

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN GENTENG
SOKKA BERBASIS WEB (STUDI KASUS YON
SUPER)**



Disusun Oleh:

Nama :Agus Solikhudin

NIM :10523445

**PRODI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2017

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

SISTEM INFORMASI PENJUALAN GENTENG
SOKKA BERBASIS WEB (STUDI KASUS YON
SUPER)



Disusun Oleh:

Nama : Agus Solikhudin

NIM : 10523445

Yogyakarta, 20 Maret 2017

Dosen Pembimbing,

(Zainudin Zuhri, ST, MIT)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN GENTENG
SOKKA BERBASIS WEB (STUDI KASUS YON
SUPER)
TUGAS AKHIR**

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi
Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2 Juni 2017

Tim Penguji

Zainudin Zukhri, S.T., M.I.T.

Ketua

Nur Wijayaning Rahayu, S.Kom., M. CS

Anggota I

Arrie Kurniawardhani, S.Si., M.Kom

Anggota II

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Hendrik, S.T., M.Eng.)

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN
TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Solikhudin

NIM : 10523445

Tugas akhir dengan judul:

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN GENTENG
SOKKA BEBASIS WEB (STUDI KASUS YON SUPER).**

Menyatakan bahwa seluruh komponen yang tersusun dalam tugas akhir ini adalah hasil dari karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya tulis ini adalah bukan dari hasil karya sendiri, maka saya bersedia menerima resikonya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, agar bisa berguna sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Juni 2017



(Agus Solikhudin)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji dan syukur selalu penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya. Sehingga atas izinnya, penulis akhirnya dapat merampungkan tugas akhir ini.

Seiring dengan selesainya pengerjaan tugas akhir ini. Maka penulis dengan bangga mempersembahkan hasil karya tulis ini kepada:

1. Bapak dan ibu penulis yaitu bapak H Paryono dan ibu Hj Siti Maesaroh yang dengan kesabaran dan doanya selalu menjadi motivasi bagi penulis untuk segera merampungkan studi S1nya. Selain itu juga atas dukungannya, baik secara moral maupun materiil. Sungguh tidak akan bisa bagi penulis untuk membalas segala jasa-jasa dan kebaikannya.
2. Kakak dan adik tercinta yang senantiasa mendukung dan mendoakan.
3. Teman-teman kost anak nakal dan teman-teman *pink kost boys* yang senantiasa membantu dan menghadirkan keceriaan serta semangatnya.

MOTO

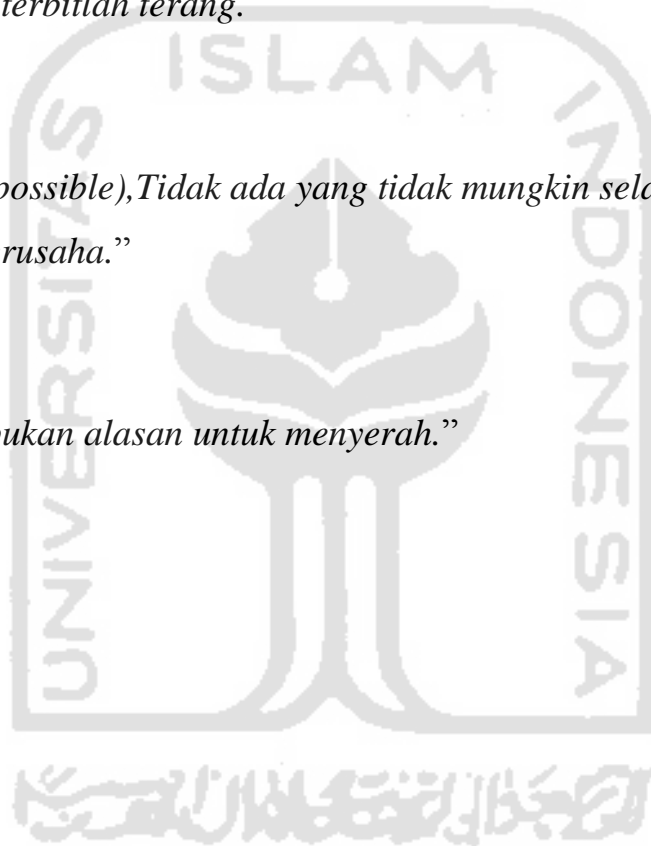
“Kegagalan yang sebenarnya adalah ketika berhenti mencoba memperbaiki atas kegagalan yang dialami.”

“Habis gelap terbitlah terang.”

R.A Kartini

“(Nothing Impossible), Tidak ada yang tidak mungkin selama kita masih mau berusaha.”

“Kegagalan bukan alasan untuk menyerah.”



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya. Alhamdulillah atas izinnya, akhirnya tugas akhir ini yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Genteng Sokka Berbasis *Web*” dapat terselesaikan. Tak lupa shalawat serta salam kepada nabi junjungan kita yaitu nabi Muhammad SAW serta para sahabat-sahabatnya.

Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Adapun atas terselesainya tugas akhir ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya, oleh karenanya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Nabi agung kita, nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi panutan bagi penulis maupun kaum Muslim di seluruh dunia.
3. Bapak Nandang Sutrisno, SH.,M.Hum., LL.M., PH.D, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Imam Djati Widodo, Dr., M.Eng.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Hendrik ST.,M.Eng, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Zainudin Zuhri ST.,MIT, selaku Dosen pembimbing tugas akhir, yang selalu dengan sabar membimbing, memotivasi, serta atas waktu dan ilmu yang sangat bermanfaat.
7. Bapak dan ibu dosen Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia yang senantiasa membantu selama masa studi di kampus maupun selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

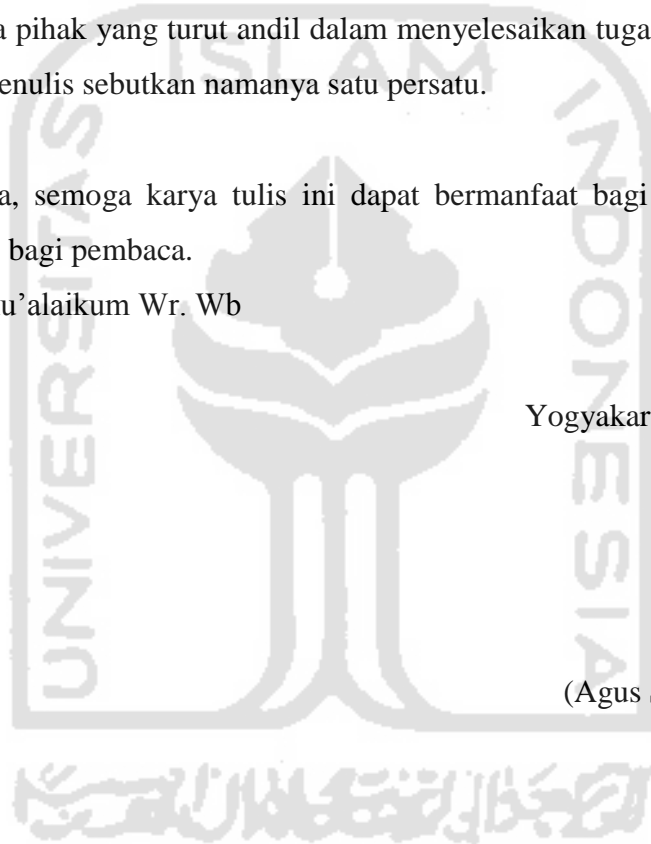
8. Orang tua tercinta yaitu Bapak H.Paryono dan Ibu Hj Siti Maesaroh serta kakak dan adik terkasih yang telah memberikan dukungan baik secara moril dan materiil.
9. Teman-teman kampus, pemilik kost pak arif beserta keluarga, teman-teman kost anak nakal serta anak-anak *pink kost boys* yang senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini maupun selama menempuh studinya di Universitas Islam Indonesia.
10. Serta semua pihak yang turut andil dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.

Akhir kata, semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semuanya dan menambah ilmu bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 2 Juni 2017

(Agus Solikhudin)



SARI

YON Super adalah salah satu produsen genteng Sokka yang ada di kabupaten Kebumen. Usaha yang masih tergolong UKM ini ternyata dalam manajemen pemasarannya masih menggunakan metode konvensional, yaitu dari mulut ke mulut. Selain itu, untuk melakukan pemesanan konsumen harus menghubungi atau datang langsung ke lokasi. Hal ini mungkin tidak menjadi masalah apabila lokasi konsumen memang dekat, tapi akan menjadi masalah bila memang lokasi konsumen jauh dan ditambah dengan kondisi kesibukan konsumen tentu selain menambah biaya juga akan memakan waktu. Maka perlu dibuatnya sistem informasi penjualan genteng Sokka agar konsumen tidak perlu datang langsung untuk melihat atau memesan genteng. Oleh karena itu penting untuk diadakannya sistem informasi penjualan genteng Sokka.

Website penjualan genteng Sokka ini dibuat dengan bahasa pemrograman *PHP 5.6.23* dan menggunakan *webserver apache 2.4.17*. Untuk aplikasi yang digunakan yaitu *sublime Text 2* sebagai *text editor*, *XAMPP* untuk menjalankan *webserver apache* dan *Mozilla* untuk melihat hasil dari sistem.

Penelitian sistem ini menghasilkan suatu aplikasi atau sistem informasi penjualan genteng Sokka berbasis web. Sistem informasi yang dihasilkan dapat melayani pemesanan genteng dan juga dapat mengkonfirmasi pembayaran dengan cara mengupload bukti pembayaran.

KataKunci: *Genteng Sokka, Sistem informasi penjualan, UKM.*

GLOSARIUM

Interface

Antarmuka

User friendly

Ramah pengguna



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.1.1 Definisi Sistem	5
2.1.2 Karakteristik Sistem	6
2.1.3 Klasifikasi Sistem	6

2.2 Konsep Dasar Informasi.....	7
2.2.1 Definisi Informasi	7
2.2.2 Komponen Sistem Informasi	8
2.2.3 Elemen Sistem Informasi	9
2.2.4 Jenis-jenis Sistem Informasi	11
2.3 Rekayasa Perangkat Lunak	12
2.3.1 Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak	13
2.3.2 Ruang Lingkup Rekayasa Perangkat Lunak	13
2.4 Studi Pustaka.....	15
BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN	17
3.1 Gambaran Proses Bisnis di YON Super.....	17
3.2 Analisis Kebutuhan	18
3.2.1 Analisis Kebutuhan Input.....	20
3.2.2 Analisis Kebutuhan Proses.....	21
3.2.3 Analisis Kebutuhan <i>Output</i>	21
3.2.4 Analisis Kebutuhan Antarmuka	22
3.3 Perancangan Sistem	23
3.3.1 <i>UML(Unified Modeling Language)</i>	23
3.3.2 Perancangan <i>Database</i>	26
3.3.3 Perancangan Antarmuka Sistem	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Implementasi Perangkat Pendukung	51
4.2 Implementasi <i>Database</i>	51
4.3 Implementasi Antarmuka	55
4.3.1 Implementasi Antarmuka Administrator.....	56
4.3.2 Implementasi Antarmuka Pegawai	62
4.3.3 Implementasi Antarmuka <i>Member</i>	66
4.4 Pengujian Sistem.....	74

4.4.1 Pengujian Fungsi Pemesanan.....	74
4.4.2 Konfirmasi Pembayaran.....	79
4.5 Kelebihan dan Kekurangan.....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	86



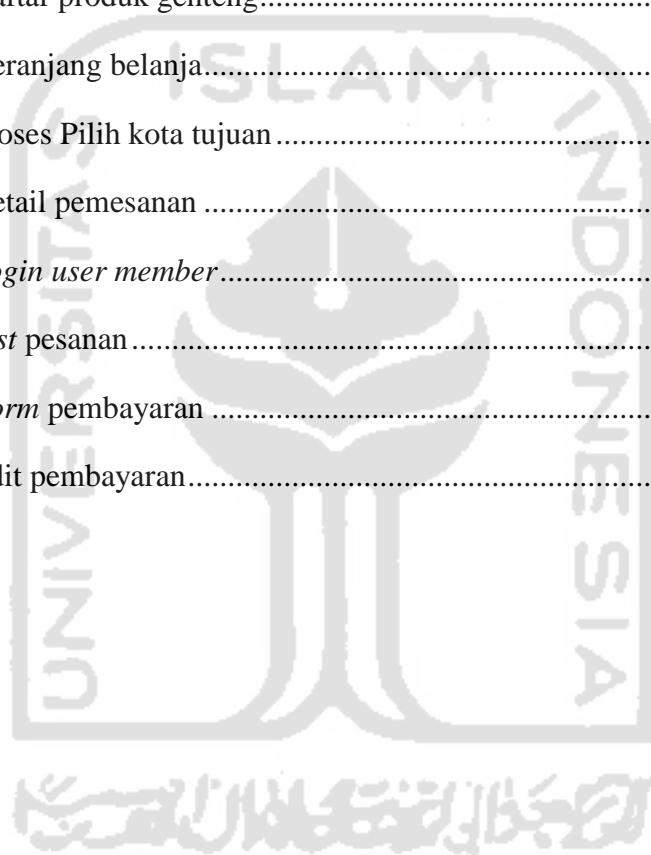
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang lingkup RPL.....	14
Gambar 3.1 Gambaran proses bisnis YON Super.....	17
Gambar 3.2 Diagram <i>Use case</i>	20
Gambar 3.3 Diagram <i>activity login</i>	24
Gambar 3.4 Diagram <i>activity</i> tambah produk.....	25
Gambar 3.5 Diagram <i>activity</i> pendaftaran <i>member</i>	25
Gambar 3.6 Diagram <i>activity</i> pemesanan	26
Gambar 3.7 Relasi <i>Database</i>	32
Gambar 3.8 Halaman <i>Login</i> Administrator.....	33
Gambar 3.9 Halaman profil administrator	34
Gambar 3.10 Halaman tabel produk	34
Gambar 3.11 <i>Pop up</i> tambah produk	35
Gambar 3.12 <i>Pop up</i> edit produk	35
Gambar 3.13 Halaman edit <i>password</i>	36
Gambar 3.14 Halaman <i>list</i> pemesanan.....	36
Gambar 3.15 Halaman detail pesanan.....	37
Gambar 3.16 Halaman tabel pembayaran	37
Gambar 3.17 Halaman tabel laporan.....	38
Gambar 3.18 Halaman <i>form login</i>	39
Gambar 3.19 Halaman profil pegawai	39
Gambar 3.20 Halaman tabel produk	40
Gambar 3.21 <i>Pop up</i> tambah produk	40
Gambar 3.22 <i>Pop up</i> edit produk	41

Gambar 3.23 Halaman komentar	41
Gambar 3.24 Halaman produk	43
Gambar 3.25 Halaman kalkulasi perhitungan.....	43
Gambar 3.26 Halaman kontak.....	44
Gambar 3.27 Halaman registrasi <i>member</i>	45
Gambar 3.28 Halaman <i>login member</i>	45
Gambar 3.29 Halaman keranjang belanja	46
Gambar 3.30 Halaman profil <i>member</i>	47
Gambar 3.31 Halaman <i>list</i> pesanan.....	47
Gambar 3.32 Halaman detail pesanan.....	48
Gambar 3.33 Halaman <i>list</i> pembayaran	48
Gambar 3.34 Halaman input pembayaran.....	49
Gambar 3.35 Halaman edit <i>password member</i>	50
Gambar 4.1 Tabel <i>user</i>	51
Gambar 4.2 Tabel berita.....	52
Gambar 4.3 Tabel galeri.....	52
Gambar 4.4 Tabel produk	53
Gambar 4.5 Tabel kota.....	53
Gambar 4.6 Tabel komentar.....	53
Gambar 4.7 Tabel pesanan	54
Gambar 4.8 Tabel pesanan detail	54
Gambar 4.9 Tabel pesanan <i>temporary</i>	55
Gambar 4.10 Tabel pembayaran	55
Gambar 4.11 Halaman <i>login</i>	56
Gambar 4.12 Halaman Profil	57

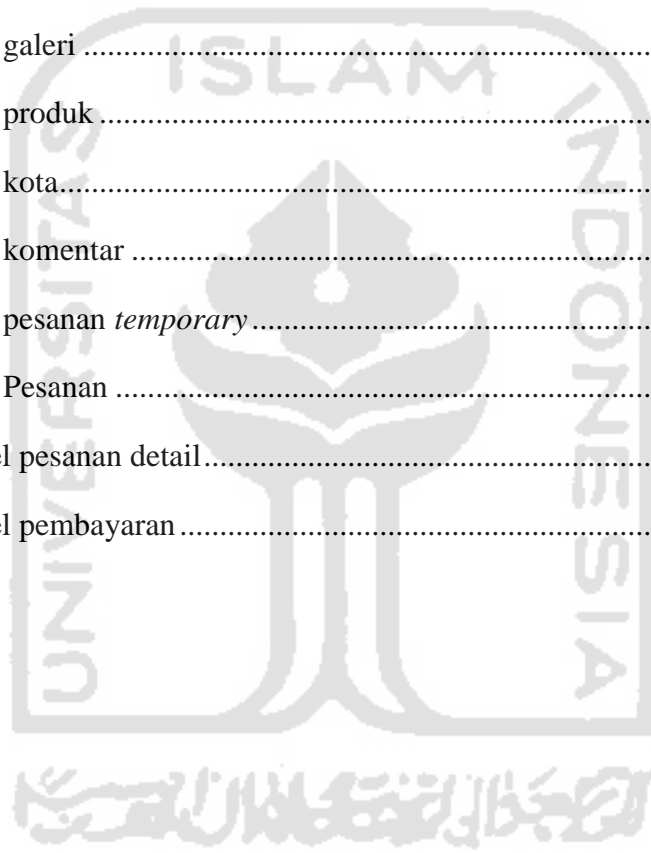
Gambar 4.13 Halaman list produk	57
Gambar 4.14 Tambah produk	58
Gambar 4.15 Edit produk.....	58
Gambar 4.16 Halaman ganti <i>password</i>	59
Gambar 4.17 Halaman daftar pesanan	59
Gambar 4.18 Halaman detail pesanan.....	60
Gambar 4.19 Halaman <i>list</i> pembayaran	61
Gambar 4.20 Halaman detail pembayaran.....	61
Gambar 4.21 Laporan data pemesanan	62
Gambar 4.22 Halaman <i>login</i>	63
Gambar 4.23 Halaman profil pegawai	63
Gambar 4.24 Halaman <i>list</i> produk	64
Gambar 4.25 Tambah produk	64
Gambar 4.26 Edit produk.....	65
Gambar 4.27 Halaman <i>list</i> komentar	65
Gambar 4.28 Halaman detail komentar	66
Gambar 4.29 Halaman produk	67
Gambar 4.30 Halaman detail produk	67
Gambar 4.31 Halaman kontak.....	68
Gambar 4.32 Halaman registrasi <i>user</i>	68
Gambar 4.33 Halaman <i>login member</i>	69
Gambar 4.34 Halaman keranjang belanja	70
Gambar 4.35 Profil <i>member</i>	70
Gambar 4.36 Halaman <i>list</i> pemesanan.....	71
Gambar 4.37 Halaman detail pemesanan.....	72

Gambar 4.38 Halaman daftar pembayaran.....	72
Gambar 4.39 Halaman pembayaran.....	73
Gambar 4.40 Halaman edit <i>password</i>	73
Gambar 4.41 Proses registrasi <i>member</i>	75
Gambar 4.42 Proses <i>login</i>	76
Gambar 4.43 Daftar produk genteng.....	77
Gambar 4.44 Keranjang belanja.....	77
Gambar 4.45 Proses Pilih kota tujuan.....	78
Gambar 4.46 Detail pemesanan.....	78
Gambar 4.47 <i>Login user member</i>	79
Gambar 4.48 <i>List</i> pesanan.....	80
Gambar 4.49 <i>Form</i> pembayaran.....	80
Gambar 4.50 Edit pembayaran.....	81



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel perbandingan.....	16
Tabel 3.1 Tabel aktifitas <i>user</i>	19
Tabel 3.2 Tabel <i>user</i>	27
Tabel 3.3 Tabel berita	27
Tabel 3.4 Tabel galeri	28
Tabel 3.5 Tabel produk.....	28
Tabel 3.6 Tabel kota.....	29
Tabel 3.7 Tabel komentar	29
Tabel 3.8 Tabel pesanan <i>temporary</i>	30
Tabel 3.9 Tabel Pesanan	30
Tabel 3.10 Tabel pesanan detail.....	31
Tabel 3.11 Tabel pembayaran.....	31



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini teknologi komputer mengalami perkembangan pesat. Terutama dibidang teknologi informasi, dari yang awalnya mendapatkan informasi melalui media koran atau majalah, sekarang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, telah banyak memudahkan dalam mendapatkan atau mengakses informasi, mulai dari berita, gosip maupun perkembangan teknologi melalui *website*/sistem informasi berbasis *web* yang sekarang banyak tersedia di jaringan Internet. Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, kegiatan manajerial dan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Andriawan, 2016). Sejak awal ditemukan yaitu pada tahun 1991, sampai karya tulis ini dibuat yaitu tahun 2016, sistem informasi telah mengalami perkembangan yang begitu cepat. Sistem informasi berbasis *web* pada khususnya, menjadi salah satu sarana ataupun media untuk berbagi informasi ataupun data, selain itu sekarang sistem informasi juga banyak dimanfaatkan sebagai sarana untuk menjual barang dan jasa. Dalam bidang penjualan misalnya, dengan memanfaatkan media Internet, para produsen dapat dengan mudah mempromosikan produknya menggunakan media *website*. Selain dirasa murah, penggunaan sistem informasi berbasis *web* ini juga memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mengenali barang-barang yang ingin dibelinya tanpa harus datang langsung ke lokasi yang mungkin saja lokasinya jauh.

