BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan internet pada saat ini sudah semakin pesat dengan adanya internet dapat mempermudah berbagai macam pekerjaan. Sekarang internet menjadi kebutuhan semua pihak, salah satunya sebagai sumber sistem informasi. Sistem informasi mempermudah berbagai pihak untuk mengelola sebuah informasi yang dibutuhkan baik itu dalam dunia kerja, maupun dalam hal lainya. Sistem informasi dapat kita dapatkan dari berbagai media seperti melalui website, chatting, video, gambar maupun berbagai aplikasi yang terkoneksi dengan internet. Sekarang informasi telah merambat keseluruh sektor melalui internet. Banyak informasi yang di dapat dalam sebuah sistem informasi seperti informasi ekonomi, lowongan pekerjaan, kesehatan, hiburan, sumber pengetahuan, dan hal lainnya.

Perkembangan penggunaan *internet* sekarang tidak hanya sebatas *email, chating*, tetapi sudah memasuki tahap lebih maju lagi yaitu *website*. Oleh karena itu keberadaan *website* sangat mutlak sangat diperlukan, salah satunya dalam dunia usaha. Dalam hal ini penulis ingin merancangkan sebuah website Obat-obatan Tradisional Khas Kalimantan Tengah. Obat Tradisional Khas kalimantan Tengah adalah Obat-obatan yang dibuat dari tanaman-tanaman alami dari tumbuhan Khas Kalimantan Tengah yang digunakan secara turun-menurun oleh masyarakat suku dayak sebagai tanaman obat. Disaat seperti sekarang ini, dimana telah beredar banyak

sekali baik itu jenis maupun berbagai macam merek obat-obatan tradisional yang teryata sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa kita sadari ternyata obat-obat tradisonal juga memiliki efek dan khasiat yang sangat manjur dalam mencegah, mengobati ataupun menyembuhkan berbagai macam penyakit kronis.

Untuk mengatasi masalah agar konsumen dapat lebih mudah mendapatkan informasi produk Obat tradisional untuk menyembuhkan berbagai macam penyakit, maka penulis mencoba membantu dengan membuat program rancang pembuatan website penjualan Obat Tradisional Khas Kalimatan Tengah. Sehingga nantinya dengan menggunakan rancangan ini diharapkan bagi penjual untuk dapat dilanjutkan dengan program sehingga mempermudah penjual untuk dapat memasarkan jualanya.

B. Permasalahan

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalah yang di buat oleh penulisan Tugas Akhir ini adalah bagaimana membuat Perancangan Pembuatan Website Penjualan Obat Tradisional Khas Kalimantan Tengah

C. Batasan Masalah

Agar tulisan ini jelas pokok permasalahannya, maka penulis perlu untuk membatasi permasalahan dalam rancangan ini, batasan masalah tersebut, yaitu :

1. Membuat perancangan website Penjualan Obat Tradisional Khas Kalimantan Tengah yang berisikan data – data obat.
2. Obat yang di produksi memiliki 10 macam jenis obat, obat tersebut yaitu:
    1. Obat Jantung
    2. Ginjal
    3. Liper
    4. Rematik
    5. Asam Urat
    6. Sakit Pinggang
    7. Strok
    8. Asma
    9. Batu Maren
    10. Liper

D. Tujuan dan Manfaat Tugas Akhir

1. Tujuan Tugas Akhir

    Tujuan Tugas Akhir adalah membuat Perancangan Pembuatan Website Penjualan Obat Tradisional Khas Kalimantan Tengah.

2. Manfaat Tugas Akhir

    Manfaat yang diperoleh dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Sebagai serana pengembang ilmu pengetahuan yang telah didapat dibangku kuliah untuk membantu membuat perancangan.

b. Bagi Pelaku Usaha Obat Tradisional Khas Kaliamantan Tengah

Mempermudah bagi pelaku usaha memasarkan produk–produk penjualan dengan cepat menggunakan website.

c. Bagi STMIK

1) Dapat menghasilkan mahasiswa yang berkualitas sesuai yang diharapkan.

2) Menjadi acuan bagi STMIK Palangkaraya mendatang.

E. Metode Penulisan

Adapun metode penulisan yang dilakukan penulisan dalam pengumpulan data guna melengkapi bahan dalam penulisan tugas akhir ini yaitu;

1. Metode Observasi

Yaitu dengan melakukan penelitiaan atau pengamatamn secara langsung pada masyrakat sebagai Pelaku Usaha Obat Tradisional Khas Kalimantan Tengah yang berhubungan dengan permasalah yang akan dihadapi, berupa permaslahan dalam mempromosikan barang yang akan dijualkan.

2. Metode Wawancara

Yaitu dengan melakukan proses tanya jawab dengan masyarakat sebagai pelaku Usaha Obat Tradisional Khas kaliamtan Tengah yang

berkaitan dengan pemasaran dan promosi barang yang akan dipasarkan, sehingga penulis dapat menyimpulkan media seperti apa nantinya yang akan dibuat.

3. Metode Pustaka

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data yang akan dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber–sumber dari buku Tugas Akhir yang ada di perpustakaan.

F. Istilah Kunci

1. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, Perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang berfungsi. Dan juga diartikan sebagai kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah.

2. Pembuatan

Pembuatan adalah penentuan serangkai kegiatan untuk mencapai hasil yang diiginkan.

3. Website

Website adalah sebuah kumpulan dari halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (home page) menggunakan sebuah browser

4. Obat Tradisional

Obat Tradisional adalah obat-obatan yang diolah secara tradisional, turun-temurun, berdasarkan resep nenek moyang, adat-

istiadat, kepercayaan atau kebiasaan setempat, baik bersifat magic maupun pengetahuan tradisional.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Perancangan

Pengertian perancangan menurut Al Bahri bin Ladjamudin dalam Nopus (2017:8), perancangan adalah tahapan perancangan (design) memiliki tujuan untuk presiden mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilik alternative sistem yang terbaik.

Sedangkan menurut Hamim dalam Nopus (2017:8), perancangan adalah tahap saat kita mencoba mencari solusi permasalahan dari tahap analisis.

Dan menurut Nino Dewihatrianto dalam Nopus (2017:8), perancagan adalah suatu konsep dalam pengolahan sistem informasi yang didialamnya berisi metode yang digunakan dan diagram yang digunakan dalam pembuatan perancangan sistem informasi.

Dari pengertiaan diatas penyiusun menyimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

B. Pengertian website

Menurut Yuherfizar dalam Kausar (2017 : 6), Web adalalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet baik baik berupa teks,gambar, suara maupun vidio yang interaktif dan memiliki kelebihan untuk menghubungkan (*link*) stu dokomen dengan dokomen lainyanya (*hyperpertext*)yang dapat diakses memlalui sebuah browser.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat ,website juga mengalami perkembangan yang sangat berrti . perkembngan web sampai saaat ini dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu ;

1. Web 1.0

   Versi yang pertama dari web menyajikan informasi secara statis atau dikenal sebagai “Read-Only Web” sehingga seorang pembaca memungkinkan menacari informasi yang mereka inginkan. Interaksi dengan pembaca sangat sedikit sekali, kalaupun ada maka pihak pembuat/ programer akan sering untuk mengubah keseluruhan atau sebagian konten web.

2. Web.2.0

   Versi yang kedua ini menandakan adanya hubungan interaktif antara pembaca dan pembuat web sehingga pengguna dapat memberikan kontribusi terhadap tampilan/konten website .istilah web 2.0 ini pertamkali diperkenalkan oleh O’Railly media pada tahun 2004. Didukung dangan kemajuan inovasi antarmuka (interface) yang menggabungkan antara teknologi HTML,JavaScript, CSS,dan XHL. Contoh web 2.0 ini antara lain web jejaring sosial sepeti Facebook, twitter, Youtobe, wikipedia, dan Flickar yang menekankan koalaborasi Online dan berbagai antar pengguna.

3.Web 3.

Versi yang ketiga ini dikenal sebagai semanlis web yang mempunyai beberapa ciri / karaktereristik, ntara lain :

a) Kecerdasan buatan (aftifical intelligence) yang lebih maju sehingga web akan dapat memahami kata perkata yang diketikkan oleh pengguna.
b) Abiquitons Connectivity yang memungkinkan website dapat diakses pada perangkat , bahkan di predeksi tidak hanya perangkat ponsel saja melainkan dapat di akses memalalui jam tangan, televisi dan lain-lain.
c) Twitter bootstrap

   Menurut devaradise (2014: 01) , twitter bootstrap adalah Framework css open source (grafis) yang awalnya dikembangkan oleh tim twitter untuk para web disigner. Bootstrap merupakan framework paling banyak dipakai saat ini . dinbandingkan dengan framework css lain, bootstrap memiliki fiktur yang sangat legkap dan penggunaanya sanggat mudah.

C. Obat Tradisional

Obat Tradisional adalah obat-obatan yang diolah secara tradisional, turun-temurun, berdasarkan resep nenek moyang, adat-istiadat, kepercyaan atau kebiasaan setempat, baik bersifat magic maupun pengetahuan tradisional.

Obat tradisional sejak zaman dahulu memainkan peran penting dalam menjaga kesehatan, mempertahankan stamina dan mengobati penyakit. Oleh karena itu obat tradisional masih berakar kuat dalam kehidupan masyarakat hingga saat ini (Soedibyo, 1998). Menurut Undang-Undang RI No. 23 (1992) obat tradisional didefinisikan sebagai bahan atau ramuan bahan yang berupa bahan tumbuhan, bahan hewan, bahan mineral, sediaan sarian (galenik) atau campuran dari bahan tersebut yang secara turun-temurun telah digunakan untuk pengobatan berdasarkan pengalaman. Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM RI, 2005) mengelompokkan obat tradisional menjadi 3 jenis, yaitu jamu, obat herbal terstandar, dan fitofarmaka.

1. Jamu

   Jamu adalah obat tradisional yang berisi seluruh bahan tanaman yang menjadi penyusun jamu tersebut. Jamu disajikan dalam bentuk serbuk, seduhan, pil atau cairan. Jamu harus memenuhi standar keamanan dan standar mutu, tetapi tidak memerlukan pembuktian ilmiah sampai uji klinis, cukup dengan bukti empiris.

2. Obat Herbal

   Obat herbal terstandar merupakan obat tradisional yang disajikan dari hasil ekstraksi atau penyarian bahan alam, baik tanaman obat, hewan, maupun mineral.

3. Fitofarmaka

Fitofarmaka merupakan obat tradisional yang dapat disejajarkan dengan obat moderen. Proses pembuatan fitofarmaka telah terstandarisasi yang didukung oleh bukti ilmiah sampai uji klinis pada manusia. Pembuatannya diperlukan peralatan berteknologi moderen, tenaga ahli dan biaya yang tidak sedikit (Sinaga, 2008).

D. Desain Sistem Berbasis *Website*

Pengertian *Website* itu sendiri adalah sekumpulan halaman-halaman situs yang terangkum dalam suatu dominasi yang beralokasi www (*World wide web*) di *internet*. WWW adalah sebuah sistem informasi yang mengelola jaringan *internet* menggunakan suatu sistem informasi yang mengelola jaringan *internet* menggunakan suatu *protocol* tertentu.

