

PEMBUATAN WEBSITE PENYEDIA LAYANAN BISNIS DIGITAL “USAHA PELAJAR” MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER*

Syamsi Ruhama¹, Faris Nurfadillah^{2*}

Universitas Gunadarma, Depok, Indonesia^{1, 2}

Email: susi22@staff.gunadarma.ac.id¹, farisidnf@gmail.com^{2*}

*Correspondence : Faris Nurfadillah

INFO ARTIKEL

Diterima : 07-07-2022

Direvisi : 20-07-2022

Disetujui : 25-07-2022

Kata kunci: *codeigniter;*

layanan bisnis; MySQL; PHP;

usaha pelajar; website

ABSTRAK

Usaha Pelajar merupakan penyedia layanan produk digital seperti pulsa, kuota, token PLN, dan lain-lain. Upaya meningkatkan pelayanan dan pendaftaran member bagi usaha pelajar salah satunya dengan dibuat *website*. Dalam *website* tersebut pengguna dapat mendaftar tanpa harus menunggu proses verifikasi manual dari admin. Pengguna jasa usaha pelajar mengalami kesulitan dalam pembelian dikarenakan harus menunggu verifikasi dari admin terlebih dahulu. Tujuan dari penelitian ini membuat alat/*website* usaha pelajar agar mempermudah admin dalam manajemen penjualan secara langsung dan user menjadi member tanpa harus menunggu proses verifikasi. *Website* dibuat dengan menggunakan metode SDLC *waterfall* dengan tahapan analisa kebutuhan, sistem desain, implementasi, pengujian program, operasi dan pemeliharaan. *Website* usaha pelajar terdiri dari halaman member dan admin. Member dapat langsung memilih dan membeli produk yang diinginkan dengan efisien. *Website* usaha pelajar ini dapat memudahkan member dalam registrasi dan mempermudah admin untuk berjualan melalui internet.

ABSTRACT

Student Business is a provider of digital product services such as credit, quotas, PLN tokens, and others. One of the efforts to improve service and member registration for student businesses is to create a website. On the website, users can register without having to wait for the manual verification process from the admin. Student business service users have difficulty in purchasing because they have to wait for verification from the admin first. The purpose of this research is to create a student business tool/website to make it easier for admins to manage sales directly and users become members without having to wait for the verification process. The website was created using the SDLC waterfall method with the stages of needs analysis, system design, implementation, program testing, operation and maintenance. Student business website consists of member and admin pages. Members can directly select and buy the desired product efficiently. This student business website can make it easier for members to register and make it easier for admins to sell via the internet.

Keywords: *codeigniter, business services; MySQL; PHP; student enterprise; website*

Artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA 2022



Pendahuluan

Indonesia memiliki jumlah penduduk 256,4 juta jiwa, dimana 130 juta atau sekitar 49% merupakan pengguna aktif media sosial (Muannas, 2018). Memasuki era globalisasi, pemakaian informasi dalam berbagai bidang tidak dapat dihindari (Astria, 2019). Sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, informasi dan transaksi jual beli dapat dengan mudah didapatkan, terutama dalam hal industri perdagangan produk digital (Hasibuan et al., 2020). Sistem perdagangan dapat dilakukan oleh penjual dan pembeli pada lokasi yang berbeda bahkan berjauhan melalui sistem perdagangan daring (*e-commerce*) (Iswandi, 2021).

Para pelaku bisnis membutuhkan media pemasaran yang efektif untuk memperluas pangsa pasarnya (Febriyantoro & Arisandi, 2018). Media pemasaran yang dianggap efektif di masa sekarang yaitu media promosi online. Adapun yang dikenal dengan media promosi online yaitu aktivitas promosi untuk memperkenalkan suatu produk atau jasa yang dilakukan secara online (Farisi & Siregar, 2020). Proses pemasaran dilakukan secara online melalui media internet dan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang membantu penjual menggapai pembeli dengan mudah (Widani, Abiyasa, & Darma, 2019).

Usaha Pelajar merupakan penyedia layanan produk digital seperti pulsa, kuota, token PLN, dan lain-lain (Kristiawan, Aminudin, & Rizki, 2021). Usaha Pelajar hanya diperuntukan bagi para pelajar. Sistem pengajuan menjadi member, proses pesanan dan pengecekan stok yang masih diproses secara manual menimbulkan masalah yang cukup serius dimana sulitnya mendata ratusan hingga ribuan pendaftar baru setiap harinya, proses pesanan yang tidak terkontrol sehingga terjadi keterlambatan pengiriman produk, dan data stok tidak bisa diperbaharui secara realtime karena produk yang terlalu banyak serta keterbatasan tenaga kerja. Masalah tersebut dapat menimbulkan kerugian waktu dan hilangnya kepercayaan terhadap bisnis usaha pelajar itu sendiri.

Upaya meningkatkan pelayanan dan pendaftaran member bagi usaha pelajar salah satunya dengan dibuat *website*. Dalam *website* tersebut pengguna dapat mendaftar tanpa harus menunggu proses verifikasi manual dari admin. Setelah mendaftar member pengguna dapat melihat daftar ketersediaan produk secara realtime yang tersinkron otomatis langsung dengan *server provider*, dengan begitu pengguna dan admin dapat mempersingkat waktu. Jika terdapat kendala, pengguna dapat bertanya melalui fitur *komplain* atau *umpan balik* yang tersedia di dalam *website* tersebut. Penelitian ini tidak memiliki penelitian terdahulu dan baru pertama kali diteliti oleh peneliti.

Berdasarkan masalah tersebut penelitian ini dibuat dengan tujuan membuat alat/website usaha pelajar agar mempermudah admin dalam manajemen penjualan secara langsung dan user menjadi member tanpa harus menunggu proses verifikasi yang kedepannya dapat dijadikan sebagai media transaksi, promosi, serta mempermudah pihak admin dan pengguna.