Yon Super adalah salah satu produsen genteng sokka yang ada di kabupaten Kebumen. Usaha yang masih tergolong UKM ini ternyata selama ini dalam manajemen pemasarannya masih mengandalkan metode konvensional, yaitu dari mulut kemulut. Hal ini tentu kurang efektif, karena jangkauannya yang sangat terbatas. Selain itu juga ada kendala lain, seperti ketatnya persaingan dan banyaknya calo sehingga menuntut para produsen untuk mempunyai strategi pemasaran yang lebih mumpuni dan efektif agar mampu bersaing dan agar produknya dapat dikenal konsumen secara lebih meluas. Oleh karena itu

dibutuhkan suatu sistem informasi/*website* yang dapat menunjang promosi dan penjualannya.

Berdasarkan ulasan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka pentingnya dibuat suatu aplikasi “Sistem informasi penjualan genteng Sokka berbasis *web* studi kasus pada perusahaan genteng YON Super”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan ulasan latar belakang diatas yaitu:

1. Bagaimana mengimplementasikan teknologi informasi di perusahaan genteng YON Super untuk mendukung proses manajemen pemasaran dan bisnis kedepannya.
2. Bagaimana membuat sistem informasi yang menarik dan *user friendly* agar nantinya mudah dalam penggunaannya.
3. Bagaimana membuat sistem informasi yang dapat memudahkan pengguna ataupun konsumen khususnya, dalam menghitung kalkulasi harga pada pemesanan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi nantinya, akan ada batasan masalah yang dibuat, batasan masalah tersebut meliputi:

1. Pembayaran dilakukan di luar sistem.
2. *User* ada 3 yaitu administrator, pegawai dan *member* (calon pembeli).
3. Aplikasi atau sistem berbasis *web*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu konsumen untuk mengetahui informasi secara cepat dan akurat tentang produk genteng YON Super.
2. Membantu produsen dalam memasarkan produknya secara meluas.
3. Meningkatkan rasio penjualan dan omzet penghasilan.
4. Memudahkan produsen untuk berinteraksi langsung dengan konsumen sekaligus untuk mengenali kebutuhan pasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapat dari pembuatan sistem informasi ini yaitu:

1. Memberikan media bagi pengusaha genteng untuk lebih mengembangkan sistem pemasaran produknya
2. Mahasiswa mampu mendesain, merancang serta membuat program sistem informasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam metodologi penelitian, tahapan-tahapan yang dilakukan meliputi:

1. Pengumpulan dan analisis data
Tahap pertama pengumpulan dan analisis data yaitu berkaitan dengan pengambilan data-data yang mungkin dibutuhkan dalam pembuatan sistem nantinya. Proses pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan wawancara survei lokasi dan studi literatur.
2. Analisis kebutuhan
Pada metode analisis kebutuhan ini yaitu untuk menganalisa kebutuhan sistem nantinya, meliputi analisis kebutuhan input, proses, *output* dan juga kebutuhan *interface*.
3. Perancangan sistem
Pada tahap ini dilakukan perancangan awal sistem yang akan dibuat, berdasarkan analisis kebutuhan yang telah didapatkan sebelumnya. Perancangan ini meliputi struktur basis data, desain *interface* sistem serta *logical* program.
4. Implementasi
Tahap implementasi ini adalah awal mulai pembuatan program(koding), program menggunakan bahasa pemrograman *php*.
5. Testing
Tahap terakhir yaitu testing atau pengujian program baik dari segi aplikasi maupun kinerjanya.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini nantinya akan terbagi ke dalam lima bab, dalam setiap babnya akan dijelaskan tentang masalah-masalah sesuai dengan batasan yang telah dibuat. Berikut adalah sistematika penulisannya:

BAB I Pendahuluan pada bab ini menjelaskan latar belakang tentang judul “Sistem informasi penjualan genteng sokka berbasis *web* (studi kasus pada perusahaan genteng YON Super)”. Selain itu juga membahas tentang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Studi pustaka, bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan sebagai acuan ataupun landasan yang berkaitan dengan permasalahan-permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di perusahaan genteng YON Super.

BAB III Perancangan, bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan sebagai dasar untuk merancang sistem. Seperti gambaran proses bisnis, analisis kebutuhan, perancangan sistem meliputi *database* dan antarmuka.

BAB IV Implementasi, bab empat ini menjelaskan tentang proses realisasi sistem menjadi program yang sesungguhnya. Proses-proses di bab ini yaitu instalasi perangkat pendukung dalam pembuatan sistem, implementasi sistem meliputi implementasi basis data, implementasi desain antarmuka(*user interface*) pengujian sistem serta menjelaskan tentang kekurangan dan kelebihan sistem.

BAB V Kesimpulan dan saran. Bab terakhir atau bab kelima ini akan membahas tentang kesimpulan dari pembuatan sistem beserta saran untuk pengembangan sistem ke depannya.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sebelum membahas lebih jauh tentang pengertian apa itu sistem informasi, ada baiknya mengetahui apa itu sistem dan apa itu informasi. Akan kurang rasanya apabila dalam pembuatan sistem informasi tetapi tidak tahu arti dari sistem informasi itu sendiri.

2.1.1 Definisi Sistem

Berikut beberapa pengertian sistem menurut para ahli yang diambil sebagai acuan dalam pembuatan karya tulis ini:

Definisi sistem menurut (Fernandes, 2015) adalah “sekelompok komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tersebut. Sistem berfungsi menerima masukan(input), mengolah input/proses, dan menghasilkan keluaran (*output*). Input dan *output* berasal dari luar sistem, atau dari lingkungan sistem tersebut berada. Oleh karenanya, sistem akan berinteraksi dengan lingkungan. Sistem yang mampu berinteraksi dengan lingkungannya yang akan mampu bertahan lama. Sistem yang tidak cepat berinteraksi dengan lingkungan tidak akan bertahan lama.”

Sistem menurut (Ashkaf, 2015) adalah “kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.”

Sistem menurut (Hakim, 2013) adalah “prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan maksud untuk berfungsi sebagai suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan.”

Kesimpulannya, sistem yaitu suatu rangkaian yang bekerja bersama-sama dan saling berkaitan dan tidak bisa berdiri sendiri untuk mencapai tujuannya dan apabila ada bagian yang bermasalah maka akan mempengaruhi kinerja dari sistem itu sendiri.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut (Fernandes, 2015) sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu. Sifat-sifat tersebut yaitu:

1. Komponen sistem(*Component*): Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama membentuk suatu komponen sistem atau bagian-bagian dari sistem.
2. Batasan sistem(*Boundary*): Merupakan daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan kerjanya.
3. Subsistem:Bagian-bagian dari sistem yang beraktivitas dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dengan sasarannya masing-masing.
4. Lingkungan luar sistem (*Environment*): Suatu sistem yang ada diluar dari atas sistem yang dipengaruhi oleh operasi modern.
5. Penghubung sistem (*Interface*): Media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lain. Adanya penghubung ini memungkinkan berbagai sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lainnya.
6. Masukan sistem(*Input*): Energi yang dimasukkan ke dalam sistem, berupa perawatan dan sinyal. Masukan perawatan adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat berinteraksi.
7. Keluaran sistem (*Output*): Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.
8. Pengolah sistem (*Process*): Suatu sistem yang mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.
9. Sasaran sistem (*Objective*): Tujuan yang ingin dicapai oleh sistem. Sistem akan dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut (Fernandes, 2015) sistem dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Sistem abstrak dan sistem fisik: Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau gagasan yang tidak nampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik adalah kebalikan dari sistem abstrak atau sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia: Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena proses alam. Sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang dan dibuat oleh manusia.
3. Sistem tertentu dan sistem tak tentu: Sistem tertentu adalah sistem yang operasinya dapat diprediksi secara tepat. Sedangkan sistem tak tentu sebaliknya atau sulit diprediksi.
4. Sistem tertutup dan sistem terbuka: Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terhubung dengan dunia luar atau otomatis. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan keadaan lingkungan luarnya.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Sebelumnya telah dijelaskan tentang pengertian apa itu sistem beserta karakteristik dan klasifikasinya. Selanjutnya akan dijelaskan pengertian apa itu informasi. Berikut pengertian informasi menurut para ahli.

2.2.1 Definisi Informasi

Berikut beberapa pengertian informasi menurut para ahli atau pakar:

Definisi informasi menurut (Dini, 2015) adalah “data yang diolah sehingga data tersebut bisa dijadikan dasar dalam mengambil keputusan yang tepat.”

Menurut (Dini, 2015) informasi yaitu “data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerima serta bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini ataupun masa mendatang.”

Menurut (Ubay, 2016) informasi adalah “penerangan, keterangan, pemberitahuan kabar atau berita. Informasi sendiri juga merupakan keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian analisis atau kesimpulan.”

Informasi menurut (Min, 2016) adalah “data yang diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.”

Kesimpulannya, sebuah informasi yaitu suatu data yang pada awalnya kurang bermanfaat atau kurang dipahami oleh orang lain untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan suatu informasi/data yang bisa dipahami atau bermanfaat bagi orang lain dan bisa dijadikan acuan dalam mengambil suatu keputusan.

2.2.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen *output*, komponen teknologi, komponen *hardware*, komponen *software*, komponen basis data dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran (Suhari, 2011).

Berikut komponen-komponen sistem informasi:

1. Komponen Input

Input mewakili data masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Komponen Model

Komponen model ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Komponen *Output*

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

4. Komponen Teknologi

Teknologi merupakan *tool box* dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran. Dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Komponen *Hardware*

Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpanan vital bagi sistem informasi yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung *dataset* atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi.

6. Komponen *Software*

Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah, menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari *hardware* untuk menciptakan suatu informasi.

7. Komponen Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling terkait dan berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut *DBMS (Database Management Systems)*.

8. Komponen Kontrol

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti: bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat teratasi.

2.2.3 Elemen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari elemen-elemen pendukung yaitu orang, prosedur, perangkat keras, basis data, jaringan komputer dan komunikasi data. Semua elemen ini merupakan komponen fisik (Suhari, 2011).

1. Orang

Orang atau personal yang dimaksud yaitu operator komputer, analisis sistem, *programmer*, *personil data entry* dan manajer sistem informasi/*EDP*.

2. Prosedur

Prosedur merupakan elemen fisik. Hal ini disebabkan karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik seperti buku panduan dan intruksi, ada 3 jenis prosedur yang dibutuhkan, yaitu instruksi untuk pemakai, intruksi untuk

penyiapan masukan dan instruksi pengoperasian untuk karyawan pusat komputer.

3. Perangkat Keras

Perangkat keras bagi suatu sistem informasi terdiri atas komputer (pusat pengolah, unit masukan/keluaran). Peralatan penyiapan data, dan terminal masukan/keluaran.

4. Perangkat Lunak

Perangkat lunak dibagi dalam 3 jenis utama yaitu:

- a. Sistem perangkat lunak umum, seperti pengoperasian dan sistem manajemen data yang memungkinkan pengoperasian sistem komputer.
- b. Aplikasi perangkat lunak umum, seperti model analisis dan keputusan.
- c. Aplikasi perangkat lunak yang terdiri atas program yang secara spesifik dibuat untuk setiap aplikasi.

5. Basis Data

File yang berisi program dan kata dibuktikan dengan adanya media penyimpanan secara fisik seperti disket, *harddisk*, *magnetic tape* dan sebagainya. *File* juga meliputi keluaran tercetak dan catatan lain di atas kertas, mikrofilm dan lain sebagainya.

6. Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, *printer* dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data.

7. Komunikasi data

Komunikasi data adalah bagian dari telekomunikasi yang secara khusus berkenaan dengan transmisi atau pemindahan data dan informasi diantara komputer-komputer dan piranti-piranti yang lain dalam bentuk digital yang dikirimkan melalui media komunikasi data. Data berarti informasi yang disajikan oleh isyarat digital. Komunikasi data merupakan bagian vital dari suatu sistem informasi karena sistem ini menyediakan infrastruktur yang memungkinkan komputer-komputer dapat berkomunikasi satu sama lain.

2.2.4 Jenis-jenis Sistem Informasi

Dalam implementasinya menurut (Suhari, 2011), sistem informasi dibagi ke dalam tujuh jenis yaitu:

1. *Transaction Processing Systems(TPS)*

TPS adalah sistem informasi yang terkomputasi yang dikembangkan untuk memproses data dalam jumlah besar untuk transaksi bisnis rutin seperti gaji dan inventarisasi. *TPS* berfungsi pada level organisasi yang memungkinkan organisasi bisa berinteraksi dengan lingkungan eksternal. Data yang dihasilkan oleh *TPS* dapat dilihat atau digunakan oleh manajer.

2. *Office Automation Systems(OAS) dan Knowledge Work Systems(KWS)*

OAS dan *KWS* bekerja pada level *knowledge*. *OAS* mendukung pekerja data, yang biasanya tidak menciptakan pengetahuan baru melainkan hanya menganalisis informasi sedemikian rupa untuk mentransformasikan data atau memanipulasikannya dengan cara-cara tertentu sebelum menyebarkan secara keseluruhan dengan organisasi dan kadang-kadang di luar organisasi. Aspek-aspek *OAS* seperti *word processing*, *spreadsheets*, *electronic*, *scheduling* dan komunikasi melalui *voice mail*, *email* dan *video conferencing*. *KWS* mendukung para pekerja profesional seperti ilmuwan insinyur dan doktor dengan membantu menciptakan pengetahuan baru dan memungkinkan mereka berkontribusi ke organisasi atau masyarakat.

3. Sistem Informasi Manajemen(SIM)

SIM tidak menggantikan *TPS*, tetapi mendukung *spectrum* tugas-tugas organisasi yang lebih luas dari *TPS*, termasuk analisis keputusan dan pembuatan keputusan. SIM menghasilkan informasi yang digunakan untuk membuat keputusan, dan juga dapat membantu menyatukan beberapa fungsi informasi bisnis yang sudah terkomputerisasi (basis data).

4. *Decision Support Systems(DSS)*

DSS hampir sama dengan SIM karena menggunakan basis data sebagai sumber data. *DSS* bermula dari SIM menekankan pada fungsi mendukung pembuatan keputusan diseluruh tahapan-tahapannya meskipun keputusan aktual tetap wewenang eksekutif pembuat keputusan.

5. Sistem Ahli (*ES*) dan Kecerdasan Buatan(*AI*)

AI dimaksudkan untuk mengembangkan mesin-mesin yang berfungsi secara cerdas. Dua cara untuk melakukan riset *AI* adalah memahami bahasa alamiahnya dan menganalisis kemampuannya untuk berfikir melalui problem sampai kesimpulan logikannya, Sistem ahli menggunakan pendekatan-pendekata pemikiran *AI* untuk menyelesaikan masalah serta memberikannya lewat pengguna bisnis, sistem ahli juga disebut *knowledge based systems* secara efektif menangkap dan menggunakan pengetahuan orang ahli untuk menyelesaikan masalah yang dialami dalam suatu organisasi. Berbeda dengan *DSS*, *DSS* meninggalkan keputusan terakhir bagi pembuat keputusan, sedangkan sistem ahli menyeleksi solusi terbaik terhadap suatu masalah khusus. Komponen dasar sistem ahli adalah *knowledge-base* yakni suatu mesin interferensi yang menghubungkan pengguna dengan sistem melalui pengolahan pertanyaan lewat bahasa terstruktur dan antarmuka pengguna.

6. *Group Decision Support Systems(GDSS) dan Computer-Support Collaborative Work Systems(CSCW)*

Bila kelompok perlu bekerja bersama-sama untuk membuat keputusan semi-terstruktur dan tak terstruktur, maka *group decision support systems* membuat suatu solusi. *GDSS* dimaksudkan untuk membawa kelompok bersama-sama menyelesaikan masalah dengan memberi bantuan dalam bentuk pendapat, kuisioner, konsultasi dan skenario. Kadang-kadang *GDSS* disebut dengan *CSCW* yang mencakup pendukung perangkat lunak yang disebut dengan “*groupwave*” untuk kolaborasi tim melalui komputer yang terhubung dengan jaringan.

7. *Executive Support Systems(ESS)*

ESS tergantung pada sistem informasi yang dihasilkan *TPS* dan *SIM* dan *ESS* membantu eksekutif mengatur interaksinya dengan lingkungan eksternal dengan menyediakan grafik-grafik dan pendukung komunikasi ditempat-tempat yang bisa diakses seperti kantor.

2.3 Rekayasa Perangkat Lunak

Dalam pembuatan suatu aplikasi perlu adanya perancangan yang matang, agar dalam implementasinya dapat menghindari atau meminimalisir kesalahan-

kesalahan yang mungkin terjadi. Rekayasa perangkat lunak atau *software engineering* adalah disiplin ilmu yang membahas tentang aspek-aspek dalam membangun suatu aplikasi, mulai dari analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan, implementasi (coding), pengujian dan pemeliharaan perangkat lunak itu sendiri.

2.3.1 Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak

Menurut *Computer society/IEEE* rekayasa perangkat lunak adalah penerapan suatu pendekatan yang sistematis, disiplin dan terkuantifikasi terhadap pengembangan, pengguna, pemeliharaan perangkat lunak, dan studi atas pendekatan-pendekatan tersebut, yaitu penerapan pendekatan *engineering* terhadap perangkat lunak.

Menurut (Hakim, 2013) Rekayasa perangkat lunak adalah sebuah disiplin ilmu supaya dalam menghasilkan perangkat lunak bebas dari kesalahan dan dalam pengiriman anggaran tepat waktu serta memuaskan keinginan pemakai.

Lima prinsip atau kriteria rekayasa perangkat lunak menurut (Yulia, 2013):

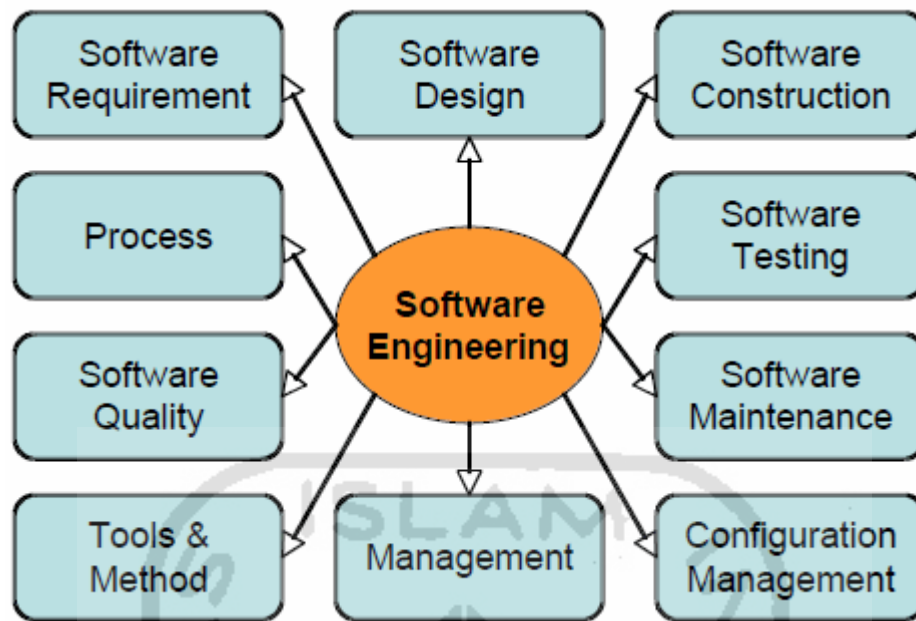
1. Dapat mengikuti keinginan pengguna(*robust*).
2. Dapat terus dirawat dan dipelihara(*maintainability*).
3. Dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan (*usability*).
4. Efektif dan efisien dalam menggunakan energi dan penggunaannya.
5. Dapat mengikuti perkembangan teknologi(*dependability*).