Sekarang ini *website* memiliki peranan yang sangat penting dalam segala bidang, baik formal maupun informal, individu maupu *corporate* yang berfungsi antara lain untuk menyampaikan informasi, juga sebagai sarana untuk melakukan komunikasi, promosi, transaksi, dan lain sebagainnya. Oleh karena itulah keberadaan *website* mutlak sangat diperlukan.

E. UML (*Unifield Modeling Language*)

Menurut Nogroho dalam Marliandi (2017 : 28) *UML* adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, kontruksi, dan mendokumentasikan *artifac* (bagian informasi yang digunakan atau

dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. Dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada permodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainya.

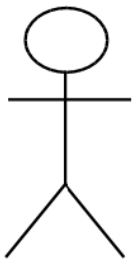
Untuk membuat suatu model, *UML* memiliki diaram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa. diagram grafis tersebut antara lain :

1. *Use Case Diagram*

   Menurut Nogroho dalam Marliandi (2017: 28) *Use case diagram* menjelaskan manfaat sistem menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (*actor*).

   Diagram ini menujujukan fongsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Simbol-simbol yang digunakan dalam *use case diagram* disajikan dalam tabel beriku :

Tabel 1. *Use Case Diagram*

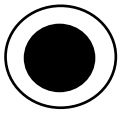
Relasi	**Fungsi**	**Notasi**
Actor	Actor adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya untuk manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai aktor	

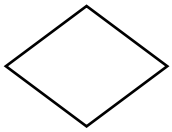
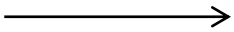
Use Case	Use Case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalam elips tersebut.	
Asscociation	Asscociation digunakan untuk menggabungkan actor dengan use case. Asscociation digambarkan dengan sebuah garis antara yang menghubungkan antara aktor dengan use case	

2. Activity Diagam

Activitity Diagram menggambarkan sebagai alur aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *deciston* yang memungkinkan terjadi,dan bagaiaman mereka berkahir. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Activity Diagram

Relasi	Fungsi	Notasi
Initial State	Mepersentasikan dimulainya alur kerja suatu sistem dalam Activity Diagram. Dinotasikan dengan aluran solid.	
Final State	Mepersentasikan diakhirnya alur kerja suatu sistem dalam Activity Diagram. Dinotasikan dengan aluran solid dan dengan lingkaran luar.	
Activity	Mempersentasikan performa dari beberapa tingkah laku di dalam luar kerja. Dinotasikan sebagai segi empat.	

Decision Point	Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang. Dinotasikan dengan belah ketupat	
Synchorizati on bars	Fork; digunakan untuk menujukan kegiatan yang dilakukan secara parare atau untuk menggabungkan dua kegiatan pararel menjadi satu.	
Transilion between activities	Menggambarkan pertukaran dari control alur antara activitas.Dinotasikan dengan berarah.	

F. *Entity Relation Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan salah satu motede pemodelan basis data yang digunakan untuk menghasilkan skema konseptual untuk jenis/model data semantik sistem. Dimana sistem seringkali memiliki basis data relasional, dan ketentuannya bersifat *top-down.* Diagram untuk menggambarkan model *Entity-Relationship* ini disebut dengan *Entity-Relationship Diagram* (ERD).

Menurut Silbershatz, dkk dalam Skripsi Mahanis Septian (2018:30) sebuah diagram ER/ERD tersusun atas tiga komponen, yaitu entitas, atribut dan kerelasian antar entitas. Secara garis besar, entitas merupakan obyek dasar yang terlihat dalam sistem. Atribut berperan sebagai penjelas entitas, sedangkan kerelasi menujukan hubungan yang terjadi di antara dua entitas.

1. Bentuk dan pengen *Entity Relationship Diagram* (ERD).

   a. Entitas (*Entity)*

   Entitas menunjukan objek-objek dasar yang terkait di dalam sistem. Obyek dapat berupa orang, benda atau hal yang keterangannya perlu disimpan di basis data. Untuk menggambarkan sebuah entitas digunakan aturan sebagai berikut:

   1) Entitas dinyatakan dengan simbol persegi panjang
   2) Nama entitas dituliskan dalam simbol persegi panjang
   3) Nama entitas berupa kata benda, tunggal
   4) Nama entitas sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah di pahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.

   Gambar 1. adalah contoh gambar entitas:



Gambar 1. sombol entitas

   b. Atribut (attribute)

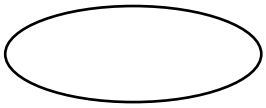
   Atribut sering pula disbut sebagai properti (*property*),Merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data. Atribut berfungsi sebgai penjelas pada sebuah entitas.

   Untuk menggambarkan atribut digunakan aturan sebagai berikut :

   1) Atribut dinyatakan dengan simbol *elips*
   2) Nama atribut dituliskan di dalam simbol *elips*

3) Nama atribut berup kata benda, tunggal
4) Nama atribut sedapat mungkin mengguanakan nama yang mudah dipahami dan dapat manyatakan makna dengan jelas
5) Atribut dihubungkan dengan entitas yang bersesuai dengan menggunakan sebuah garis (seyogianya menggunakan garis lurus, namun dalam kondisi yang tidak memungkinkan dapat juga tidak menggunakan garis lurus)

Gambar 2 adalah gambar contoh gambar atribut :



Gambar 2. simbol atribut

c. Kerelasian Antar Entitas (*Relationship*)

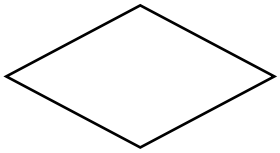
Kelarasian antar entitas mendifinisiskan hubungan antar dua buah entitas. kelarasian adalah kejadian atau transaksi yang terjadi di antara dua buah entitas yang keterangannya perlu disimpan dalam basis data Martin dalam Skripsi Mahanis Septian(2018:31).

Kejadian atau transaksi yang tidak perlu disimpan dalam basis data (sekalipun benar-benar terjadi) bukan termasuk kerelasian. Aturan gambaran kelarasian antar entitas adalah sebagai berikut :

1) Kerekasian dinyatakan dengan simbol belah ketupat
2) Nama kelerasian menghubungkan dua entitas
3) Nama kelerasian berupa kata kerja aktif

4) Nama kelerasian sedapt mungkin mnggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan makna dengan jelas.

Gambar 3 adalah contoh gambar Rekasi



Gambar 3. Simbol Keralasian

d. Penghubung

Penghubung antar himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atribut dinyatakan dalam bentuk graris seperti gambar 4.

Gambar 4. Simbol Penghubung

2. Bentuk dan Jenis Relasi (*Relationship*)

Adapun jenis-jenis relasi yang terjadi antara dua himpunan entitas misalnya (A dan B) dalam satu basis data yaitu:

a. Satu Ke Satu (*One To One*)

Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap etitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B. Contoh gambar diri hubungkan relasi satu ke satu (*One To One*) pada gambar 5.



Gambar 5. *One To One Relationship*

b. Satu ke banyak (*One To Many*)

Setiap entitas pada himpunan A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B, tetapi pada entitas B hanya dapat behubungan dengan satu entitas pada himpuan entitas A. Contoh gambar dengan hubungan relasi satu ke banyak (*one to many*) pada gambar 6.



Gambar 6. *One to Many Relationship*

c. Banyak Ke Satu (*Many To One*)

Setiap entitas pada himpunan B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan A, dan sebaliknya pada entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B. Contoh gambar dari hubungan relasi banyak ke banyak satu (*many to one*) pada gambar 7.



Gambar 7.*Many To One Relationship*

d. Banyak Ke Satu (*many to many*)

Setiap entitas pada himpunan B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan A, dan sebaliknya pada entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B. Contoh

gambar dari hubungan relasi banyak ke banyak satu (*many to many*) pada gambar 8.



Gambar 8.Many To Many Relasionship

F. Database

Database merupakan sekumpulan data yang tersusun sedemikian rupa sehingga merupakan informasi yang diperoleh secara cepat dan tepat, database tersusun dari record ke record yang lainya diantara item yang disebut field.

BAB III
PEMBAHASAN

A. Analisa Masalah

Website memberikan kemudahan dari berbagai pihak, salah satunya sebagai media informasi, media komunikasi dan lain sebagainya. Waktu dan ruang tidak lagi menjadi persoalan untuk memperoleh informasi selagi pihak tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Selama ini banyak sekali pihak mendapat masalah dalam pencariaan obat tradisional. Kebanyakan informasi tentang obat-obatan tradisional didapat dari mulut ke mulut. Dalam hal ini penulis ingin berbagi informasi tentang obat-obatan tradisional melalui *website* sehingga berbagai pihak lebih mudah mendapatkan obat yang dibutuhkan.

Beberapa obat-obat tradisional yang dimaksud sebagai berikut:

1. Obat Jantung
2. Ginja
3. Liper
4. Rematik
5. Asam
6. Urat
7. Sakit Pinggang
8. Strok
9. Asma
10. Batu Maren

B. Pemecahan Masalah

Berdasarkan pada masalah diatas untuk itu penulis hanya dapat membuat Perancangan Penjualan Obat Tradisional Khas Kaliamatan Tengah. Dibuatnya Perancanagan ini diharapkan kedepanya dapat dibuatkan programnya. Website Penjualan Obat Tradisional Khas Kaliamatan Tengah diharapkan dapat digunakan sebgai media informasi yang memudahkan untuk pihak yang membutuhkan.

Adapun metode pemecahan masalah adalah sebagai berikut :

1. Perancangan Sistem

   Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai sistem kerja website. Setelah melakukan analisa terhadap permasalahan yang ada, maka pada tahap perancangan website ini penulis membuat susunan UML (*Unifield modeling languange*)

2. Analisa Kebutuhan Sistem

   a. Perangkat Lunak (*Software*)

      Perangkat lunak yang saya gunakan sebagai berikut :

      1) Sistem Operasi *Windows* 10
      2) Internet

   b. Perangkat Keras (*Hardware*)

      Perangkat keras yang saya gunakan sebagai berikut :

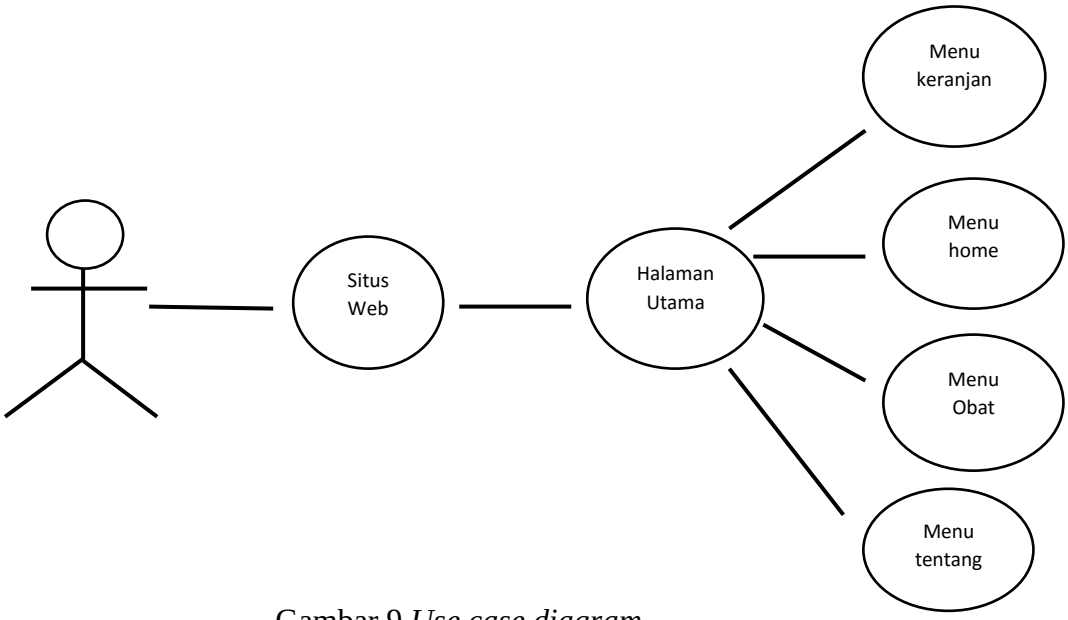
      1. *Mouse*
      2. *Keyboard*
      3. RAM 2 GB.

