semua program yang ada dalam view file dan mengirimkannya ke browser supaya dapat dilihat. Apabila file view sudah ada yang di “*cache*” maka file view baru yang belum ter-cache akan mengupdate file view yang sudah ada.

3.2 Penerapan HMVC Pada *Codeigniter*

Hierarchical Model View Controller (HMVC) merupakan versi pengembangan dari *design pattern* dari *Model View Controller* (MVC) sebagai *software development* yang saat ini banyak digunakan dalam mengembangkan aplikasi web. fungsi HMVC adalah membuatkan satu Modules untuk beberapa MVC, misalkan kita membuat Modules *Beranda_customer*, didalam Module *Beranda_customer* kita bisa membuat Model, Views, dan *Controllers* atau (MVC). Jadi, kita tidak lagi terpaku dengan MVC bawaan *framework* tersebut, karena kita sudah bisa membuat MVC sendiri di dalam setiap modules nya , jika rekan-rekan masih bingung dengan penjelasannya, bisa lihat skema gambar HMVC di bawah ini.



Gambar 3.2 Contoh Modules Employee

3.3 Perancangan Database

Pengembangan fitur *customer* pada sistem informasi *e-commerce* merupakan aplikasi untuk proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan pegawai tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Sistem ini didukung dengan *database* yang akan membantu kinerja toko yang lebih cepat, efektif dan efisien. Pelanggan dapat mengakses dengan cepat informasi pembelian yang telah dilakukan karena data disimpan di dalam *database*. *Database* yang dibuat diberi nama *db_commerce* yang memiliki 19 tabel diantaranya bisa kita lihat pada Gambar 3.3.

Table ▲	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
barang	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
customer	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
detail_pemesanan	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	6	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
diskon	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
faqs	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
foto_b	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	9	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
gambar_cus	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
info	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
kategori	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
keranjang	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	4	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
kritik	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
pegawai	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	latin1_swedish_ci	32 KiB	-
pemesanan	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
penilaian	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
status_pem	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
stok_opname	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
tb_login	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
tokens	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
transaksi	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 KiB	-
19 tables	Sum	39	InnoDB	latin1_swedish_ci	320 KiB	0 B

Gambar 3.3 Perancangan Database

3.4 User Owner

Pengembangan Fitur *Owner* Pada Sistem Informasi *E-Commerce* dengan *Codeigniter* dan *Pattern* HMVC yang didalamnya terdiri dari beberapa fitur yaitu: Login, Register *Owner*, Pengisian Data Diri Pegawai, Lupa Password, Beranda, Inputan Profile Toko, Data Barang, Stok *Opname*, Inputan Kategori, Data Pegawai, Laporan Penjualan, Laporan Barang Laris, Kritik dan Saran, Faqs, Transaksi Pemesanan dan Inputan Diskon. Pembuatan fitur ini menerapkan *Hierarchical Model View Controller* yang menjadikan tiap fitur atau beberapa fitur dijadikan beberapa modul. Fitur ini dikelompokkan berdasarkan beberapa modul diantaranya, Modul Login, Modul Register, Modul Data Pegawai, Modul

Lupa Password, Modul Beranda, Modul Toko, Modul Barang, Modul Stok Opname, Modul Laporan Barang Laris dan Penjualan, Modul Kategori, Modul Pegawai, Modul Transaksi, Modul Diskon, Modul Faqs dan Modul Kritik dan Saran.

Pertama hal yang dilakukan dalam merancang sebuah website adalah membuat sebuah desain awal berupa mockup. Mockup merupakan rancangan desain awal sebelum membuat rancangan desain ke dalam bentuk kode program. Kami membuat mockup menggunakan *software Adobe XD*. Setelah selesai rancangan tersebut kami implementasikan kedalam bentuk kode program yang nantinya dapat diakses pada website, dalam hal ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan *database* dari Mysql dan menggunakan *Framework Codeigniter*.