Metode Penelitian

Penulisan ini menggunakan metode *Systems Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*. System Development Life Cycle atau yang lebih dikenal dengan istilah SDLC adalah metodologi umum yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi ([Susanto Anna Dara Andriana](#), 2016). Dalam pengembangannya metode SDLC *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut. Tahap-tahap yang digunakan pada metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan (*Requirement Analysis*), tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data, perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan ([Ordila & Nasution](#), 2022). Informasi data-data dapat diperoleh melalui survei langsung. Desain sistem dibuat dengan menggunakan *Use-Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.
2. Penulisan Kode Program (Implementation), situs *website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data serta menggunakan Code Igniter sebagai *framework* PHP ([Ramdhan & Nufriana](#), 2019).
3. Pengujian Program (Integration & Testing), di tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada perangkat lunak terdapat kesalahan atau tidak ([Dwanoko](#), 2016).
4. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*), perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya ([Setiawan & Hijriana](#), 2019).

Hasil dan Pembahasan

A. Analisa Kebutuhan

Situs *website* Usaha Pelajar memiliki daftar produk yang dapat langsung dibeli. Pengguna dapat melakukan pendaftaran untuk membuka fitur tambahan seperti *deposit*, mutasi saldo, transfer saldo, riwayat, komplain. Spesifikasi Hardware dan Software antara lain:

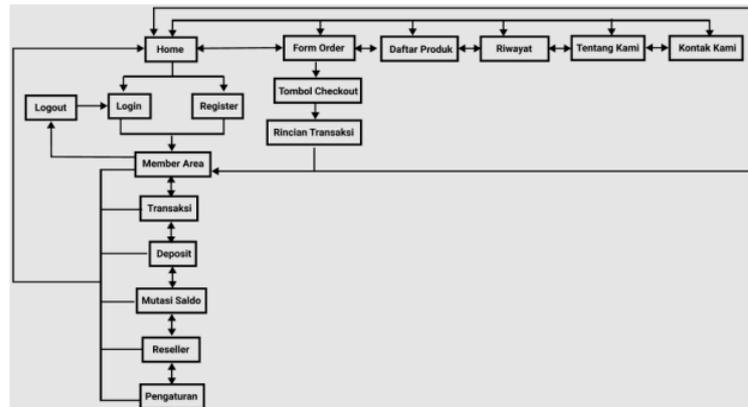
1. Spesifikasi Hardware diantaranya GPU NVIDIA Geforce RTX 3060, *Processor Intel Core i7-11700KF*, *Memory RAM 32GB*, *Hardisk SSD 2TB*, *Keyboard* dan *Mouse*.
2. Spesifikasi *Software* diantaranya Sistem Operasi Windows 10 64-bit, Xampp sebagai *web server*, MySQL sebagai *database*, *CodeIgniter* sebagai *framework*, *Visual Studio Code* sebagai *text editor*, Google Chrome sebagai *browser*, StarUml sebagai pembuat diagram dan Balsamiq Mockups sebagai pembuat rancangan halaman.

B. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah sebuah alur yang digunakan pada program tentang hubungan antara halaman program.

1. Struktur Navigasi Pengguna

Struktur navigasi yang digunakan adalah struktur navigasi campuran yaitu linear dan non linear.

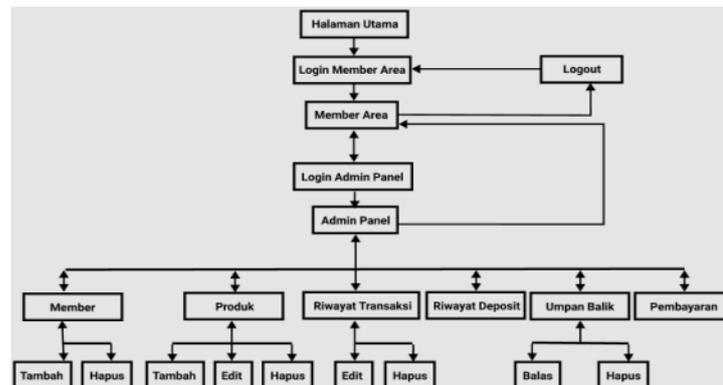


Gambar 1. Struktur Navigasi Pengguna

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

2. Struktur Navigasi Website Admin

Struktur navigasi yang digunakan adalah struktur navigasi campuran linear dan hierarki.



Gambar 2. Struktur Navigasi Website Admin

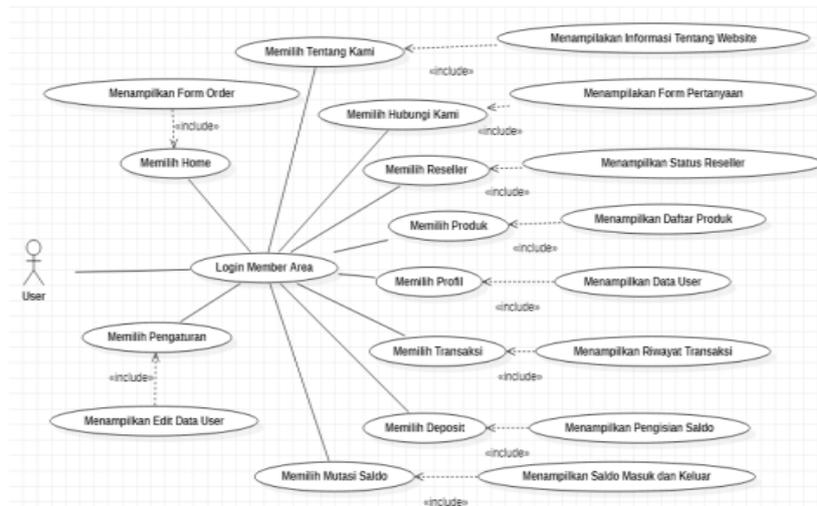
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

C. Sistem Desain

Unified Modeling Language adalah sebuah Bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi perancangan (Nazli, 2018). Bentuk diagram yang digunakan untuk mempresentasikan adalah sebagai berikut:

1. Use Case Diagram

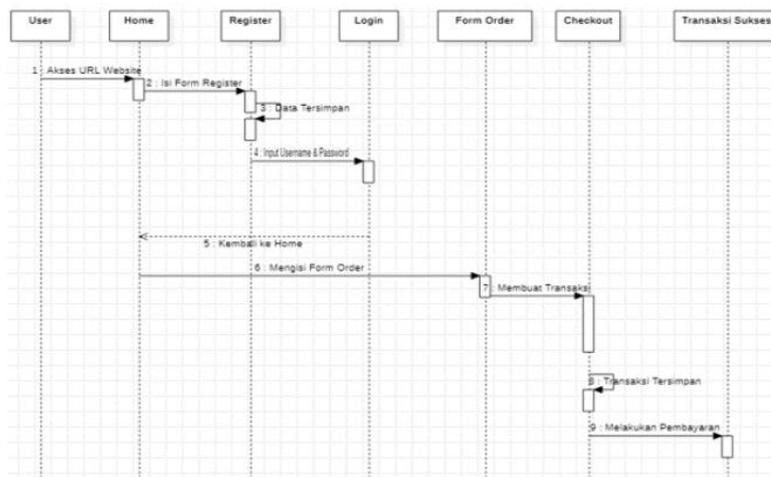
Dalam situs ini pengguna dapat melakukan pendaftaran, *deposit*, memilih produk, memesan produk, melihat transaksi, mengecek mutasi saldo.



Gambar 3. Use Case Diagram
 Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

2. *Sequence Diagram*

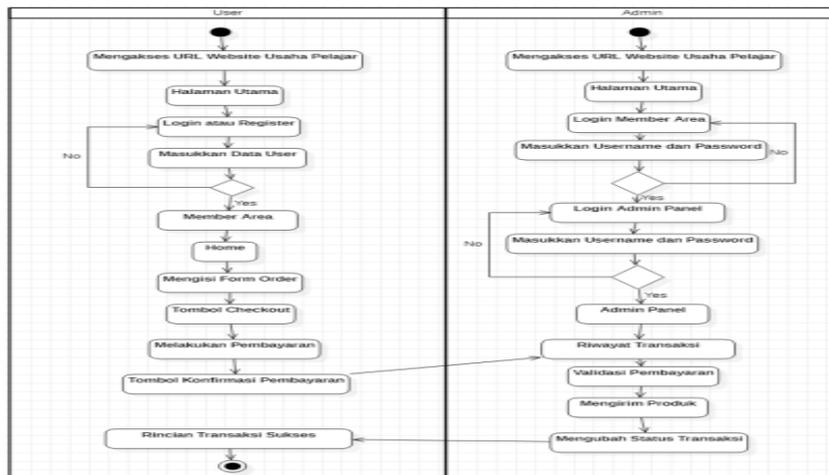
Diagram *sequence* menampilkan interaksi antar objek dalam dua dimensi (Mauludin, Sukamto, & Muhandi, 2017). Dimensi vertikal adalah poros waktu dan horizontal mempresentasikan objek-objek individual.



Gambar 4. Sequence Diagram
 Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

3. *Activity Diagram*

Activity diagram ini menjelaskan aktivitas yang dilakukan pengguna untuk melakukan transaksi manual dan admin merespon secara bersamaan saat menggunakan situs *website* ini.

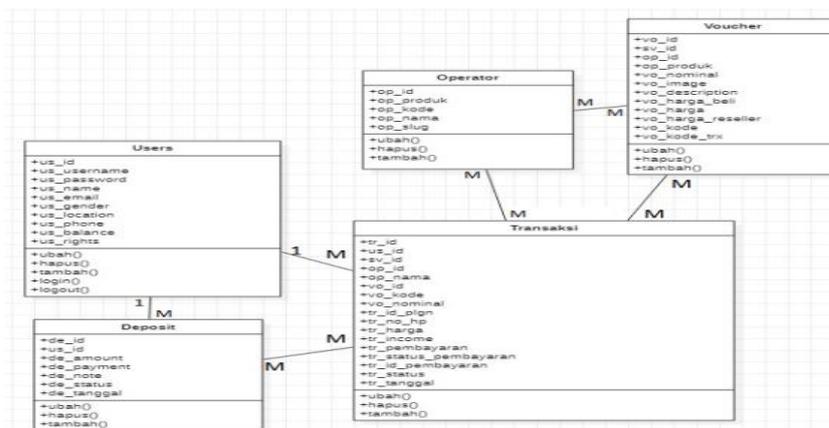


Gambar 5. Activity Diagram

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

4. Class Diagram

Class diagram adalah visual dari struktur sistem program dan penjelasan class, atribut, method, objek ataupun hubungan antar class seperti asosiasi dan lainnya. Class diagram merupakan alur jalannya basis data pada sebuah sistem.



Gambar 6. Class Diagram

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

D. Perancangan Basis Data

Rancangan tabel ini terbagi menjadi empat yaitu tabel Deposit, Transaksi, Operator, dan Voucher.

1. Perancangan Tabel Users

Perancangan tabel users mencakup data yang dibutuhkan untuk menyimpan data users (mencakup admin).

Tabel 1. Tabel Perancangan Users

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
<i>Us_id</i>	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
<i>Us_username</i>	<i>Varchar</i>	25	<i>Foreign Key</i>
<i>Us_Password</i>	<i>Varchar</i>	8	
<i>Us_name</i>	<i>Varchar</i>	25	
<i>Us_email</i>	<i>Varchar</i>	25	
<i>Us_gender</i>	<i>Enum</i>		<i>(‘, ‘male’, ‘female’)</i>
<i>Us_location</i>	<i>Varchar</i>	50	
<i>Us_phone</i>	<i>Varchar</i>	13	
<i>Us_balance</i>	<i>Int</i>	7	
<i>Us_rights</i>	<i>Bolean</i>	1	
<i>Us_reseller</i>	<i>Enum</i>		<i>(‘active’, ‘inactive’, ‘blocked’)</i>
<i>Tr_total_order</i>	<i>Int</i>	10	
<i>Us_regdate</i>	<i>date</i>		

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

2. Perancangan Tabel Deposit

Perancangan tabel deposit mencakup data yang dibutuhkan untuk pengguna melakukan pengisian saldo dengan cara deposit.

