

MEMBANGUN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK REKAM JEJAK PESANAN DI PERCETAKAN KHARISMA BANDAR LAMPUNG

Lucy Febri Arisandi¹, Ganesis Alexander²

¹ Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia

^{2,3} Dosen Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia
e-Mail: febrilucy@gmail.com¹, gen@dcc.ac.id²

ABSTRAK

Percetakan Kharisma Bandar Lampung merupakan perusahaan yang bergerak di bidang percetakan yang melayani pemesanan cetak poster, kotak nasi, agenda, undangan, serta majalah. Adapun kendala yang dihadapi oleh Percetakan Kharisma Bandar Lampung adalah informasi pengerjaan proses cetak yang tidak tepat waktu, sehingga seringkali proses produksi cetakan tidak sesuai dengan jadwal yang diberikan pada pelanggan. Tujuan penelitian ini untuk mempelajari, menganalisis, merancang, mengimplementasikan dan membangun Aplikasi berbasis web untuk rekam jejak pesanan di Percetakan Kharisma Bandar Lampung. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi, studi pustaka dan wawancara. Metode pengembang sistem yang digunakan *Extreme Programming*. Alat pengembangan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* yang meliputi *usecase diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*. Selain itu juga digunakan bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, PHP dan MySQL sebagai *database*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah dihasilkan aplikasi berbasis web yang dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam memberikan hak akses pemesanan online, informasi rekam jejak pesanan dan juga mencetak laporan pesanan yang akurat untuk Percetakan Kharisma Bandar Lampung.

Kata kunci: *Aplikasi Berbasis Web Untuk Rekam Jejak Pesanan, Extreme Programming, Unified Modeling Language, HTML, PHP, MySQL.*

ABSTRACT

Kharisma Bandar Lampung Printing is a company engaged in printing that serves to order posters, rice boxes, agendas, invitations, and magazines. The obstacles faced by Bandar Lampung Kharisma Printing are information on the printing process that is not on time, so that often the print production process is not in accordance with the schedule given to the customer. The purpose of this Final Project research is to study, analyze, design, implement and build web-based applications for track record of orders in Printing Kharisma Bandar Lampung. Research conducted using data collection methods, namely observation, literature study and interviews. The system developer method used is Extreme Programming. System development tools used are Unified Modeling Language which includes usecase diagrams, class diagrams and activity diagrams. Besides that, the programming languages used are HTML, PHP and MySQL as database. The final result of this study is a web-based application that can improve company performance in providing online ordering access rights, order track information and also print accurate order reports for Bandar Lampung Kharisma Printing.

Keywords: *Web Based Application For Record Order Traces, Extreme Programming, Unified Modeling Language, HTML, PHP, MySQL.*

1. Pendahuluan

Percetakan merupakan suatu proses memindahkan tulisan atau gambar pada kertas atau objek lainnya dengan melalui sebuah mesin cetak. Percetakan biasanya memproduksi buku, majalah, agenda dan kalender. Percetakan juga dapat menjadi media belajar maupun menjadi alat bertukar dan menambah informasi. Perkembangan sistem dan teknologi pada era globalisasi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat baik dalam skala besar, menengah maupun skala kecil. Sebab itu banyak perusahaan percetakan yang mulai menggunakan sistem dan teknologi informasi sebagai alat pendukung aktivitas bisnisnya untuk mencapai keberhasilan perusahaan dan juga sebagai modal untuk bersaing dengan kompetitor-kompetitor yang ada.

Percetakan Kharisma Bandar Lampung merupakan perusahaan yang bergerak di bidang percetakan yang melayani pemesanan cetak poster, kotak nasi, agenda, undangan, serta majalah. Percetakan Kharisma Bandar Lampung merupakan salah satu perusahaan percetakan terbesar di Bandar Lampung, oleh karena itu perusahaan harus mengutamakan kualitas produk dan pelayanan yang terbaik untuk para pelanggannya. Seiring perkembangan zaman tentunya sumber daya sistem dan teknologi informasi akan sangat membantu Percetakan Kharisma Bandar Lampung dalam menghadapi pesaing-pesaingnya.

Adapun kendala yang dihadapi oleh Percetakan Kharisma Bandar Lampung adalah informasi pengerjaan proses cetak yang tidak tepat waktu, sehingga seringkali proses produksi cetakan tidak sesuai dengan jadwal yang diberikan pada pelanggan. Di Percetakan Kharisma Bandar Lampung pun proses pemesanan masih manual, pelanggan masih harus bertemu secara langsung dengan pihak perusahaan untuk melakukan pemesanan cetak, belum terdapat sistem pemesanan secara online yang tentunya dapat mempercepat proses pesanan antara pelanggan dan perusahaan yang tentunya dapat meningkatkan kinerja perusahaan agar lebih efektif dan efisien. Seiring dengan banyaknya variasi pada tipe objek suatu cetakan perusahaan juga memiliki alat yang dapat memenuhi keinginan pelanggan. Selain kecanggihan alat cetak yang dimiliki Percetakan Kharisma Bandar Lampung, perusahaan ini juga sangat memperhatikan fasilitas yang diberikan untuk pelanggan baik secara fisik maupun non-fisik. Fasilitas yang diberikan tentunya ditujukan untuk mempermudah pelanggan melakukan pemesanan dan pengecekan rekam jejak pesanan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis mengambil judul “Membangun Aplikasi Berbasis Web Untuk Rekam Jejak Pesanan Di Percetakan Kharisma Bandar Lampung” dengan menggunakan PHP dan MYSQL.

2. Kajian Pustaka

Penelitian ini dibangun dengan aplikasi berbasis web. Beberapa referensi yang berkaitan dengan objek pembahasan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

2.1 Aplikasi

Suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal (Jogiyanto 2012).

2.2 Web

Menurut Rohi Abdulloh dalam buku 7in1 pemrograman web untuk pemula mengemukakan: "Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman website dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh web browser sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang."

2.3 Rekam Jejak

Menurut website brainly.co.id mengemukakan: "Rekam jejak (track record) adalah semua hal yang seseorang atau organisasi telah lakukan di masa lalu, yang menunjukkan seberapa baik mereka dalam melakukan pekerjaan, mengatasi masalah, dan lain-lain."