3.5 User Pegawai

Pengembangan Fitur *Pegawai* Pada Sistem Informasi *E-Commerce* dengan *Codeigniter* dan *Pattern HMVC* yang didalamnya terdiri dari beberapa fitur yaitu: Login, Beranda, Profile Toko, Data Barang, Stok Opname, Laporan Penjualan, Laporan Barang Laris, Kritik dan Saran, Faqs dan Diskon. Pembuatan fitur ini menerapkan Hierarchical Model View *Controller* yang menjadikan tiap fitur atau beberapa fitur dijadikan beberapa modul. Fitur ini dikelompokkan berdasarkan beberapa modul diantaranya, Modul Login, Modul Beranda, Modul Toko, Modul Barang, Modul Stok *Opname*, Modul Laporan Barang Laris dan Penjualan, Modul Diskon, Modul Faqs dan Modul Kritik dan Saran.

Pertama hal yang dilakukan dalam merancang sebuah website adalah membuat sebuah desain awal berupa mockup. Mockup merupakan rancangan desain awal sebelum membuat rancangan desain ke dalam bentuk kode program. Kami membuat mockup menggunakan *software Adobe XD*. Setelah selesai rancangan tersebut kami implementasikan kedalam bentuk kode program yang nantinya dapat diakses pada website, dalam hal ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan *database* dari Mysql dan menggunakan *Framework Codeigniter*.

3.6 User Customer

Pengembangan Fitur *Customer* Pada Sistem Informasi *E-Commerce* dengan *Codeigniter* dan *Pattern* HMVC yang didalamnya terdiri dari beberapa fitur yaitu: Login, Register, Beranda Kunjung, Beranda *Customer*, Profile (Akun), List Data Barang, Detail Barang, Keranjang, Pemesanan, Pesan, Faqs, Kontak, Tentang, Ganti *Password*, Penilaian Pelanggan, Data Pengiriman. Pembuatan fitur ini menerapkan *Hierarchical Model View Controller* yang menjadikan tiap fitur atau beberapa fitur dijadikan beberapa modul. Fitur ini dikelompokkan berdasarkan beberapa modul diantaranya, Modul *Template*, Modul Beranda Kunjung, Modul Beranda *Customer*, Modul Keranjang, Modul List Barang, Modul Pemesanan, Modul Penilaian, Modul Data Diri, Modul Profile, Modul Faqs *Customer*, Modul Kontak, Modul Tentang, dan Modul Detail Barang.

Hal pertama yang harus dilakukan adalah dimulai dengan merancang sebuah gambaran pada tampilan website berupa desain. Dimulai dengan merancang sebuah tampilan pada desain menggunakan *software Adobe XD*. Rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke web untuk mempermudah pengguna untuk mengerti. Setelah itu mengimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman pada perancangan web yang telah dipilih, dalam hal ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan database dari Mysql dan menggunakan *Framework Codeigniter*.

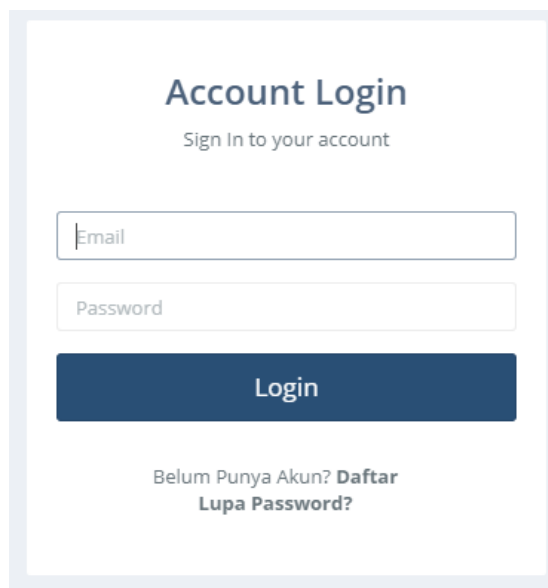
BAB 4. KEGIATAN KHUSUS LOKASI PKL

4.1 User Pegawai

Pada Pengembangan Fitur Pegawai Pada Sistem Informasi *E-commerce* dengan *codeIgniter* dan *Pattern hmvc* Pegawai terdiri dari beberapa modul yang dibuat diantaranya Modul Login, Modul Beranda, Modul Toko, Modul Barang, Modul Stok Opname, Modul Laporan, Modul Diskon, Modul Faqs dan Modul Kritik dan Saran.

