

## WEBSITE DESIGN PT.YUDA ARIF PRESTASI TUPPERWARE

Felicia Sylviana <sup>a,1,\*</sup>, Viktor Handrianus <sup>b,2</sup>, Wandri Bungkam <sup>c,3</sup>

<sup>a</sup>Jurusan Teknik Informatika FT UPR, Jl H. Timang Tunjung Nyaho

<sup>b</sup>Jurusan Teknik Informatika FT UPR, Jl H. Timang Tunjung Nyaho

<sup>c</sup>Jurusan Teknik Informatika FT UPR, Jl H. Timang Tunjung Nyaho

<sup>1</sup> felicia.upr@gmail.com \*; <sup>2</sup> viktor.hp@gmail.com; <sup>3</sup> wandrisasuke@yahoo.com

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Keywords

Tupperware  
Waterfall  
Website  
PHP  
MySQL

PT. Yuda Arif Prestasi Tupperware is a company that manufactures and markets quality plastic products for household use. This website aims to help / facilitate buying directly for the general public, and get information about Tupperware and introduce it to the wider community, not only in the City of Palangka Raya, but outside the City of Palangka Raya, and helping the company Tupperware.

PT. Yuda Arif Prestasi Tupperware was built using the waterfall methodology. The stages in the waterfall methodology consist of analysis, design, coding, testing and maintenance. In the process of analysis using a business process that is flowchart, UML which uses cases, activity diagrams, class diagram interface diagrams using web navigation design and the PHP programming language, xampp, and mysql based on Content Management System (CMS). The testing method used on this website is black box testing. based on test results, this website can be used to help or facilitate buying directly for the general public, and get information about Tupperware.

### 1. PENDAHULUAN

*Word Wide Web* (WWW) saat ini berkembang dengan sangat pesat pada berbagai bidang kehidupan manusia. Pada saat ini penggunaan internet sangat dirasakan manfaatnya baik dalam bidang bisnis, sosial, media berita dan pendidikan. Teknologi web adalah teknologi yang bisa dipelajari oleh semua orang, saat ini bermunculan *software - software* web yang memudahkan kita untuk membuat situs web dengan menggunakan *HyperText Markup Language* (HTML) merupakan standar dari setiap halaman web yang dapat mengantarkan berbagai informasi, dan terus berkembang sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih terhadap pengguna serta perkembangan website. (Budi Surya, 2009).

Zaman sekarang ini internet sangat melekat dalam kehidupan sehari – hari, karena dari internet ini bisa mengakses semua situs yang ingin dilihat. Internet sangat membantu atau memudahkan untuk menemukan informasi yang penting. bahkan Banyak Penjualan produk menggunakan internet sebagai sarana untuk memperkenalkan barang-barang jualan kepada masyarakat luas di Web.

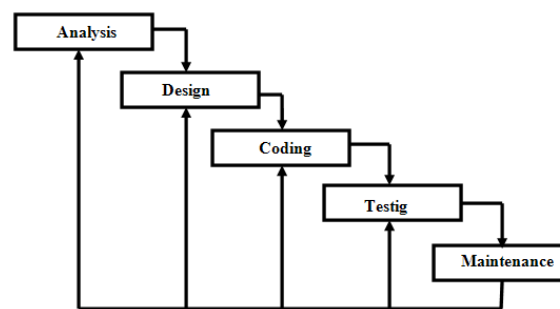
PT.Yuda Arif Prestasi Tupperware adalah perusahaan yang memproduksi serta memasarkan produk plastik berkualitas untuk keperluan rumah tangga. PT. Yuda Arif Prestasi Tupperware mempunyai Icons : untuk membantu pengguna dalam memaksimalkan penggunaan produk Tupperware sesuai fungsi, kapasitas, dan keistimewaannya. PT.Yuda Arif Prestasi Tupperware juga mempunyai Visi, dan mengutamakan penjualan produk, Selain itu barang barang Tupperware kualitas bagus dijamin puas untuk dimiliki, karna bahanya dari plastik,tahan