Secara umum rekayasa perangkat lunak mempunyai tujuan untuk berusaha menghasilkan *output* yang kinerjanya tinggi dan waktu penyelesaian yang tepat dan biaya rendah. Berikut tujuan rekayasa perangkat lunak:

1. Menghasilkan perangkat lunak yang kinerjanya tinggi, handal serta tepat waktu.
2. Memperoleh biaya produksi perangkat lunak yang rendah.
3. Menghasilkan perangkat lunak yang biaya perawatan rendah.
4. Menghasilkan perangkat lunak yang bisa bekerja di berbagai jenis *platform*.

2.3.2 Ruang Lingkup Rekayasa Perangkat Lunak

Ruang lingkup RPL dapat dilihat di Gambar 2.1 Ruang lingkup RPL



Gambar 2.1 Ruang lingkup RPL

1. *Software Requirement*
Berhubungan dengan spesifikasi kebutuhan dan persyaratan perangkat lunak.
2. *Software Design*
Meliputi proses penampilan arsitektur, komponen, antarmuka, dan karakteristik lain dari perangkat lunak.
3. *Software Construction*
Berhubungan dengan detail pengembangan perangkat lunak, termasuk algoritme pengkodean, pencarian kesalahan dan pengujian.
4. *Software Testing*
Meliputi pengujian kinerja perangkat lunak secara keseluruhan.
5. *Software Maintenance*
Mencakup upaya perawatan ketika perangkat lunak telah beroperasi.
6. *Software Configuration Management*
Berhubungan dengan usaha perubahan konfigurasi perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan tertentu.
7. *Software Engineering Management*
Berkaitan dengan pengelolaan dan pengukuran RPL, termasuk perencanaan proyek perangkat lunak.
8. *Software Engineering Tools and Method*

Mencakup kajian teoritis tentang alat bantu dan metode RPL.

9. *Software Quality*

Menitik beratkan pada kualitas dan daur hidup perangkat lunak.

10. *Software Engineering process*

Berhubungan dengan implementasi, definisi, pengukuran, pengelolaan, perubahan dan perbaikan proses rekayasa perangkat lunak.

2.4 Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan sebagai penunjang atau pendukung metode penelitian mengenai sistem informasi pemasaran dan penjualan. Penelitian tersebut meliputi:

Penelitian oleh Avi Dian Putra(2014) tugas akhir ini membahas tentang sistem informasi manajemen UKM jasa catering(studi kasus CV.Fitria). Sistem informasi ini mempunyai fitur pemesanan dan apabila pemesan tidak membayar uang muka selama 1x 24 jam, data pemesanan akan otomatis terhapus. Selain itu sistem juga mempunyai fitur pengelolaan keuangan dan bahan baku. Sistem akan mencatat dan menampilkan bahan baku yang masih tersedia dan yang habis, agar segera dilakukan penyetokan, kemudian sistem juga akan menghitung jumlah pengeluaran untuk pembelian bahan baku.

Penelitian Oleh Bayu Kusuma Husada (2014) penelitian ini membahas tentang *Website* jual beli kamera plastik. Sistem informasi ini selain sebagai sistem jual beli juga sebagai forum. Forum hanya terbatas di wilayah Indonesia. Untuk pembayaran pemesanan dilakukan di luar sistem atau dengan cara transfer ke nomor rekening yang telah ditentukan.

Penelitian oleh Arizal Prima Novendy(2012) penelitian ini mengambil tema tentang *e-commerce* perlengkapan olahraga khusus futsal. Sistem melayani penjualan peralatan atau perlengkapan untuk olahraga futsal dan juga pemesanan tempat lapangan futsal. Di sistem tersedia fitur konfirmasi pembayaran dari konsumen. Untuk melakukan pemesanan konsumen harus mendaftar sebagai *member*.

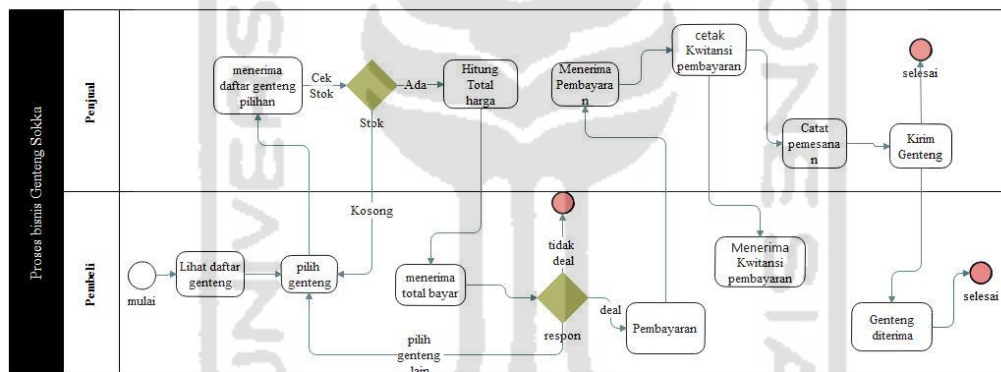
Tabel 2.1 Tabel perbandingan

No	Komponen	Penelitian terdahulu		
		Arizal P N(E- <i>commerce</i> perlengkapan olahraga khusus futsal 2012).	Avi Dian Putra (SIM UKM jasa katering 2014).	Bayu Kusuma Husada, (<i>Website</i> jual beli kamera plastik 2012).
1	Pemesanan	Ya	Ya	Ya
2	Konfirmasi Pembayaran	Ya	Tidak	Ya
3	Laporan transaksi	Ya	Ya	Ya
4	Cetak PDF	Tidak	Tidak	Tidak

BAB 3 DESAIN DAN PERANCANGAN

3.1 Gambaran Proses Bisnis di YON Super

Sebagai gambaran bisnis pada proses pemesanan genteng di perusahaan genteng YON super yaitu konsumen datang ke pabrik genteng untuk bertemu pemilik dan menanyakan ataupun melihat jenis-jenis genteng yang tersedia beserta harganya, kemudian konsumen melakukan tawar menawar harga, baik harga di tempat maupun harga sampai tujuan. Apabila sudah ada kesepakatan harga antara keduanya, kemudian genteng akan dikirim ke tempat tujuan sesuai kesepakatan sebelumnya diantar dengan angkutan dari pihak penjual atau diambil sendiri dengan angkutan dari pihak pembeli. Untuk ilustrasi proses pemesanannya dapat dilihat di Gambar 3.1 Gambaran **proses bisnis YON Super**.



Gambar 3.1 Gambaran proses bisnis YON Super

Gambar 3.1 Gambaran **proses bisnis YON Super** menjelaskan bagaimana proses pemesanan genteng secara langsung di pabrik genteng Sokka YON super. Sedangkan untuk penerapan di sistem, nantinya akan mempunyai fitur pemesanan, untuk pembeli atau konsumen dapat melakukan pemesanan langsung di dalam sistem. Prosedur pemesanan di sistem yaitu, konsumen harus melakukan registrasi sebagai *member*, kemudian *login* ke sistem dan memilih produk genteng yang diinginkan beserta jumlah, kota tujuan dan alamat tujuan pengiriman. Sistem akan menjumlah total biaya yang harus dibayarkan oleh konsumen. Setelah proses pemesanan, konsumen harus mengkonfirmasi pembayaran di menu pembayaran

dengan mengunggah bukti pembayaran. Setelah itu, administrator akan mengkonfirmasi proses pembayaran apakah memang sesuai. Untuk proses pembayaran sendiri dilakukan di luar sistem dengan mentransfer sejumlah biaya pemesanan. Setelah pembayaran dikonfirmasi, maka genteng akan dikirim sesuai dengan alamat tujuan. Cara ini dirasa lebih efektif dan efisien karena dapat mempersingkat waktu dan mengurangi biaya dari pada datang langsung.

Penggunaan sistem informasi ditujukan untuk mempermudah dalam proses pemesanan, informasi ataupun untuk lebih memaksimalkan manajemen pemasarannya. Selain itu juga karena tuntutan perkembangan jaman agar perusahaan genteng di Kebumen terutama perusahaan genteng YON super mampu bersaing secara profesional dengan perusahaan-perusahaan genteng lainnya yang terlebih dahulu menggunakan sistem informasi sebagai sarana pendukung proses bisnis.

3.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menghasilkan sistem yang sesuai dengan tujuan pembuatannya atau tepat guna. Selain itu analisis juga dibutuhkan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan ketika sistem sudah jadi. Metode yang dilakukan dalam analisis kebutuhan yaitu dengan 3 cara.

1. Wawancara

Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan sang empunya perusahaan genteng terkait judul yang diambil dan kebutuhan pada sistem nantinya.

2. Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan menganalisa *website e-commerce* yang sudah ada sebelumnya. Metode ini diambil sebagai referensi dalam merancang sistem nantinya seperti apa dan bagaimana sistem informasi penjualan itu.

3. Studi pustaka

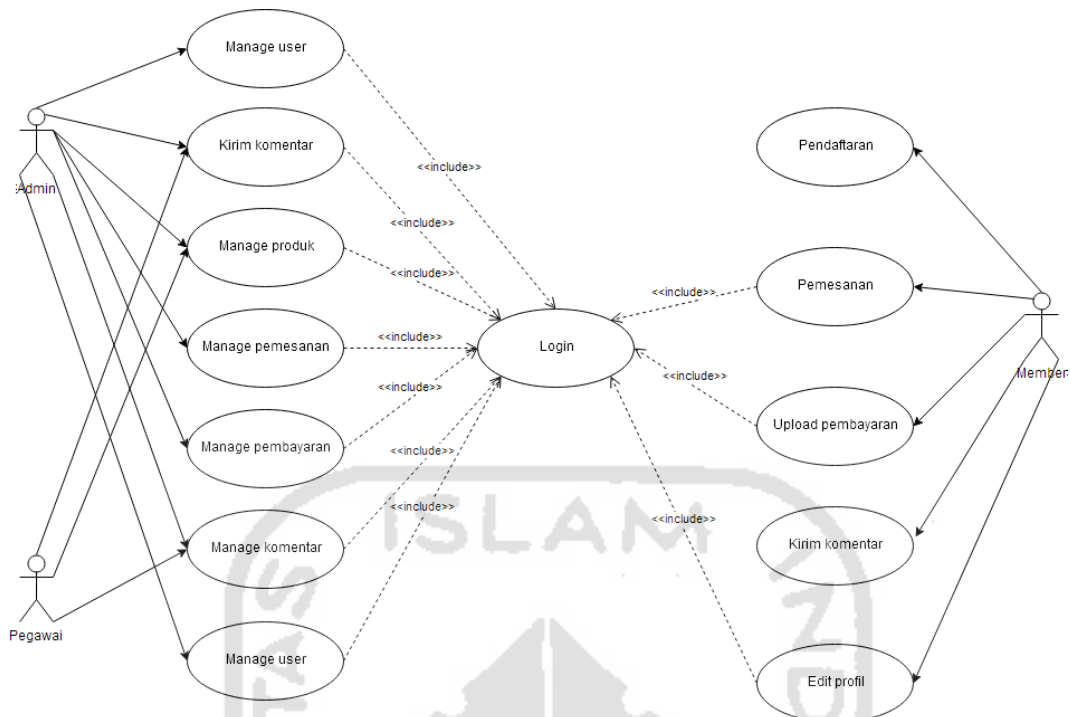
Studi pustaka dilakukan dengan melihat buku-buku referensi terkait judul ataupun sumber dari Internet maupun media lainnya tentang tata cara pembuatan sistem informasi yang baik dan benar.

Untuk *user* di dalam sistem nantinya akan dibagi menjadi 3 jenis *user* yaitu administrator, pegawai dan *member*. Hak akses tertinggi dipegang oleh *user* administrator. Sedangkan *user* pegawai mempunyai hak akses yang terbatas. Untuk *user member* sendiri ditujukan bagi pengunjung *website* atau konsumen. Penjelasan tentang akses masing-masing *user* dapat dilihat di Tabel 3.1 Tabel **aktifitas user**.

Tabel 3.1 Tabel aktifitas *user*

No	User	Akses
1	Administrator	Administrator mempunyai hak akses penuh meliputi tambah, edit dan hapus berita, galeri, produk, kota tujuan, <i>List user</i> edit profil <i>password</i> . Selain itu juga konfirmasi komentar dan manajemen pemesanan dan pembayaran.
2	Pegawai	Pegawai mempunyai hak akses yang terbatas yaitu hanya tambah edit dan hapus berita, galeri, produk dan kota tujuan. Edit profil dan <i>password</i> serta konfirmasi komentar yang masuk.
3	Member	<i>Member</i> dapat mengakses halaman <i>website</i> seperti beranda, tentang, galeri, produk, kontak dan kalkulator. Serta proses pemesanan dan konfirmasi pembayaran dan juga edit <i>password</i> .

Diagram *use case* adalah gambaran interaksi dari masing-masing *user* di dalam sistem. Diagram *use case* tidak memberikan keterangan detail tentang aktifitas pengguna, tetapi hanya memberi gambaran aktifitas *user*/pengguna terhadap sistem yang akan dibuat. Diagram *use case* dapat dilihat di Gambar 3.2 Diagram *Use case*.



Gambar 3.2 Diagram *Use case*

3.2.1 Analisis Kebutuhan Input

Kebutuhan input yaitu suatu masukan data ke dalam sistem untuk kemudian dijadikan sebagai informasi bagi pengelola maupun pengunjung sistem. Kebutuhan input sistem meliputi:

1. Input oleh administrator

Kebutuhan input untuk administrator yaitu input berita, galeri, produk, kota tujuan, *user*, profil, *username* dan *password*.

2. Input oleh pegawai

Kebutuhan input untuk pegawai meliputi input galeri, produk, kota tujuan, berita, profil, *username* dan *password*.

3. Input oleh *member*

Untuk kebutuhan input *member* meliputi input data registrasi, buku tamu, alamat tujuan pengiriman, profil, *username* dan *password* dan input pemesanan dan pembayaran.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Proses

Proses yaitu suatu tindakan terhadap data yang telah dimasukkan sebelumnya yang akan diolah menjadi sebuah informasi atau *output* di dalam sistem. Kebutuhan proses di dalam sistem meliputi:

1. Proses untuk administrator

Kebutuhan proses untuk *user* administrator yaitu proses tambah, edit dan hapus data berita, galeri, produk, kota tujuan selain itu juga kelola *user* dan edit profil dan *password*. Selain itu juga proses konfirmasi data komentar dan pembayaran.

2. Proses untuk pegawai

Kebutuhan proses untuk *user* pegawai meliputi proses tambah, edit dan hapus data berita, galeri, produk, kota tujuan, komentar, profil dan proses edit *password*.

3. Proses untuk *member*

Kebutuhan proses untuk *user member* yaitu proses registrasi, proses, edit profil dan *password* serta proses pemesanan dan pembayaran.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Output

Output adalah data input yang telah diproses menjadi informasi yang lebih bermanfaat baik bagi pengunjung maupun pengelola sistem. Seperti halnya kebutuhan input dan proses, kebutuhan *output* untuk masing-masing *user* yaitu administrator, pegawai dan *member* juga berbeda. Berikut penjabaran untuk kebutuhan *output* di masing-masing *user*.

1. *Output* untuk administrator

Kebutuhan *output* untuk *user* administrator meliputi *output* data berita, galeri, produk, kota tujuan, daftar *user*, data profil, daftar komentar, daftar pemesanan dan daftar pembayaran serta data laporan.

2. *Output* untuk pegawai

Output untuk *user* pegawai meliputi *output* data produk, galeri, produk, kota tujuan, data profil dan *output* daftar komentar.

3. *Output* untuk *member*

Kebutuhan *output* untuk *user member* meliputi *output* data berita, galeri, produk, profil dan *output* data *history* pemesanan dan pembayaran.

3.2.4 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Suatu sistem informasi pasti membutuhkan antarmuka(*interface*) agar bisa berinteraksi dengan *user*nya, dan berikut kebutuhan antarmuka *user* pada sistem.

1. Halaman *login*

Halaman *login* adalah pintu masuk utama atau gerbang bagi *user* untuk dapat berinteraksi di dalam sistem.

2. Halaman administrator

Setelah proses *login* dilakukan, kemudian *user* akan dihadapkan dengan halaman sesuai dengan level *user*. Untuk level administrator contohnya, di sistem yang akan dibangun nantinya akan membutuhkan antarmuka halaman sebagai berikut:

- a. Halaman manajemen berita.
- b. Halaman manajemen galeri.
- c. Halaman manajemen produk.
- d. Halaman manajemen kota tujuan.
- e. Halaman manajemen *user*.
- f. Halaman manajemen komentar.
- g. Halaman profil.
- h. Halaman edit *password*.
- i. Halaman manajemen pemesanan.
- j. Halaman manajemen pembayaran.
- k. Halaman laporan.

3. Halaman pegawai

Seperti halnya administrator, *user* pegawaipun membutuhkan *login* untuk dapat mengakses halaman pegawai. Untuk kebutuhan antarmuka *user* pegawai meliputi:

- a. Halaman manajemen berita.
- b. Halaman manajemen galeri.
- c. Halaman manajemen produk.

- d. Halaman manajemen kota tujuan.
 - e. Halaman manajemen komentar.
 - f. Halaman profil.
 - g. Halaman edit *password*.
4. Halaman *member*
- Halaman utama sistem yaitu halaman yang memang diperuntukkan bagi pengunjung sistem. Kebutuhan antarmuka *user member* meliputi:
- a. Halaman beranda.
 - b. Halaman tentang kami.
 - c. Halaman galeri.
 - d. Halaman produk.
 - e. Halaman kontak.
 - f. Halaman perhitungan kalkulasi.
 - g. Halaman pemesanan.
 - h. Halaman profil *member*.
 - i. Halaman edit *password member*.
 - j. Halaman konfirmasi pembayaran.
 - k. Halaman *history* pemesanan.

3.3 Perancangan Sistem

Setelah tahap analisis kebutuhan terpenuhi dan sebelum masuk ke tahap implementasi maka terlebih dahulu masuk ke tahapan perancangan. Perancangan yaitu tahapan merancang sistem berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan sistem. Perancangan sistem meliputi.

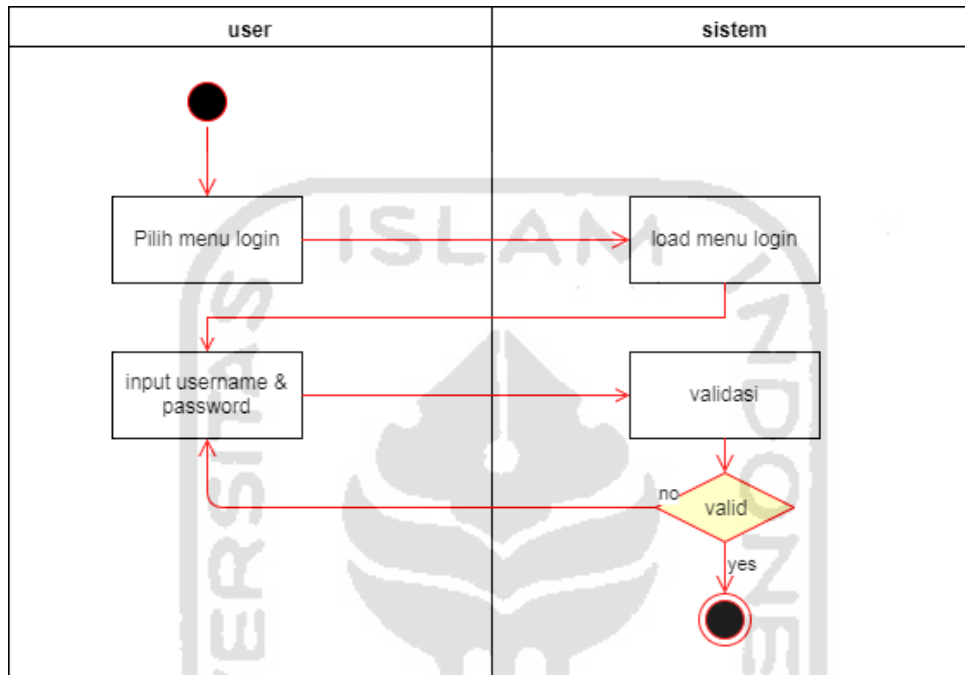
1. *UML(Unified Modeling Language)*.
2. Perancangan *database*.