Tabel 2. Tabel Perancangan Deposit

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
<i>De_id</i>	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
<i>Us_id</i>	<i>Int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
<i>De_amount</i>	<i>Int</i>	7	
<i>De_payment</i>	<i>Int</i>	7	
<i>De_note</i>	<i>Text</i>		
<i>De_status</i>	<i>Varchar</i>	50	
<i>De_tanggal</i>	<i>Date</i>		

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

3. Perancangan Tabel Transaksi

Perancangan tabel transaksi mencakup data yang dibutuhkan untuk menyimpan data pembelian produk *website* ini.

Tabel 3. Perancangan Transaksi

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
<i>Tr_id</i>	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
<i>Us_id</i>	<i>Int</i>	10	<i>Foreign Key</i>
<i>Sv_id</i>	<i>Int</i>	10	<i>Foreign key</i>
<i>Op_name</i>	<i>Varchar</i>	25	
<i>Vo_id</i>	<i>Int</i>	10	

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Vo_kode	Varhcar	32	Foreign Key
Vo_nominal	Varchar	7	
Tr_id_plgn	Int	10	
Tr_no_hp	Varchar	13	
Tr_harga	Int	7	
Tr_income	Int	7	
Tr_pembayaran	Int	7	
Tr_status_pembayaran	Varchar	50	
Tr_id_pembayaran	Int	10	
Tr_status	Varchar	50	
Tr_tanggal	Date		

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

4. Perancangan Tabel Operator

Perancangan tabel operator mencakup data yang dibutuhkan untuk menyimpan data produk dan berguna sebagai kategori dalam proses transaksi.

Tabel 4. Perancangan Operator

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Op_id	Int	5	Primary Key
Op_produk	Varchar	32	
Op_kode	Varchar	32	
Op_nama	Varchar	50	
Op_slug	Varchar	64	Foreign Key

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

5. Perancangan Tabel Voucher

Perancangan tabel *Voucher* mencakup data yang dibutuhkan untuk menyimpan data produk dan berguna sebagai detail produk dalam proses transaksi, tabel *Voucher* dan tabel operator saling berkaitan.

Tabel 5. Perancangan Voucher

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Vo_id	Int	10	Primary Key
Sv_id	Int	10	Foreign Key
Op_id	Int	10	
Op_produk	Varchar	32	
Vo_nominal	Int	7	
Vo_image	Varchar	50	
Vo_description	Text		
Vo_harga_beli	Int	7	
Vo_harga	Int	7	

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Vo_harga_reseller	Int	7	
Vo_kode	Varchar	32	
Vo_kode_trx	Varchar	32	

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

6. Perancangan Tabel Payments

Perancangan tabel payments mencakup data yang dibutuhkan untuk menyimpan data pembayaran. Berisikan id dan nama pembayaran.

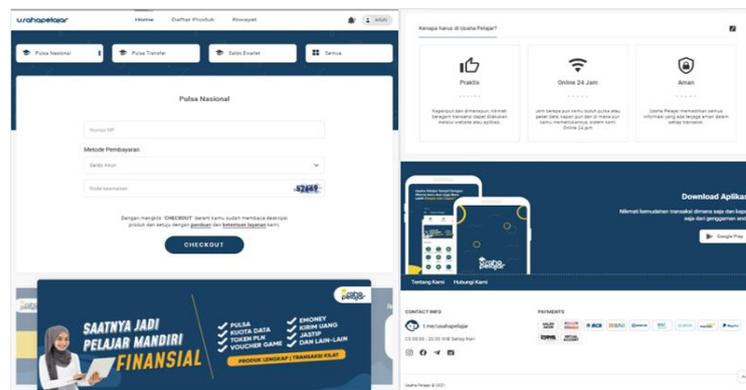
Tabel 6. Perancangan Payment

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id	Int	10	Primary Key
Nama	Varchar	32	

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

E. Perancangan Halaman Website

Rancangan tampilan situs *website* pengguna semua menyerupai dengan tampilan home hanya dibedakan oleh isinya.

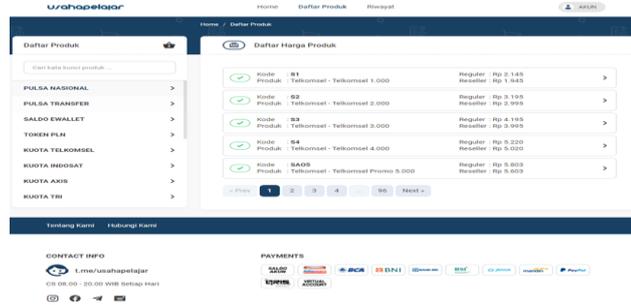


Gambar 7. Pembuatan Halaman Utama

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

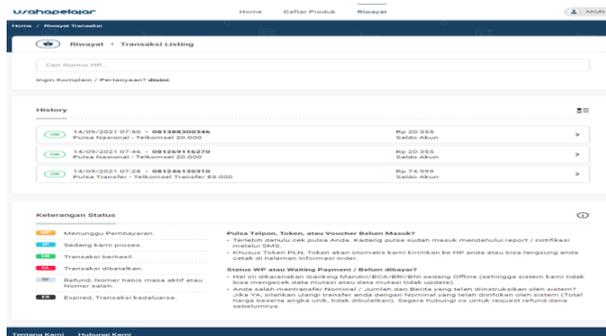
Perancangan tampilan halaman produk menampilkan daftar produk secara detail, terdapat tombol pencarian untuk mempermudah pengguna mencari produk yang diinginkan.