Berikut merupakan hasil dari Sistem *E-Commerce* bagian Backend (Pegawai) yang dibuat:

1. Modul Login

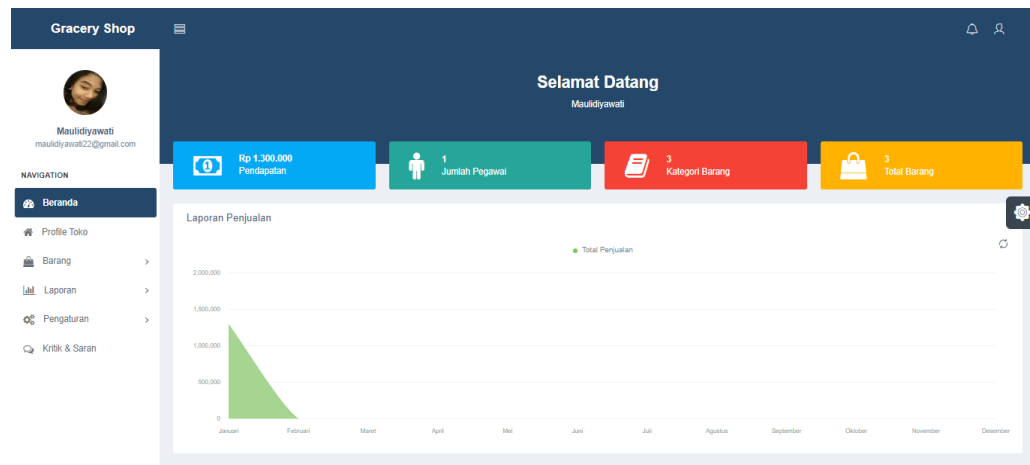


The image shows a web form for account login. At the top, it says "Account Login" in a bold, dark blue font, followed by "Sign In to your account" in a smaller, lighter blue font. Below this are two white input fields with light blue borders. The first field is labeled "Email" and the second is labeled "Password". Underneath the fields is a prominent dark blue button with the word "Login" in white. At the bottom of the form, there are two links: "Belum Punya Akun? Daftar" and "Lupa Password?", both in a dark blue font.

Gambar 4.1 Modul Login

Modul Login merupakan Modul Awal dimana pegawai melakukan Login setelah mendapatkan akun dari *Owner*. Dalam proses login pegawai memasukkan identitas akun minimal terdiri dari *username* dan *password*. Yang nantinya menghubungkan ke modul lainnya, Modul login ini tidak hanya digunakan untuk login *owner* saja akan tetapi digunakan oleh pegawai juga. Setelah pegawai login maka langsung masuk ke halaman beranda.

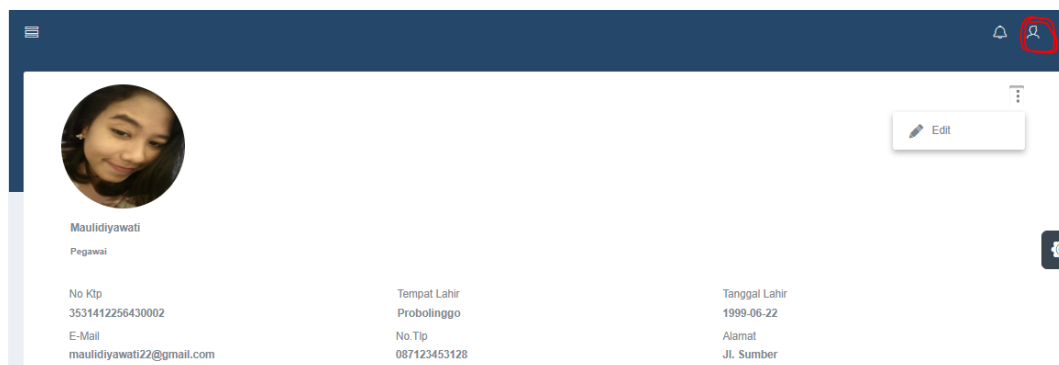
2. Modul Beranda



Gambar 4.2 Modul Beranda

Modul Beranda pegawai merupakan tampilan awal dari system ini, tampilan modul beranda berisi tentang pendapatan pertahun, jumlah pegawai, kategori barang, total barang dan laporan penjualan. Beranda adalah tempat menampung fitur-fitur penting dalam sebuah aplikasi.