3.3.1 *UML(Unified Modeling Language)*

UML yaitu pemodelan secara visual untuk menggambarkan perancangan sistem yang akan dibangun. *UML* digunakan sebagai gambaran tentang aktifitas dari sistem atau bisa disebut *blueprint* dari sistem. Jenis-jenis diagram *UML* diantaranya yaitu diagram *activity*.

Diagram *activity*

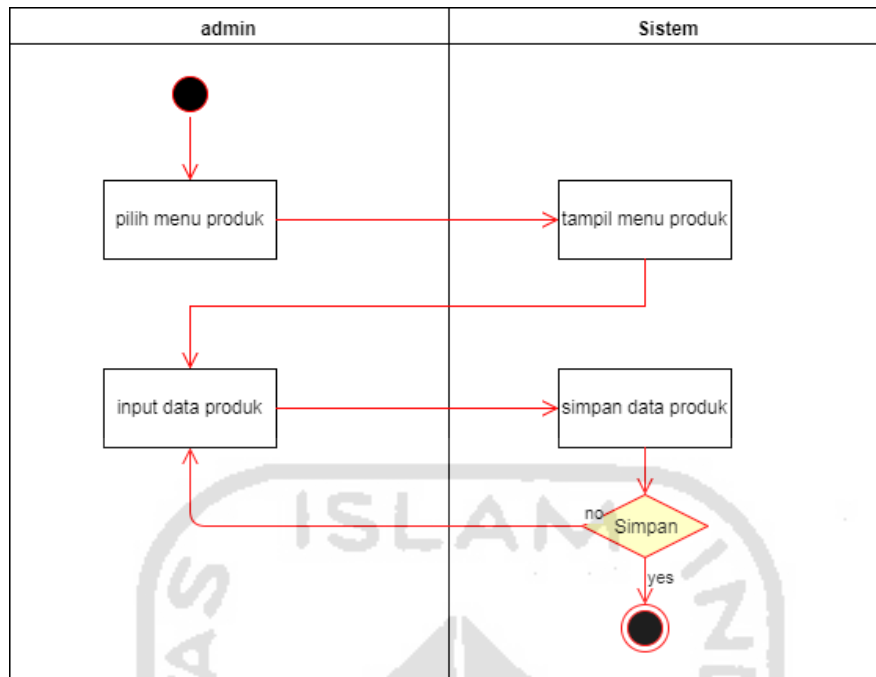
Diagram *activity* menggambarkan proses-proses apa saja yang terjadi di dalam sistem sesuai dengan level *user* yang ada. Berikut gambaran diagram *activity* proses *login* dapat dilihat di Gambar 3.3 Diagram *activity login*.



Gambar 3.3 Diagram *activity login*

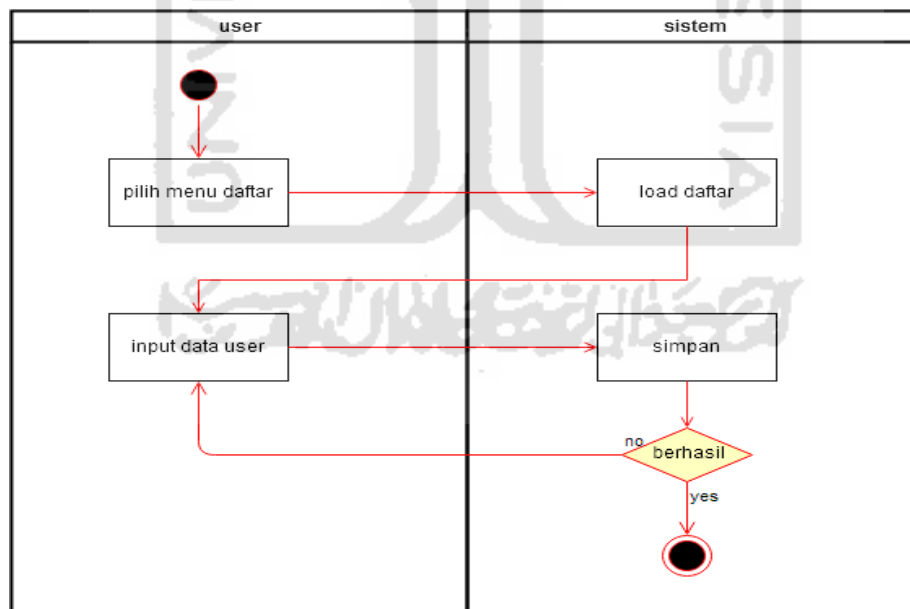
Pada Gambar 3.3 Diagram *activity login* bisa dilihat proses *login* yaitu *user* memasukan *username* beserta *password*, kemudian sistem akan mencocokkan dengan data yang tersedia di dalam *database*, apabila memang *username* dan *password* terdaftar di *database* sistem maka sistem akan menampilkan menu sesuai dengan level *user* yang *login* tersebut.

Sebelum menjadi *member*, *user* terlebih dahulu harus melakukan pendaftaran. Berikut gambar *diagram activity* pendaftaran *member* dapat dilihat di



Gambar 3.4 Diagram *activity* tambah produk

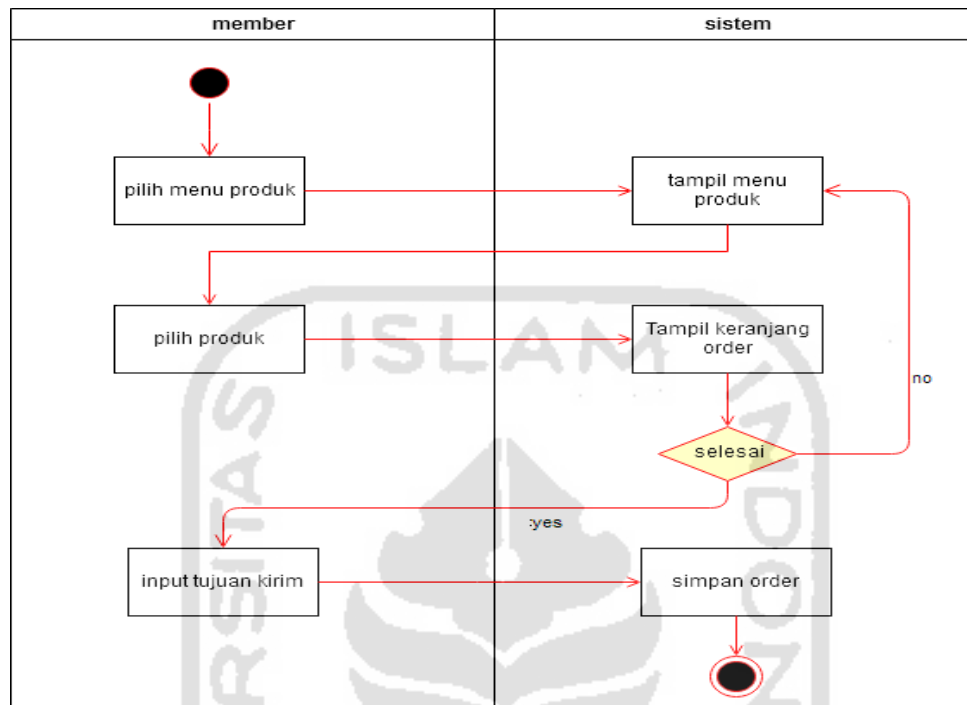
Untuk pemesanan genteng, *user* harus mendaftar terlebih dahulu. Berikut diagram *activity* pendaftaran *user member* dapat dilihat di Gambar 3.5 Diagram *activity* pendaftaran *member*.



Gambar 3.5 Diagram *activity* pendaftaran *member*

Setelah pendaftaran berhasil, *user* harus login dahulu sebagai *member* untuk melakukan pemesanan. Setelah login sebagai *member* *user* memilih produk yang

ingin dipesan. Setelah memilih produk, member akan di hadapkan pada halaman keranjang belanja. Berikut diagram activity proses pemesanan dapat dilihat di Gambar 3.6 Diagram *activity* pemesanan.



Gambar 3.6 Diagram *activity* pemesanan

3.3.2 Perancangan *Database*

Database atau basis data merupakan tempat penyimpanan data atau informasi yang dibutuhkan di dalam sistem. *Database* mempunyai peranan penting dalam sistem informasi yang dinamis, yaitu dalam perubahan data atau informasi tidak perlu mengubah *script* atau kode program sistem. Berikut tabel *database* yang dibutuhkan di dalam sistem.

Perancangan Tabel

Perancangan tabel yaitu merancang kebutuhan tabel yang dibutuhkan oleh *database* yang telah dibuat. Berikut kebutuhan tabel *database*.

1. Tabel *User*

Tabel *user* menyimpan informasi data *user* meliputi data *id user*, nama, email, alamat, telepon, foto, *password*, level *user* dan status akses. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 3.2 Tabel *user*.

2. Tabel Berita

Tabel berita berisi data informasi yang dibutuhkan dalam penulisan berita seperti *id* berita, judul, isi, gambar, *id user*, editor, waktu dan waktu edit. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 3.3 Tabel berita.

3. Tabel Galeri

Tabel galeri menyimpan informasi data untuk kebutuhan dalam pembuatan galeri meliputi *id* galeri, judul, keterangan, gambar, *id user*, editor serta waktu dan waktu edit. Lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 3.4 Tabel galeri.

Tabel 3.2 Tabel *user*

Nama kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id user</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id user</i> (PK).
Nama	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nama <i>user</i> .
Email	<i>Varchar</i>	Menyimpan data email <i>user</i> .
Alamat	<i>Text</i>	Menyimpan data alamat <i>user</i> .
Telepon	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nomor telepon <i>user</i> .
Foto	<i>Varchar</i>	Menyimpan data foto <i>user</i> .
<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	Menyimpan data <i>password</i> dengan enkripsi MD5.
Level	<i>Enum</i>	Menyimpan data level <i>user</i> .
Status akses	<i>Enum</i>	Menyimpan data status akses <i>user</i> .

Tabel 3.3 Tabel berita

Nama kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id berita</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> berita (PK).
Judul	<i>Varchar</i>	Menyimpan data judul berita.
Isi	<i>Text</i>	Menyimpan data isi berita.
Gambar	<i>Varchar</i>	Menyimpan data gambar berita.
<i>Id user</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id user</i> penulis berita(FK).
Editor	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id user</i> pengedit berita.(FK).
Waktu	<i>Datetime</i>	Menyimpan data waktu penulisan berita.
Waktu edit	<i>Datetime</i>	Menyimpan data waktu edit berita.

4. Tabel Produk

Tabel produk berisi informasi tentang data produk yang dibutuhkan dalam informasi produk. Data produk meliputi *id* produk, nama produk, keterangan produk, foto produk, harga produk dan stok produk. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 3.5 Tabel produk.

5. Tabel kota

Tabel kota menyimpan informasi data nama-nama kota jangkauan pengiriman serta biaya pengirimannya. Berikut isi data pada tabel kota dapat dilihat di Tabel 3.6 Tabel kota.

Tabel 3.4 Tabel galeri

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id galeri</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> galeri(<i>PK</i>)
Judul	<i>Varchar</i>	Menyimpan data judul galeri
Keterangan	<i>Text</i>	Menyimpan data keterangan galeri
Gambar	<i>Varchar</i>	Menyimpan data gambar galeri
<i>Id user</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data penulis galeri(<i>FK</i>)
Editor	<i>Integer</i>	Menyimpan data pengedit galeri(<i>FK</i>)
Waktu	<i>Datetime</i>	Menyimpan data waktu penulisan galeri
Waktu edit	<i>Datetime</i>	Menyimpan data waktu edit galeri

Tabel 3.5 Tabel produk

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id produk</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> produk(<i>PK</i>)
Nama produk	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nama produk
Keterangan	<i>Text</i>	Menyimpan data keterangan produk
Foto	<i>Varchar</i>	Menyimpan data foto produk
Harga	<i>Integer</i>	Menyimpan data harga produk
Stok	<i>Integer</i>	Menyimpan data stok produk

6. Tabel Komentar

Tabel komentar menyimpan data komentar atau testimoni dari pengunjung sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 3.7 Tabel komentar.

Tabel 3.6 Tabel kota

Nama kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id kota</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id kota</i> (PK)
Nama kota	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nama kota
Biaya	<i>Integer</i>	Menyimpan data biaya pengiriman

Tabel 3.7 Tabel komentar

Nama kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id komentar</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id komentar</i> (PK)
Nama	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nama
Email	<i>Varchar</i>	Menyimpan data email
Subjek	<i>Enum</i>	Menyimpan data subjek komentar
Komentar	<i>Varchar</i>	Menyimpan data isi komentar
Status	<i>Enum</i>	Menyimpan data status komentar
Baca	<i>Enum</i>	Menyimpan data status baca komentar
Tanggal	<i>Datetime</i>	Menyimpan data pengiriman komentar

7. Tabel Pesanan *Temporary*

Tabel pesanan *temporary* menyimpan informasi data pemesanan sementara yang belum diproses menjadi pesanan tetap. Isi dalam tabel ini akan terhapus apabila pesanan telah dikonfirmasi. Isi tabel pesanan *temporary* yaitu *id pesanan temporary*, *id user*, nama *user*, email *user*, *id produk*, nama produk, harga produk, jumlah, jam pesanan, tanggal pesanan dan stok. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 3.8 Tabel pesanan temporary.

8. Tabel Pesanan

Tabel pesanan menyimpan informasi data pesanan meliputi *id pesanan*, *id user*, nama, email, alamat, telepon, kota, biaya, baca, status, tanggal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 3.9 Tabel Pesanan.

Tabel 3.8 Tabel pesanan *temporary*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id pesanan temp</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> pesanan <i>temp</i> (<i>PK</i>)
<i>Id user</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id user</i> (<i>FK</i>)
Nama <i>user</i>	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nama <i>user</i>
Email <i>user</i>	<i>Varchar</i>	Menyimpan data email <i>user</i>
<i>Id</i> produk	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> produk(<i>FK</i>)
Nama produk	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nama produk
Harga produk	<i>Integer</i>	Menyimpan data harga produk
Jumlah	<i>Integer</i>	Menyimpan data jumlah produk pesanan
Tgl pesanan <i>temp</i>	<i>Datetime</i>	Menyimpan data tanggal pesanan
Jam pesanan <i>temp</i>	<i>Datetime</i>	Menyimpan data jam pesanan
Stok <i>temp</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data stok produk

Tabel 3.9 Tabel Pesanan

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id</i> pesanan	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>Id</i> pesanan(<i>PK</i>)
<i>Id user</i>	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id user</i> (<i>FK</i>)
Nama <i>user</i>	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nama <i>user</i>
Email <i>user</i>	<i>Varchar</i>	Menyimpan data email <i>user</i>
Alamat <i>user</i>	<i>Varchar</i>	Menyimpan data alamat <i>user</i>
Telepon <i>user</i>	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nomor telepon <i>user</i>
Kota	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nama kota tujuan
Biaya	<i>Integer</i>	Menyimpan data biaya pengiriman
Baca	<i>Enum</i>	Menyimpan data status baca
Status	<i>Enum</i>	Menyimpan data status pesanan
Waktu	<i>Datetime</i>	Menyimpan data waktu pemesanan

9. Tabel Psanan Detail

Tabel pesanan detail menyimpan informasi detail dari pesanan. Isi dari tabel pesanan detail yaitu *id* pesanan detail, *id* pesanan, *id* produk, nama produk, harga produk dan jumlah. Untuk lebih jelasnya tentang informasi dari tabel pesanan detail, dapat dilihat di Tabel 3.10 Tabel pesanan detail.

10. Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran menyimpan data konfirmasi pembayaran dari *member*. Isi dari tabel pembayaran yaitu *id* pembayaran, *id orders*, *id users*, *file*, bayar, status, isi pembayaran, waktu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di Tabel 3.11 Tabel pembayaran.

Tabel 3.10 Tabel pesanan detail

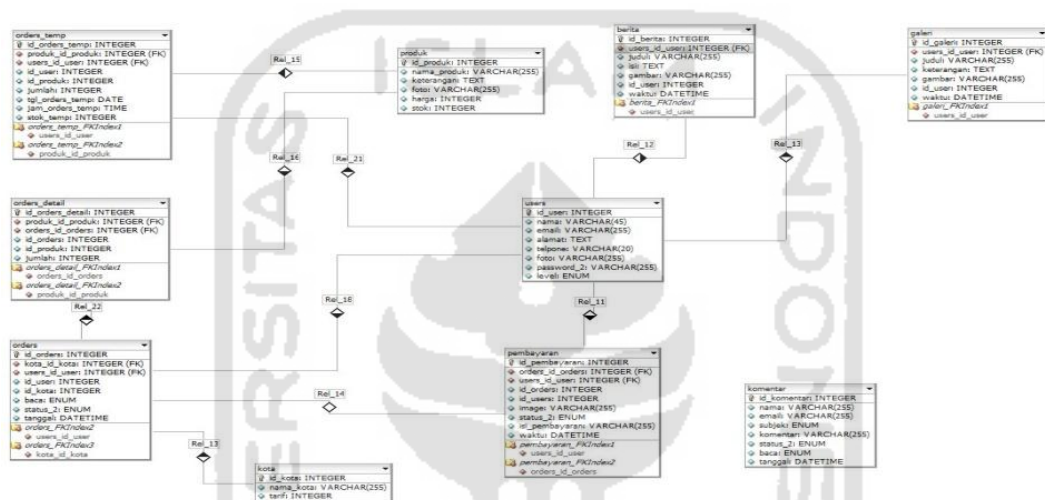
Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id</i> pesanan detail	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> pesanan detail(<i>PK</i>)
<i>Id</i> pesanan	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> pesanan(<i>FK</i>)
<i>Id</i> produk	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> produk(<i>FK</i>)
Nama pro	<i>Varchar</i>	Menyimpan data nama produk
Harga pro	<i>Integer</i>	Menyimpan data harga produk
Jumlah	<i>Integer</i>	Menyimpan data jumlah produk pesanan

Tabel 3.11 Tabel pembayaran

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
<i>Id</i> pembayaran	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> pembayaran(<i>PK</i>)
<i>Id</i> pesanan	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> pesanan(<i>FK</i>)
<i>Id</i> user	<i>Integer</i>	Menyimpan data <i>id</i> user(<i>FK</i>)
<i>File</i>	<i>Varchar</i>	Menyimpan data <i>file</i> foto bukti bayar
Bayar	<i>Integer</i>	Menyimpan data jumlah bayar
Status bayar	<i>Enum</i>	Menyimpan data status bayar
Baca bayar	<i>Enum</i>	Menyimpan data status baca pembayaran
Isi pembayaran	<i>Varchar</i>	Menyimpan data isi pembayaran
Waktu	<i>Datetime</i>	Menyimpan data waktu pembayaran

Relase Tabel

Relasi tabel adalah hubungan atau koneksi antar tabel dengan tabel yang lain di dalam *database*. Penggunaan relasi tabel untuk memudahkan dalam mengisi data pada tabel tertentu yang isi datanya sama dengan yang ada di tabel lain. Sebagai contoh dalam tabel berita, *id user* mengacu pada *id user* pada tabel *user*. Berikut gambaran relasi tabel pada perancangan *database* dapat dilihat di Gambar 3.7 Relasi Database.



Gambar 3.7 Relasi Database

Dapat dilihat di Gambar 3.7 Relasi Database bagaimana alur dan relasi perancangan *database* yang akan dibuat di dalam sistem nantinya.

3.3.3 Perancangan Antarmuka Sistem

Perancangan antarmuka sistem yaitu tahap perancangan tampilan antarmuka atau *interface* dari sistem. Antarmuka sendiri yaitu tampilan sistem yang akan dihadapkan kepada *user*. Penting rasanya membuat sistem selain kinerjanya sesuai dengan keinginan, tetapi juga mempunyai tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Perancangan antarmuka dibagi menjadi 3 bagian meliputi:

Antarmuka *User Administrator*

Antarmuka *user administrator* yaitu desain atau rancangan halaman sistem untuk *user* dengan level administrator. Berikut rancangan *interface* dan penjelasan untuk masing-masing halaman.

1. Halaman *Form Login*

Halaman *login* menampilkan *Form* input *username* dan *password* sebagai tanda pengenal bagi *user* untuk masuk ke dalam sistem. Desain halaman *Form login* dapat dilihat di Gambar 3.8 Halaman Login Administrator.

2. Halaman Utama Administrator atau Halaman Profil

Setelah proses *login* berhasil, *user* akan masuk ke halaman profil. Desain perancangan halaman profil untuk *user administrator* dapat dilihat di Gambar 3.9 Halaman profil administrator.

