

***E-COMMERCE* AIRSOFT GUN (STUDI KASUS ANGKASA AIRSOFT GUN  
AREA, BALIKPAPAN)**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat**

**Untuk memperoleh Gelar Sarjana**

**Jurusan Teknik Informatika**



**Oleh :**

**Dian Aries Sandra**

**05523320**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2011**

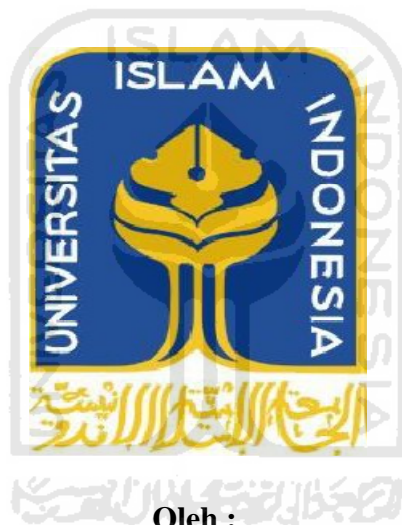
**HALAMAN JUDUL**  
***E-COMMERCE* AIRSOFT GUN (STUDI KASUS ANGKASA AIRSOFT GUN**  
**AREA, BALIKPAPAN)**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat**

**Untuk memperoleh Gelar Sarjana**

**Jurusan Teknik Informatika**



**Oleh :**

**Dian Aries Sandra**

**05523320**

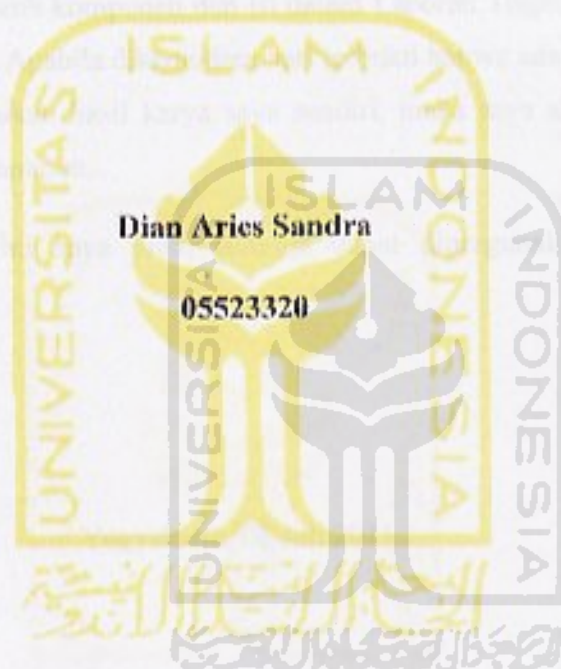
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**

**2011**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**E-COMMERCE AIRSOFT GUN (STUDI KASUS ANGKASA AIRSOFT GUN**  
**AREA, BALIKPAPAN)**

**TUGAS AKHIR**

**Oleh :**



**Dian Aries Sandra**

**05523320**

**Yogyakarta, 08 Juli 2011**

**Pembimbing**

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Sri Kusumadewi', is written over the printed name below.

**Dr. Sri Kusumadewi, S.Si, MT**

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dian Aries Sandra

NIM : 05523320

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dian Aries Sandra

**LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**  
**E-COMMERCE AIRSOFT GUN (STUDI KASUS ANGKASA AIRSOFT GUN**  
**AREA, BALIKPAPAN)**

**TUGAS AKHIR**

**Disusun Oleh :**

**Nama : Dian Aries Sandra**  
**NIM : 05523320**

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

**Yogyakarta, 27 Juni 2011**

**Tim Penguji**

1. Dr. Sri Kusumadewi, S.Si, MT
2. Hendrik ST., M.Eng
3. R. Teduh Dirgahayu ST., M.Sc., Ph.D

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia



Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom

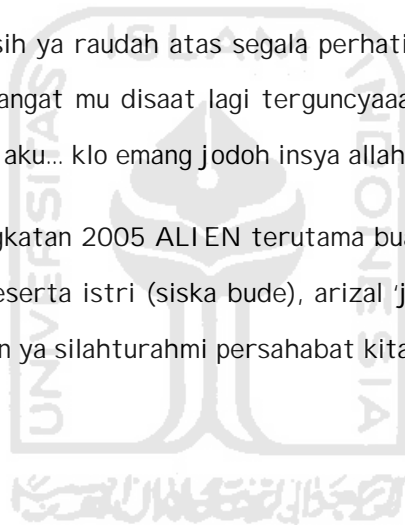
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tak ada ungkapan terindah selain mengucapkan syukur Alhamdulillah, semoga lamanya waktu menempuh pendidikan ini senantiasa menjadi ibadah dihadapan-Mu ya Allah SWT... Amien ya Rabb...