lama, dan aman bagi kesehatan. Produk Tupperware sangat unik dan penuh warna warni, jika sudah menggunakan sangat cantik untuk dilihat. Web ini dibuat bertujuan untuk membantu/mempermudah membeli secara langsung bagi masyarakat umum, dan mendapatkan informasi tentang Tupperware dan memperkenalkan kepada masyarakat luas, tidak hanya di Kota Palangka Raya, melainkan diluar Kota Palangka Raya, Bukan hanya itu saja tapi membantu pihak perusahaan Tupperware. Jadi kenapa perlu dibuatnya website PT. Yuda Arif Prestasi Tupperware, supaya menarik peminat, gampang dan tinggal pesan melalui wesbsite PT. Yuda Arif Prestasi Tupperware .

## 2. Metodologi Penelitian

Metode *Waterfall* yaitu sebuah perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan batasan yang telah ditentukan dengan menggunakan pendekatan terstruktur dan sistematis, yaitu *Linear Sequential Model*. Model ini sering disebut dengan *Classic Life Cycle* atau sering dikenal dengan model *waterfall* (air terjun). Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Adapun fase-fase dalam model *waterfall* menurut referensi Pressman adalah seperti yang terlihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1 Fase – fase dalam model Waterfall

- Analisis (*Analysis*); yaitu proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan ke sistem informasi. Harus dapat dibentuk domain informasi, fungsi yang dibutuhkan performansi dan antar muka. Hasilnya harus didokumentasikan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*[7] dan di-*review* ke pemakai sistem informasi.
- Desain (*Design*); yaitu mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk atau karakteristik yang dimengerti, dan desain ini harus didokumentasikan dengan baik dan menjadi bagian konfigurasi sistem informasi. Desain yang dirancang adalah desain *Interface* dan desain Navigasi Web (*Sitemap*.)
- Penulisan (*Coding*); yaitu transformasi hasil desain ke bentuk yang dimengerti mesin, yaitu dengan langkah penulisan program. Jika desainnya mendetil, maka *coding* dapat dicapai dengan maksimal. Bahasa pemrograman maupun perangkat lunak yang digunakan adalah PHP, Xampp, MySQL dan *Adobe Dreamweaver*. [2]
- Pengetesan (*Testing*); setelah kode program selesai dan program dapat berjalan, maka testing dapat dimulai. *Testing* memfokuskan pada logika internal dari sistem informasi, fungsi internal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan, dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan. Metode *testing* yang digunakan adalah *Browser testing* dan *Blacbox testing*.
- Pemeliharaan (*Maintenance*); yaitu pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk didalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya

seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

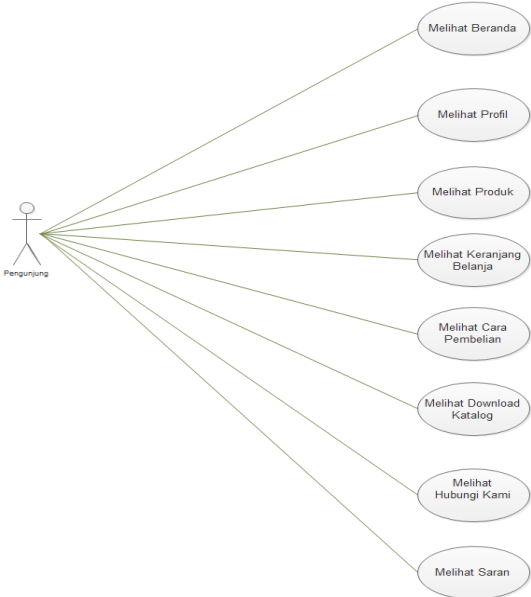
**3. Hasil dan Pembahasan**  
**a. Analisis Sistem**

*Use case diagram* pada desain *website* PT. Yuda Arif Prestasi TUPPERWARE Kalimantan Tengah merupakan permodelan proses - proses yang terjadi di dalam *sistem* yang akan dibuat, dengan interaksi antara aktor dengan sistem yang dibuat. Deskripsi Actor dari kegiatan yang dilakukan oleh Pengunjung dan Administrator Website dapat dilihat pada gambar Tabel 1.