The image shows a login form with the following elements:

- Header:** The word "LOGIN" is centered at the top of the form.
- Input Fields:** There are two text input fields. The first is labeled "Username" and the second is labeled "Password".
- Buttons:** Below the password field, there are two buttons: "Submit" and "Reset".
- Footer:** At the bottom of the form, the word "Copyright" is displayed.

Gambar 3.8 Halaman *Login Administrator*

3. Halaman Produk

Halaman produk menampilkan daftar produk. Berikut gambar perancangan *interface* untuk halaman produk dapat dilihat di Gambar 3.10 Halaman tabel produk, tambah produk pada Gambar 3.11 Pop up *tambah* produk, dan *pop up* edit produk pada Gambar 3.12 Pop up *edit* produk.

ADMINISTRATOR	HOME	DATA-MASTER	GANTI PASSWORD	PEMESANAN	PEMBAYARAN	LAPORAN	LOGOUT
---------------	------	-------------	----------------	-----------	------------	---------	--------

PROFIL

Foto

Nama

Alamat

Email

Telephone

<i>FOOTER</i>

Gambar 3.9 Halaman profil administrator

ADMINISTRATOR	HOME	DATA-MASTER	GANTI PASSWORD	PEMESANAN	PEMBAYARAN	LAPORAN	LOGOUT
---------------	------	-------------	----------------	-----------	------------	---------	--------

Tabel Produk

<i>FOOTER</i>

Gambar 3.10 Halaman tabel produk

ADMINISTRATOR

HOME DATA-MASTER GANTI PASSWORD PEMESANAN PEMBAYARAN LAPORAN LOGOUT

Tambah Produk

Nama Produk

Foto

Keterangan

Harga

Stok

FOOTER

Gambar 3.11 *Pop up* tambah produk

ADMINISTRATOR

HOME DATA-MASTER GANTI PASSWORD PEMESANAN PEMBAYARAN LAPORAN LOGOUT

Edit Produk

Nama Produk

Foto

Keterangan

Harga

Stok

FOOTER

Gambar 3.12 *Pop up* edit produk

4. Halaman *Ganti Password*


Halaman *ganti password* menampilkan *form* untuk input *password* lama dan *password* baru. Untuk lebih jelasnya, desain *interface* pada halaman *ganti password* ada di Gambar 3.13 Halaman edit password.

5. Halaman Informasi Pemesanan

Halaman informasi ini menampilkan data pemesanan dari *member* yang masuk. Desain *interface* untuk halaman pemesanan dapat dilihat di Gambar 3.14 Halaman list pemesanan dan *interface* detail pemesanan pada Gambar 3.15 Halaman detail pesanan.

ADMINISTRATOR	HOME DATA-MASTER GANTI PASSWORD PEMESANAN PEMBAYARAN LAPORAN LOGOUT
GANTI PASSWORD	
Password Lama	<input type="text"/>
Password Baru	<input type="text"/>
Confirm Password Baru	<input type="text"/>
FOOTER	

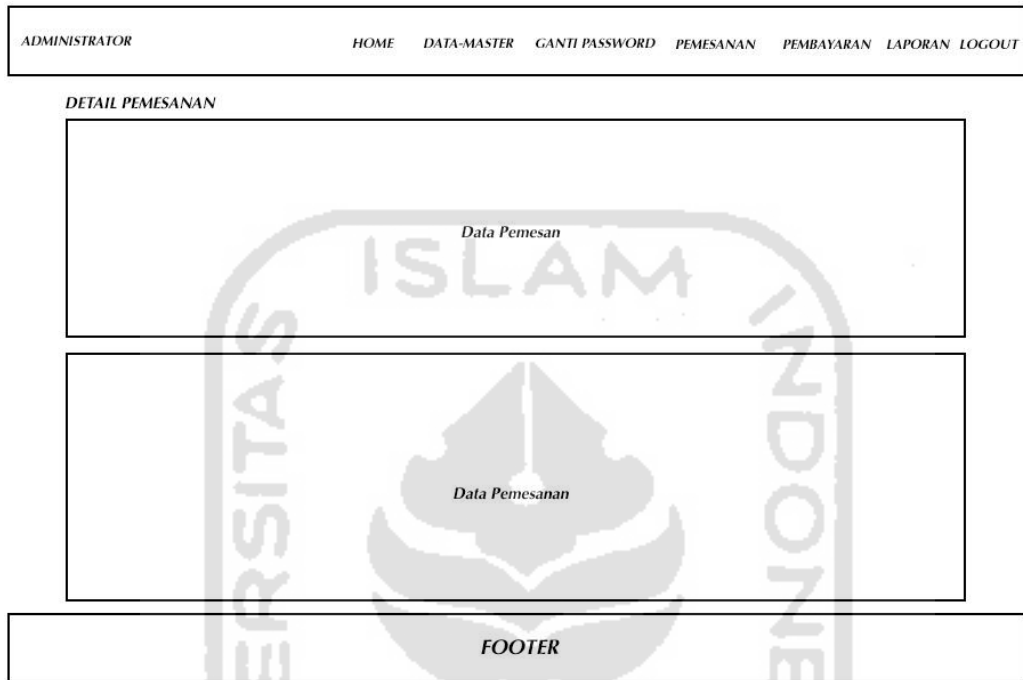
Gambar 3.13 Halaman edit *password*

ADMINISTRATOR	HOME DATA-MASTER GANTI PASSWORD PEMESANAN PEMBAYARAN LAPORAN LOGOUT
PEMESANAN	
 <p style="margin-top: 20px;">TABEL PEMESANAN</p>	
FOOTER	

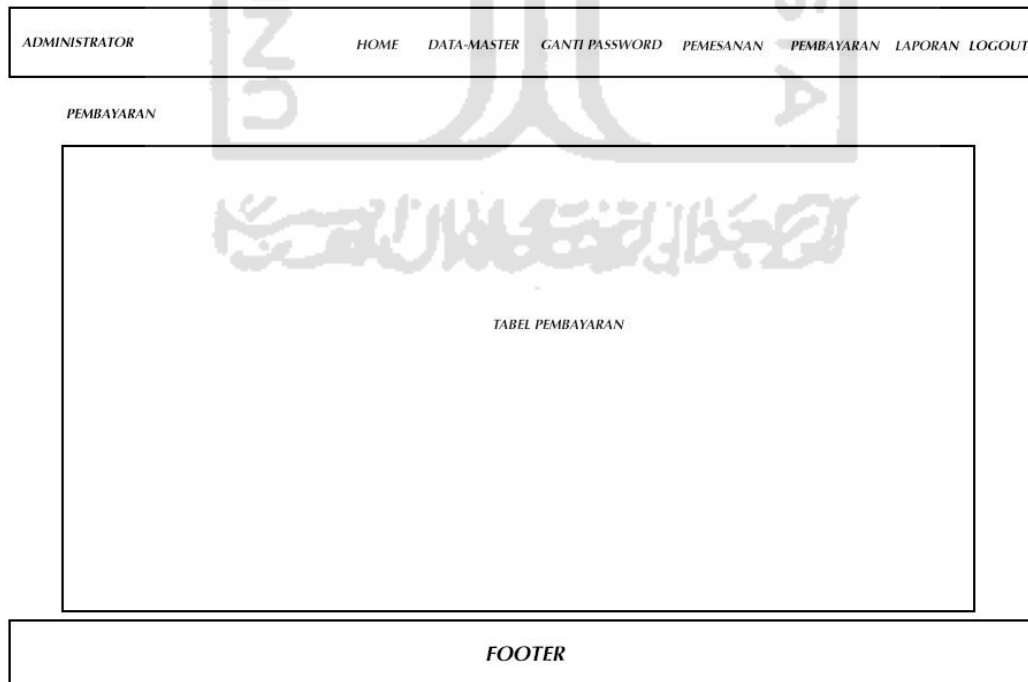
Gambar 3.14 Halaman *list* pemesanan

6. Halaman Daftar Pembayaran

Halaman daftar pembayaran menampilkan *list* pembayaran yang masuk dari *member*. Untuk desain *interface* halaman pembayaran dapat dilihat di Gambar 3.16 Halaman tabel pembayaran.



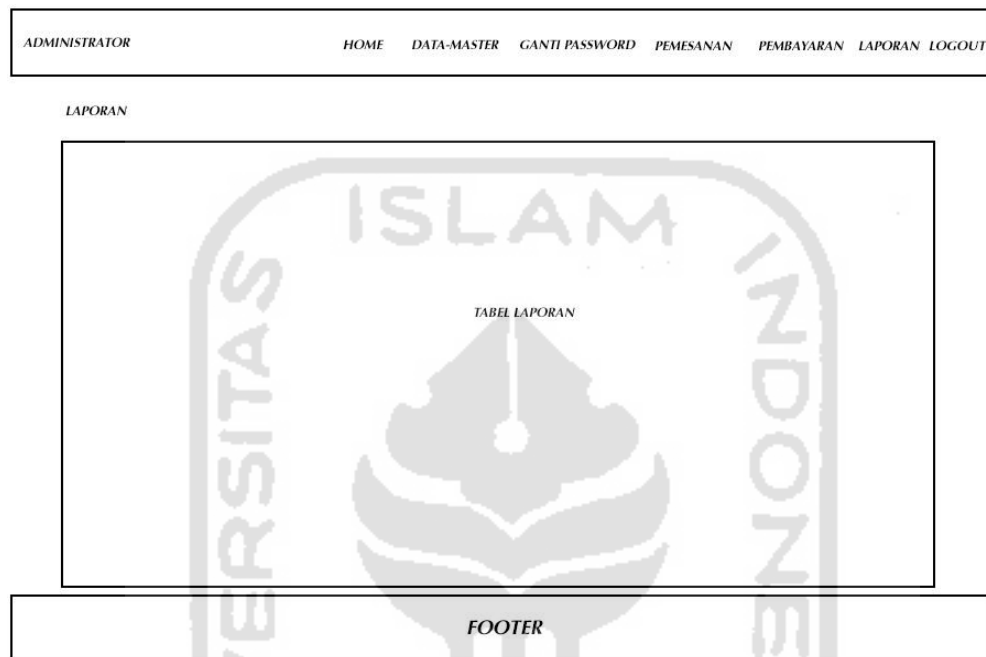
Gambar 3.15 Halaman detail pesanan



Gambar 3.16 Halaman tabel pembayaran

7. Halaman laporan

Halaman laporan menampilkan seluruh daftar pemesanan. Laporan ini berguna sebagai bukti pemesanan yang terjadi di dalam sistem. Berikut desain *interface* halaman laporan dapat dilihat di Gambar 3.17 Halaman tabel laporan.



Gambar 3.17 Halaman tabel laporan

Antarmuka User Pegawai

Antarmuka pegawai yaitu tampilan *interface* untuk *user* dengan level pegawai. Berikut rancangan *interface* halaman pegawai beserta penjelasannya:

1. Halaman *Form Login*

Seperti yang dituliskan sebelumnya, *form login* adalah pintu gerbang utama untuk dapat mengakses sistem. Begitu juga *form login* untuk pegawai. Berikut desain tampilan *interface login* pegawai pada Gambar 3.18 Halaman form login.

2. Halaman Utama atau Halaman Profil

Halaman utama *user* pegawai setelah berhasil *login* akan ditujukan ke halaman profil. Berikut desain *interface* untuk halaman profil pegawai dapat dilihat di Gambar 3.19 Halaman profil pegawai.

LOGIN

Username

Password

Copyright

Gambar 3.18 Halaman *form login*

PROFIL

PEGAWAI HOME DATA-MASTER GANTI PASSWORD LOGOUT

Foto

Nama

Email

Alamat

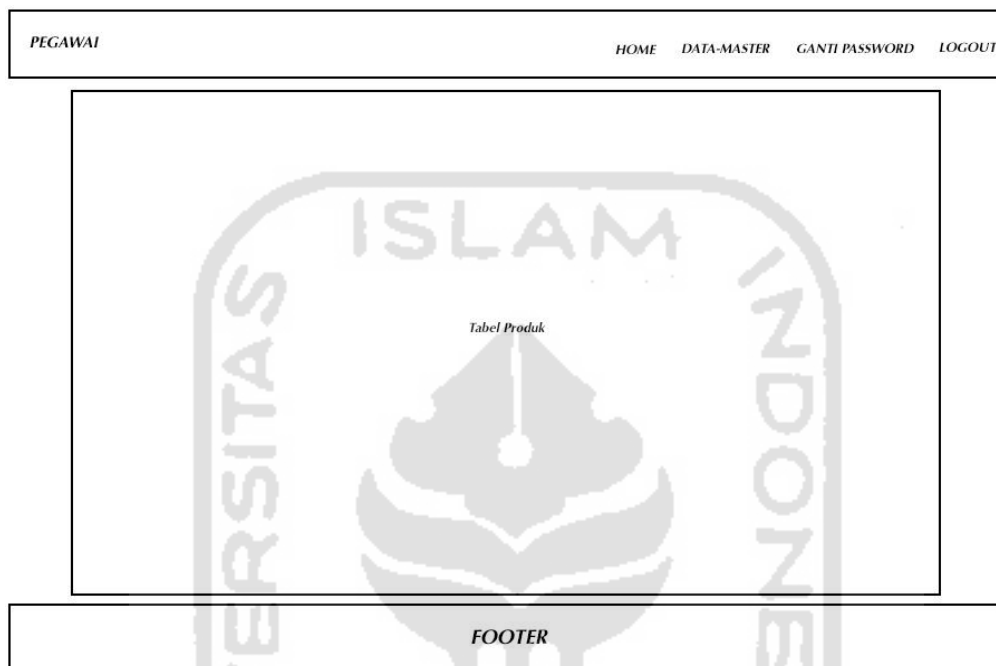
No.Telphone

FOOTER

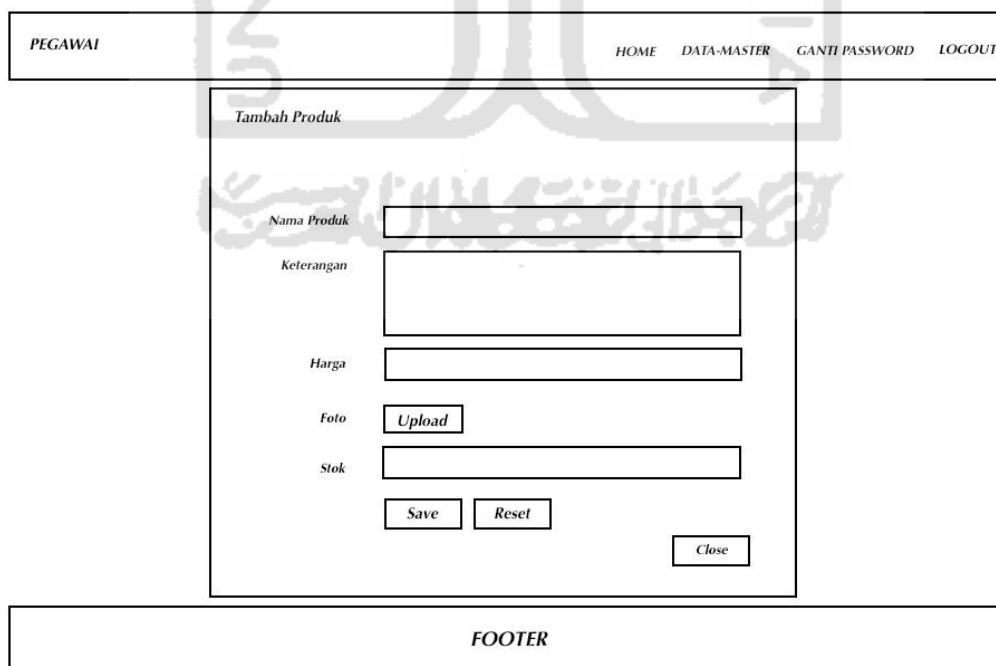
Gambar 3.19 Halaman profil pegawai

3. Halaman Produk

Halaman produk menampilkan informasi *list* data produk yang dijual di dalam sistem. Untuk lebih jelas tentang desain *interface* halaman produk dapat dilihat di Gambar 3.20 Halaman tabel produk, tambah produk di Gambar 3.21 Pop up *tambah produk* dan edit produk pada Gambar 3.22 Pop up *edit produk*.



Gambar 3.20 Halaman tabel produk



Gambar 3.21 Pop up tambah produk

PEGAWAI HOME DATA-MASTER GANTI PASSWORD LOGOUT

Edit Produk

Nama Produk

Keterangan

Harga

Foto

Stok

FOOTER

Gambar 3.22 *Pop up* edit produk

4. Halaman Komentar

Halaman komentar menampilkan data komentar yang masuk. Berikut desain *interface* untuk halaman komentar dapat dilihat di Gambar 3.23 Halaman komentar.

PEGAWAI HOME DATA-MASTER GANTI PASSWORD LOGOUT

Tabel Komentar

FOOTER

Gambar 3.23 Halaman komentar

Antarmuka *Member*

Halaman antarmuka *member* ini seperti sistem informasi pada umumnya yang menampilkan halaman untuk pengunjung atau konsumen. Antarmuka *member* ini meliputi:

1. Halaman Produk

Halaman ini menampilkan daftar produk yang dihasilkan oleh perusahaan genteng YON Super. Untuk lebih jelasnya tentang perancangan halaman produk dapat dilihat di Gambar 3.24 Halaman produk.

2. Halaman Kalkulasi

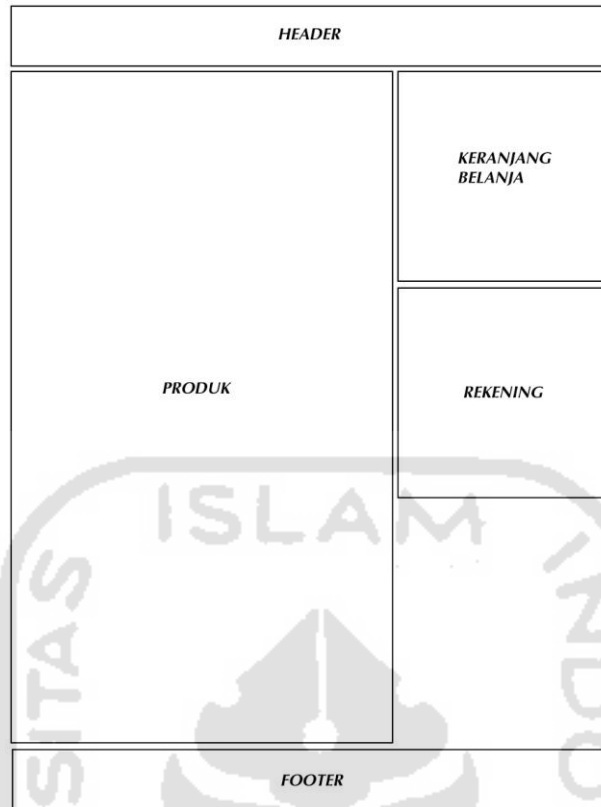
Halaman kalkulasi ini yaitu untuk simulasi penghitungan total pemesanan. Jadi pengunjung dapat mengetahui perkiraan biaya pembelian produk. Untuk perancangan desain *interface* halaman kalkulasi dapat dilihat di Gambar 3.25 Halaman kalkulasi perhitungan.

3. Halaman Kontak

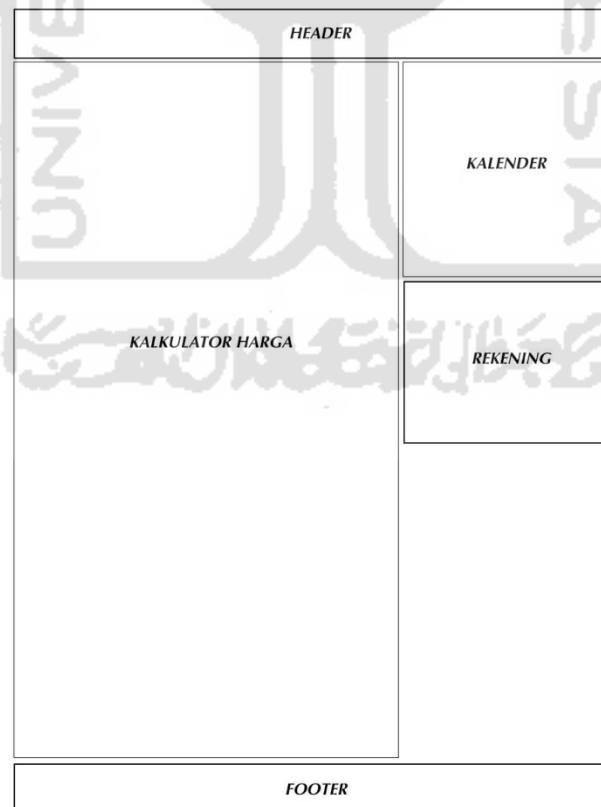
Halaman kontak berisi informasi lokasi perusahaan genteng YON super lengkap dengan tampilan *google map*. Selain itu, di halaman kontak juga menyediakan *form* komentar. Berikut desain antarmuka untuk halaman kontak dapat dilihat di Gambar 3.26 Halaman kontak.