2.4 Pesanan

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Tujuan pemesanan yaitu:

1. Memaksimumkan pelayanan bagi konsumen
2. Meminimumkan investasi pada persediaan
3. Perencanaan kapasitas
4. Persediaan dan kapasitas
5. Dan lain - lain." (Utara 2011)

3. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara alamiah untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Jadi setiap penelitian yang dilakukan itu memiliki kegunaan serta tujuan tertentu.

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mengambil objek penelitian pada Percetakan Kharisma Bandar Lampung yang bertempat di Jalan D.I Panjaitan no. 7/30 Gotong Royong Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan dari Maret sampai dengan Agustus 2019. Pengumpulan data dalam penelitian di Percetakan Kharisma Bandar Lampung menggunakan 3 cara berikut merupakan uraian yang digunakan :

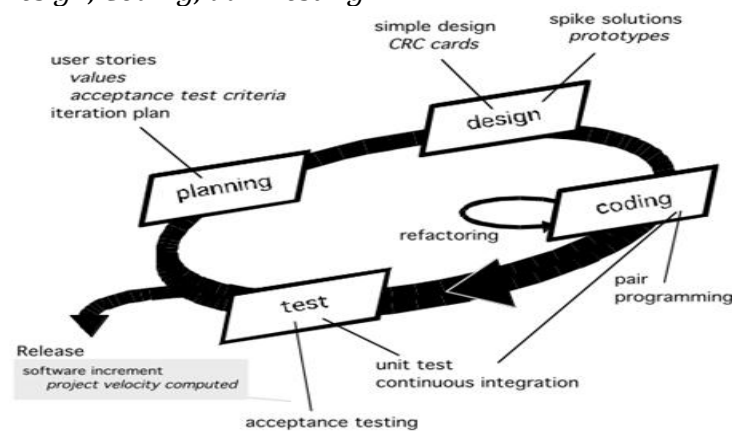
- a) Observasi
Teknik ini dilakukan dengan melakukan *survei* (pengecekan) secara langsung terhadap pemesanan di Percetakan Kharisma Bandar Lampung.
- b) Studi Pustaka
Langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen.
- c) Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab secara lisan dengan beberapa pihak yang berwenang dalam memberikan data yang dibutuhkan.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

"*Extreme Programming (XP)* adalah metode pengembangan *software* yang cepat, efisien, beresiko rendah, fleksibel, terprediksi, *scientific*, dan menyenangkan". Adapun alasan penulis menggunakan metode pengembangan system *Extreme Programming (XP)* karena sifat dari aplikasi yang di kembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi : *Planning, Design, Coding, dan Testing*/pengujian.

Extreme Programming (XP) adalah metode pengembangan *software* yang cepat, efisien, beresiko rendah, fleksibel, terprediksi, *scientific*, dan menyenangkan. Namun, *Extreme Programming* memiliki kerangka kerja yang terbagi menjadi empat konteks yaitu *Planning, Design, Coding, dan Testing*.



Gambar 1. Tahapan *Extreme (XP) Programming*

Tahapan penelitian dengan metode *Extreme Programming* ini yaitu :

a) *Planning* (Perencanaan)

Dalam tahap ini dikumpulkan kebutuhan awal *user* atau dalam XP disebut *user stories*. Hal ini dibutuhkan agar pengembang mengerti bisnis konten, Kebutuhan Output sistem, dan fitur utama dari *software* yang dikembangkan. Tahapan ini untuk menganalisa kebutuhan dari sistem tersebut untuk dapat digunakan sesuai dengan *user requirement*. Pada tahapan ini penulis melakukan kegiatan perencanaan yaitu :

1. Identifikasi masalah
2. Merumuskan masalah
3. Menganalisa kebutuhan sistem
4. Penetapan jadwal pelaksanaan pembangun sistem

b) *Design* (Perancangan)

Perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen, atau struktur. Dalam hal ini dapat berupa proposal, gambar, model, maupun deskripsi. Langkah dari *Design* :

1. Merancang *Usecase*
2. Merancang *Class Diagram*
3. Merancang *Activity Diagram*
4. Merancang *Input*
5. Merancang *Output*

c) *Coding*

Proses menulis, menguji dan memperbaiki (*debug*), dan memelihara kode yang membangun sebuah program komputer. Kode ditulis dalam berbagai Bahasa Pemrograman. Langkah dari Pengcodingan: Membuat Program Aplikasi pada Komputer.

d) *Testing*

Proses pemantapan kepercayaan akan kinerja program atau sistem sebagaimana yang diharapkan. Langkah dari Testing: Uji coba Aplikasi.

3.2.1 Use Case Diagram

Menurut Indrajani (2015:45) *Use Case Diagram* merupakan suatu diagram yang berisi *use case*, *actor*, serta *relationship* diantaranya, *use case diagram* merupakan titik awal yang baik dalam memahami dan menganalisis kebutuhan sistem pada saat perancangan. *Use Case Diagram* dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan dari suatu sistem. Berikut ini adalah simbol-simbol dari *use case* :

Tabel 1. Simbol *Use Case*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

3.2.2 Class Diagram

Menurut Indrajani (2015:49) *Class Diagram* digunakan untuk menggambarkan perbedaan antara *Class-class*, hubungan antar *class*, dan dimana *sub-sistem class* tersebut. Pada *class diagram* terdapat nama *class*, *attributes*, *operations*, serta *association* (hubungan antar *class*). Berikut ini adalah simbol-simbol dari *class diagram* :

Tabel 2. Simbol *Class Diagram*

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

3.2.3 *Activity Diagram*

Menurut Indrajani (2015:46) *Activity Diagram* digunakan untuk menganalisis behavior dengan *use case* yang lebih kompleks dan menunjukkan interaksi-interaksi di antara mereka satu sama lain. *Activity Diagram* sebenarnya memiliki kesamaan dengan *statechart diagram* dalam hal menggambarkan aliran data pada model bisnis, tetapi *activity diagram* biasanya digunakan untuk menggambarkan aktivitas bisnis yang lebih kompleks, dimana di gambarkan hubungan antar satu *use case* dengan *use case* lainnya. Berikut ini simbol-simbol dari *activity diagram* :

Tabel 3. Simbol *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram.
2		<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah activity. Action bisa terjadi saat memasuki activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik.
3		<i>Initial State</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai.
4		<i>Activity Final Node</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja diakhiri.
5		<i>Decision Node</i>	Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi.
6		<i>Control Flow</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu.