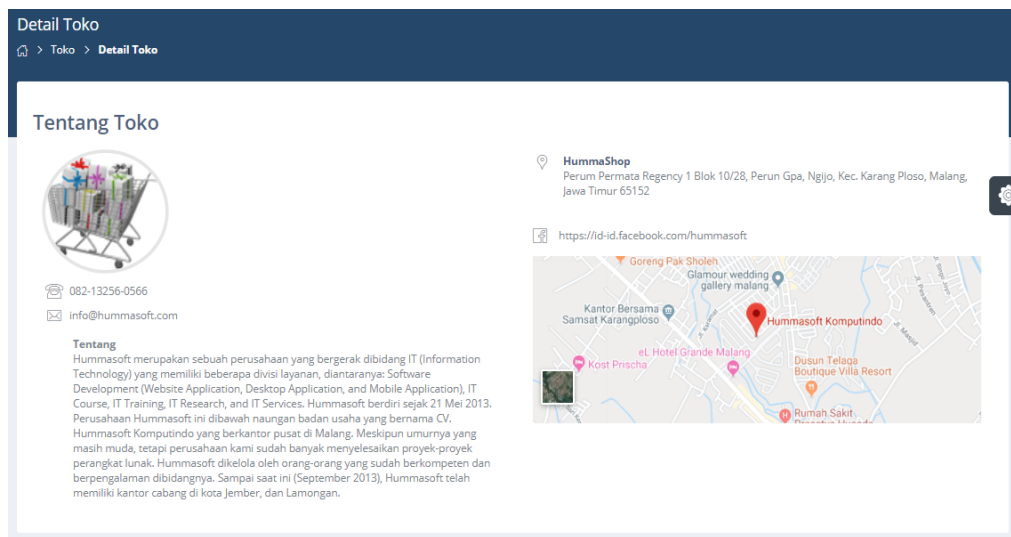
3. Modul Profil Pegawai



Gambar 4.3 Profile pegawai

Profile pegawai akan muncul ketika pegawai mengklik *icon* bergambar orang yang ditandai dengan lingkaran berwarna merah. Profile pegawai berisi tentang nama pegawai, No ktp, *E-mail*, Tempat lahir, No Tlp, Tanggal Lahir, Alamat. Pada gambar diatas pegawai bisa mengedit data diri masing-masing dengan cara mengklik *icon* "edit" lalu edit dan simpan. Setelah itu pegawai bisa melanjutkan melihat modul toko.

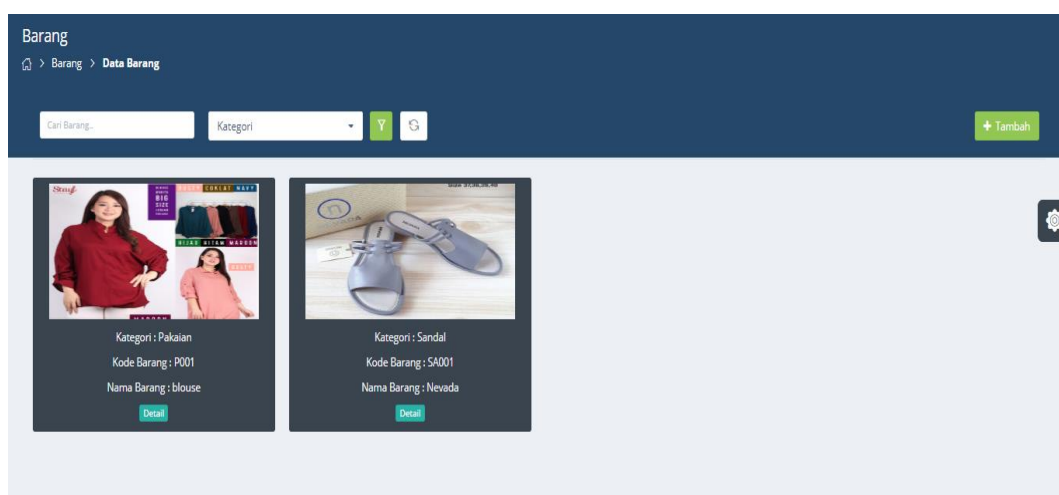
4. Modul Toko



Gambar 4.4 Modul Toko

Modul Toko merupakan modul dimana seorang pegawai dapat melihat detail info toko, yang terdiri dari No tlp, deskripsi toko, Alamat, dan *Maps* di dalam modul toko pegawai tidak ada fitur edit ataupun hapus, dikarenakan yang memiliki hak akses untuk edit dan hapus data toko merupakan *owner* itu sendiri. *maps* akan ditampilkan pada bagian *frontend* agar dapat mempermudah seorang pengunjung atau pembeli mengetahui lokasi toko tersebut secara mudah.