4. Halaman Daftar *Member*

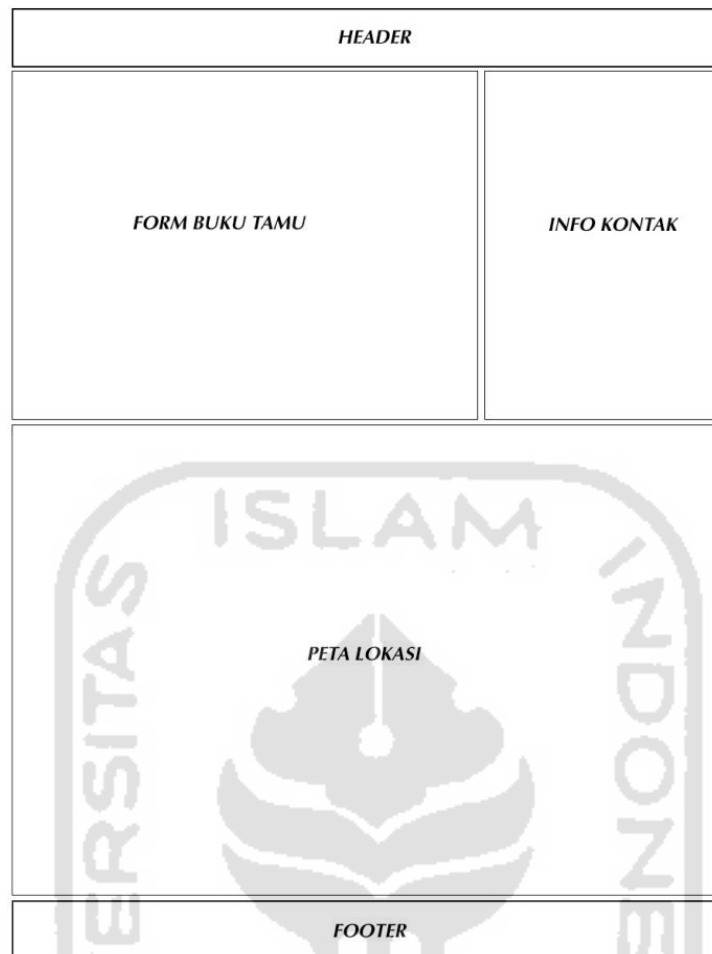
Halaman daftar *member* menampilkan *form* untuk registrasi bagi pengunjung atau konsumen. Fitur pemesanan dalam sistem hanya bisa dilakukan oleh *user* yang sudah terdaftar, oleh karena itu *form* ini ditujukan bagi *user* yang ingin mendaftar *member* di dalam sistem. Untuk desain *interface* halaman registrasi dapat dilihat di Gambar 3.27 Halaman registrasi member.



Gambar 3.24 Halaman produk



Gambar 3.25 Halaman kalkulasi perhitungan



Gambar 3.26 Halaman kontak

5. Halaman *Login Member*

Halaman *login* menampilkan *form login* bagi pengunjung yang sudah terdaftar menjadi *member*. Banyak fitur yang bisa dinikmati oleh *user member*. Selain itu untuk fitur pemesanan hanya bisa dilakukan oleh *user* yang sudah terdaftar menjadi *member*. Untuk desain *interface* halaman *login member* dapat dilihat di Gambar 3.28 Halaman login member.

6. Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja menampilkan *list* pemesanan produk yang dipesan dan jumlahnya. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *user* yang sudah terdaftar menjadi *member*. Untuk perancangan antarmuka halaman keranjang belanja dapat dilihat di Gambar 3.29 Halaman keranjang belanja.

HEADER	
<p>Daftar Member</p> <p>Nama Lengkap <input type="text"/></p> <p>Email <input type="text"/></p> <p>Alamat <input type="text"/></p> <p>No. Telephone <input type="text"/></p> <p>Foto <input type="button" value="Upload"/></p> <p>Password <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/></p>	<p>KALENDER</p> <p>REKENING</p>
FOOTER	

Gambar 3.27 Halaman registrasi member

HEADER	
<p>Login</p> <p>Email <input type="text"/></p> <p>Password <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/></p>	<p>REKENING</p>
FOOTER	

Gambar 3.28 Halaman login member



Gambar 3.29 Halaman keranjang belanja

7. Halaman Profil *Member*

Halaman profil *member* menampilkan data informasi *member* dari foto, nama email, nomor telepon dan alamat. *User* dapat mengubah data yang ada di *form* profil. Untuk lebih jelasnya tentang perancangan *interface* halaman profil, dapat dilihat di Gambar 3.30 Halaman profil member.

8. Halaman Pemesanan *Member*

Halaman pemesanan *member* menampilkan daftar pemesanan yang dilakukan oleh *member*. Untuk lebih jelasnya tentang desain *interface* halaman pemesanan dapat dilihat di Gambar 3.31 Halaman list pesan.

9. Halaman *List* Pembayaran

Halaman *list* pembayaran menampilkan *history* pembayaran yang pernah dilakukan. Berikut desain *interface* halaman *list* pembayaran dapat dilihat di Gambar 3.32 Halaman detail pesanan.

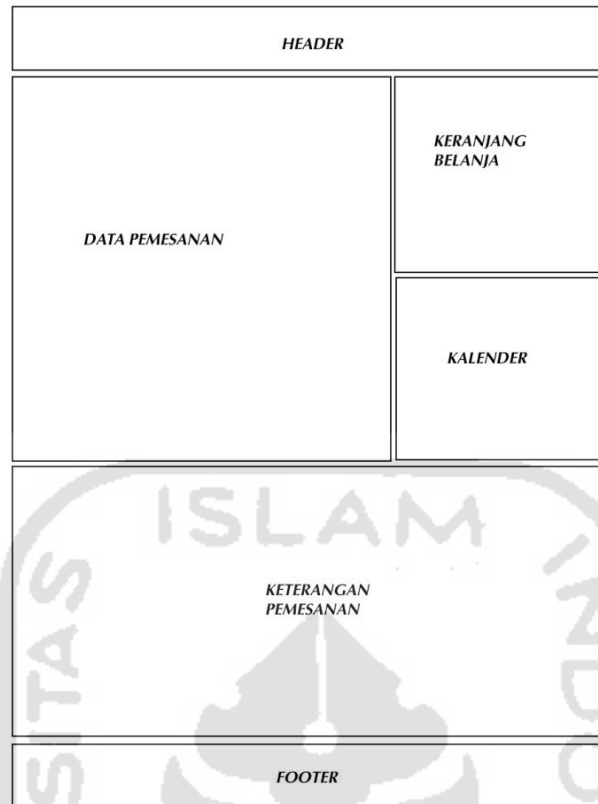
HEADER	
Profil	
Foto	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Upload"/>
Nama	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
No.Telphone	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Save"/>

FOOTER

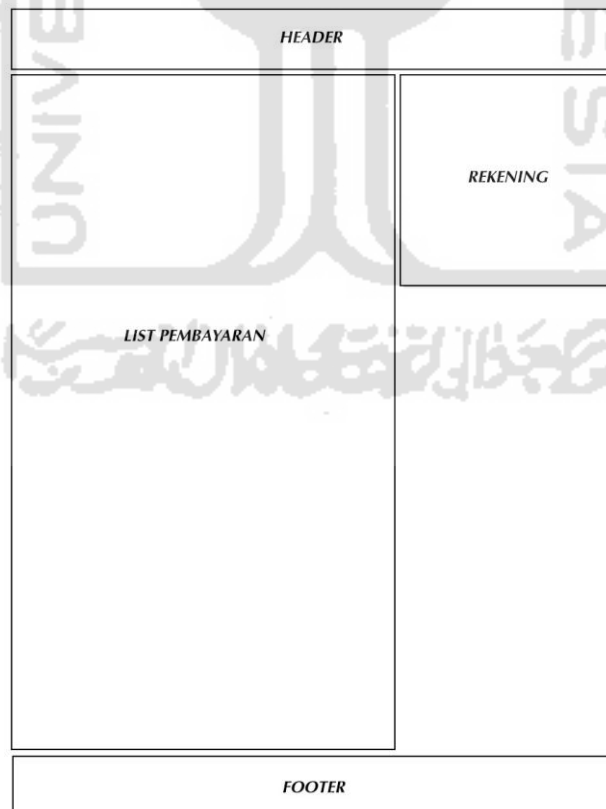
Gambar 3.30 Halaman profil *member*

HEADER	
Daftar Pemesanan	REKENING
FOOTER	

Gambar 3.31 Halaman *list* pesanan



Gambar 3.32 Halaman detail pesanan



Gambar 3.33 Halaman *list* pembayaran

10. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran menampilkan *form* untuk mengkonfirmasi pembayaran yang sudah dilakukan oleh *user member*, halaman pembayaran juga menampilkan total tagihan pemesanan serta tombol untuk *upload file* foto bukti pembayaran. Untuk desain *interface* halaman pembayaran dapat dilihat di Gambar 3.33 Halaman list pembayaran. dan halaman input data pembayaran pada Gambar 3.34 Halaman input pembayaran.

11. Halaman Edit *Password Member*

Halaman edit *password* adalah halaman untuk mengedit *password user member*. Di halaman ini menyediakan *form* edit *password*, caranya dengan mengkonfirmasi *password* lama dahulu kemudian masukan *password* baru. Berikut perancangan *interface* halaman edit *password* dapat dilihat di Gambar 3.35 Halaman edit password member.

The diagram illustrates the layout of the payment input page. It is structured as follows:

- HEADER:** A horizontal bar at the top of the page.
- Main Content Area:**
 - Pembayaran Form:**
 - Bukti Pembayaran:** A label followed by an field and an button.
 - Keterangan Pembayaran:** A label followed by a larger area.
 - Buttons:** and buttons.
 - REKENING:** A vertical sidebar on the right side of the main content area.
- FOOTER:** A horizontal bar at the bottom of the page.

Gambar 3.34 Halaman input pembayaran

HEADER	
<p>Ganti Password</p> <p>Password Lama <input type="text"/></p> <p>Password Baru <input type="text"/></p> <p>Konfirmasi Password Baru <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Reset"/></p>	KALENDER
FOOTER	

Gambar 3.35 Halaman edit *password member*

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Perangkat Pendukung

Dalam implementasi sistem, membutuhkan aplikasi pendukung pembuatan. Aplikasi dibutuhkan untuk memudahkan dalam proses implementasi. Aplikasi Perangkat pendukung implementasi meliputi:

1. *Sublime Text* versi 2 sebagai *script editor*.
2. *XAMPP* sebagai *web server*.
3. *Mozilla firefox* sebagai *browser* untuk menampilkan *interface* sistem.
4. *Photoshop* untuk mengedit gambar produk ataupun galeri.
5. *Windows 7 64 bit* sebagai sistem operasi komputer.

4.2 Implementasi Database

Implementasi *database* yaitu tahap mengimplementasikan tabel-tabel yang diperlukan ke dalam *database* sistem yang akan dibuat. Untuk implementasi tabel *database* sistem meliputi:

1. Tabel *User*

Untuk implementasi tabel *user* pada *database* dapat dilihat di Gambar 4.1 Tabel *user*. Tabel terdiri dari *id user*, nama, *email*, alamat, *telephone*, foto, *password*, level dan status akses *user*.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_user	int(5)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	nama	varchar(50)			Tidak	Tidak ada	
3	email	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
4	alamat	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
5	telpon	varchar(20)			Tidak	Tidak ada	
6	foto	varchar(100)			Ya	NULL	
7	password	varchar(250)			Tidak	Tidak ada	
8	level	enum('admin', 'user', 'pegawai')			Tidak	Tidak ada	
9	statusakses	enum('access', 'block')			Tidak	Tidak ada	

Gambar 4.1 Tabel *user*

2. Tabel Berita

Untuk implementasi tabel berita di dalam *database* dapat dilihat di Gambar 4.2 Tabel berita. Tabel berita menyimpan data berita meliputi: *id* berita, judul, isi, gambar, *id user*, *editor*, waktu penulisan dan waktu edit berita.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_berita 🔑	int(5)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	judul	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
3	isi	text			Tidak	Tidak ada	
4	gambar	varchar(100)			Ya	NULL	
5	id_user	int(5)			Tidak	Tidak ada	
6	editor	int(3)			Ya	NULL	
7	waktu	datetime			Tidak	Tidak ada	
8	waktuedit	datetime			Ya	NULL	

Gambar 4.2 Tabel berita

3. Tabel Galeri

Untuk implementasi tabel galeri di dalam *database* dapat dilihat di Gambar 4.3 Tabel galeri tabel galeri menyimpan data galeri meliputi: *id* galeri, judul, keterangan, gambar, *id user*, *editor*, waktu penulisan dan waktu edit galeri.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_galeri 🔑	int(3)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	judul	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
3	keterangan	text			Tidak	Tidak ada	
4	gambar 🖼️	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
5	id_user	int(3)			Tidak	Tidak ada	
6	editor	int(3)			Ya	NULL	
7	waktu	datetime			Tidak	Tidak ada	
8	waktuedit	datetime			Ya	NULL	

Gambar 4.3 Tabel galeri

4. Tabel Produk

Berikut implementasi tabel produk di dalam *database* dapat dilihat di Gambar 4.4 Tabel produk.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_produk 🔑	int(3)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	nama_produk	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
3	keterangan	text			Tidak	Tidak ada	
4	foto 🖼️	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
5	harga	int(9)			Tidak	Tidak ada	
6	stok	int(9)			Tidak	Tidak ada	

Gambar 4.4 Tabel produk

5. Tabel Kota

Berikut implementasi tabel kota di dalam *database* dapat dilihat di Gambar 4.5 Tabel kota.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_kota 🔑	int(6)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	nama_kota	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
3	tarif	int(9)			Tidak	Tidak ada	

Gambar 4.5 Tabel kota

6. Tabel Komentar

Berikut implementasi tabel komentar di dalam *database* dapat dilihat di Gambar 4.6 Tabel komentar.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_komentar 🔑	int(5)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	nama	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
3	email	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
4	subjek	enum('Tanya', 'Kritik', 'Saran', 'Testimoni', 'Lai...')			Tidak	Tidak ada	
5	komentar	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
6	status	enum('blok', 'tampil')			Tidak	Tidak ada	
7	baca	enum('0', '1')			Tidak	Tidak ada	
8	tanggal	datetime			Tidak	Tidak ada	

Gambar 4.6 Tabel komentar

7. Tabel Pesanan

Berikut implementasi tabel pesanan di dalam *database* dapat dilihat di Gambar 4.7 Tabel pesanan.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_pesanan	int(11)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(5)			Tidak	Tidak ada	
3	nama_user	varchar(50)			Tidak	Tidak ada	
4	email_user	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
5	alamat_user	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
6	telpone_user	varchar(16)			Tidak	Tidak ada	
7	kota	varchar(50)			Tidak	Tidak ada	
8	biaya	int(9)			Tidak	Tidak ada	
9	baca	enum('0', '1')			Tidak	0	
10	status	enum('belum lunas', 'lunas', 'batal', 'proses')			Tidak	Tidak ada	
11	tanggal	datetime			Tidak	Tidak ada	

Gambar 4.7 Tabel pesanan

8. Tabel Pesanan Detail

Berikut implementasi tabel pesanan detail di dalam *database* dapat dilihat di Gambar 4.8 Tabel pesanan detail.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_pesanan_detail	int(9)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	id_pesanan	int(9)			Tidak	Tidak ada	
3	id_produk	int(9)			Tidak	Tidak ada	
4	nama_pro	varchar(20)			Tidak	Tidak ada	
5	harga_pro	int(9)			Tidak	Tidak ada	
6	jumlah	int(9)			Tidak	Tidak ada	

Gambar 4.8 Tabel pesanan detail

9. Tabel Pesanan *Temporary*

Berikut implementasi tabel pesanan *temporary* di dalam *database* dapat dilihat di Gambar 4.9 Tabel pesanan *temporary*.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_pesanan_temp	int(11)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(5)			Tidak	Tidak ada	
3	nama_user	varchar(50)			Tidak	Tidak ada	
4	email_user	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
5	id_produk	int(11)			Tidak	Tidak ada	
6	nama_pro	varchar(50)			Tidak	Tidak ada	
7	harga_pro	int(9)			Tidak	Tidak ada	
8	jumlah	int(11)			Tidak	Tidak ada	
9	tgl_pesanan_temp	date			Tidak	Tidak ada	
10	jam_pesanan_temp	time			Tidak	Tidak ada	
11	stok_temp	int(11)			Tidak	Tidak ada	

Gambar 4.9 Tabel pesanan *temporary*

10. Tabel Pembayaran

Berikut implementasi tabel pembayaran di dalam *database* dapat dilihat di Gambar 4.10 Tabel pembayaran.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra
1	id_pembayaran	int(6)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT
2	id_pesanan	int(5)			Tidak	Tidak ada	
3	id_user	int(5)			Tidak	Tidak ada	
4	file	varchar(100)			Tidak	Tidak ada	
5	bayar	int(11)			Tidak	Tidak ada	
6	status_bay	enum('pending', 'verified')			Tidak	Tidak ada	
7	baca_bay	enum('0', '1')			Tidak	Tidak ada	
8	isi_pembayaran	varchar(150)			Tidak	Tidak ada	
9	waktu	datetime			Tidak	Tidak ada	

Gambar 4.10 Tabel pembayaran

4.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka yaitu tahap membangun antarmuka untuk setiap *user* berdasarkan hasil perancangan yang dibuat sebelumnya. *Interface* sistem atau

antarmuka sistem ini berguna bagi *user* untuk dapat berinteraksi langsung dengan sistem.

4.3.1 Implementasi Antarmuka Administrator

Administrator adalah *user* yang mempunyai hak akses penuh di dalam sistem. Antarmuka sistem untuk *user* administrator meliputi:

1. Halaman *Login*

Halaman *login* adalah pintu gerbang utama bagi *user* untuk dapat berinteraksi dengan sistem. Selain itu, halaman *login* juga yang akan membedakan mana *user* administrator dan *user* pegawai berdasarkan data *session login*. Berikut halaman *login* dapat dilihat di Gambar 4.11 Halaman login.



Gambar 4.11 Halaman *login*

2. Halaman Profil

Setelah *login* sebagai administrator, kemudian *user* akan di arahkan ke halaman profil. Halaman profil ini menampilkan informasi detail *user* seperti nama, *e-mail*, alamat dan nomor telepon. *User* administrator dapat mengedit atau mengubah data. Untuk tampilan halaman profil dapat dilihat di Gambar 4.12 Halaman Profil.

Administrator

Master-Data Ganti password Pemesanan Pembayaran Laporan

Profil

Foto

Telusuri... Tidak ada berkas dipilih.

Nama:
Bagoes

Email:
admin@sokkarooof.com

Alamat:
jalan kalurang KM 10 sleman yogyakarta

No Telephone:
082243806613

Save

Copyright © 2016

Gambar 4.12 Halaman Profil

3. Halaman Produk

Halaman produk menampilkan *list* produk yang tersedia. Untuk lebih jelasnya tentang halaman *list* produk dapat dilihat di Gambar 4.13 Halaman list produk *pop up* tambah produk pada Gambar 4.14 Tambah produk serta edit produk pada Gambar 4.15 Edit produk.