Bapak (Waluyo Budi Santoso), Ibu (Indrawati) serta adik-adik ku semua (Rommy Dwi Andryanto, Singgih Try Wibowo, Arief Catur Wahyudi) yang tak pernah berhenti mendukung, menyebut nama ku dalam do'a, memberikan support serta selalu ada disetiap langkahku.. maaf atas penantian panjang kalian....

My bebeb, sayang ku.. makasih ya raudah atas segala perhatian, sindiran halusnya, cinta & sayang mu, kata-kata semangat mu disaat lagi terguncyaaang, disaat lagi emosi serta udah dengan sabar ngeladeni aku... klo emang jodoh insya allah dipersatukan ya bebeb....

Terima kasih buat temen angkatan 2005 ALI EN terutama buat sahabat-sahabat ku agus 'bang toyib', hardy 'pakde' beserta istri (siska bude), arizal 'jalu ndut' serta arvin 'apink' nizar.... Semoga tetep terjalin ya silaturahmi persahabat kita...



### HALAMAN MOTTO

“Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(Q.S Al Baqarah (2):153)

“Siapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, Allah akan mudahkan baginya dengan ilmu tersebut jalan menuju surga.”

(HR Muslim)

“Seseorang yang tidak pernah melakukan kesalahan tidak akan pernah mencoba sesuatu yang baru.”

(Albert Einstein)

“Hal terindah dalam hidup kita adalah misteri. Misteri adalah sumber semua seni sejati dan semua ilmu pengetahuan.”

(Albert Einstein)

## KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul “***E-commerce Airsoft gun (Studi Kasus Angkasa Airsoft gun Area, Balikpapan)***” dapat penulis selesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas Nabi Muhammad SAW, para sahabat serta pengikutnya hingga hari kiamat nanti.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana dari Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis selalu diberikan kesehatan dan kemudahan selama pembuatan tugas akhir ini.
2. Bapak, ibu dan adik-adik ku yang telah memberikan do'a restu serta dukungannya.
3. Bapak rektor dan seluruh jajaran Rektorat Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Ir. Gumolo Hadi Susanto, M.Sc selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
5. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.



6. Ibu Dr. Sri Kusumadewi, S.Si, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahannya, bimbingan, masukan serta dorongan semangat selama pelaksanaan tugas akhir dan penulisan laporan.
7. Bapak Jhoni dari pihak angkasa Airsoftgun Area Balikpapan yang telah banyak memberikan informasi.
8. Teman-teman ALIEN 2005, terima kasih atas kebersamaannya.
9. Dosen-dosen Jurusan Teknik Informatika dan seluruh jajaran staff jurusan. Terima kasih atas ilmu pengetahuan, saran, motivasi serta semua bantuannya.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis, akan dibalas Allah SWT dengan yang lebih baik. Amien.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu penulis menyampaikan permohonan maaf sebelumnya serta sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan dimasa mendatang.

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amien.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 27 Juni 2011

Penulis

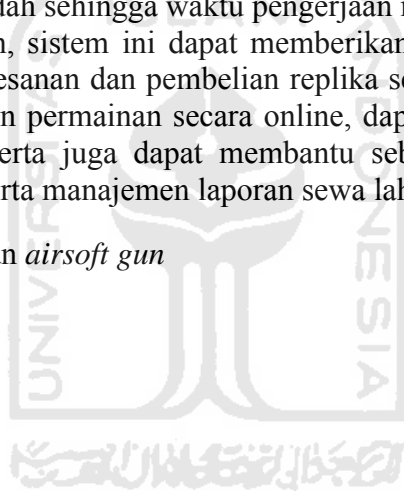
## SARI

Angkasa Airsoft gun Area perusahaan yang bergerak pada bidang pelayanan jasa persewaan arena pertempuran serta menjual berbagai macam *merchandise* mengenai airsoft gun. Selama ini pemesanan barang serta proses sewa arena pertempuran dilakukan melalui telepon serta datang langsung ke tempat arena pertempuran. Sehingga permintaan konsumen dalam hal menyewa arena pertempura dan pemesanan *merchandise* kurang dapat diatur dengan baik. Hal ini disebabkan oleh proses pengumpulan dan pengolahan data masih dilakukan secara manual.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka sistem *e-commerce* ini dibuat untuk membantu melakukan manipulasi data di perusahaan angkasa Airsoft gun Area, Balikpapan agar kegiatan yang terjadi tidak dilakukan secara manual yaitu pengelolaan barang dapat dilakukan secara terkomputerisasi, transaksi penjualan dan sewa area dapat dilakukan secara online dan pembuatan laporan berkala dapat dilakukan dengan lebih mudah sehingga waktu pengerjaan menjadi lebih efisien.

Dari hasil penelitian, sistem ini dapat memberikan informasi seputar airsoft gun, dapat menangani pemesanan dan pembelian replika senjata secara online, dapat melakukan order sewa lahan permainan secara online, dapat melakukan pengecekan status pembelian barang serta juga dapat membantu sebagian proses manajemen laporan penjualan barang serta manajemen laporan sewa lahan permainan.