4. Hdd 500 GB

C. Rancangan Untuk Sistem

1. Use case Diagram

Untuk mengenal proses dari suatu sistem digunakan *Use Case Diagram*. Dengan *Use Case Diagram* dapat diketahui proses yang terjadi pada aplikasi ini yang dapat pengguna lakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 9.



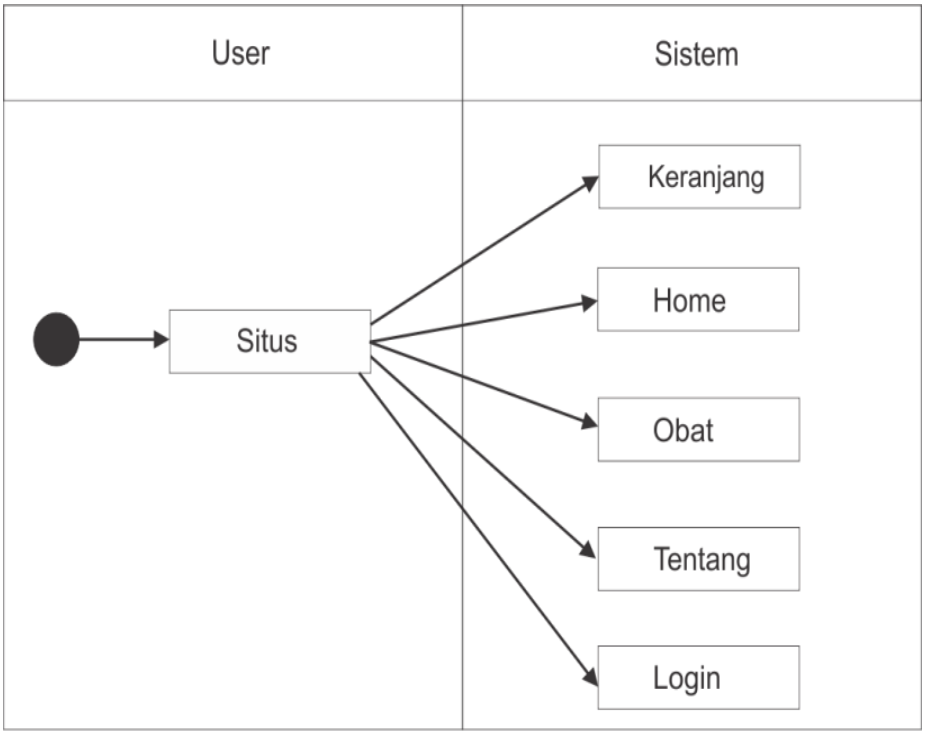
Gambar 9.*Use case diagram*

2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan suatu alur aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing alur berawal yang memungkinkan terjadi, dan bagaiman mereka berakhir.

a. Activity Diagram Akses Situs.

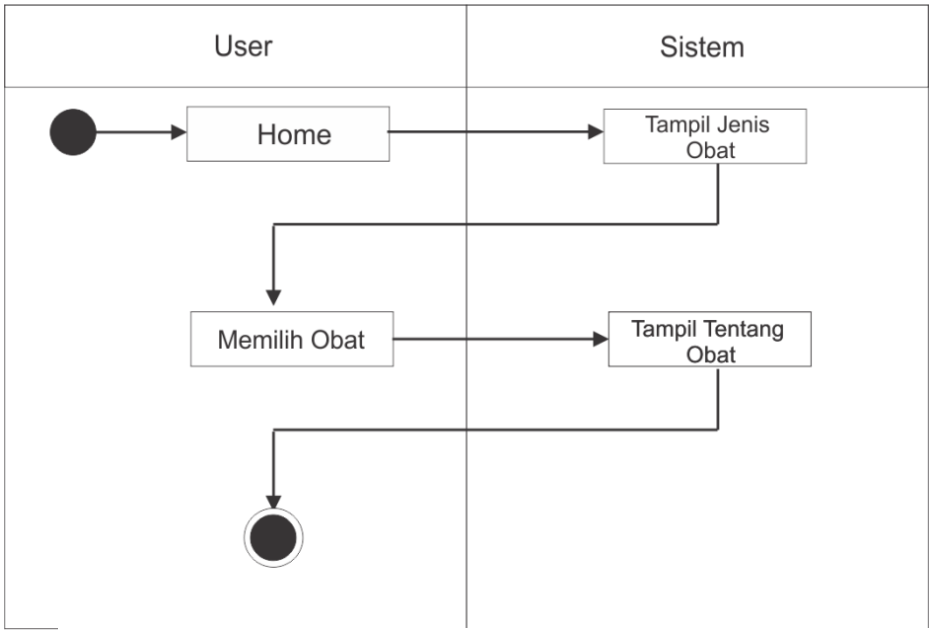
Pada gambar 10 menggambarkan user mengakses situs web dan menampilkan halaman home dimana di halaman home terdapat Menu Keranjang, Menu Home, Menu Obat, Menu Tentang, dan Menu Login.



Gambar 10.Activity Diagram Akses Situs

b. Activity Diagram Menu Home

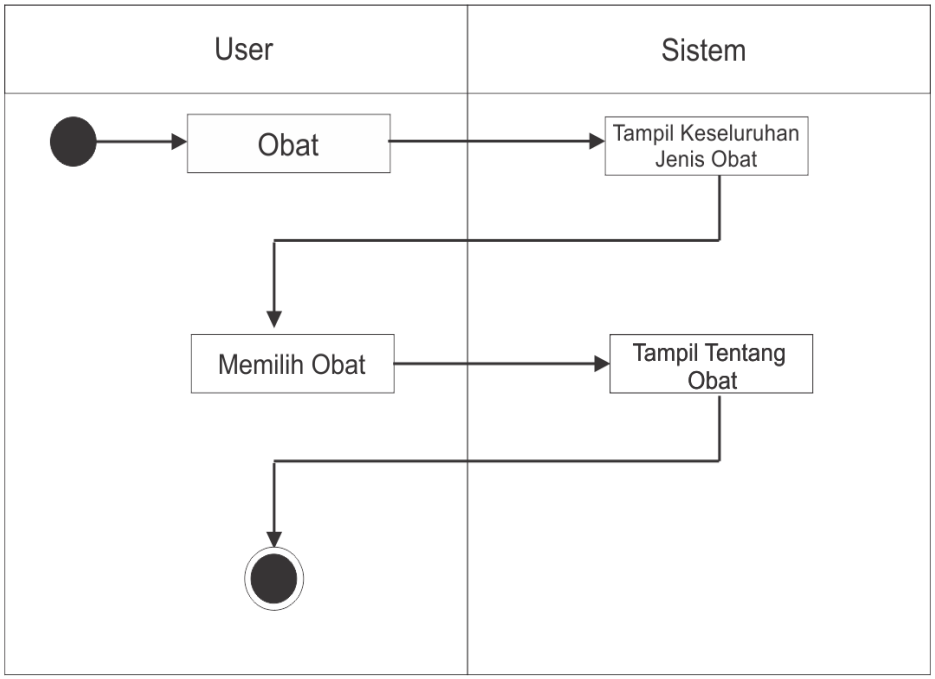
Pada gambar 11 menggambarkan halaman yang pertama tampil saat situs website diakses. Jika user memilih obat yang di inginkan maka akan tampil tentang obat. Di halaman home menampilkan ucapan selamat datang dan menampilkan beberapa jenis obat.



Gambar 11. Activity Diagram Menu Home

c. Activity Diagram Menu Obat

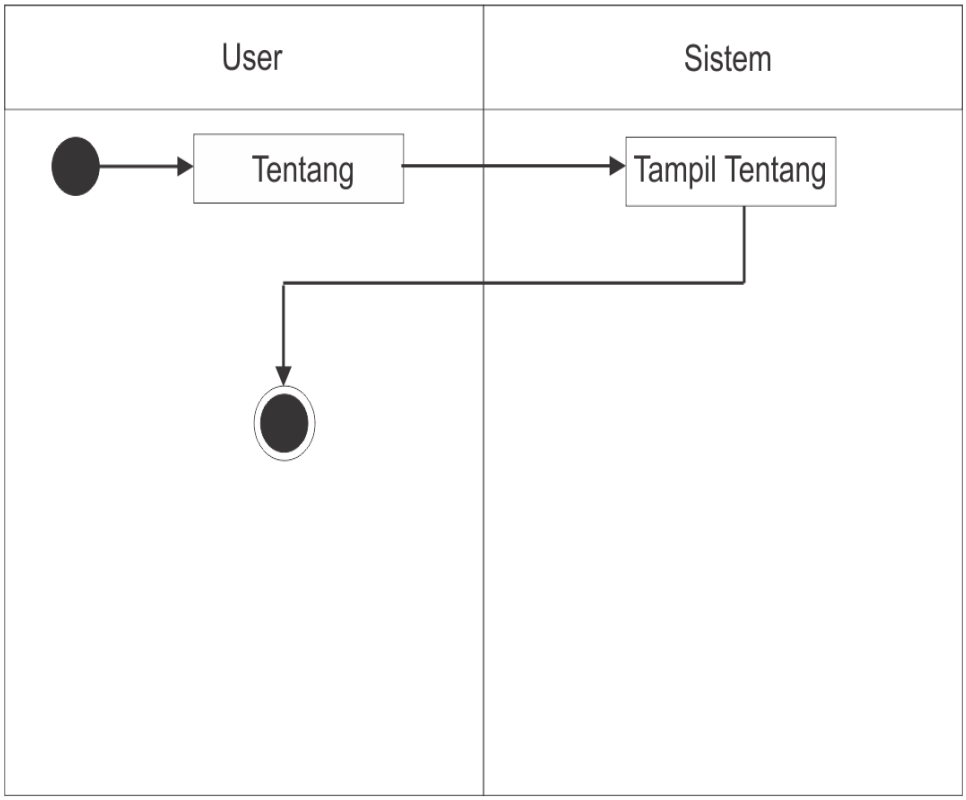
Pada gambar 12 Menggambarkan jika user mengklik menu obat maka akan tampil keseluruhan obat, dan jika user memilih obat maka akan tampil keteran obat yang di pilih. Di halaman menampilkan berbagai jenis obat secara keseluruhan obat.