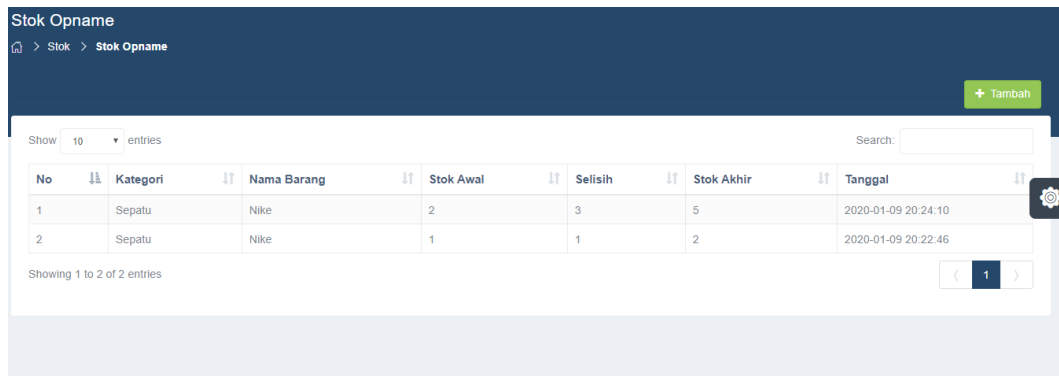
5. Modul Barang



Gambar 4.5 Modul Barang

Pada modul ini pegawai hanya bisa melihat tampilan detail barang yang terdiri dari kategori, kode barang dan nama barang. Akan tetapi pegawai tidak dapat menambah, menghapus atau mengedit data tersebut.

6. Modul Stok Opname

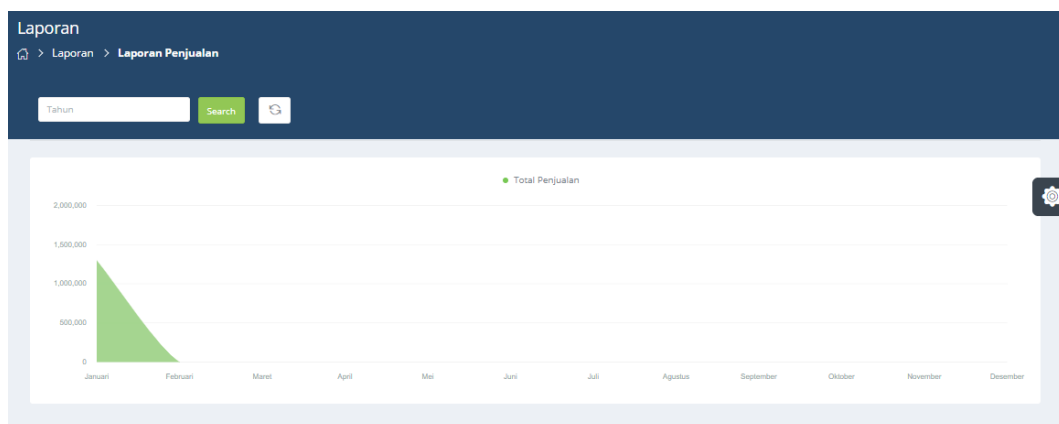


No	Kategori	Nama Barang	Stok Awal	Selisih	Stok Akhir	Tanggal
1	Sepatu	Nike	2	3	5	2020-01-09 20:24:10
2	Sepatu	Nike	1	1	2	2020-01-09 20:22:46