3.3 Alat dan Bahan untuk Produk

3.3.1 Database

Database atau disebut juga dengan basis data adalah kumpulan dari informasi yang disimpan dalam komputer dan saling berhubungan satu sama lain secara sistematis (Connolly, 2010). *Database* memiliki beberapa karakter antara lain:

- a) Membantu menemukan kembali informasi secara cepat dan tepat. menyimpan data secara aman sehingga tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak berhak.
- b) Memungkinkan ubah data secara mudah, baik menambahkan mengubah maupun menghapus.
- c) Menghindari terjadinya informasi ganda, sehingga informasi dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan.
- d) Memiliki fitur validasi data sehingga setiap kesalahan input data dapat diketahui dengan cepat.

3.3.2 PHP

PHP merupakan bahasa *scripting server-side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, server-lah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan.



Gambar 2. Logo PHP

3.3.3 Xampp

Xampp adalah suatu bundel web server yang populer digunakan untuk coba-coba di *windows* karena kemudahannya instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain *server web Apache*, *interpreter PHP*, dan basis data *MySQL*.



Gambar 3. Logo Xampp

3.3.4 MySQL

MySQL adalah salah satu *database management system (DBMS)* dari sekian banyak DBMS seperti *Oracle*, *Ms SQL*, *Postagre SQL*, dan lainnya. *MySQL* berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa *SQL*. *MySQL* bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakan secara gratis (Nugroho, 2008).