Gambar 12. Activity Diagram Menu Obat

d. Activity Diagram Tentang

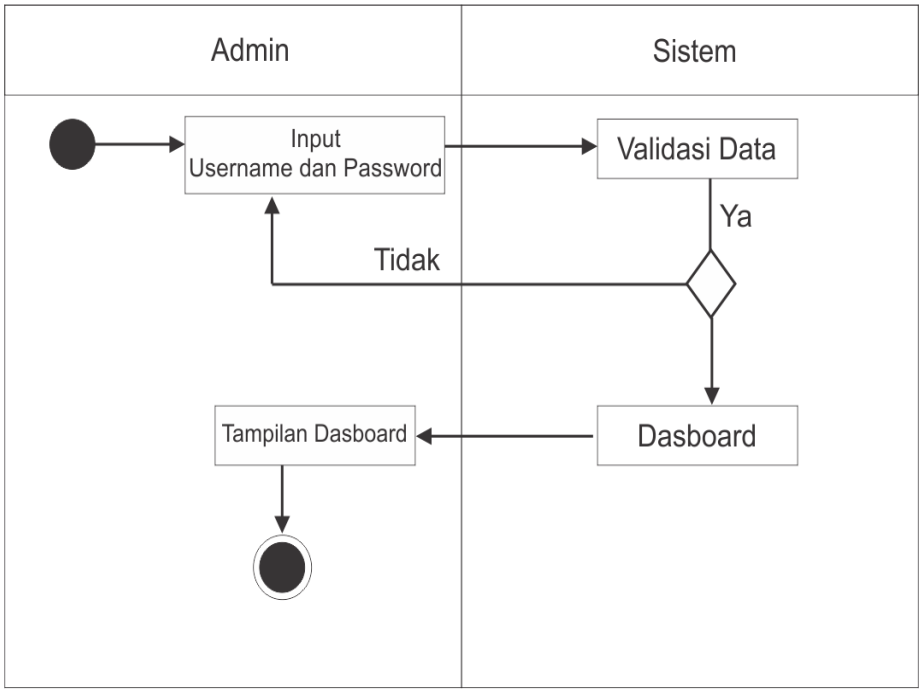
Pada gambar 13 menggambarkan jika user mengklik menu tentang maka tampil tentang penjual obat.



Gambar 13. Activity Diagram Menu Tentang

e. Activity Diagram Menu Login Admin

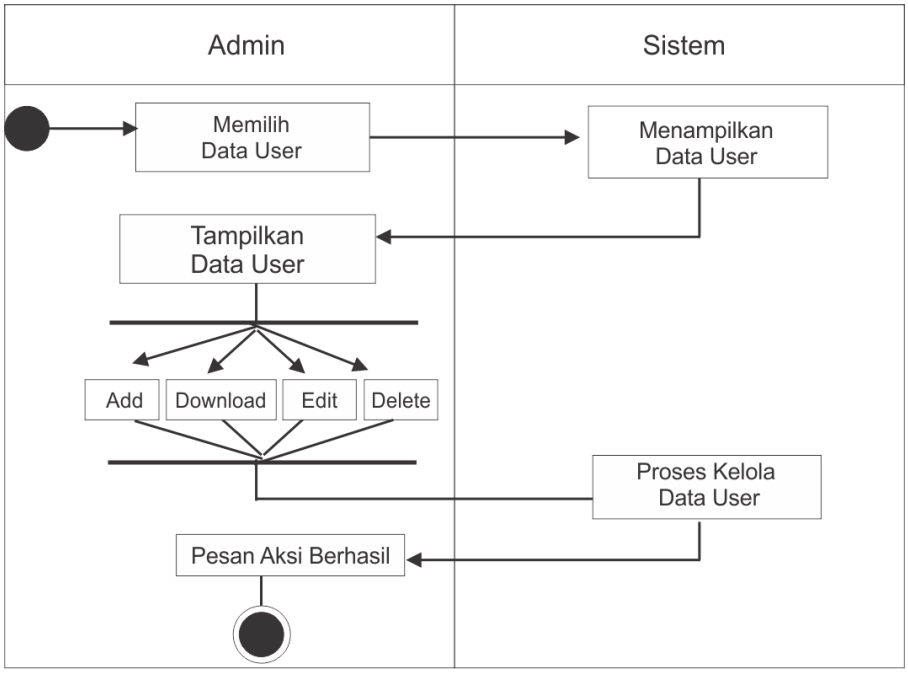
Pada gambar 14 menggambarkan jika menu login di klik maka di wajibkan untuk memasukan username dan password, jika password benar maka akan di arah ke dasboard tetapi jika salah maka di harapkan memasukkan ulang username dan password.



Gambar 14. Activity Diagram menu login

f. Activity Diagram Data User

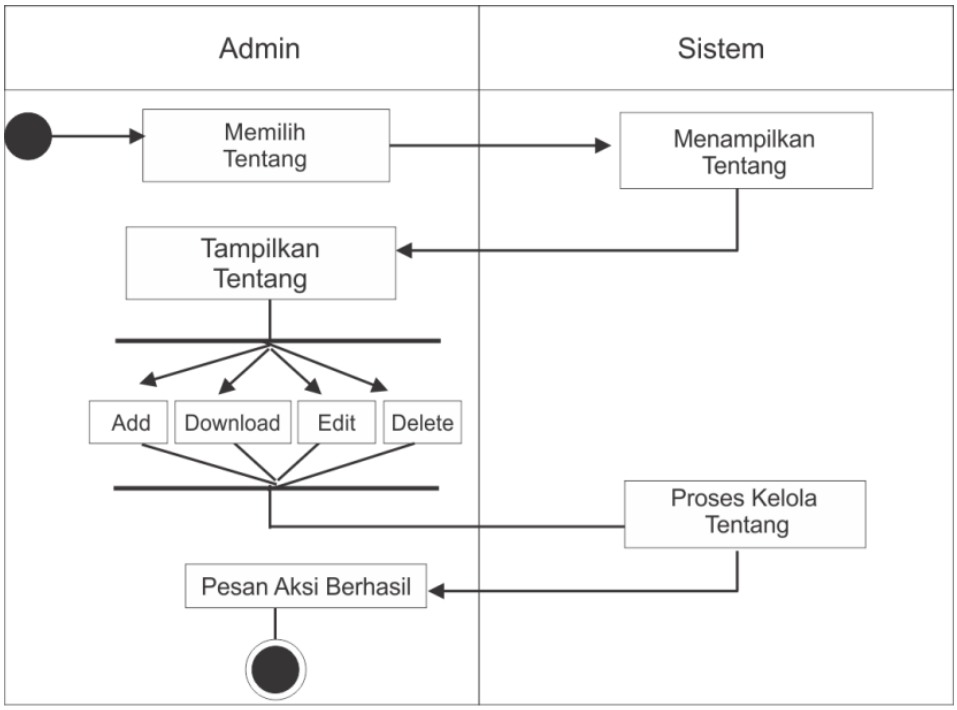
Pada gambar 15 menggambar admin berhak untuk melihat keseluruhan data user dan juga berhak untuk *add*, *download*, *edit*, *delete* isi data user.



Gambar 15. Activity Diagram Data User

g. Activity Diagram Tentang

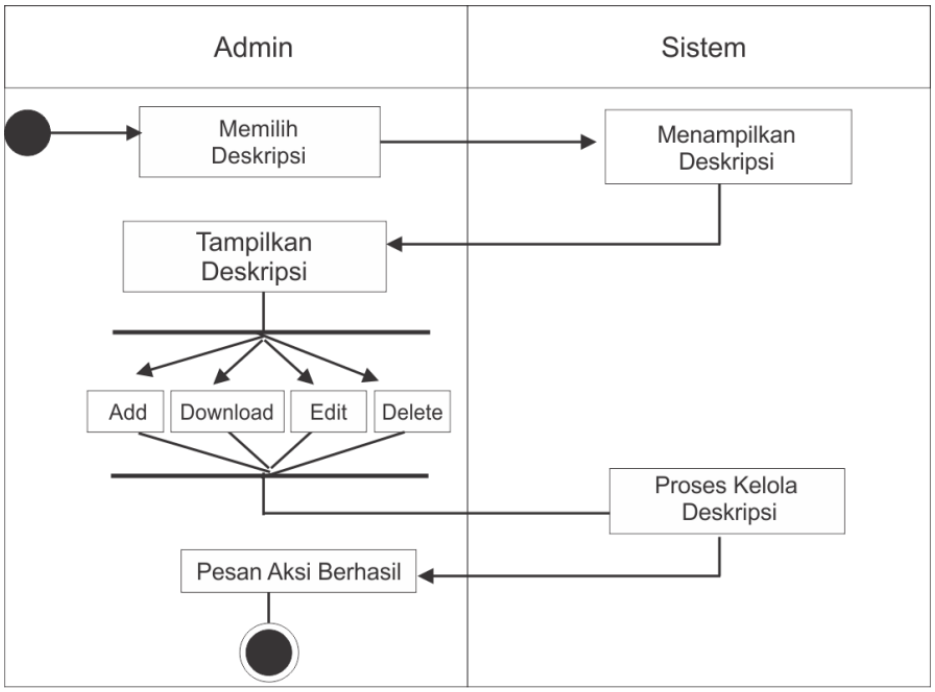
Pada gambar 11 menggambar admin berhak untuk menambah, unggah, ubah, hapus isi Tentang.



Gambar 16. Activity Diagram Tentang

h. Activity Diagram Deskripsi

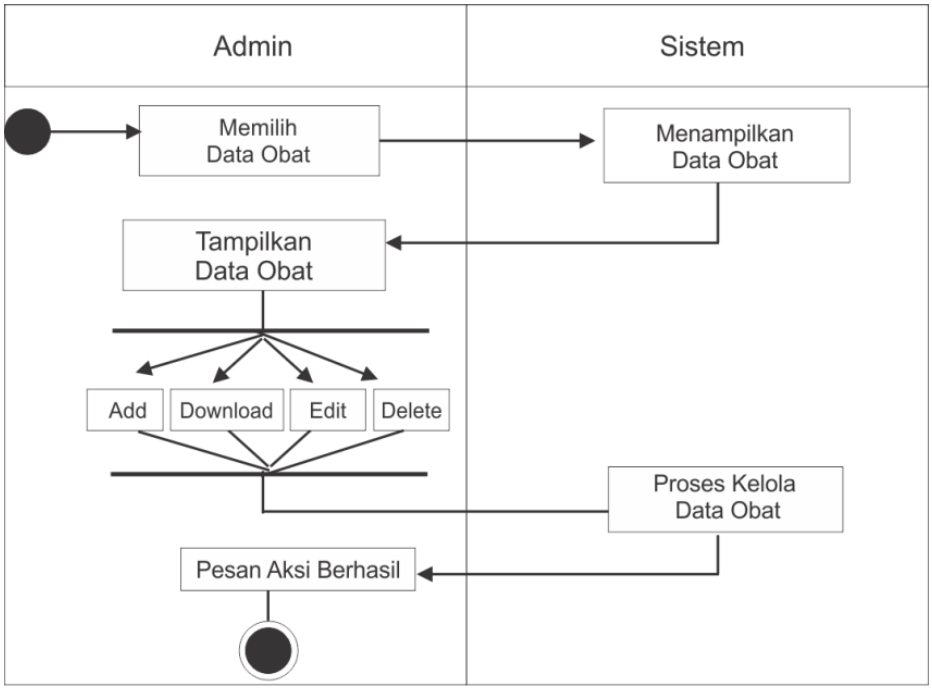
Pada gambar 17 menggambar admin berhak untuk menambah, unggah, ubah, hapus isi Deskripsi.