Pembuatan Website Penyedia Layanan Bisnis Digital “Usaha Pelajar” Menggunakan Framework Codeigniter



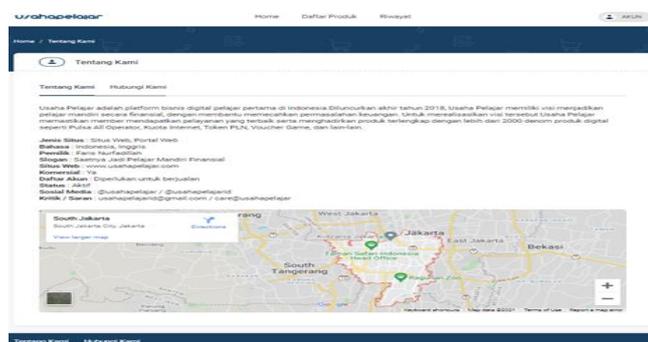
Gambar 8. Pembuatan Halaman Daftar Produk
Sumber Gambar : oleh peneliti 20 Agustus 2021

Perancangan tampilan halaman riwayat menampilkan status transaksi terbaru semua pengguna, status transaksi yang muncul pada bagian history akan dibatasi dua puluh transaksi per halaman dan terpadat sensor nomor untuk menjaga kerahasiaan data pengguna, karena halaman ini dapat dilihat tanpa perlu mendaftar terlebih dahulu.



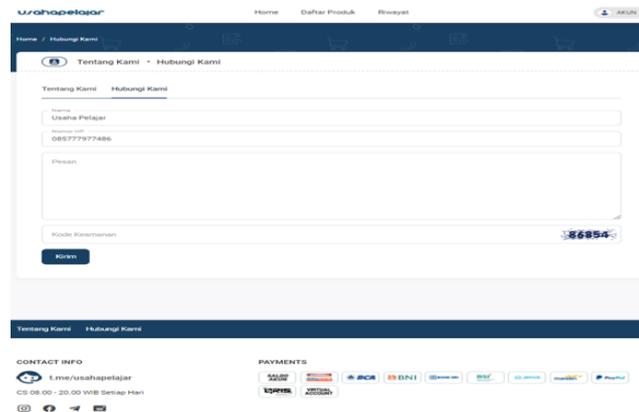
Gambar 9. Pembuatan Halaman Riwayat
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Perancangan tampilan halaman tentang kami menampilkan beberapa paragraf tentang *website* ini.



Gambar 10. Pembuatan Halaman Tentang Kami
Sumber Gambar : oleh peneliti 20 Agustus 2021

Perancangan tampilan halaman hubungi kami menampilkan form kontak, pengguna dan admin dapat saling berinteraksi ketika terjadi gangguan ataupun hanya sekedar bertanya.



Gambar 11. Pembuatan Halaman Hubungi Kami
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Rancangan halaman user merupakan rancangan tampilan yang hanya dapat diakses pengguna untuk melakukan login, register, membuka member area, transaksi, rincian transaksi, deposit, mutasi saldo, *reseller*, dan pengaturan.

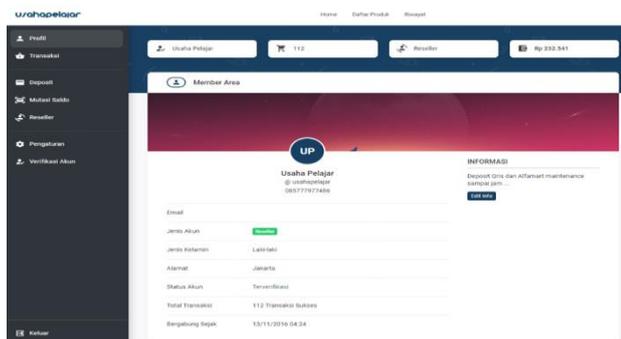
Perancangan tampilan halaman login pengguna menampilkan form input *username*, *password*, dan kode keamanan captcha 54 setelah menekan tombol login pada halaman utama.



Gambar 12. Pembuatan Halaman Login User
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Setelah login atau register pengguna akan dialihkan ke halaman member area. Posisi awal tampilan member area akan berada di bagian profil, pada bagian atas profil akan terlihat *username*, jumlah transaksi, status *reseller*, dan jumlah saldo.

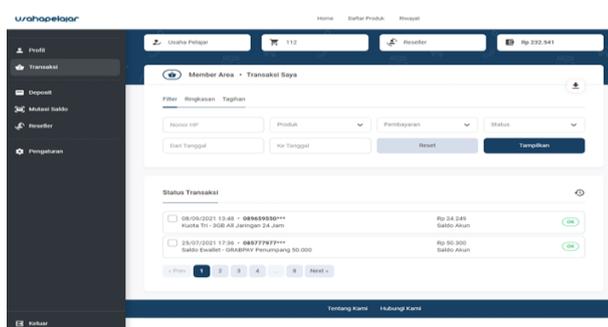
Pembuatan Website Penyedia Layanan Bisnis Digital “Usaha Pelajar” Menggunakan Framework Codeigniter



Gambar 14. Pembuatan Halaman Member Area

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

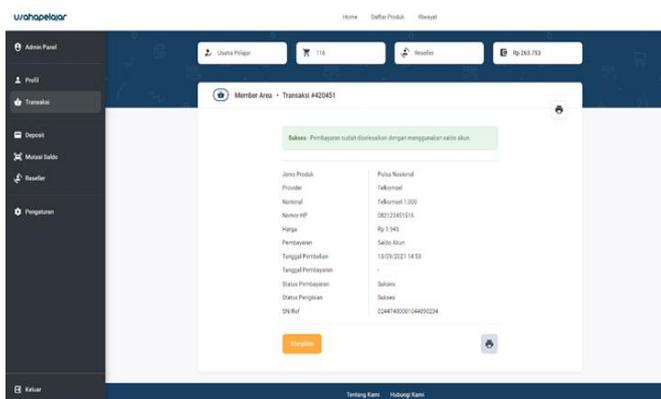
Perancangan tampilan halaman transaksi saya dibuat untuk menampilkan keseluruhan data transaksi pengguna.