Tabel 1 *Use Case Diagram Actor* pengunjung , admin dan member.

No	Aktor	Deskripsi
1	Pengunjung	Adalah orang yang mengunjungi website dan mencari informasi mengenai berbagai macam tentang PT. Yuda Arif Prestasi TUPPERWARE Palangkaraya.
2	Administrator	Adalah orang yang memiliki aktifitas utama mengelola website dalam melakukan informasi mengenai PT. Yuda Arif Prestasi TUPPERWARE Palangkaraya.
3	Member	Adalah orang yang telah terdaftar di <i>website</i> dan memiliki aktivitas berbelanja, menulis saran, serta melihat informasi yang ada pada Rancang Bangun Website PT. Yuda Arif Prestasi TUPPERWARE Palangkaraya.

Diagram *Use Case* dibuat berdasarkan masing-masing proses sesuai dengan definisi *actor* yang terdapat pada tabel masing-masing yang dapat dilihat dibawah gambar *use case* .



Gambar 2 Use Case Diagram Actor pengunjung



Gambar 3 Use Case Diagram Actor Member

**b. Implementasi**

Komponen yang digunakan dalam pembuatan project ini yaitu, *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai editor PHP dan visual, *Notepad++* sebagai perangkat lunak editor *PHP* dan *Adobe Photoshop CS5* sebagai *image* editor dan untuk membangun *localhost* menggunakan *XAMPP* dengan menggunakan *database MySQL*. Gambar-gambar implementasi dari Rancang Bangun *Website* PT.Yuda Arif Prestasi Tupperware, menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh telah berjalan dengan benar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Berikut adalah tampilan dari implementasi dari *website* tersebut, meliputi :



Gambar 4 Halaman Menu Utama Beranda Admin

Gambar 4 merupakan tampilan dari implementasi halaman utama (*home*) dari halaman admin. Ini adalah halaman utama ketika admin berhasil melakukan *login*. Admin disini merupakan aktor yang memiliki hak penuh terhadap *website*, admin dapat melakukan insert, update, delete pada setiap isi pada *website*.

**Menu Utama**

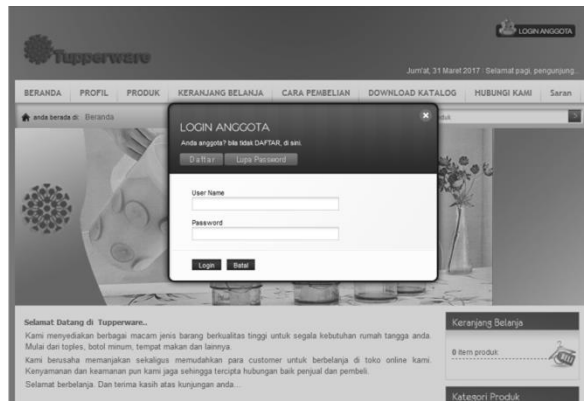
Tambahkan Menu Utama

No	Menu Utama	Link	Aktif	Aksi
1	BERANDA	index.php	Y	Edit
2	PROFIL	profil-kami.html	Y	Edit
3	PRODUK	semua-produk.html	Y	Edit
4	KERANJANG BELANJA	keranjang-belanja.html	Y	Edit
5	CARA PEMBELIAN	cara-pembelian.html	Y	Edit
6	DOWNLOAD KATALOG	semua-download.html	Y	Edit
7	HUBUNGI KAMI	hubungi-kami.html	Y	Edit
8	Saran	saran.html	Y	Edit

\*Data pada Menu tidak bisa dihapus, tapi bisa di non-aktifkan melalui Edit Menu Utama

Gambar 5 Halaman Edit Menu Utama

Gambar 5 merupakan tampilan dari implementasi halaman edit menu utama. Admin disini dapat melakukan tambah dan edit pada isi menu utama admin.