Gambar 17. Activity Diagram Diskripsi

i. Activity Diagram Data Obat

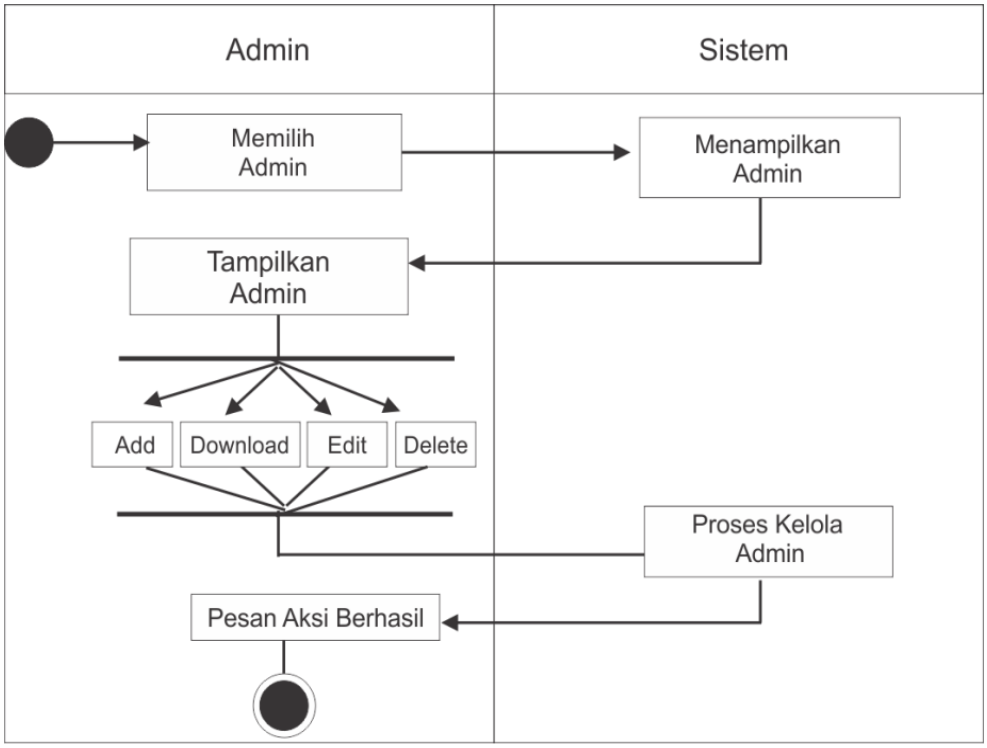
Pada gambar 18 menggambar admin berhak untuk menambah, unggah, ubah, hapus data user.



Gambar 18. Activity Diagram Data Obat

j. Activity Diagram Admin

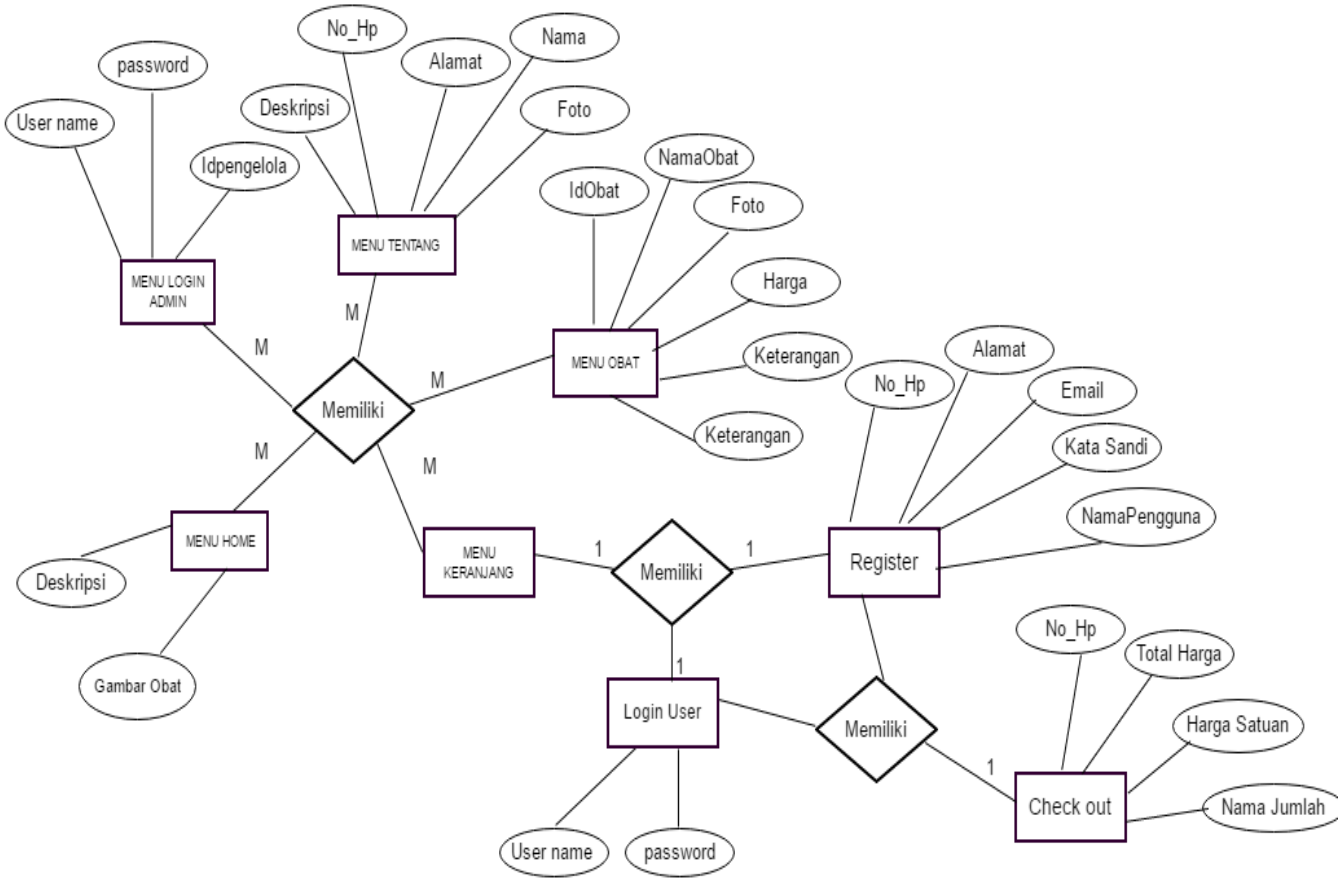
Pada gambar 19 menggambar admin berhak untuk menambah, unggah, ubah, hapus isi admin.



Gambar 19. Activity Diagram Admin

D. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Perancangan desain basis data diperlukan Entity Relationship Diagram (ERD) guna untuk memudahkan dalam membuat dan memahami struktur tabel basis data. Gambar struktur rancangan ERD dari Perancangan Pembuatan Website Penjualan Obat Tradisional Khas Kalimantan Tengah dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20 *Entity Relationship Diagram*

E. Database

1. Tabel Admin

Tabel Admin digunakan untuk menyimpan data-data admin yang dapat mengakses website .

Tabel 3. Tabel Admin

Field	Type Data
Idpengelola	Int(5)
Username	Varchar(30)
Password	Varchar(30)

2. Tabel Deskripsi

Tabel Deskripsi digunakan untuk menyimpan Deskripsi.

Tabel 4.Deskripsi

Field	Type Data
Deskripsi	Varchar(1000)

3. Tabel Obat

Tabel produk digunakan untuk menyimpan data-data produk.

Tabel 5.Produk

Field	Type Data
IdObat	Int(5)
NamaObat	Varchar(100)
Foto	Varchar(25)
Harga	Int(12)
Keterangan	Varchar(1000)
Jumlah	Int(3)

4. Tabel Tentang

   Tabel Tentang digunakan untuk menyimpan informasi Tentang profil penjual.

Tabel 6.Tentang

Field	Type Data
Foto	MediumLOB
Nama	Varchar(50)
Alamat	Varchar(100)
No_Hp	Int(12)
Deskripsi	Varchar(25)

5. Tabel Pembeli

   Tabel Pembeli digunakan untuk menyimpan informasi profi pembeli.

Tabel 7.Pembeli

Field	Type Data
Username	Varchar(50)
Nama_Obat	Varchar(100)
Alamat_Pemesan	Varchar(200)
No_Hp	Int(12)

6. Tabel Check Out

   Tabel Check Out digunakan untuk menyimpan pembelian barang.

Tabel 8.Pembeli

Field	Type Data
NamaObat	Varchar(50)
Jumlah	Varchar(100)
HargaSatuan	Int(20)
TotalHarga	Int(12)
No_HP	Int(12)

F. Proses Rancangan Sistem

1. Penginputan Obat oleh admin :

IdObat	:	Kode Obat
NamaObat	:	Nama Obat
Foto	:	Foto Obat
Harga	:	Harga jual Obat
Keterangan	:	Deskripsi Obat
Jumlah	:	Jumlah Obat

   Maka data yang di input oleh admin akan otomatis muncul di halaman home dan halaman obat.

2. Penginputan Tentang oleh admin :

Foto	:	Foto Penjual Obat
Nama	:	Nama Penjual Obat
Alamat	:	Alamat Penjual Obat
No_Hp	:	Nomor Hp Penjaul Obat
Deskripsi	:	Sekilas Tentang Penjual Obat

   Maka data yang di input oleh admin akan otomatis muncul di halaman tentang.

3. Penginputan Deskripsi oleh admin :

Deskripsi	:	Sekilas tentang penjual website

   Maka data yang di input oleh admin akan otomatis muncul di halaman home.

4. Penginputan Admin oleh admin :

Username	:	Username digunakan untuk login
Password	:	Password digunakan untuk login

Maka data yang di input oleh admin akan digunakan untuk mengakses halaman login.