Gambar 15. Pembuatan Halaman Transaksi

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

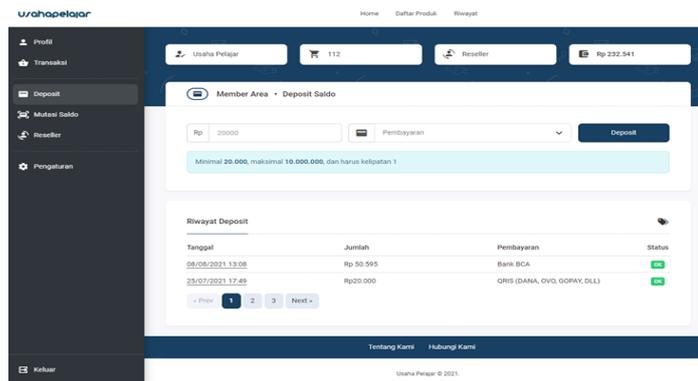
Berbeda dengan halaman transaksi saya pada halaman rincian transaksi pengguna dapat melakukan pengecekan transaksi dengan lebih lengkap.



Gambar 16. Pembuatan Halaman Rincian Transaksi

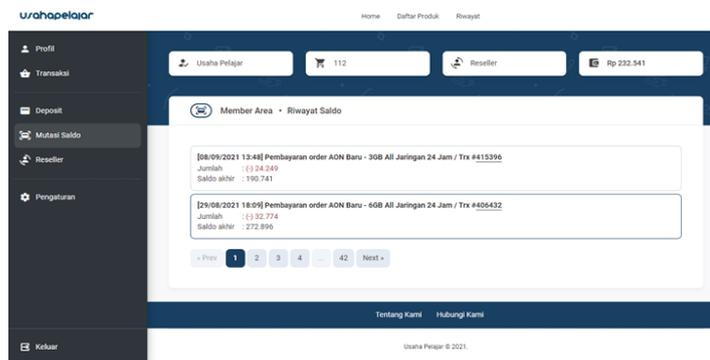
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Pada halaman deposit pengguna dapat melakukan pengisian saldo untuk melakukan transaksi kedepannya, maka dari itu dibuatlah perancangan halaman.



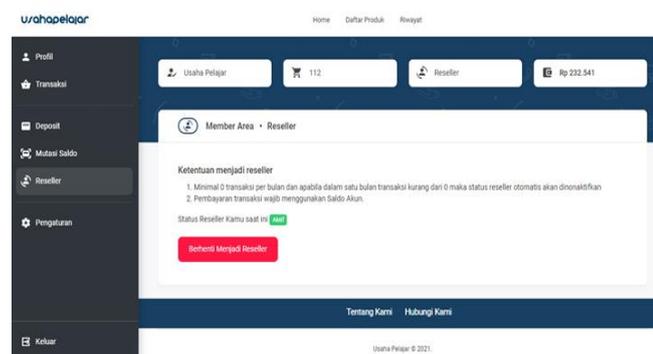
Gambar 17. Pembuatan Halaman Deposit
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Pada halaman mutasi saldo pengguna dapat melihat keseluruhan saldo masuk dan keluar maka dari itu dibuatlah perancangan halaman.



Gambar 18. Pembuatan Halaman Mutasi Saldo
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

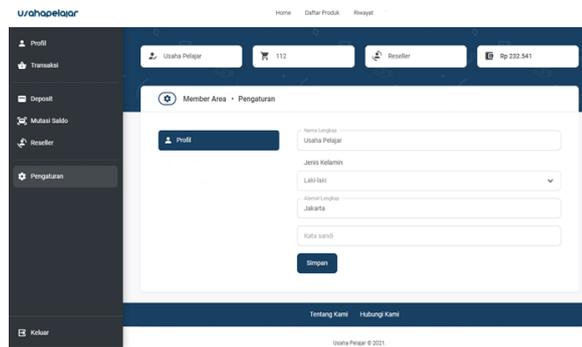
Pada halaman reseller pengguna dapat melihat status akun dan mendaftar menjadi reseller, maka dari itu dibuatlah perancangan halaman, tampilan sebelum dan sesudah mendaftar akan dibedakan.



Gambar 19. Pembuatan Halaman Reseller
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

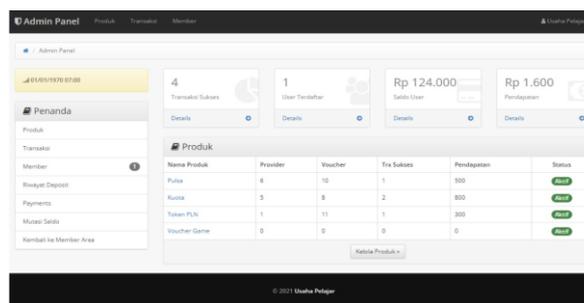
Pembuatan Website Penyedia Layanan Bisnis Digital “Usaha Pelajar” Menggunakan Framework Codeigniter

Pada halaman ini pengguna dapat mengganti serta menambahkan detail akun seperti nama pengguna, jenis kelamin, alamat lengkap.



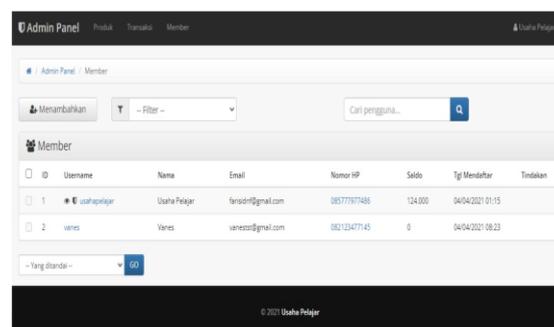
Gambar 20. Pembuatan Halaman Pengaturan
Sumber Gambar : oleh peneliti 20 Agustus 2021

Pada halaman dashboard admin nantinya akan terdapat tombol navigasi yang berisikan member, produk, riwayat transaksi, riwayat deposit, deposit, pembayaran, dan lain-lain.