Gambar 6 Halaman Login Member

Gambar 6. merupakan tampilan dari implementasi halaman login member. Untuk pengunjung dapat mendaftar menjadi member dengan mengklik tombol daftar dan pada member yang tidak ingat ataupun lupa dengan password dapat mengklik tombol lupa password.



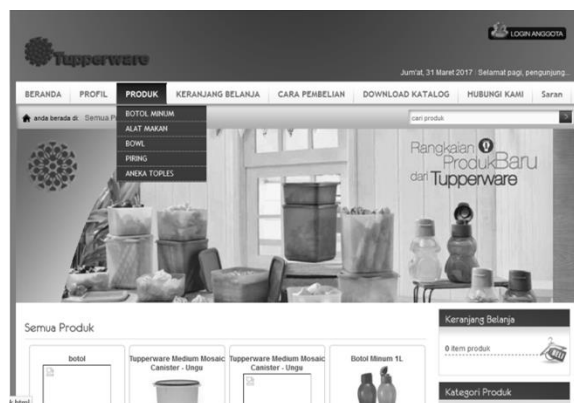
Gambar 7 Halaman Beranda

Gambar 7 merupakan tampilan dari implementasi halaman beranda. Halaman ini adalah tampilan awal ketika memasuki web pada pengunjung maupun member, di beranda terdapat ucapan selamat datang dan menampilkan produk yang dijual.



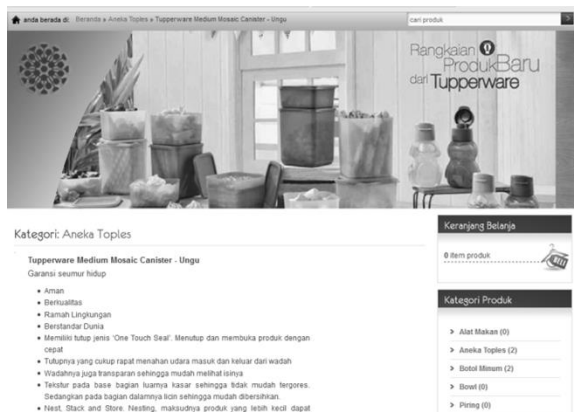
Gambar 8 Halaman Profil

Gambar 8. merupakan tampilan dari implementasi halaman profil. Disini terdapat penjelasan profil dari *website* tupperware tersebut.



Gambar 9 Halaman Produk

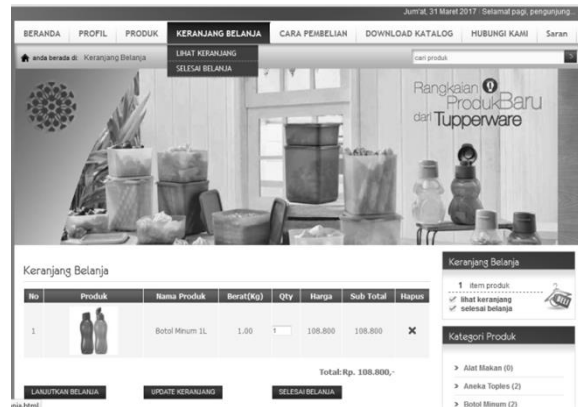
Gambar 9 merupakan tampilan dari implementasi halaman produk. Disini terdapat beberapa jenis produk yang di jual, dan dapat di buka sesuai dengan jenis yang dipilih ataupun dapat menampilkan semua jenis dari produk yang dijual dengan mengklik produk.