5. Penginputan Pembelian oleh User :

Username	:	Varchar(50)
Nama_Obat	:	Varchar(100)
Alamat_Pemesan	:	Varchar(200)
No_Hp	:	Int(12)

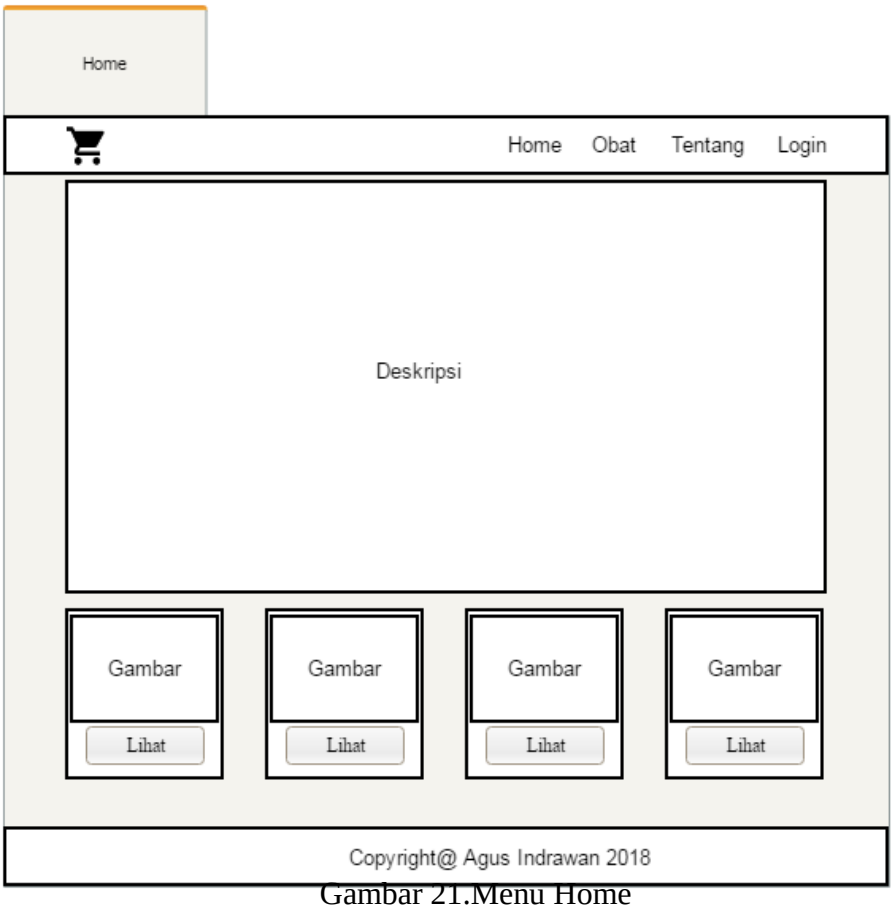
Maka data yang di input oleh user akan masuk ke database.

G. Rancangan Desain website

Dalam perancangan tampilan website ada 4 menu yang dapat dijalan dengan mengklik pilihan menu yang diinginkan, Menunya yaitu Menu Home, Menu Obat, Menu Tentang, dan Menu Login.

1. Menu Home

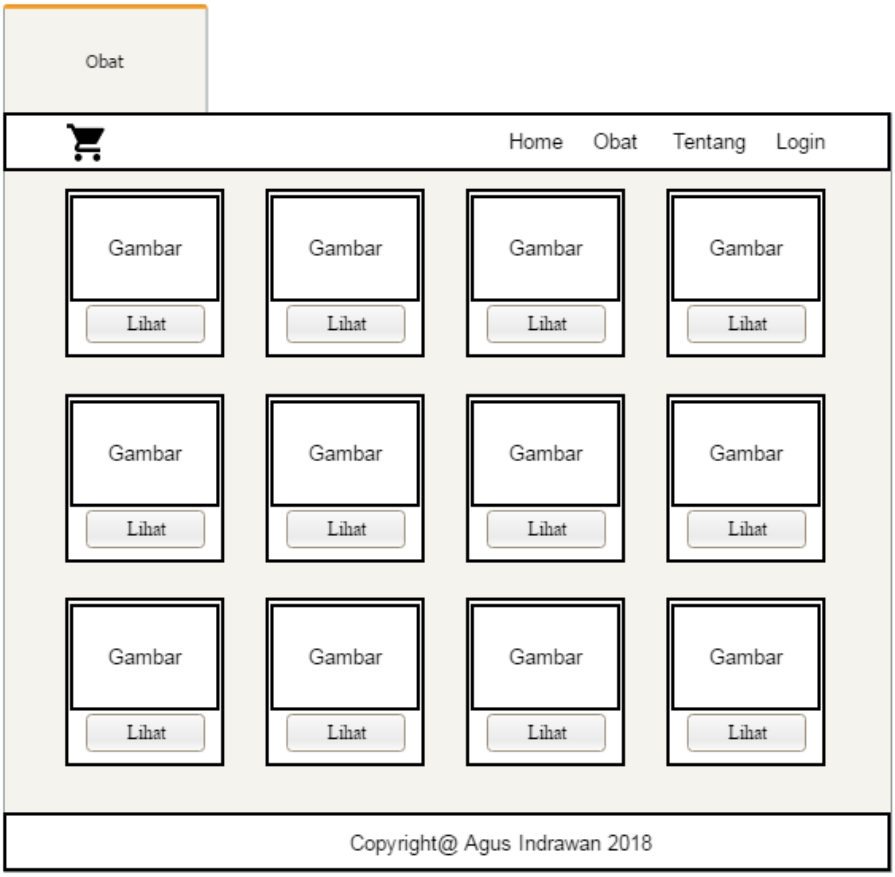
Menu Home adalah halaman pertama yang akantampil saat web diakses. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat seperti gambar 21.



Gambar 21.Menu Home

2. Menu Obat

Jika menu obat di klik maka akan menampilkan keseluruhan obat-obatan. Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 22.



Gambar 22. Menu Obat

3. Halaman Tampil Tentang Obat

Halaman tampil Tentang obat yaitu halaman yang Jika tombol lihat pada menu home atau menu obat di klik maka akan tampil keterangan obat. Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 23.

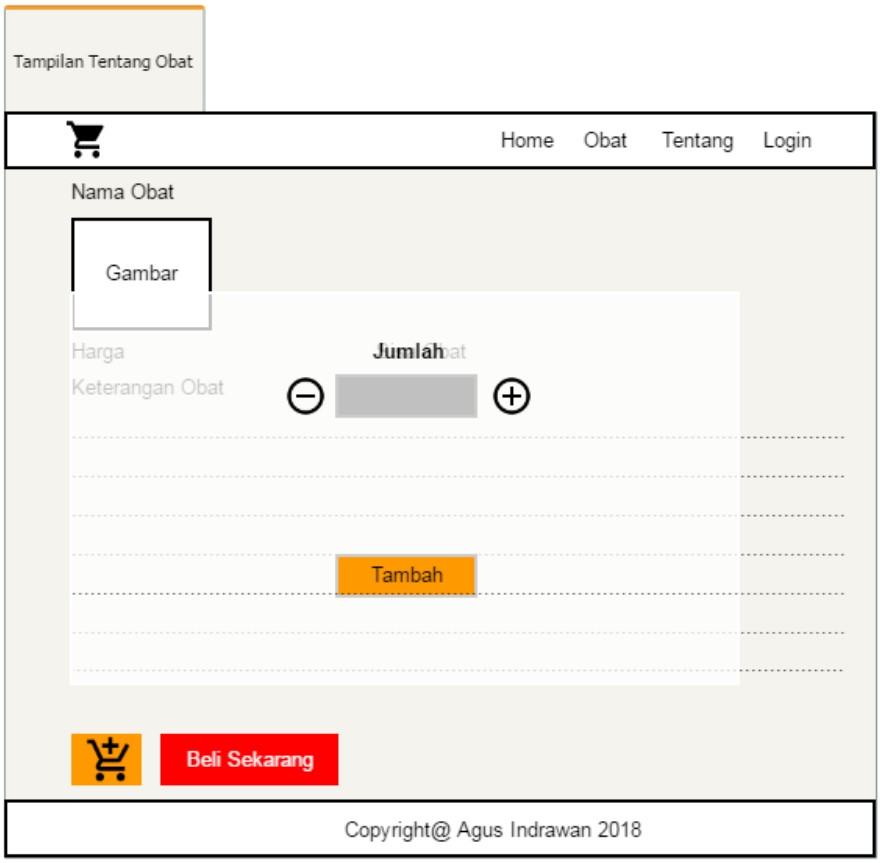
Pada tampilan Tentang obat terdapat beberapa fiktur pilahan yaitu :

a. Fiktur keranjang

Fiktur keranjang yaitu fiktur yang menampung obat yang dipilih.

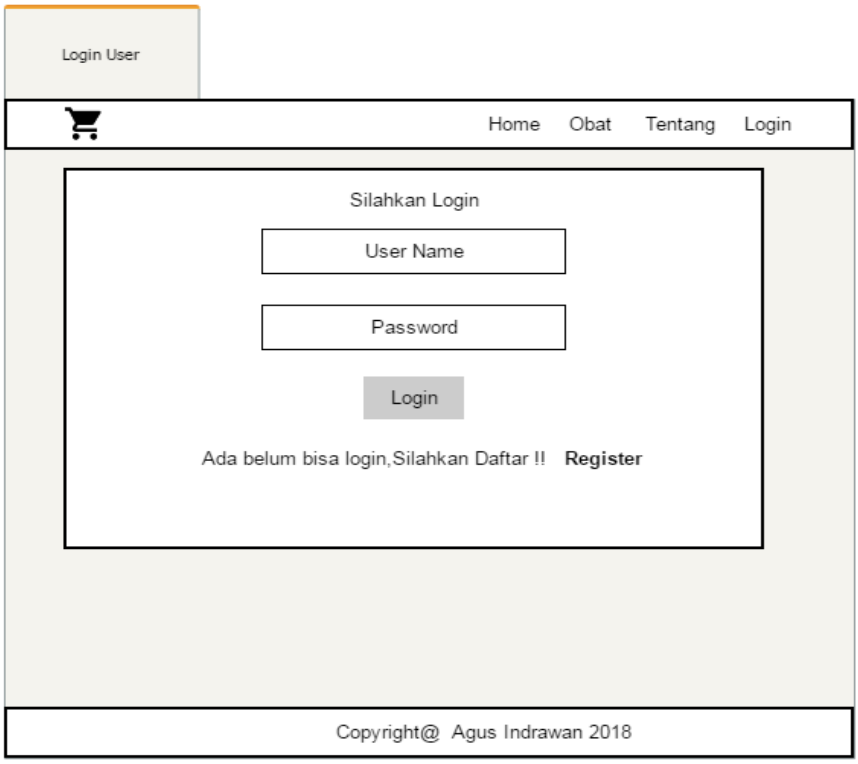
b. Fiktur Beli sekarang

Fiktur beli sekarang yaitu fiktur yang pebeliannya secara langsung tanpa memilih obat lain lagi.

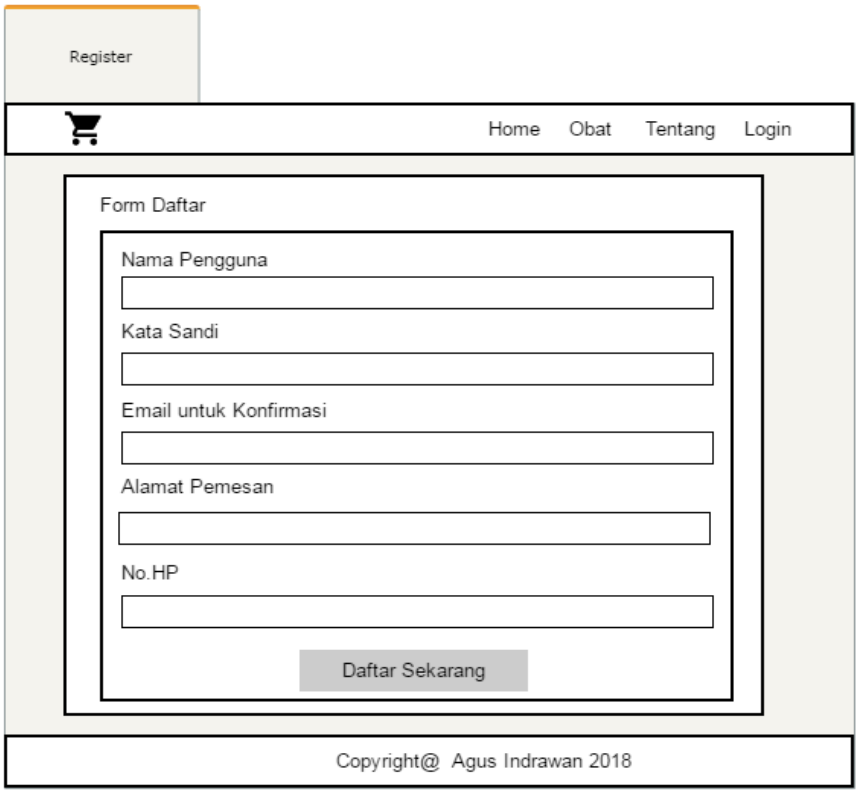


Gambar 23.Tampilan Tentang Obat

4. Setelah melakukan pemilihan obat yang diinginkan maka user diwajibkan login bagi yang sudah punya akun dan register bagi yang belum punya akun. Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 24 dan gambar 25.