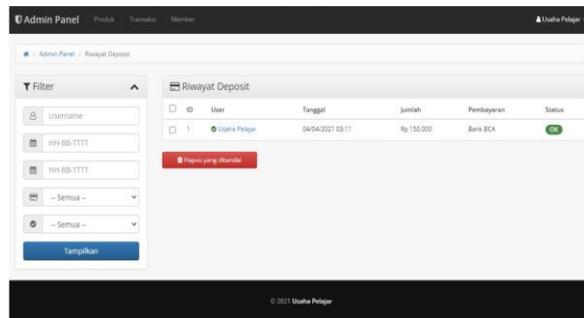
Gambar 21. Pembuatan Halaman Admin Panel
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya tombol pop-up tambah yang berfungsi untuk menambahkan data member, download untuk mengunduh data member, dan filter untuk memilah data member.



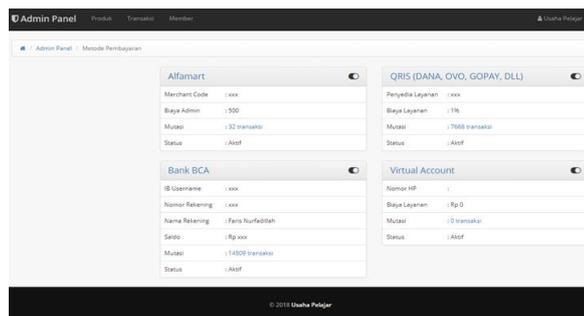
Gambar 22. Pembuatan Halaman Member
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Perancangan tampilan halaman riwayat deposit menampilkan semua data deposit member.



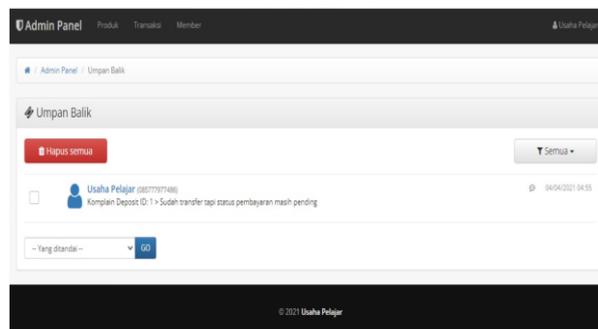
Gambar 26. Pembuatan Halaman Deposit
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Perancangan tampilan halaman pembayaran menampilkan daftar metode pembayaran yang ada pada *website* ini.



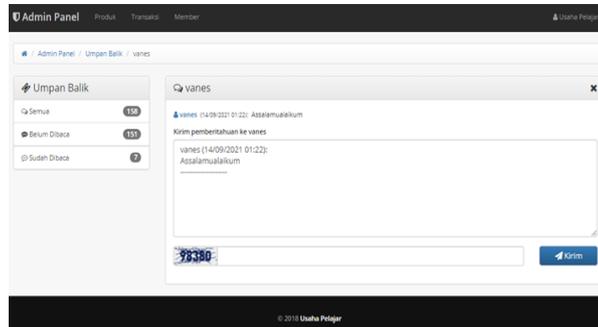
Gambar 27. Pembuatan Halaman Pembayaran
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Perancangan tampilan halaman umpan balik menampilkan daftar pesan yang sebelumnya dikirim melalui halaman hubungi kami atau tombol komplain yang terdapat pada *website* ini.



Gambar 28. Pembuatan Halaman Umpan Balik
Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Perancangan tampilan halaman balas umpan balik menampilkan isi dari umpan balik para pengguna.



Gambar 29. Pembuatan Halaman Balas Umpan Balik

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Metode pengujian perangkat lunak yang hanya mengamati hasil keluaran dari program yang dijalankan dan memeriksa fungsionalitas program.

Tabel 7. Pengujian Login

Data masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil
Username : farisnurf		
Password : faris123 (benar)	Dapat login ke dalam <i>website</i> .	Berhasil
Kode Keamanan : (isi kode)		
Username dan Password tidak dimasukkan	Diperintahkan untuk mengisi username dan password.	Berhasil

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Uji coba pertama mengisi semua data dengan benar dan system mengarahkan user ke halaman dashboard. Uji coba kedua tidak mengisi data dan system memerintahkan user untuk mengisi data. Kedua uji coba berhasil dilakukan.

Tabel 8. Pengujian Form Pembelian

Data masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil
Semua Data Diisi	Sistem akan menampilkan pesan “Tagihan berhasil dibuat. Segera selesaikan pembayaran kamu sebelum tenggat waktu habis.”.	Berhasil
Semua Data Diisi tetapi <i>Voucher</i> tidak dimasukkan	Sistem akan menampilkan pesan “ <i>Voucher</i> tidak tersedia silahkan pilih nominal lainnya”.	Berhasil

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Uji coba pertama mengisi semua data dan system menampilkan pesan “Tagihan berhasil dibuat. Segera selesaikan pembayaran kamu sebelum tenggat waktu

habis”. Uji coba kedua mengisi semua data kecuali *Voucher* dan system menampilkan “*Voucher* tidak tersedia silahkan pilih nominal lainnya”. Kedua uji coba berhasil dilakukan.

Tabel 9. Pengujian Form Riwayat Transaksi

Data masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil
Semua data diisi	Sistem akan menampilkan history aktivitas yang sudah dilakukan sebelumnya	Berhasil
Data yang dimasukkan salah	Sistem akan menampilkan “please lengthen this text to 8 characters or more (you are using 6 characters”	Berhasil

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Uji coba pertama semua data diisi dan system menampilkan semua Riwayat akun user. Uji coba kedua data yang dimasukkan salah dan system menampilkan “please lengthen this text to 8 characters or more (you are using 6 characters”. Kedua ujicoba berhasil dilakukan.