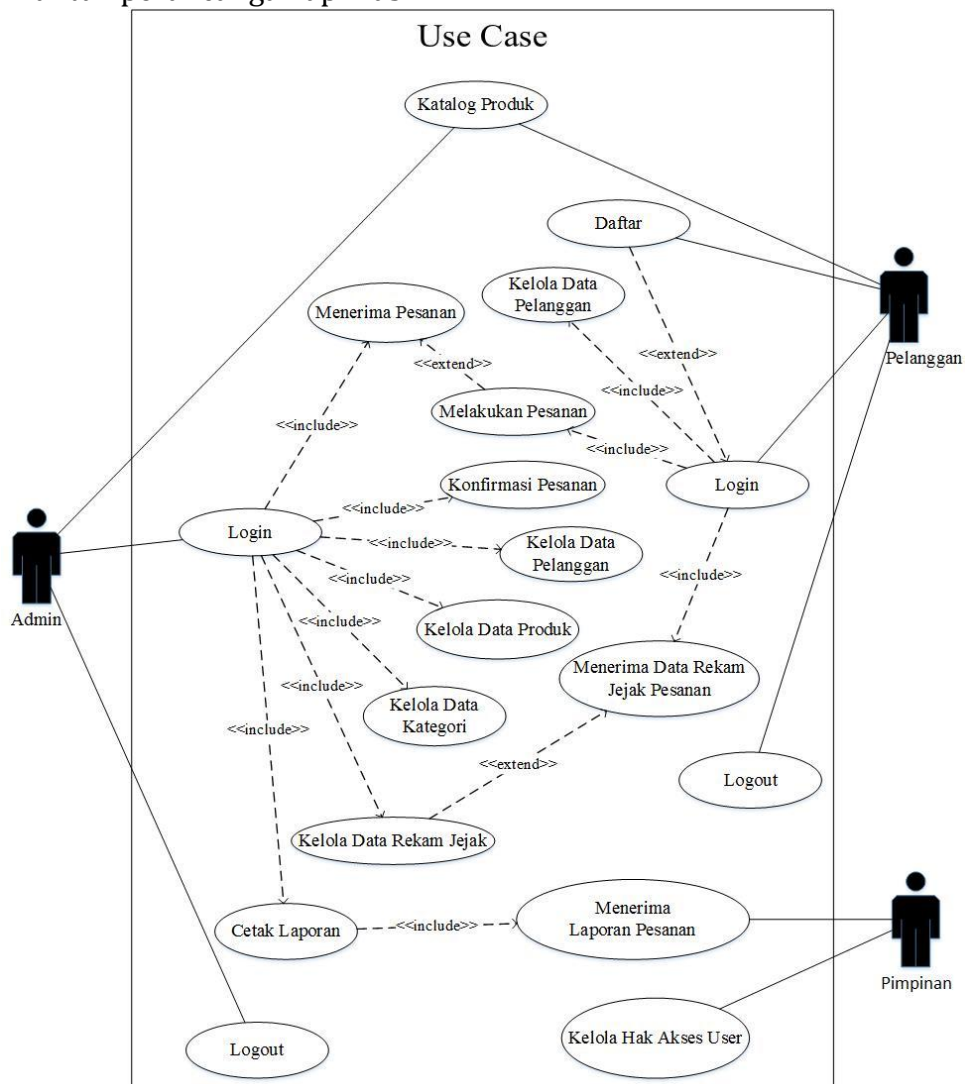


Gambar 4. Logo MySQL

3.4 Perancangan Sistem

3.4.1 Usecase Diagram

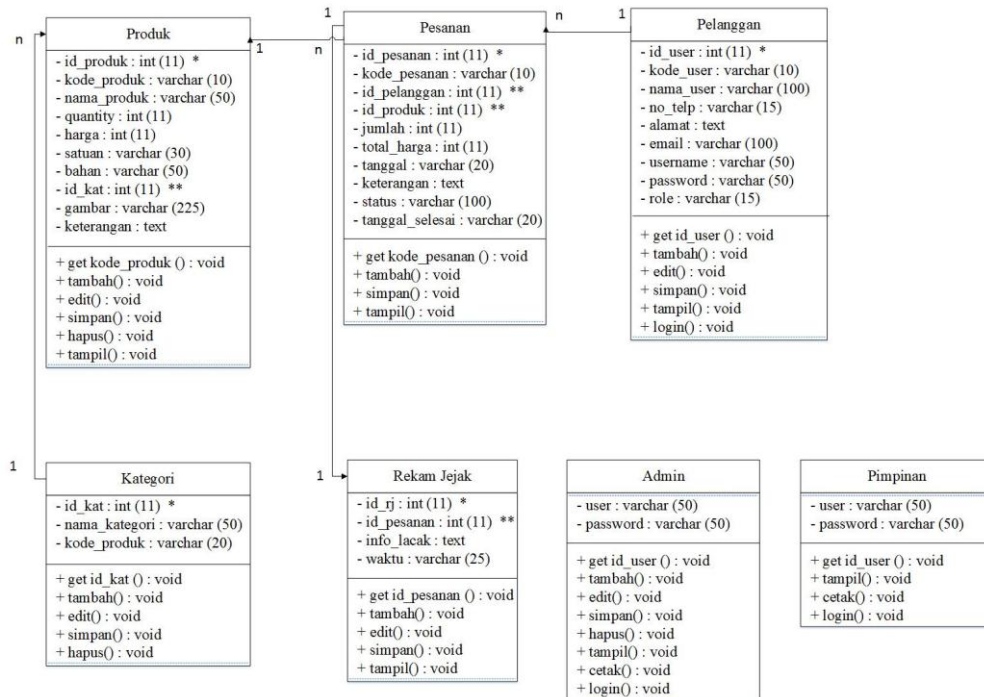
Setelah melakukan analisis dan penelitian dari system yang sedang berjalan pada Percetakan Kharisma Bandar Lampung, maka akan dibahas mengenai rancangan aplikasi yang akan dibangun. Aplikasi yang akan dibangun ditujukan untuk memperluas penjualan yang dapat di akses melalui web. Berikut merupakan diagram *usecase* yang digunakan untuk perancangan aplikasi:



Gambar 5. Diagram *Usecase* aplikasi rekam jejak pesanan.

3.4.2 Class Diagram

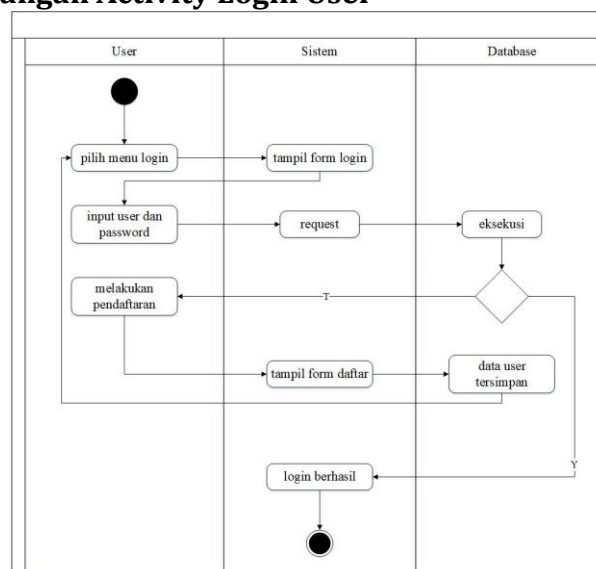
Setelah membuat *usecase* diagram, selanjutnya pembuatan diagram kelas (*class diagram*) yang menggambarkan tampilan struktur sistem dengan mendefinisikan hubungan di antara kelas-kelas yang akan dibuat untuk pembangunan aplikasi berbasis web untuk rekam jejak pesanan di Percetakan Kharisma Bandar Lampung. Berikut merupakan gambaran diagram class (*class diagram*).



Gambar 6. Diagram *Class Diagram* aplikasi rekam jejak pesanan.

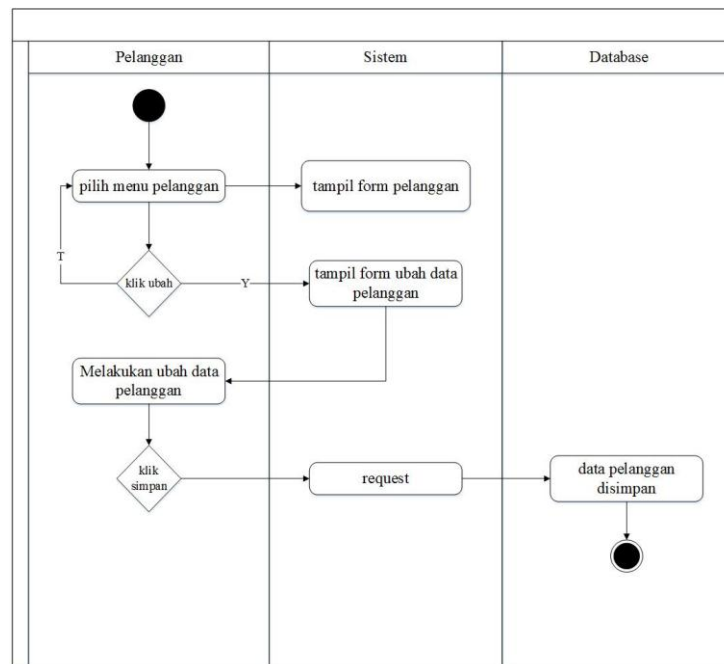
3.4.3 Activity Diagram

a. Perancangan Activity Login User



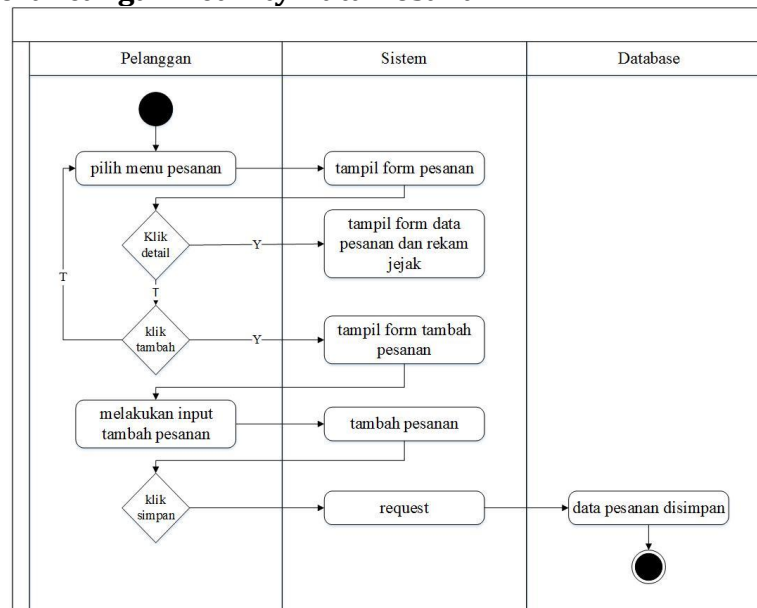
Gambar 7. Diagram Perancangan *Activity Login User*