Administrator

Master-Data Ganti password Pemesanan Pembayaran Laporan

Data Produk

Tambah Produk

Show 10 entries Search: h

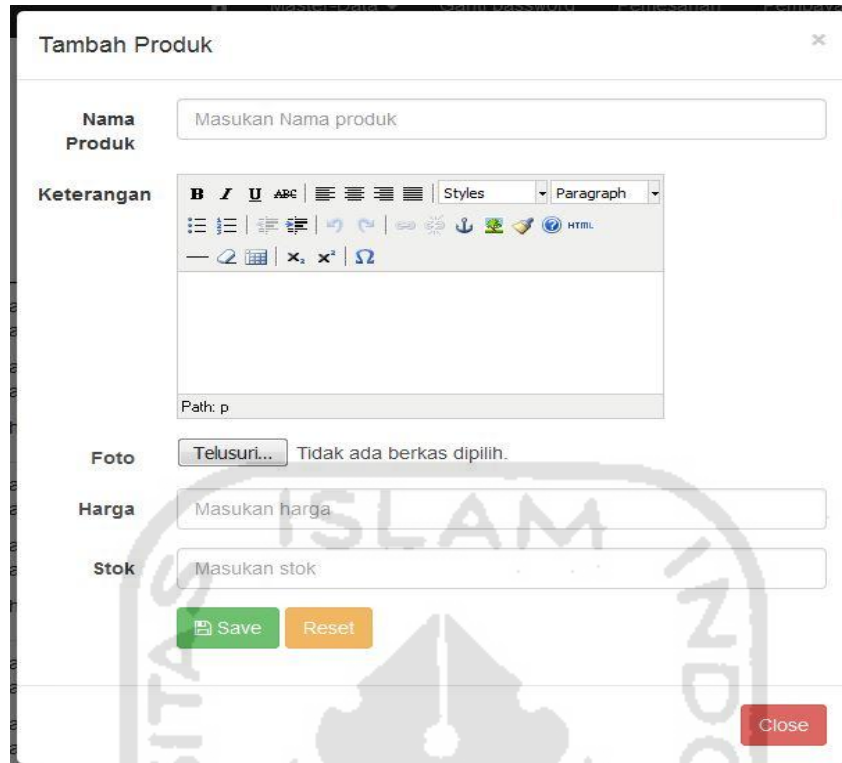
no	Nama	keterangan	foto	harga	stok	Aksi
1	Gepak	adsadsads adsadsadsads adsads, adsadsadsadsads. ads adsads.hahahahahahaha. ahahahahaha.kekekekekekeke.jffjffj hythythythythytht.gagagagagaga		1,600	10000	
4	Morando	adsadsads adsadsadsads adsads, adsadsadsadsads. ads adsads.hahahahahahaha ahahahahaha.		2,800	10000	

Showing 1 to 2 of 2 entries (filtered from 8 total entries)

Previous 1 Next

Copyright © 2016

Gambar 4.13 Halaman list produk



Tambah Produk

Nama Produk

Keterangan

B *I* U ABC | HTML

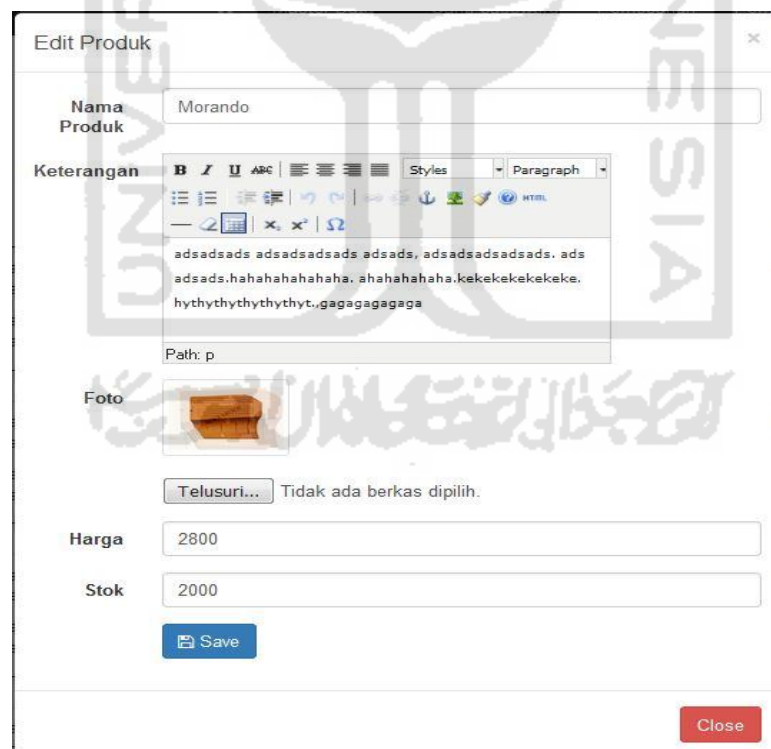
Path: p

Foto Tidak ada berkas dipilih.

Harga

Stok

Gambar 4.14 Tambah produk



Edit Produk


Nama Produk

Keterangan

B *I* U ABC | HTML

adsadsads adsadsadsads adsads, adsadsadsadsads. ads
adsads.hahahahahahaha. ahahahahaha.kekekekekekeke.
hythythythytyht.gagagagagaga

Path: p

Foto 

Tidak ada berkas dipilih.

Harga

Stok

Gambar 4.15 Edit produk

4. Halaman Edit *Password*

Halaman edit *password* ini menampilkan *Form* input untuk edit *password user* yang sedang aktif. *Form* input edit *password* meliputi input *password* lama, input *password* baru dan konfirmasi *password* baru. Lebih jelasnya tentang *interface* halaman ganti *password* dapat dilihat di Gambar 4.16 Halaman ganti password.

Gambar 4.16 Halaman ganti *password*

5. Halaman Pesanan

Halaman pesanan ini menampilkan pesanan yang masuk dan informasi status pembayaran. Untuk lebih jelas tentang halaman pemesanan dapat dilihat di Gambar 4.17 Halaman daftar pesanan dan detail pesanan pada Gambar 4.18 Halaman detail pesanan.

no	Nama	Tanggal	Telephone	Status	Aksi
1	Faiq Fajari	2017-01-29 02:16:07	089765412300	belum lunas	
2	arie sutikno	2017-01-30 07:43:01	087654326981	lunas	
3	Faiq Fajari	2017-01-30 17:16:10	089765412300	belum lunas	
4	Desy Diana	2017-01-30 21:12:46	089654216785	lunas	
5	arie sutikno	2017-01-30 21:19:55	087654326981	belum lunas	

Gambar 4.17 Halaman daftar pesanan

Administrator [Master-Data](#) [Ganti password](#) [Pemesanan](#) [Pembayaran](#) [Laporan](#)

Detail Pesanan [« Kembali](#)

Nama Pemesan	Faiq Fajari
Email	faiq.fajari@gmail.com
Alamat	Jalan Kusumanegara no 13 Jakarta
Telephone	089765412300
Tanggal Pemesanan	2017-01-29 02:16:07
Status	belum lunas

List Pesanan

#	Nama produk	Harga satuan	QTY(Jumlah)	Total
1	Morando	Rp.2.800	3500	Rp.9.800,000
2	Nock Bulat	Rp.6.000	100	Rp.600,000
Sub Total				Rp.10,400,000
Kota/Ongkir Banjarnegara				Rp.800,000
Total bayar				Rp.11,200,000

Gambar 4.18 Halaman detail pesanan

6. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran menampilkan data konfirmasi pembayaran dari *user member*. *Admin* akan mengkonfirmasi balik pembayaran yang dilakukan oleh *member* dengan mengklik tombol verifikasi sebagai tanda kalau pembayaran yang dilakukan oleh *member* sah. Untuk lebih jelasnya tentang halaman *list* pembayaran dapat dilihat di Gambar 4.19 Halaman list pembayaran detail bayar pada Gambar 4.20 Halaman detail pembayaran.

7. Halaman Laporan

Halaman laporan ini menampilkan semua pesanan dan total transaksi dari pesanan dan tarif pengiriman. Untuk lebih jelasnya tentang halaman laporan dapat dilihat di Gambar 4.21 Laporan data pemesanan.

Administrator Master-Data Ganti password Pemesanan Pembayaran 1 Laporan

Data Pembayaran

Show 5 entries Search:

#	Nama	Tgl Bayar	Total	Status	Aksi
1	arie sutikno	2017-02-04 11:03:53	Rp.9,500,000	verified	
2	arie sutikno	2017-02-04 11:30:42	Rp.11,300,000	pending...	
3	Desy Diana	2017-02-05 01:56:08	Rp.5,600,000	verified	

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

Copyright © 2016

Gambar 4.19 Halaman *list* pembayaran

Administrator Master-Data Ganti password Pemesanan Pembayaran 1 Laporan

Detail Pembayaran

Keterangan	Isi
Nama	arie sutikno
Total Pembayaran	Rp.9,500,000
Bayar	Rp.9,500,000
Bukti Transfer	
	Verified

Detail Pemesanan

#	Nama Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
1	Magas	Rp.2,000	4000	Rp.8,000,000
2	Nock Bulat	Rp.6,000	100	Rp.600,000
	Tujuan -->		Yogyakarta	Rp.900,000
	Total Bayar			Rp.9,500,000

Gambar 4.20 Halaman detail pembayaran

Administrator Master-Data ▾ Ganti password Pemesanan Pembayaran 1 Laporan ⋮

Data Laporan

[Cetak](#)

#	Nama	Tanggal Pesan	Total	Ongkir	Status
1	Faiq Fajari	2017-06-11 17:09:23	Rp. 14,600,000	Rp. 1,800,000	belum lunas
2	arie sutikno	2017-06-11 17:15:11	Rp. 9,612,000	Rp. 3,000,000	lunas
3	Rony irawan	2017-06-11 17:21:57	Rp. 7,800,000	Rp. 1,600,000	proses
4	Arie Soetikno	2017-06-11 17:24:21	Rp. 7,800,000	Rp. 3,000,000	batal
Total			Rp. 39,812,000	Rp. 9,400,000	
TOTAL PESANAN BATAL			Rp. 7,800,000	Rp. 3,000,000	Batal
TOTAL PESANAN PROSES			Rp. 7,800,000	Rp. 1,600,000	Proses
TOTAL BELUM LUNAS			Rp. 14,600,000	Rp. 1,800,000	Belum Lunas
TOTAL Income			Rp. 9,612,000	Rp. 3,000,000	Lunas

Copyright © 2016

Gambar 4.21 Laporan data pemesanan

4.3.2 Implementasi Antarmuka Pegawai

User pegawai mempunyai hak akses yang terbatas di dalam sistem. Pegawai mempunyai tugas membantu administrator dalam manajemen sistem. Antarmuka *user* pegawai meliputi:

1. Halaman *Login*

Sama halnya dengan admin, *user* pegawai pun perlu *login* untuk dapat masuk ke dalam sistem. *User* administrator dan pegawai mempunyai halaman *login* yang sama. Yang membedakan keduanya yaitu level *user* saat *login*. Berikut antarmuka *login* pegawai dapat dilihat di Gambar 4.22 Halaman login.

2. Halaman Profil

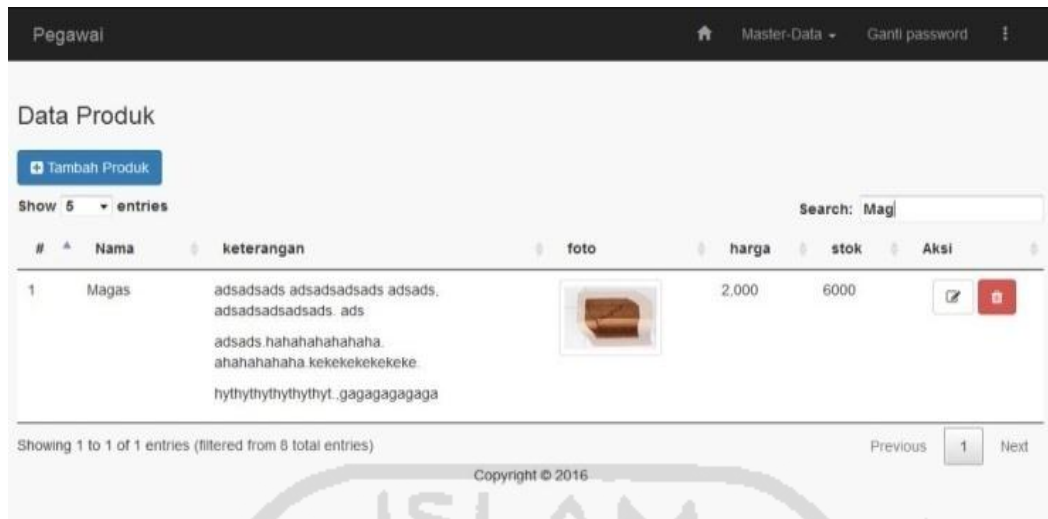
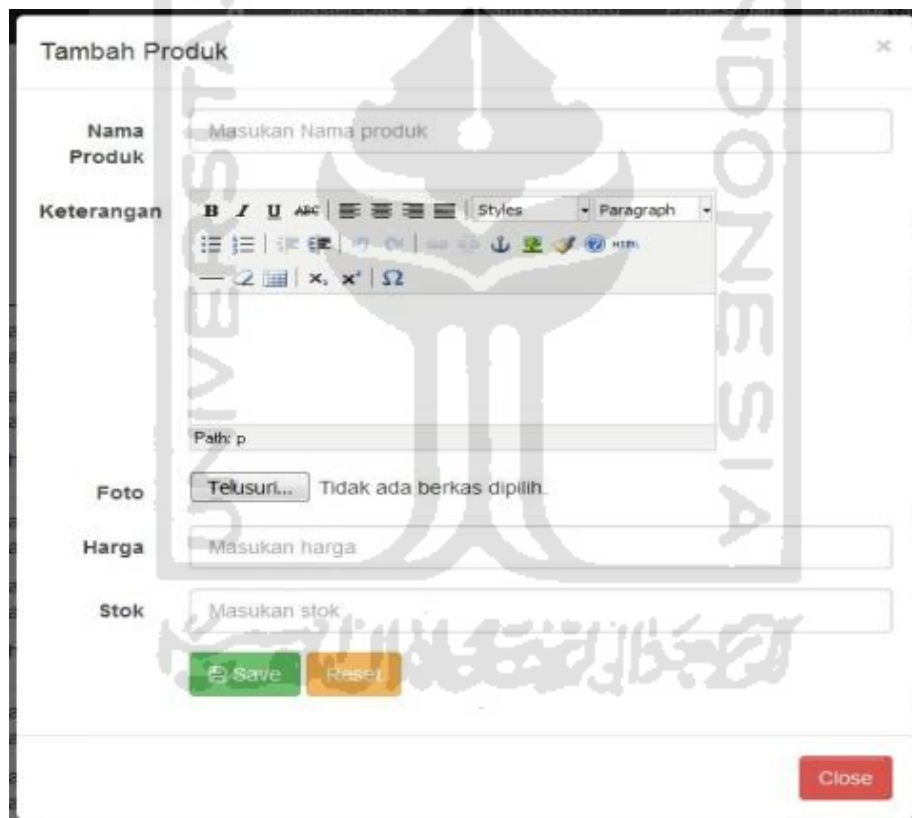
Halaman profil menampilkan informasi *user* pegawai, selain itu *user* juga bisa mengedit data. Untuk antarmuka halaman profil pada sistem dapat dilihat di Gambar 4.23 Halaman profil pegawai.

Gambar 4.22 Halaman *login*

Gambar 4.23 Halaman profil pegawai

3. Halaman Produk

Halaman produk Menampilkan informasi data produk dari perusahaan genteng YON Super. Informasi produk meliputi nama produk, keterangan produk, foto produk, harga produk serta stok produk. Berikut tampilan *interface* untuk halaman produk dapat dilihat di Gambar 4.24 Halaman list produk *pop up* tambah produk pada Gambar 4.25 Tambah produk dan *pop up* edit produk pada Gambar 4.26 Edit produk.

Gambar 4.24 Halaman *list* produk

Gambar 4.25 Tambah produk

Edit Produk

Nama Produk: Morando

Keterangan:

adsadsads adsadsadsads adsads, adsadsadsadsads, ads

adsads.hahahahahaha. ahahahahaha.kekekekekekeke.

hythythythythytyt..gagagagagaga

Path: p

Foto:

Telusuri... Tidak ada berkas dipilih.

Harga: 2800

Stok: 2000

Save

Close

Gambar 4.26 Edit produk

4. Halaman Komentar

Halaman komentar menampilkan daftar komentar yang masuk. Informasi data komentar meliputi nama pengirim, email, komentar, status komentar dan waktu pengiriman. Berikut tampilan *interface* halaman komentar dapat dilihat di Gambar 4.27 Halaman list komentar dan detail komentar di Gambar 4.28 Halaman detail komentar.

Pegawai Master-Data Ganti password

Komentar Masuk

Show 5 entries Search:

#	Nama	Subjek	Komentar	Status	Waktu	Aksi
1	Doni kusuma	Tanya	asadasdasa	tampil	2016-12-30 08:09:22	
2	Fian Arinda	Testimoni	Terima kas	tampil	2017-01-02 07:23:26	
3	Amir	Testimoni	Terima kas	tampil	2017-01-16 17:31:34	

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

Copyright © 2016

Gambar 4.27 Halaman *list* komentar

Gambar 4.28 Halaman detail komentar

4.3.3 Implementasi Antarmuka *Member*

Halaman antarmuka *member* yaitu halaman yang bisa diakses oleh pengunjung maupun *user* dengan level *member*. Selain itu ada beberapa fitur tambahan bagi *user* yang terdaftar sebagai *member*. Berikut *interface* halaman yang ditujukan bagi pengunjung dan juga *user member*.

1. Halaman Produk

Halaman produk ini menampilkan data produk yang dihasilkan dari perusahaan genteng YON Super. Berikut *interface* halaman produk dapat dilihat di Gambar 4.29 Halaman produk.

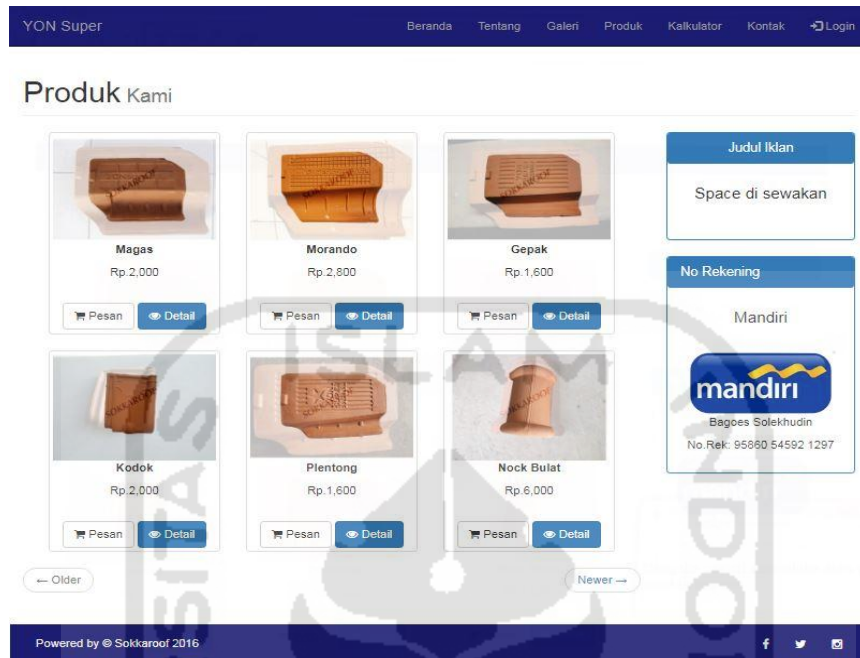
2. Halaman Detail Produk

Halaman detail produk ini menampilkan informasi detail dari produk genteng meliputi ukuran genteng dan kualitas genteng. Untuk lebih jelasnya tentang halaman detail produk dapat dilihat di Gambar 4.30 Halaman detail produk.

3. Halaman Kontak

Halaman kontak menampilkan informasi lokasi perusahaan genteng YON Super, lengkap dengan peta dari *Google map*. Selain itu juga ada *form* untuk

mengirimkan testimoni ataupun kritik dan saran dan juga pertanyaan dari pengunjung sistem. Berikut *interface* halaman kontak dapat dilihat di Gambar 4.31 Halaman kontak.



Gambar 4.29 Halaman produk

4. Halaman Registrasi *User*

Halaman registrasi menyediakan *form* pendaftaran bagi *user* atau pengunjung. Berikut *interface* halaman registrasi dapat dilihat di Gambar 4.32 Halaman registrasi user.