Tabel 10. Pengujian Form cari daftar produk

Data masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil
Semua data diisi	Sistem akan menampilkan semua produk yang berhubungan dengan kata kunci	Berhasil
Data yang dimasukkan salah	Sistem akan menampilkan tulisan “tidak ada produk ditemukan””	Berhasil

Sumber: oleh peneliti 20 Agustus 2021

Uji coba pertama mengisi semua data dan system menampilkan data yang dimasukkan. Uji coba kedua data yang dimasukkan salah dan system menampilkan tulisan tidak ada produk ditemukan. Kedua ujicoba berhasil dilakukan.

Kesimpulan

Website ini memberikan kemudahan bagi para pengguna Usaha Pelajar dalam hal proses pendaftaran dan transaksi. Bukan hanya dari sisi pengguna, pada sisi admin juga sangat terbantu dengan adanya sistem pendataan pengguna yang lebih fleksibel dari sebelumnya dikarenakan pada saat member mendaftar, data pendaftaran langsung tersimpan didalam database secara otomatis. Efek utama dengan adanya *website* ini adalah dari cara proses transaksi yang sebelumnya masih menggunakan sistem pendataan manual, dimana pengguna perlu memberikan data nomor dan nominal *Voucher* ke admin lalu kemudian diproses oleh admin. Saat ini pengguna sudah bisa melakukan transaksi tanpa harus konfirmasi nomor dan menyebutkan nominal *Voucher* Kembali ke admin, pengguna dapat langsung melakukan pembelian di form order yang ada pada halaman utama.

Situs *website* ini telah selesai dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework CodeIgniter. Pemilihan program dipilih berdasarkan kecocokan pola yang seharusnya dimiliki *website* ini, yang memungkinkan *website* ini akan semakin berkembang kedepannya. Penambahan fitur akan dilakukan terus menerus dimana penggunaan framework CodeIgniter berperan penting dalam penyimpanan data kedepannya karena arsitektur Model View Controller (MVC) yang dimilikinya. Sedangkan bahasa pemrograman PHP dipilih karena memiliki program yang ringkas, open-source, dan mudah dipelajari. *Website* berhasil dibuat dengan link url sebagai berikut <https://usahapelajar.com/> .

Bibliografi

- Astria, Nurfajrin. (2019). Essay Kajian Kronologis Dan Dampak Penggunaan Dan Perkembangan Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi*, 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.33557/jurnalinovasi.v13i1.606>
- Dwanoko, Yoyok Seby. (2016). Implementasi Software Development Life Cycle (SDLC) Dalam Penerapan Pembangunan Aplikasi Perangkat Lunak. *Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, Dan Implementasi*, 7(2), 143003.
- Farisi, Salman, & Siregar, Qahfi Romula. (2020). Pengaruh Harga dan Promosi Terhadap Loyalitas Pelanggan Pengguna Jasa Transportasi Online di Kota Medan. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 3(1), 148–159. <https://doi.org/10.30596%2Fmaneggio.v3i1.4941>
- Febriyantoro, Mohamad Trio, & Arisandi, Debby. (2018). Pemanfaatan digital marketing bagi usaha mikro, kecil dan menengah pada era masyarakat ekonomi ASEAN. *JMD: Jurnal Riset Manajemen & Bisnis Dewantara*, 1(2), 61–76.
- Hasibuan, Abdurrozzaq, Jamaludin, Jamaludin, Yuliana, Yayuk, Sudirman, Acai, Wirapraja, Alexander, Kusuma, Aditya Halim Perdana, Hwee, Teng Sauh, Napitupulu, Darmawan, Afriany, Joli, & Simarmata, Janner. (2020). *E-Business: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Iswandi, Heri. (2021). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(3). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i3.493>
- Kristiawan, Muhammad, Aminudin, Nur, & Rizki, Fahlul. (2021). Optimalisasi pembelajaran daring berbasis aplikasi online bagi calon guru pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1905–1914.
- Mauludin, Rizqi, Sukamto, Anggi Srimurdianti, & Muhardi, Hafiz. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*. <https://doi.org/10.26418/Jp.V3i2.22676>
- Muannas, Muannas. (2018). Proses Gatekeeping Terkait Redistribusi Konten Media Sosial: Perspektif Generasi Z. *Jurnal Jurnalisa*, 4(2). <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i2.6898>
- Nazli, Rabby. (2018). Pemodelan Aplikasi Mobile Modul Perkuliahan Berbasis Client Server. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.36378/jtos.v1i1.9>
- Ordila, Rian, & Nasution, Sukron. (2022). Rancang Sistem Penerimaan Santri Baru Pondok Pesantren Bahrul Ulum Berbasis WEB. *Jurnal Ilmu Komputer*, 11(1), 51–56. <https://doi.org/10.33060/JIK/2022/Vol11.Iss1.254>

- Ramadhan, Nur Ariesanto, & Nufriana, Devi Adi. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 1(02), 1–12. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i02.75>
- Setiawan, Indra, & Hijriana, Nadiya. (2019). Implementasi Teknologi 3D Augmented Reality Untuk Pemetaan Kampus Uniska MAB. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(4), 238–243. <https://doi.org/10.31602/tji.v10i4.2551>
- Susanto Anna Dara Andriana, Rani. (2016). Perbandingan model waterfall dan prototyping untuk pengembangan sistem informasi. *Majalah Ilmiah UNIKOM*.
- Widani, Ni Made, Abiyasa, Agus Putu, & Darma, Gede Sri. (2019). Menguji Ketajaman Implementasi E-Commerce Dalam Penjualan Kamar Hotel di Bali. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 16(2), 79–98. <https://doi.org/10.38043/jmb.v16i2.2042>