b. Perancangan Activity Data Pelanggan



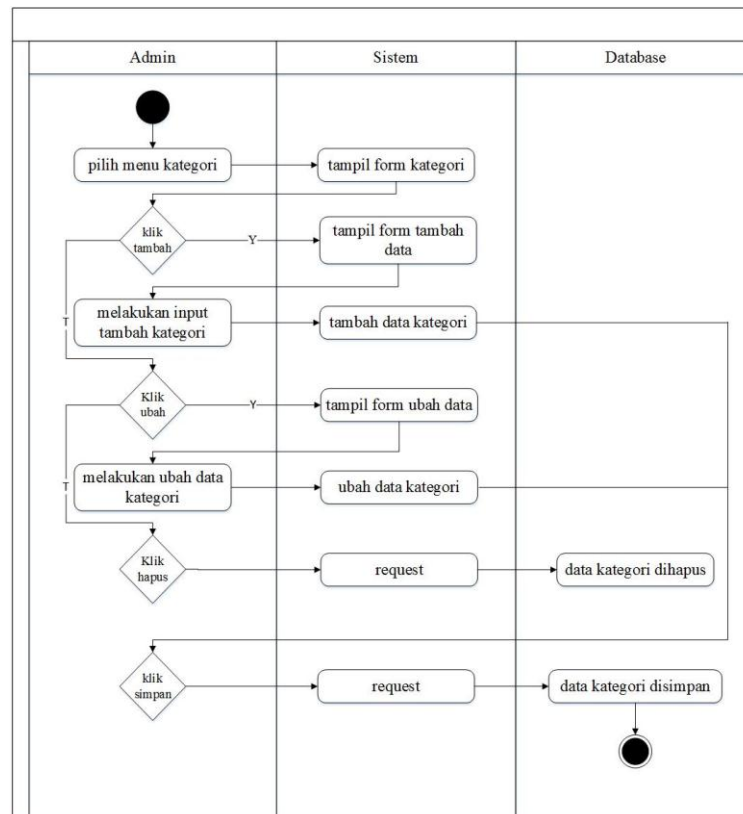
Gambar 8. Diagram Perancangan *Activity Data Pelanggan*

c. Perancangan Activity Data Pesanan



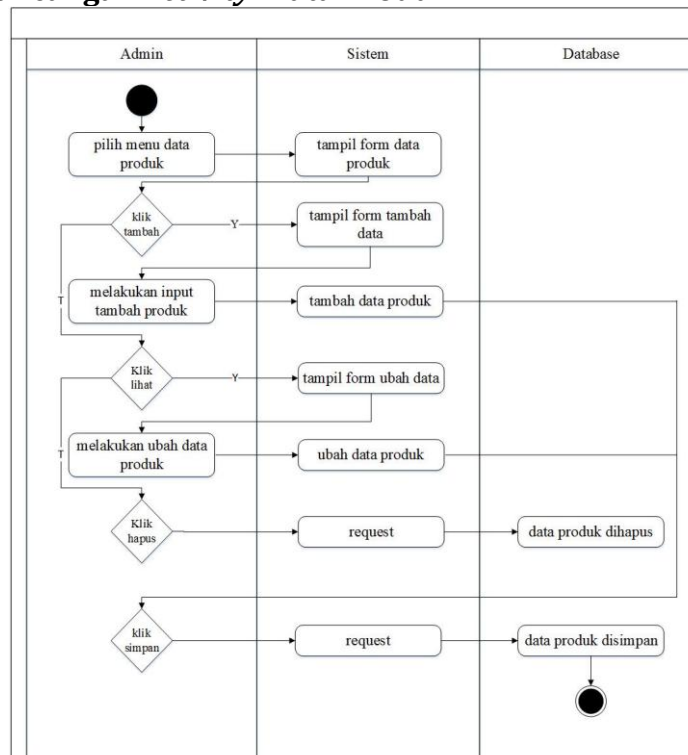
Gambar 9. Diagram Perancangan *Activity Data Pesanan*

d. Perancangan Activity Data Kategori



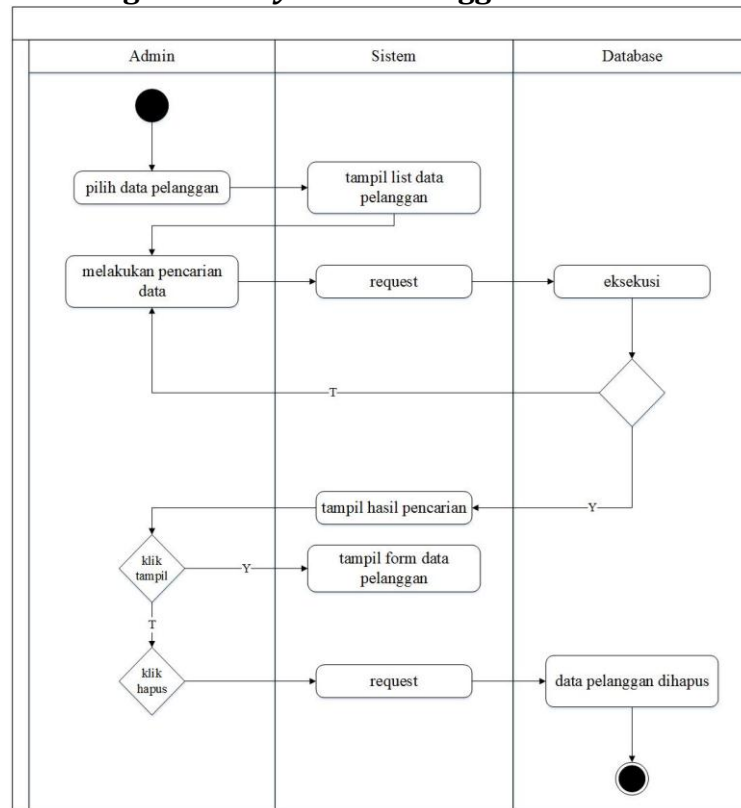
Gambar 10. Diagram Perancangan *Activity Data Kategori*