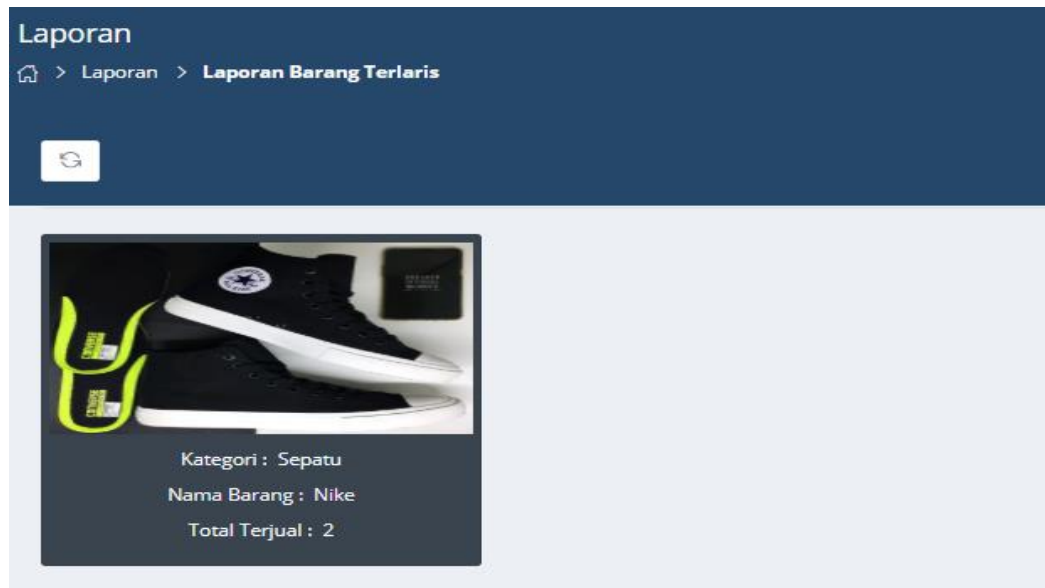
Gambar 4.6 Modul Stok Opname

Modul Stok *Opname* merupakan pencatatan stok barang setiap harinya, data stok barang yang habis terjual akan dicatat pada fitur ini. fitur ini dapat mencegah terjadinya kecurangan pencatatan data yang terkadang data barang dan stoknya tidak sesuai dengan penjualan. selain itu, fitur ini dapat meminimalisir terjadinya kerusakan atau kehilangan data. Dengan fitur ini data yang hilang atau rusak akan terhitung. Pada modul Stok *Opname* pegawai bisa menambahkan data barang.