Gambar 10 Halaman Detail



Gambar 10. merupakan tampilan dari pilihan tombol detail pada tiap jenis produk yang di pilih. Pada halaman ini, pengunjung ataupun member dapat melihat detail dari jenis produk yang dipilih tersebut.



Gambar 11 Halaman Keranjang Belanja

Gambar 11. merupakan tampilan dari implementasi halaman keranjang belanja. Pada halaman ini, jika pengunjung atau member telah memilih produk yang ingin di beli dengan mengklik tombol beli, maka barang tersebut masuk pada keranjang belanja. Untuk membatalkan produk yang tidak ingin dibeli, dapat dihapus dengan mengklik tombol kali (X) pada kolom hapus.



Gambar 12 Halaman Selesai Belanja

Gambar 12. merupakan tampilan dari implementasi halaman selesai belanja. Pada halaman ini, pengunjung ataupun member harus mengisi form data pembeli yang disediakan untuk proses pembayaran dan pengiriman barang.



Gambar 13 Halaman Cara Pembelian

Gambar 13. merupakan tampilan dari implementasi halaman cara pembelian. Pada halaman ini, memberikan petunjuk cara pembelian produk dari tupperware.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan:

1. Sistem rancang bangun *Website* PT. YUDA ARIF PRESTASI TUPPERWARE yang dibangun menggunakan metode penelitian, seperti mencari objek penelitian, menyiapkan alat dan bahan, kemudian mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek penelitian meliputi metode lapangan observasi interview. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem menggunakan metode Metode WaterFall, yang meliputi:
  - a. analisis kebutuhan yang mencakup perancangan sistem yang menggunakan proses Flowchart, use case diagram, Activity diagram, dan class diagram.
  - b. Desain yang mencakup desain Sitemap (peta situs) dan desain interface (desain antarmuka).
  - c. Pengkodean (Coding) yang menggunakan software Apache sebagai Xampp server web, PHP sebagai bahasa program, MySQL sebagai database server, macromedia Dreamweaver 8, 3 D max, dan Notepad++ sebagai web editor.
  - d. Pengujian yang menggunakan balckbox testing.
  - e. Pemeliharaan dan selesai.
2. Dengan adanya *Website* PT. YUDA ARIF PRESTASI TUPPERWARE ini dapat memberikan sistem informasi tentang Tupperware dan juga melayani pembelian produk secara online di *website*.

Saran untuk penelitian yang akan datang adalah :

1. Pada bagian beranda dapat ditambahkan produk yang paling laris dibeli, produk yang baru dikeluarkan dan menampilkan harga produk yang didiskon dengan cara di filter.
2. Diharapkan kedepannya pengembang mampu membuat GIS (Geografis Information Sistem) untuk *website* ini. Karena *website* barbershop yang sekarang ini hanya sistem informasi berbasis *website*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ardhana, YM Kusuma, 2012. PHP Menyelesaikan Website 30 Juta. Bandung : [www.Jasakom.com](http://www.Jasakom.com)



- [2] Andi, (2007). *Belajar PHP dan Mendesain Database Menggunakan Dreamweaver serta penggunaan Photoshop Dalam Desain Gambar*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- [3] Amrullah Afif, (2002). *Langkah-langkah penggunaan Unified Modeling Language (UML)*. (Online <http://www.scribd.com/doc/46215882/Uml> diakses 4 10 Oktober 2014).
- [4] Alexander F.K Sibero, 2011. Pengenalan PhpMyAdmin (Online [www.haidar.com](http://www.haidar.com), Diakses : 15 Oktober 2014)
- [5] BunafitNugroho,2009. Pengantar PhpMyAdmin(Online [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com), Diakses : 17 Oktober 2013 )
- [6] Connoly, 2002. *Database System*. (Online [www.haidar.com](http://www.haidar.com), Diakses3 November 2014).
- [7] Dharwiyanti,2003. *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*. (Online [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com), Diakses 5 November 2014)