Gambar 4.30 Halaman detail produk

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Login

Indonesia

Phone: +62 822 - 4380 - 6613

Email: admin@sokkarooof.com

Hours: Senin - Sabtu: 08:00 s/d 16:00

Facebook YouTube Instagram

Input Nama

Email

Input Email

Subjek

Tanya

Komentar

Kirim Reset

Maps

Kedawung
Pejagoan, Kebumen Regency, Central Java

View larger map

Directions Save

Alun-Alun Kebumen

Kebumen

©2017 Google - Map data ©2017 Google Terms of Use Report a map error

Powered by © Sokkarooof 2016

Facebook Twitter Instagram

Gambar 4.31 Halaman kontak

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Login

Daftar member

Nama lengkap

Input nama

Email

Input Email

Alamat

Tulis alamat anda

No Telephone

Input No Telephone

Foto

Choose File No file chosen

Password

Input Password

Sudah punya akun? Login

Kirim Reset

Kalender

July

Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Facebook YouTube Instagram

Powered by © Sokkarooof 2016

Facebook Twitter Instagram

Gambar 4.32 Halaman registrasi user

5. Halaman *Login Member*

Setelah melakukan registrasi dan dikonfirmasi oleh administrator langkah kemudian untuk dapat melakukan pemesanan, *member* terlebih dahulu harus melakukan *login*. Berikut *interface* halaman *login member* dapat dilihat di Gambar 4.33 Halaman *login member*.

Gambar 4.33 Halaman *login member*

6. Halaman Keranjang Belanja



Halaman keranjang belanja menampilkan daftar pemesanan produk yang dipilih oleh *member* beserta jumlah produk yang dipesannya. Berikut *interface* halaman keranjang belanja dapat dilihat di Gambar 4.34 Halaman keranjang belanja.

7. Halaman Profil *Member*

Halaman profil *member* menampilkan informasi detail *member* meliputi foto, nama, email, alamat dan nomor telepon *user*. Berikut *interface* halaman profil *member* dapat dilihat di Gambar 4.35 Profil *member*.

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faiq Fajari

Keranjang Belanja


No.	Foto	Nama Produk	Jumlah	Total	Aksi
1		Morando Rp.2.800	<input type="text" value="4500"/>	Rp.12.600.000	
subtotal:				Rp.12.600.000	

Keranjang pesanan

1 item pesanan
 Total bayar Rp.12.600.000
 Selesai Pemesanan

No Rekening

Mandiri



Bagoes Solekhudin
 No.Rek: 95860 54592 1297


Keterangan
 *Harga yang tertera belum termasuk ongkos kirim dari kebumen.

Powered by © Sokkarooft 2016 f t i

Gambar 4.34 Halaman keranjang belanja

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faiq Fajari

Profil

Foto 

Choose File No file chosen

Nama

Email

No.Telpone

Alamat

Powered by © Sokkarooft 2016 f t i

Gambar 4.35 Profil member

8. Halaman List Pemesanan

Halaman daftar pemesanan ini menampilkan *history* pemesanan yang pernah dilakukan oleh *member* beserta status pemesanannya. Berikut *interface* halaman daftar pemesanan dapat dilihat di Gambar 4.36 Halaman *list* pemesanan dan detail pesanan pada Gambar 4.37 Halaman detail pemesanan.

9. Halaman *List* Pembayaran

Halaman daftar pembayaran menampilkan informasi *history* konfirmasi pembayaran dari pemesanan yang ada. Berikut *interface* halaman *list* pembayaran dapat dilihat di Gambar 4.38 Halaman daftar pembayaran.

10. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran menampilkan *form* untuk mengkonfirmasi pembayaran disertai *upload file* foto bukti pembayarannya. Berikut *interface* halaman pembayaran dapat dilihat di Gambar 4.39 Halaman pembayaran.

The screenshot displays the 'Daftar pemesanan' (Order List) page. At the top, there is a navigation bar for 'YON Super' with links to 'Beranda', 'Tentang', 'Galeri', 'Produk', 'Kalkulator', 'Kontak', and a user profile for 'Faiq Fajari'. The main content area features a table with the following data:

#	Nama	Tanggal Pesan	Status	Aksi
1	Faiq Fajari	2017-06-11 17:09:23	Belum Lunas	<input type="button" value="Bayar"/> <input type="button" value="Batal"/>

On the right side, there is a 'Mandiri' bank account overlay with the following details:

- No Rekening: 95860 54592 1297
- Account Holder: Bagoes Solekhudin

The footer of the page includes 'Powered by © Sokkarooft 2016' and social media icons for Facebook, Twitter, and Instagram.

Gambar 4.36 Halaman *list* pemesanan


YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faiq Fajari

Detail Pemesan

Keterangan	Isi
Nama	Faiq Fajari
Email	faiq.fajari@gmail.com
Alamat	Jalan pramuka No 15 Yogyakarta
Tujuan kirim	Jalan kaliurang KM 10 (Belakang kantor mina)
No.Telephone	087865430811
Status	Belum Lunas

No Rekening

Mandiri



Bagoes Solekhudin

No.Rek: 95860 54592 1297

Detail Pemesanan

#	Nama Produk	Harga satuan	Jumlah (qty)	Harga Total
1	Morando	Rp.2.800	5000	Rp.14.000.000
2	Noek Bulat	Rp.8.000	100	Rp.800.000
Sub Total				Rp.14.800.000
Tujuan:				-->Yogyakarta Rp.1.800.000
Total Bayar:				Rp.16.400.000

Powered by © SokkarooF 2016 f t i



Gambar 4.37 Halaman detail pemesanan

11. Halaman Edit *Password*

Halaman edit *password* ini yaitu halaman untuk mengedit *password* dari *user member*. Untuk lebih jelasnya tentang *interface* halaman edit *password* dapat dilihat di Gambar 4.40 Halaman edit *password*.


YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faiq Fajari

Daftar Pembayaran

#	Nama	Tanggal Bayar	Total bayar	Status bayar	Aksi
1	Faiq Fajari	2017-07-11 22:04:26	Rp.16.400.000	pending	 

No Rekening

Mandiri



Bagoes Solekhudin

No.Rek: 95860 54592 1297

Powered by © SokkarooF 2016 f t i

Gambar 4.38 Halaman daftar pembayaran

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faiq Fajari

Pembayaran

Total


Bayar

Bukti Pembayaran
 bukti-transfer-ke-bca.jpg

Keterangan Pembayaran

No Rekening

Mandiri



Bagoes Solekhudin
No.Rek: 95860 54592 1297

Detail Pemesanan

#	Nama Produk	Harga satuan	Jumlah	Harga total
1	Morando	Rp. 2,800	5000	Rp. 14,000,000
2	Nook Bulat	Rp. 6,000	100	Rp. 600,000
Sub Total				Rp. 14,600,000
Tujuan			Yogyakarta	Rp. 1,800,000
Total Bayar:				Rp. 16,400,000

Powered by © Sokkarooft 2016 f t i

Gambar 4.39 Halaman pembayaran

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faiq Fajari

Ganti Password

Password Lama

Password Baru

Konfirmasi Password

Kalender

July

Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
-	-	-	-	-	-	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	-	-	-	-	-

f You Tube i

Powered by © Sokkarooft 2016 f t i

Gambar 4.40 Halaman edit password

4.4 Pengujian Sistem

Suatu sistem perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kinerja ataupun untuk menguji fungsi-fungsi yang diterapkan, apakah sudah sesuai dengan harapan.

4.4.1 Pengujian Fungsi Pemesanan

Pengujian ini dimaksudkan untuk menganalisa fungsi pemesanan apakah sudah berjalan sebagaimana mestinya. Berikut tahapan-tahapan untuk melakukan pemesanan.

1. Skenario Pemesanan Genteng

Konsumen ingin memesan genteng. Proses atau langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan oleh konsumen untuk melakukan pemesanan tersebut.

2. Analisis Kinerja Sistem

Analisis kinerja sistem yaitu menganalisa bagaimana sistem menangani kasus sesuai dengan skenario yang dijelaskan sebelumnya yaitu konsumen ingin melakukan pemesanan, proses atau tahap-tahap apa saja yang harus dilakukan.

- a. Registrasi *User*

Langkah pertama untuk melakukan pemesanan yaitu konsumen atau pengunjung harus mendaftar menjadi *member* terlebih dahulu. Cara pendaftaran yaitu dengan mengisi data diri konsumen seperti No ktp, nama, *e-mail*, alamat dan nomor telepon. Proses pendaftaran *member* dapat dilihat di Gambar 4.41 Proses registrasi member.

YON Super [Beranda](#) [Tentang](#) [Galeri](#) [Produk](#) [Kalkulator](#) [Kontak](#) [Login](#)

Daftar member

Nama lengkap

Email

Alamat

No Telephone

Foto
 No file chosen

Password

Kalender

July

Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
-	-	-	-	-	-	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	-	-	-	-	-

Powered by © Sokkarooof 2016 [f](#) [t](#) [i](#)

Gambar 4.41 Proses registrasi *member*

b. Login Member

Setelah registrasi berhasil dan dikonfirmasi oleh administrator, konsumen harus *login* untuk dapat menggunakan fitur pemesanan genteng. Berikut tampilan halaman *login* dapat dilihat di Gambar 4.42 Proses *login*.

Gambar 4.42 Proses *login*

c. Pilih Produk Genteng

Setelah *login* berhasil, *member* dapat memilih menu produk untuk melihat daftar genteng yang ingin dipesannya. Berikut tampilan *list* produk dapat dilihat di Gambar 4.43 Daftar produk genteng.

d. Edit Jumlah








Setelah memilih produk, kemudian *member* akan diarahkan ke halaman keranjang pesanan. Di halaman keranjang pesanan, *member* dapat mengedit jumlah genteng yang ingin dipesannya. Dan apabila sudah sesuai kemudian klik tombol selesai belanja untuk masuk ke tahap selanjutnya. Berikut tampilan halaman keranjang belanja dapat dilihat di Gambar 4.44 Keranjang belanja.

e. Pilih Kota Tujuan

Di tahap terakhir yaitu memilih kota tujuan pengiriman. Konsumen dapat memilih, apa ingin diambil sendiri dengan kendaraan angkut dari pihak pembeli atau diantar dengan angkutan dari pihak penjual dan tentunya ada biaya tambahan untuk biaya pengiriman. Berikut Tampilan halaman pilih kota tujuan dapat dilihat di Gambar 4.45 Proses Pilih kota tujuan.

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Login

Produk Kami

 <p>Magas Rp.2.000</p> <p>Pesan Detail</p>	 <p>Morando Rp.2.800</p> <p>Pesan Detail</p>	 <p>Gepak Rp.1.600</p> <p>Pesan Detail</p>	<p>Judul Iklan</p> <p>Space di sewakan</p>
 <p>Kodok Rp.2.000</p> <p>Pesan Detail</p>	 <p>Plentong Rp.1.600</p> <p>Pesan Detail</p>	 <p>Nock Bulat Rp.6.000</p> <p>Pesan Detail</p>	<p>No Rekening</p> <p>Mandiri</p>  <p>Bagoes Solekhudin No.Rek: 95860 54592 1297</p>

← Older Newer →

Powered by © SokkarooF 2016 f t i

Gambar 4.43 Daftar produk genteng

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faig Fajani

Keranjang Belanja

No.	Foto	Nama Produk	Jumlah	Total	Aksi
1		Morando Rp.2.800	4500	Rp.12.600.000	
subtotal:				Rp.12.600.000	

[Pesan Lagi](#) [Submit](#) [Selesai Belanja](#)

Keranjang pesanan

1 item pesanan
Total bayar Rp.12,600,000
Selesai Pemesanan

No Rekening

Mandiri



Bagoes Solekhudin
No.Rek: 95860 54592 1297

Keterangan
*Harga yang tertera belum termasuk ongkos kirim dari kebumen.

Powered by © SokkarooF 2016 f t i

Gambar 4.44 Keranjang belanja

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faq Fajari

Data Pemesan

Nama lengkap
Faiq Fajari

Email
faiq.fajari@gmail.com

Alamat
Jalan pramuka No 15 Yogyakarta

Tujuan
Ambil-Sendiri - Rp.0,00

Tujuan pengiriman
Jalan Kalijaga KM 10 Godean Sleman Yogyakarta

No.Telp
087695430811


Submit

Keranjang pesanan
1 item pesanan
Total bayar Rp.12,800,000
Keranjang Pemesanan

No Rekening
Mandiri
Bagoes Solekhudin
No.Rek: 95980 54592 1297

Judul iklan
Space di sewakan

Detail Pemesanan

No.	Foto	Nama Produk	Jumlah	Sub Total
1		Morando Rp.2.800	4800	Rp.12.800.000
Subtotal:				Rp.12.800.000

Kembali

Powered by © Sokkarooof 2016

Gambar 4.45 Proses Pilih kota tujuan

f. Detail Pemesanan

Setelah semua tahap pemesanan terpenuhi kemudian sistem akan menampilkan detail pemesanan beserta total biaya yang harus dibayar oleh *member*. Berikut tampilan halaman detail pemesanan dapat dilihat di Gambar 4.46 Detail pemesanan.

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faq Fajari

Detail Pemesan

Keterangan	Isi
Nama	Faiq Fajari
Email	faiq.fajari@gmail.com
Alamat	Jalan pramuka No 15 Yogyakarta
No.Telephone	087695430811

Detail Pemesanan

#	Nama Produk	Harga satuan	Jumlah	Harga Total
1	Morando	Rp.2.800	4800	Rp.12.800.000
Sub Total				Rp.12.800.000
Tujuan:			Ambil-Sendiri	Rp.0
Total Bayar:				Rp.12.800.000

Powered by © Sokkarooof 2016

Gambar 4.46 Detail pemesanan

4.4.2 Konfirmasi Pembayaran

Berikut merupakan pengujian untuk proses konfirmasi pembayaran dari *member*:

1. Skenario

Setelah *member* membayar lunas pesannya, *member* akan mengkonfirmasi pembayaran.

2. Analisis Kinerja Sistem

Tahap dan proses apa saja yang harus dilakukan oleh *member* untuk melakukan konfirmasi pembayaran.

a. Login Member

Sebelum melakukan konfirmasi pembayaran, pertama *user* harus *login* terlebih dahulu. Berikut tampilan proses *login user* dapat dilihat di Gambar 4.47 Login user member.

Gambar 4.47 Login user member

b. List Pesanan

Tahap selanjutnya melihat *list* pesanan, pilih pesanan sesuai dengan yang akan dilakukan konfirmasi pembayaran. *List* pesanan dapat dilihat di Gambar 4.48 *List* pesanan.

c. Konfirmasi Pembayaran

Konfirmasi pembayaran dengan mengisi jumlah pembayaran serta mengirimkan foto bukti pembayaran. *Form* pengisian konfirmasi pendaftaran dapat dilihat di Gambar 4.49 *Form* pembayaran.

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faiq Fajari

Daftar pemesanan

#	Nama	Tanggal Pesan	Status	Aksi
1	Faiq Fajari	2017-06-11 17:09:23	Belum kwab	\$ Bayar Batal

No Rekening
Mandiri

Bagoes Solekhudin
No.Rek: 95860 54592 1297

Powered by © Sokkarooft 2016

Gambar 4.48 List pesanan

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faiq Fajari

Pembayaran

Total
16400000

Bayar
16400000

Bukti Pembayaran
Choose File bukti-transfer-ke-bca.jpg

Keterangan Pembayaran
bukti transfer

Submit Reset

No Rekening
Mandiri

Bagoes Solekhudin
No.Rek: 95860 54592 1297

Detail Pemesanan

#	Nama Produk	Harga satuan	Jumlah	Harga total
1	Morando	Rp.2.800	5000	Rp.14.000.000
2	Nook Bulat	Rp.6.000	100	Rp.600.000
Sub Total				Rp.14.600.000
Tujuan			Yogyakarta	Rp.1.800.000
Total Bayar:				Rp.18.400.000

Powered by © Sokkarooft 2016

Gambar 4.49 Form pembayaran

d. Edit Pembayaran

Form edit pembayaran bisa digunakan apabila memang pada kekurangan ataupun kesalahan data pada proses pembayaran. Tampilan edit pembayaran dapat dilihat di Gambar 4.50 Edit pembayaran.

YON Super Beranda Tentang Galeri Produk Kalkulator Kontak Faiq Fajari

Edit Pembayaran

Total: 16400000

Bayar: 16400000

Bukti Pembayaran

Choose File | No file chosen

Keterangan Pembayaran: bukti transfer

Simpan

Detail Pemesanan

#	Nama Produk	Harga satuan	Jumlah	Harga total
1	Morano	Rp. 2,800	5000	Rp. 14,000,000
2	Nook Bulat	Rp. 6,000	100	Rp. 600,000
Sub Total				Rp. 14,600,000
Tujuan			Yogyakarta	Rp. 1,800,000
Total Bayar:				Rp. 16,400,000

No Rekening: Mandiri Bagoes Solekhuudin No.Rek: 95860 54592 1297

Powered by © Sokkarooft 2016

Gambar 4.50 Edit pembayaran

4.5 Kelebihan dan Kekurangan

Dalam implementasi sistem informasi penjualan genteng sokka ini, tentu ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut kelebihan dari sistem :

1. Sistem dapat melayani pesanan dan konfirmasi pembayaran.
2. Adanya menu laporan, yaitu untuk mencatat semua data pesanan yang masuk dan total transaksi yang terjadi.
3. Sistem dapat mencetak data laporan.

Untuk kekurangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Dari segi keamanan, sistem ini masih sangat rentan terhadap serangan *hacking* ataupun *cracking*.
2. Belum mempunyai fitur menampilkan grafik laporan.
3. Belum ada fitur untuk memvalidasi *e-mail* dan nomor telepon saat *user* melakukan registrasi.



BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Menilik dari hasil penelitian, perancangan sampai ke tahap implementasi, maka kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan genteng sokka telah berhasil diimplementasikan dan diuji.
2. Sistem dapat mensimulasikan total biaya pemesanan genteng sampai tempat tujuan.
3. Sistem dapat mencetak laporan data pemesanan.

5.2 Saran

Dan pada akhirnya penulis sadar kalau dalam pembuatan sistem ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karenanya untuk perkembangan sistem kedepannya, ada poin masukan atau saran yang dianjurkan yaitu:

1. Dari segi keamanan, sistem yang dibuat ini masih sangat rawan dari serangan *cracking* atau *hacking*. Oleh karena itu kedepannya diharapkan untuk pengembangannya lebih menitik beratkan pada persoalan ini.
2. Di dalam sistem ini belum ada fitur grafik laporan penjualan, mungkin untuk pengembangannya dapat menambahkan fitur tersebut.
3. Untuk pendaftaran belum bisa memberikan konfirmasi email dan nomor telepon yang valid, sehingga kedepannya untuk pengembangan bisa menambahkan konfirmasi data tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriawan, F. F. 2016 . *pengertian-dan-fungsi-sistem-informasi*. <http://farhanfa.blog.widyatama.ac.id/2016/03/15/12-pengertian-dan-fungsi-sistem-informasi/>, diakses pada 27 November 2016.
- Ashkaf, A. 2015. *Pengertian sistem dan contohnya*. <http://www.arifashkaf.wordpress.com/2015/10/14/pengertian-sistem-dan-contohnya-softskill/>, diakses pada 24 Oktober 2016.
- Dini. 2015. *14 Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli*. <http://dosenit.com/kuliah-it/sistem-informasi/pengertian-sistem-informasi-menurut-para-ahli>, diakses pada 24 November 2016.
- Fernandes, E. 2015. *Konsep Dasar Sistem, Karakteristik Sistem serta Klasifikasi Sistem*. <http://www.dosenonline.com/2015/12/konsep-dasar-sistem-karakteristik.html>, diakses pada 24 November 2016.
- Hakim, Z. 2013. *pengertian rekayasa perangkat lunak*. <http://www.zainalhakim.web.id/pengertian-rekayasa-perangkat-lunak.html>, diakses pada 24 November 2016.
- Min. 2016. *20 Pengertian Informasi Menurut Pendapat Para Ahli Terlengkap*. <http://www.pelajaransekolahonline.com/2016/06/20-pengertian-informasi-menurut-pendapat-para-ahli-terlengkap.html>, diakses pada 12 Desember 2016.
- Suhari, A. 2011. *komponen-komponen sistem informasi*. <http://www.arisuhari.blogspot.co.id/2011/10/komponen-komponen-sistem-informasi.html>, diakses pada 24 November 2016.
- Sukarta, S., & Santoso, N. K. 2015. *Sistem informasi penjualan batik berbasis website pada toko kencana ayu*. <http://jati.is.unikom.ac.id/jurnal/sistem-informasi-penjualan.2c>.
- Ubay. 2016. *15 Pengertian Informasi Menurut Para Ahli Terlengkap*. <http://www.seputarpendidikan.com/2016/04/15-pengertian-informasi-menurut-para-ahli-terlengkap.html>, diakses pada 24 November 2016.

Yulia, K. 2013. *Pengertian dan tujuan RPL*.
<http://kityyulia.blogspot.co.id/2013/02/pengertian-dan-tujuan-rpl.html>, diakses
pada 24 November 2016.



LAMPIRAN