e. Perancangan Activity Data Produk



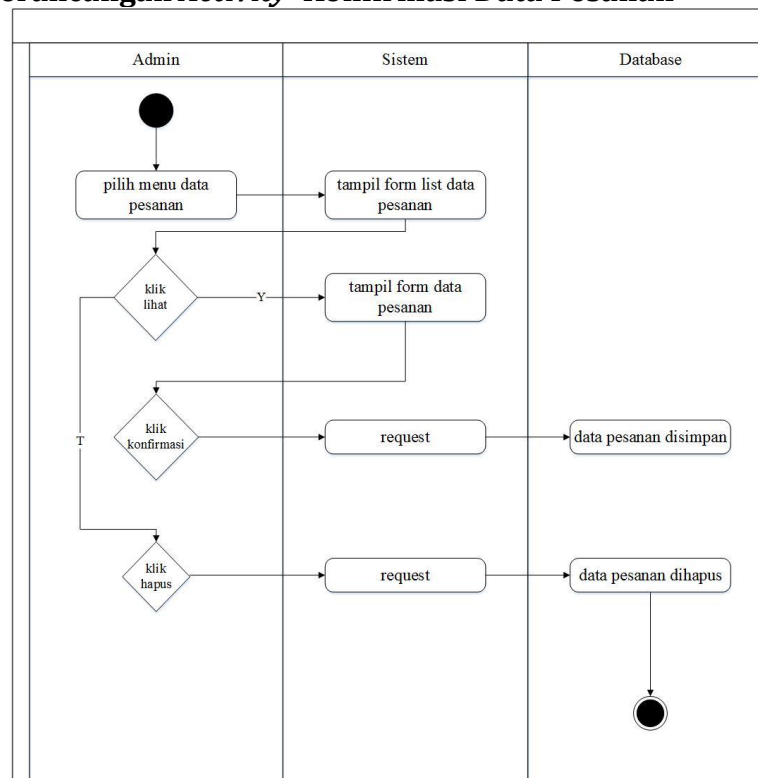
Gambar 11. Diagram Perancangan *Activity Data Produk*

f. Perancangan Activity Data Pelanggan Melalui Admin



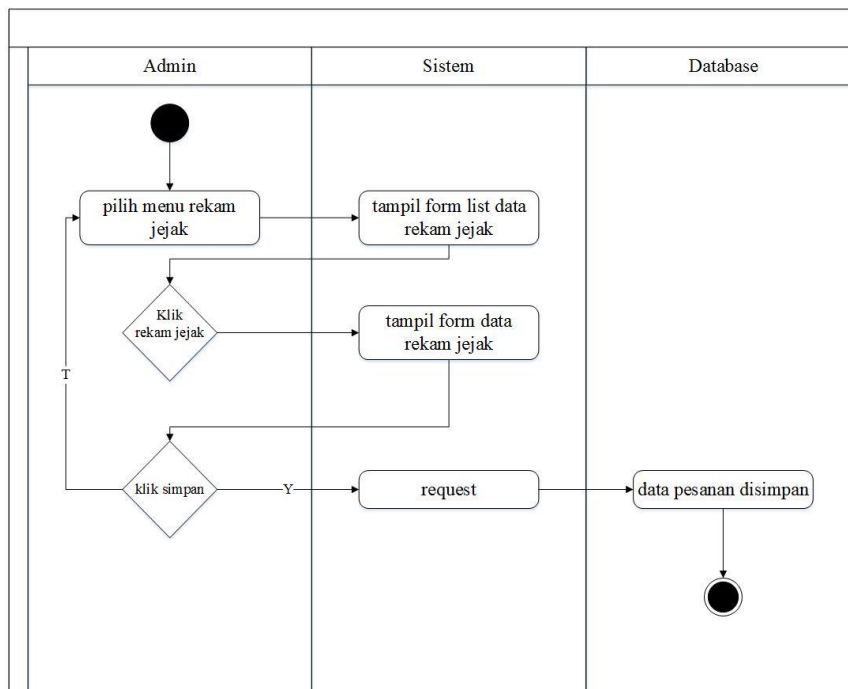
Gambar 12. Diagram Perancangan Activity Data Pelanggan Melalui Admin

g. Perancangan Activity Konfirmasi Data Pesanan



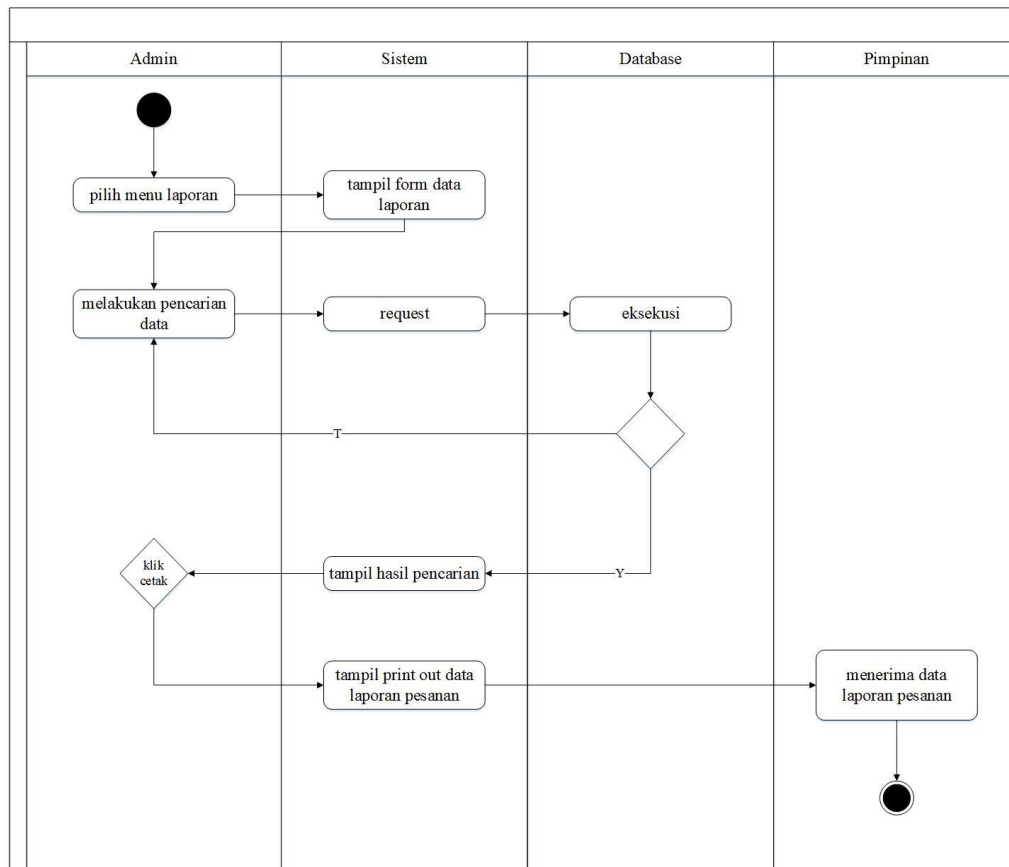
Gambar 13. Diagram Perancangan Activity Konfirmasi Data Pesanan