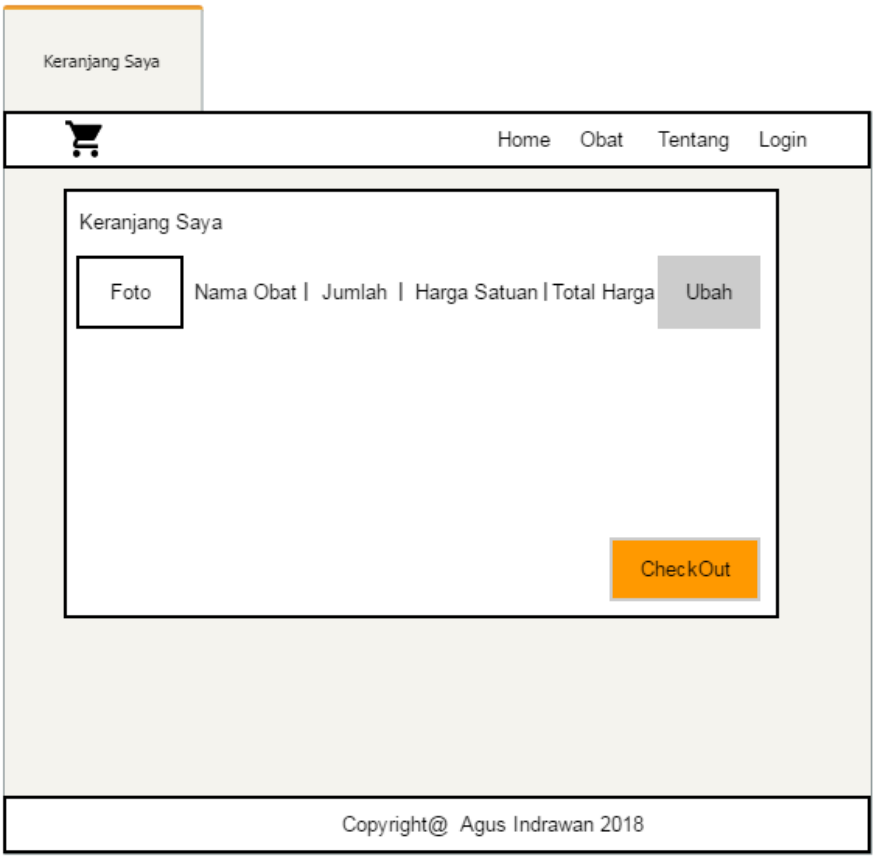


Gambar 24.Login User



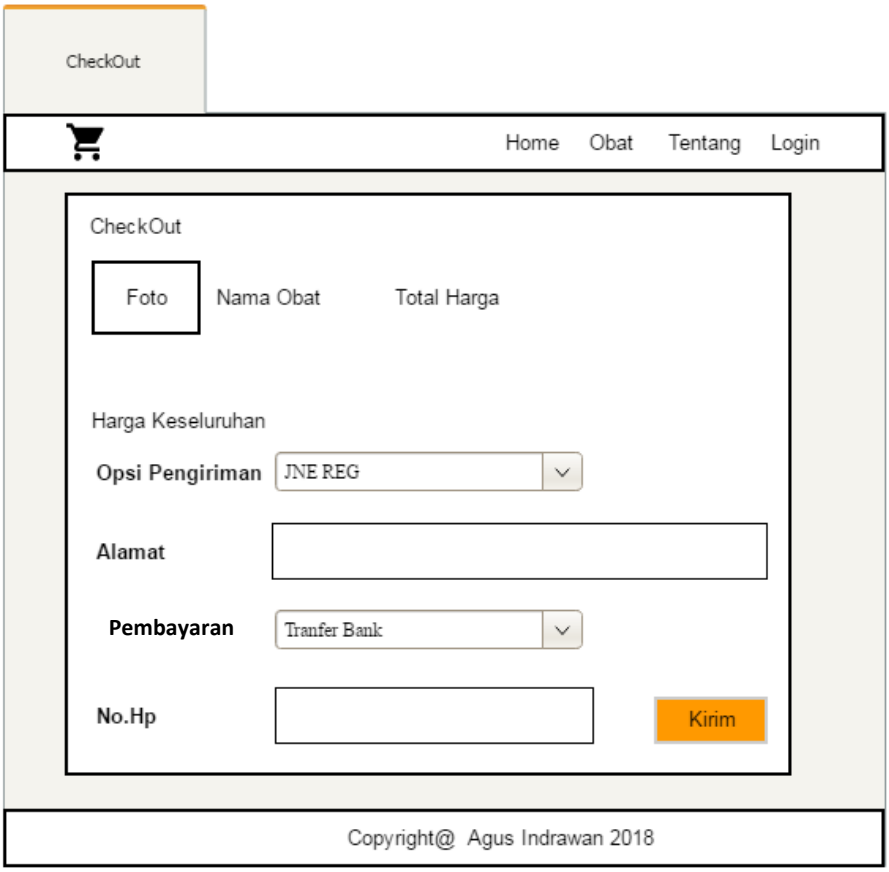
Gambar 25.Registrasi

5. Setelah login maka user dapat pergi ke keranjang saya. Setelah keranjang saya tampil maka user dapat melakukan *CheckOut***.** Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 26.



Gambar 26.Tampilan keranjang saya

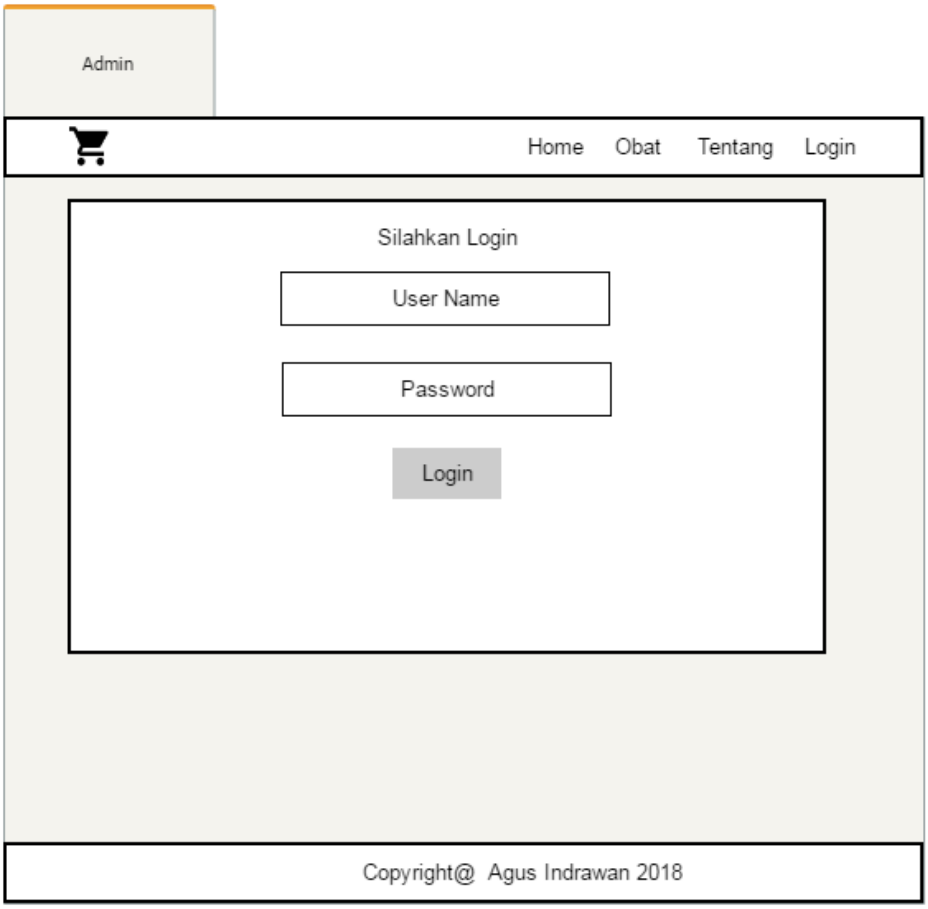
6. Dicheckout user diminta beberapa data untuk pengirman obat.Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 27.



Gambar 27.Tampilan *ChekOut*

7. Admin Login

Admin login yaitu halaman untuk mengakses ke database. Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 28.



Gambar 28.Admin Login

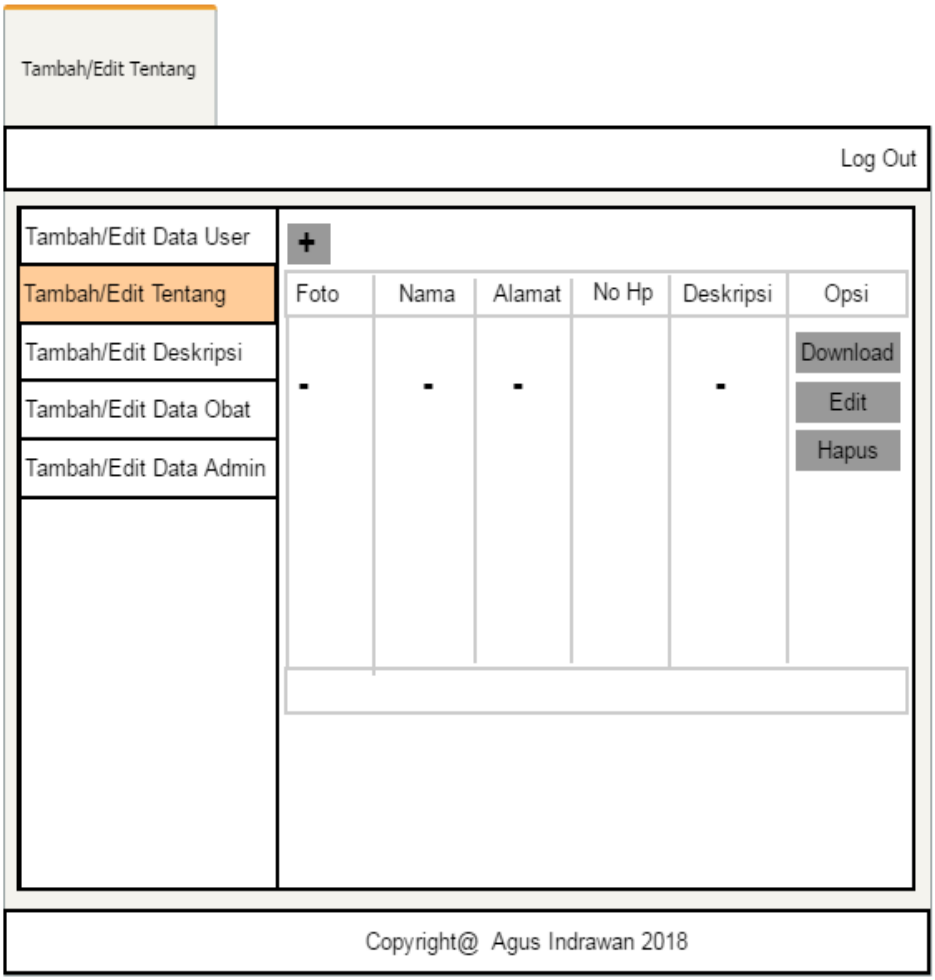
8. Tambah atau edit Data User

Tambah atau edit data user Yaitu tempat untuk mengedit database user yang sudah user masukan. Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 29.