7. Modul Laporan



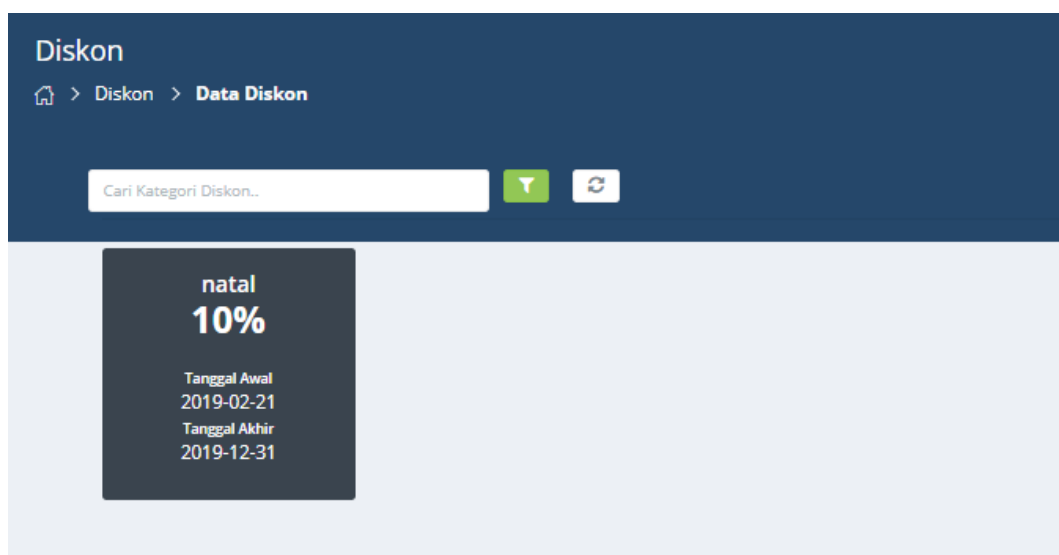
Gambar 4.7 Modul Laporan penjualan



Gambar 4.8 Modul Laporan Barang Terlaris

Gambar 4.7 merupakan modul laporan penjualan dimana pegawai hanya bisa melihat data laporan penjualan dan pegawai juga dapat memfilter laporan penjualan . laporan penjualan akan menampilkan data sesuai yang difilter oleh pegawai. Gambar 4.8 merupakan modul laporan barang terlaris dimana pegawai hanya bisa melihat data barang yang banyak terjual dan memasuki kategori barang terlaris.

8. Modul Diskon



Gambar 4.9 Modul Laporan Diskon

Pada gambar 4.9 modul ini hanya menampilkan data diskon. Dimana pegawai akan mengetahui diskon-diskon apa saja yang ada pada hari itu. nantinya jika seorang *customer* bertanya pada pegawai bisa dapat membuka fitur diskon.

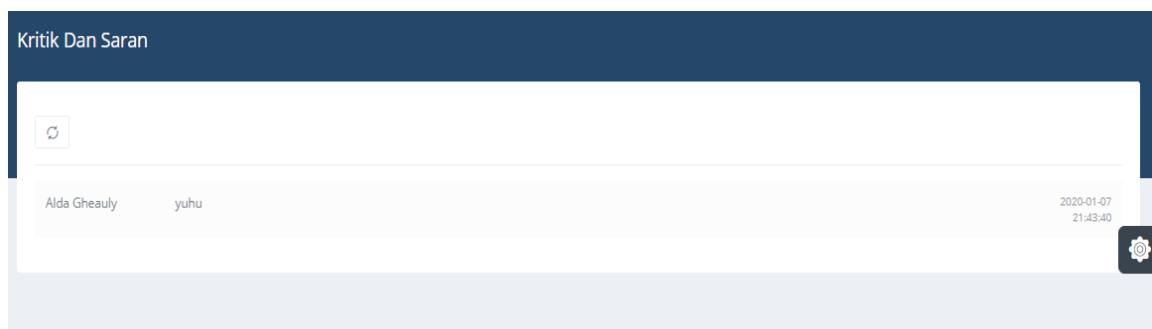
9. Modul Faqs



Gambar 4.10 Modul Faqs

Pada gambar 4.10 modul faqs hanya berfungsi untuk menampilkan pertanyaan dan jawaban yang biasa ditanyakan kepada pemilik suatu website/toko online. Nantinya akan ditampilkan pada faqs bagian *customer*.

10. Modul Kritik dan Saran



Gambar 4.11 Modul Kritik dan Saran

Pada Gambar 4.10 merupakan modul kritik dan saran dimana pegawai dapat melihat *customer* yang mengkritik atau memberikan saran tentang barang tersebut.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penyusunan dari laporan Praktek Kerja Lapangan yang berjudul pengembangan fitur pegawai pada sistem informasi ecommerce dengan *codeigniter* dan patten HMVC dapat disimpulkan yaitu

1. Project PKL ini dirancang dan dibangun untuk memudahkan penjual dalam melayani dan memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan kepada *customer* secara online.
2. Dengan adanya sistem informasi ecommerce penjual tidak lagi menggunakan kertas atau manual dalam mengelola data penjualan dan penjual dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus bertemu langsung dengan *customer*.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan selanjutnya pada Pengembangan Fitur Pegawai Pada Sistem Informasi *E-commerce* Dengan *Codeigniter* dan *Pattern* HMVC adalah diharapkan adanya penyempurnaan dari program perangkat lunak yang telah dibuat dan diperlukan adanya pengaplikasian ke versi android.

DAFTAR PUSTAKA

Alexander F.K. Sibero. 2013. Web programming power pack. MediaKom, Yogyakarta.

Almilia, S.L, 2009, Penerapan *E-Commerce* sebagai upaya Peningkatan Persaingan Bisnis. Jurnal, STIE Perbanas. Surabaya.

Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari Khairul Kawistara. 2017. Pemrograman WEB. Bandung. Informatika Bandung.