h. Perancangan Activity Data Rekam Jejak



Gambar 14. Diagram Perancangan Activity Data Rekam Jejak

i. Perancangan Activity Data Laporan



Gambar 15. Diagram Perancangan Activity Data Laporan

3.4.4 Coding

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan program sesuai rancangan yang telah dibuat dengan menggunakan PHP dan MySQL.

3.4.5 Testing

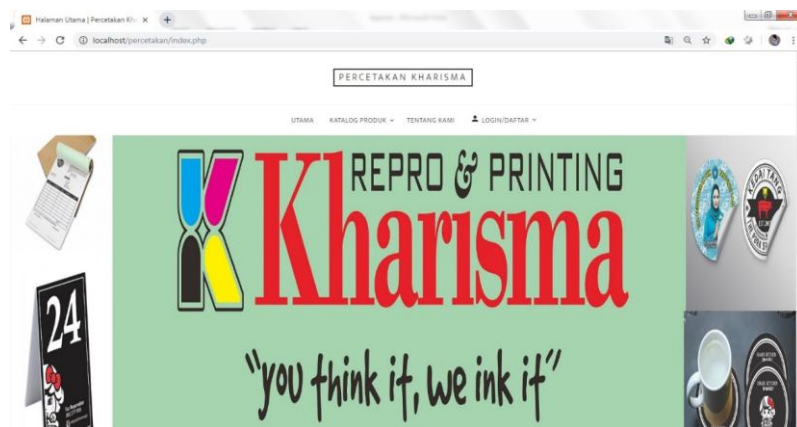
Setelah program selesai akan dilakukan pengujian dengan menggunakan *black box*.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan adalah aplikasi berbasis web untuk rekam jejak pesanan di Percetakan Kharisma Bandar Lampung. Adapun isi dari aplikasi sebagai berikut :

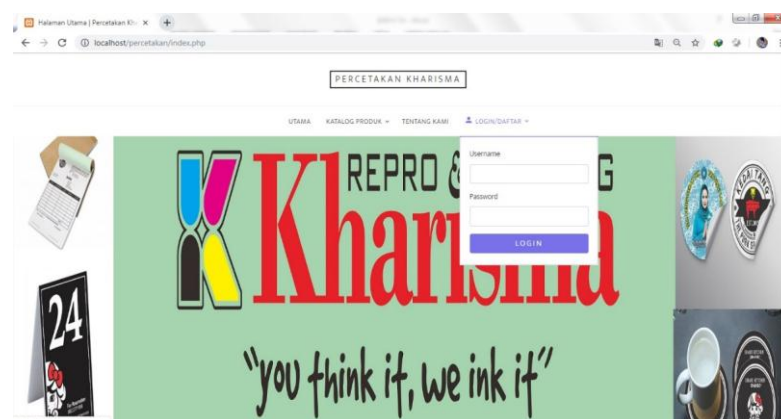
a) Form Menu Utama



Gambar 16. Tampilan Menu Utama

Form menu utama merupakan interface (antarmuka) yang akan muncul ketika pengguna mengakses program aplikasi.

b) Form Login



Gambar 17. Tampilan Login

Form login merupakan *interface* (antarmuka) yang akan muncul ketika pengguna memilih menu login, form ini digunakan untuk meng-input data pelanggan, data pesanan, data rekam jejak.

c) *Form* Daftar Pelanggan

Gambar 18. Tampilan *Form* Daftar Pelanggan

Form daftar merupakan interface (antarmuka) yang akan muncul ketika pengguna memilih menu daftar, form ini digunakan untuk menambahkan user untuk bisa login dan data-data yang dicantumkan harus dilengkapi untuk melanjutkan proses pesanan.

d) *Form* Data Pesanan

Gambar 19. Tampilan *Form* Data Pesanan

Form input data pesanan merupakan interface (antarmuka) yang akan muncul ketika user memilih menu data pesanan, di form ini data-data yang dicantumkan sudah

dilengkapi oleh pelanggan, selanjutnya tugas admin yaitu konfirmasi ulang kepada pelanggan melalui via telepon untuk melanjutkan proses pesanan.

e) *Form Rekam Jejak Melalui Pelanggan*

No	Waktu	Info Lacak Pesanan
1	05-09-2019 (03:07)	Proses Design

Gambar 20. Tampilan *Form Rekam Jejak Melalui Pelanggan*

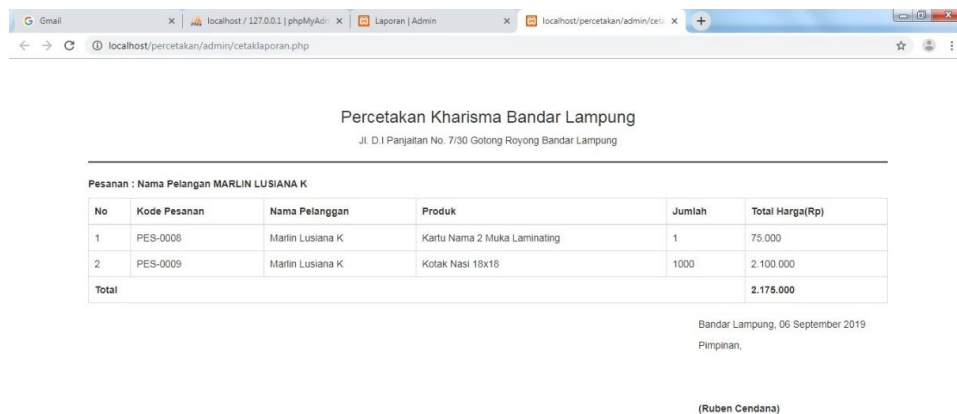
Form output data rekam merupakan interface (antarmuka) yang akan muncul ketika pelanggan memilih menu data rekam jejak, diform ini data-data yang dicantumkan sudah di isi oleh admin supaya informasi lacak pesanan bisa ditemukan oleh pelanggan.