Gambar 29. Tambah atau Edit Data user

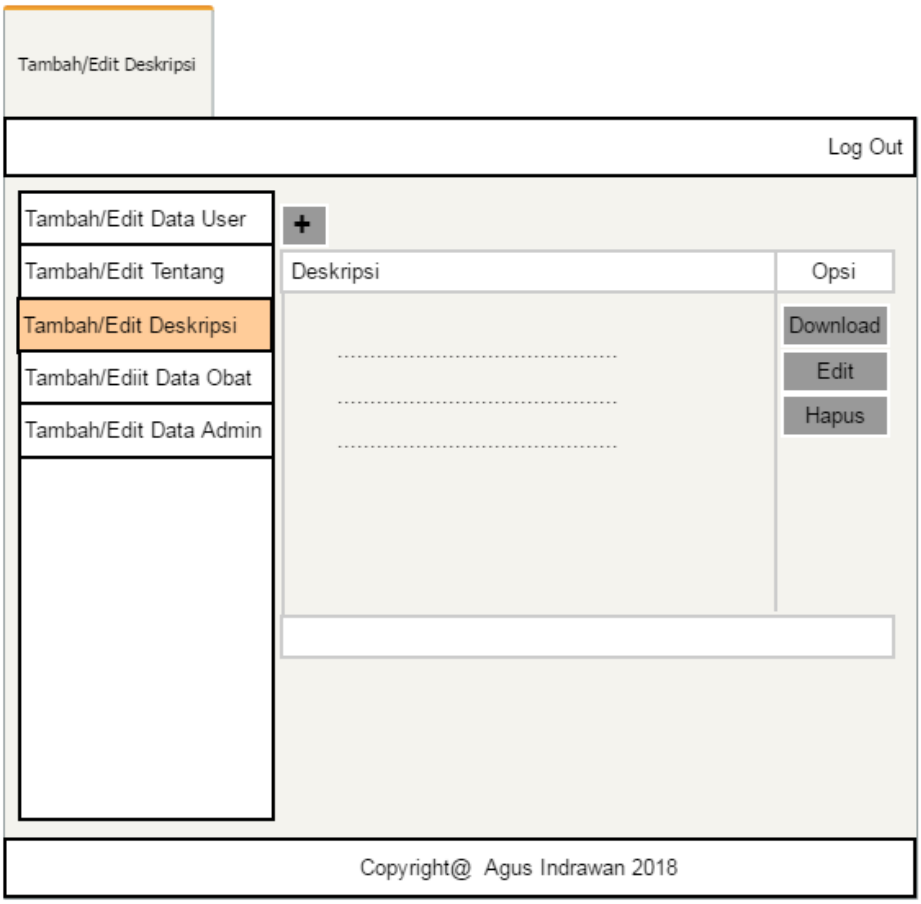
9. Tambah atau edit data TentangTambah atau edit Tentang Yaitu tempat untuk mengedit database Tentang Profil website. Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 30.



Gambar 30. Tambah atau Edit Tentang

10. Tambah atau edit Data Deskripsi

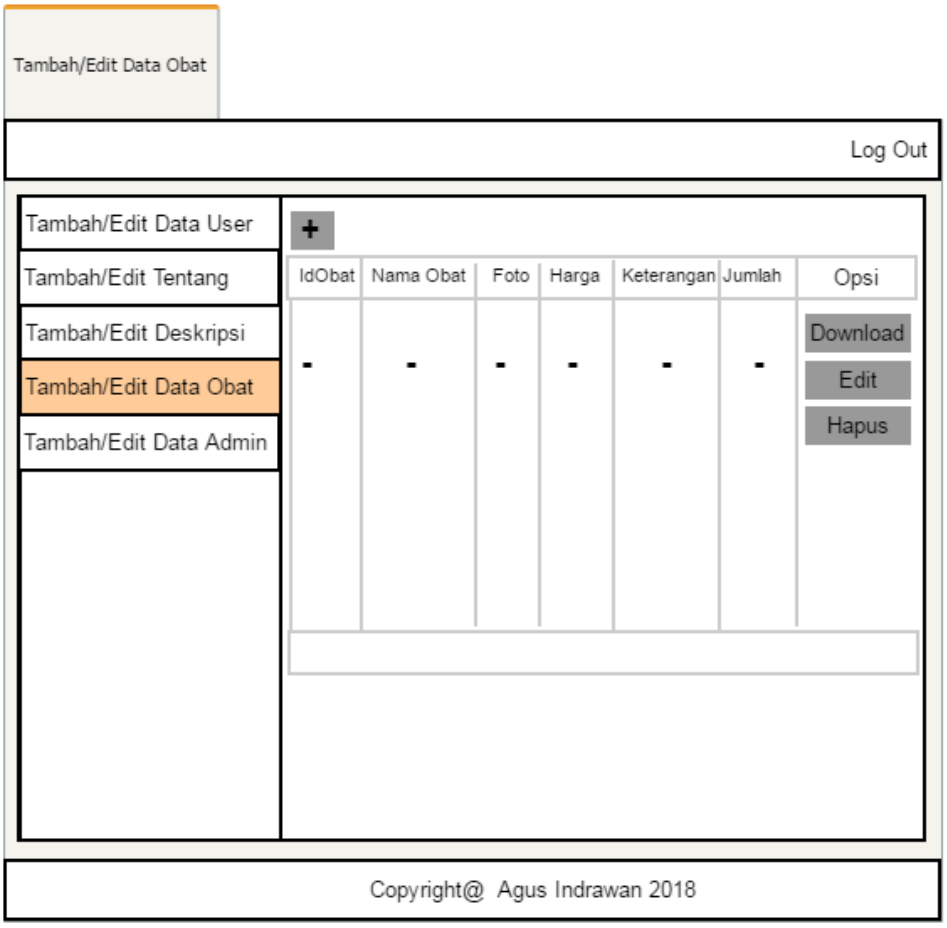
Tambah atau edit data Deskripsi Yaitu tempat untuk mengedit database Deskripsi. Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 31.



Gambar 31. Tambah atau Edit Deskripsi

11. Tambah atau edit Data Obat

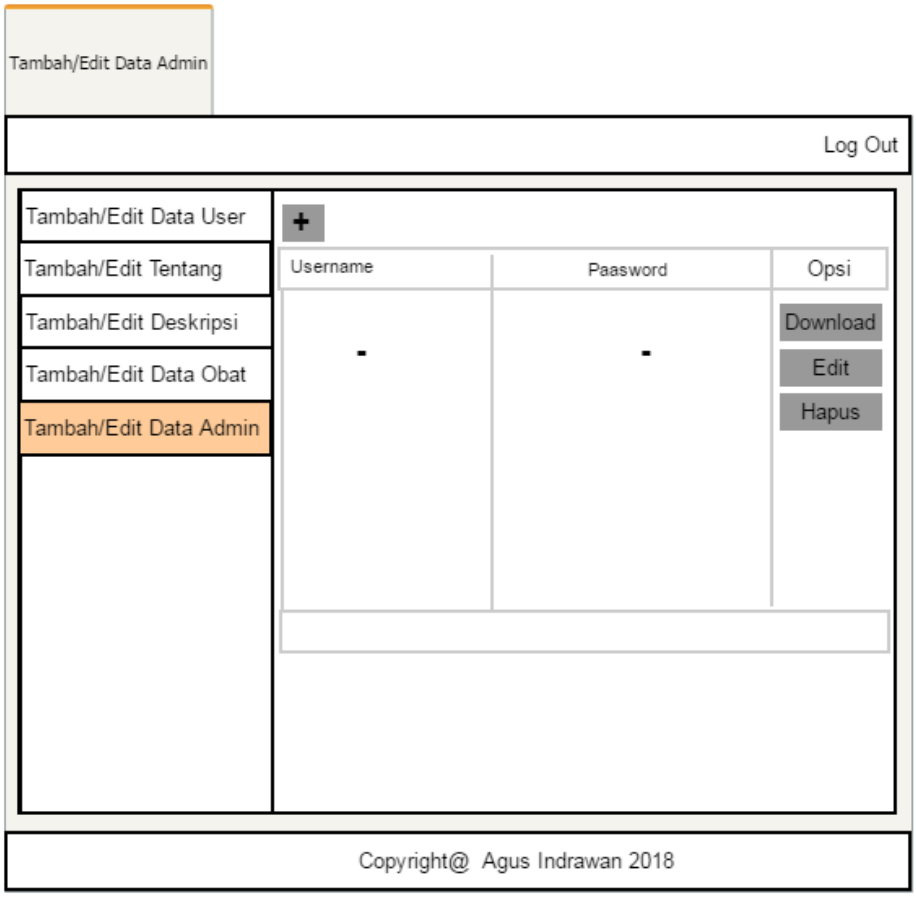
Tambah atau edit data Obat Yaitu tempat untuk mengedit database obat. Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 32.



Gambar 32. Tambah atau Edit Data Obat

12. Tambah atau edit Data Admin

Tambah atau edit Data Admin yaitu tempat untuk mengedit database Admin seperti pada username dan password. Untuk lebih jelas dapat dilihatkan seperti gambar 33.



Gambar .33 Tambah atau Edit Data Admin

BAB IV
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada bab-bab sebelumnya dan dibuktikan dengan hasil berita acara eksperimen program, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan adanya Perancangan dan Pembuatan Website Penjualan Obat Tradisional Khas Kalimatan Tengah yang dirancang dan dibangun untuk mempermudah seluruh Masyarakat yang ingin mendapatkan informasi berbagai macam mengenai Obat-obatan alami dari tumbuh-tumbuhan yang berasal dari kalimantan Tengah yang dapat menyembuhkan berbagai macam penyakit.

B. Saran

Perancang ini masih perlu di kembangkan agar menjadi lebih baik lagi. Seperti berikut :

1. Diharapkan dibuatnya website dari perancangan ini.
2. Menambahkan fitur *chatting* antara admin dan pembeli.
3. Menambahkan notifikasi pesan masuk untuk admin jika ada data masuk dari pembeli.