f) *Form Cetak Laporan Pesanan*

No	Kode Pesanan	Nama Pelanggan	Produk	Jumlah	Total Harga(Rp)
1	PES-0001	Laurensius P	Kartu Nama 1 muka	1	45.000
2	PES-0003	Lucy Febri A	Snack Box 15x15	3000	3.900.000
3	PES-0004	Lucy Febri A	Menu Lipat a4	10	800.000
4	PES-0005	Reza Aji Saputra	Kartu Nama 2 Muka	1	85.000
5	PES-0008	Marlin Lusiana K	Kartu Nama 2 Muka Laminating	1	75.000
Total					4,575.000

Gambar 21. Tampilan *Form Cetak Laporan Pesanan*

Form cetak laporan pesanan merupakan interface (antarmuka) yang akan muncul ketika pimpinan memilih menu laporan, diform ini user dapat melakukan proses output cetak laporan sesuai dengan data pesanan yang masuk.

g) Hasil *Output* Cetak Laporan Pesanan Berdasarkan Nama Pelanggan


Percetakan Kharisma Bandar Lampung
Jl. D I Panjaitan No. 7/30 Gotong Royong Bandar Lampung

Pesanan : Nama Pelanggan MARLIN LUSIANA K

No	Kode Pesanan	Nama Pelanggan	Produk	Jumlah	Total Harga(Rp)
1	PES-0008	Marlin Lusiana K	Kartu Nama 2 Muka Laminating	1	75.000
2	PES-0009	Marlin Lusiana K	Kotak Nasi 18x18	1000	2.100.000
Total					2.175.000

Bandar Lampung, 06 September 2019
Pimpinan,

(Ruben Cendana)

Gambar 22. Tampilan *Output* Cetak Laporan Pesanan Berdasarkan Nama Pelanggan

Form cetak laporan pesanan berdasarkan pelanggan merupakan interface (antarmuka) yang akan muncul ketika user memilih detail pesanan sesuai pelanggan, di form ini user dapat melakukan proses output cetak laporan sesuai dengan data pelanggan sesuai produk yang masuk.

4.2 Pembahasan

Pada aplikasi berbasis web untuk rekam jejak pesanan di Percetakan Kharisma Bandar Lampung ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

1. Kelebihan
 - a. Aplikasi ini dapat melakukan proses input pesanan
 - b. Aplikasi ini dapat diakses secara online
 - c. Aplikasi ini membantu pelanggan untuk mendapat informasi tentang Percetakan Kharisma Bandar Lampung
 - d. Aplikasi ini membantu proses jadwal produksi
2. Kekurangan
 - a. Aplikasi ini belum memiliki data transaksi
 - b. Aplikasi ini belum memiliki proses transaksi pembayaran
 - c. Aplikasi ini masih harus konfirmasi secara offline

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dalam membangun aplikasi berbasis web untuk rekam jejak pesanan di Percetakan Kharisma Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

- a. Pelanggan dapat melakukan pemesanan produk di Percetakan Kharisma Bandar Lampung. Konsumen hanya perlu mendaftar, melakukan *login*, dan melakukan pemesanan.

- b. Pelanggan dapat mengetahui rekam jejak pesanan setelah admin konfirmasi pesanan yang telah dilakukan.
- c. Membangun aplikasi berbasis web untuk rekam jejak pesanan di Percetakan Kharisma Bandar Lampung dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh Percetakan Kharisma Bandar Lampung dalam proses pemesanan dan rekam jejak pesanan serta sebagai solusi pemasaran produk bagi perusahaan.
- d. Dilakukannya pengujian aplikasi berbasis web untuk rekam jejak pesanan di Percetakan Kharisma Bandar Lampung diharapkan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

5.2 Keterbatasan

Aplikasi berbasis web untuk rekam jejak pesanan di Percetakan Kharisma Bandar Lampung ini pun masih memiliki beberapa keterbatasan, sehingga untuk itu penulis menyarankan untuk pengembangan aplikasi berbasis web selanjutnya agar :

1. Tidak hanya proses penjualan yang dibahas tetapi juga untuk transaksi, sehingga proses pembayaran seharusnya dapat dilakukan secara *online*.
2. Didalam aplikasi ini belum tersedia untuk menghitung produk *custom* sehingga diharapkan untuk kedepan memudahkan perusahaan melakukan penghitungan bahan baku produk.
3. Untuk mencegah rusaknya atau hilangnya data dalam *file*, sebaiknya dilakukan *back up* secara berkala dan *scan* terhadap virus yang merusak.

Referensi

- [1] AMIK Dian Cipta Cendikia, 2019, *Panduan Penulisan Tugas Akhir*, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung.
- [2] Betha Sidik., 2012, *Pemrograman Web dengan PHP*, Informatika, Bandung.
- [3] Christian Tonyjanto., dan Devi Marlita Martana., 2017, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*. Fakultas Ilmu Kesehatan Sains Dan Teknologi Universitas Dhyana Pura. Vol 3, No 1.
- [4] Fauzi Rahman., dan Santoso., 2015, *Jurnal Sains dan Informatika*. Politeknik Negeri Tanah Laut Kalimantan Selatan. Vol.1, No 2.
- [5] HM, Jogyianto, 2012. *Pengertian Aplikasi*. Retrieved 22, 2015 from <http://www.juwita36.blogspot.com>.
- [6] Ilyas., 2013, *Sistem Informasi Percetakan Berbasis Web Pada Percetakan Ade Printing Tembilahan*. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Islam Indragiri. Vol. 2, No 3.
- [7] Komputer, Wahana. 2012. *Media Membuat Berita Online dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [8] Rianto, 2015, *Sistem Informasi Penjualan dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Gava Media.
- [9] Rohi Abdulloh. 2016. *Web Programming*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

- [10] Yanto, Robi, 2016, *Manajemen Obasis Data Menggunakan MySQL*, Ed. 1, Cetak. 1- Yogyakarta: Deepublish.