Kata kunci : *e-commerce* dan *airsoft gun*



**TAKARIR**

<i>e-commerce</i>	proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dan memanfaatkan jaringan komputer.
<i>airsoft</i>	sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api.
<i>airsoft gun</i>	replika senjata api.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI.....	ix
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
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.....	2
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.6.1. Pengumpulan Data .....	3
1.6.2. Pengembangan Sistem .....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Konsep Dasar E-commerce .....	6
2.2. Permainan Airsoft gun.....	7
BAB III METODOLOGI.....	9
3.1. Analisis Sistem .....	9
3.1.1. Analisis Masalah .....	9
3.1.2. Model E-Commerce Yang Diusulkan.....	10
3.2. Analisis Kebutuhan .....	10
3.2.1. Kebutuhan Input.....	10
3.2.2. Kebutuhan Proses.....	11
3.2.3. Kebutuhan Output.....	12
3.2.4. Kebutuhan Antarmuka .....	12
3.3. Perancangan.....	13
3.3.1. Diagram Konteks .....	14
3.3.2. DFD Level 1.....	15
3.3.3. DFD Level 2.....	15
3.3.4. Perancangan Database.....	18
3.3.5. Perancangan Antarmuka .....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	38
4.1. Implementasi .....	38
4.1.1. Implementasi Sistem .....	38
4.2. Pengujian Sistem .....	46
4.3. Kelebihan dan Kelemahan Sistem.....	63

4.3.1. Kelebihan Sistem .....	63
4.3.2. Kelemahan Sistem.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1. Kesimpulan.....	65
5.2. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	66



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Tabel admin.....	18
Tabel 3.2 Tabel alamat.....	19
Tabel 3.3 Tabel barang.....	19
Tabel 3.4 Tabel berita .....	20
Tabel 3.5 Tabel biaya.....	20
Tabel 3.6 Tabel detail_cc .....	20
Tabel 3.7 Tabel guestbook .....	21
Tabel 3.8 Tabel jenis_barang .....	21
Tabel 3.9 Tabel keranjang_belanja .....	21
Tabel 3.10 Tabel kota.....	22
Tabel 3.11 Tabel member .....	22
Tabel 3.12 Tabel merk_barang .....	23
Tabel 3.13 Tabel penjualan .....	23
Tabel 3.14 Tabel rekening.....	23
Tabel 3.15 Tabel sewa_tempat.....	24
Tabel 3.16 Tabel tipe_cc.....	24
Tabel 3.17 Tabel tujuan_kirim.....	25

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	14
Gambar 3.2 DFD Level 1.....	15
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Manajemen Sewa.....	16
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Manajemen Konten.....	16
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Manajemen Member.....	17
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Manajemen Barang.....	17
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Manajemen Pembelian.....	18
Gambar 3.8 Relasi Tabel <i>E-commerce</i> Airsoft gun .....	25
Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Login Member .....	26
Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Login Admin.....	26
Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Utama.....	27
Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Home Member .....	27
Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Home Admin.....	28
Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Daftar Member.....	28
Gambar 3.15 Antarmuka Sewa Tempat.....	29
Gambar 3.16 Antarmuka Halaman Buku Tamu .....	29
Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Edit Profil Member .....	30
Gambar 3.18 Antarmuka Halaman Ubah Password Member.....	30
Gambar 3.19 Antarmuka Halaman Status Pembelian.....	31
Gambar 3.20 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Pertama .....	31
Gambar 3.21 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Kedua.....	32
Gambar 3.22 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Ketiga.....	32
Gambar 3.23 Antarmuka Halaman Editor Berita.....	33
Gambar 3.24 Antarmuka Halaman Editor Jenis Barang.....	33
Gambar 3.25 Antarmuka Halaman Editor Merk Barang .....	34
Gambar 3.26 Antarmuka Halaman Editor Barang.....	34
Gambar 3.27 Antarmuka Halaman Editor Member.....	35
Gambar 3.28 Antarmuka Halaman Laporan Penjualan .....	35



Gambar 3.29 Antarmuka Halaman Laporan Sewa .....	36
Gambar 3.30 Antarmuka Halaman Ubah Password Admin .....	36
Gambar 3.31 Antarmuka Halaman Editor Buku Tamu .....	37
Gambar 3.32 Antarmuka Halaman Laporan Rekening.....	37
Gambar 4.1 Masukan Login Member .....	39
Gambar 4.2 Masukan Login Admin .....	39
Gambar 4.3 Masukan Pendaftaran Baru .....	40
Gambar 4.4 Masukan Buku Tamu .....	40
Gambar 4.5 Masukan Pencarian Barang.....	41
Gambar 4.6 Masukan Order Tempat.....	41
Gambar 4.7 Masukan Berita .....	42
Gambar 4.8 Masukan Jenis Barang.....	42
Gambar 4.9 Masukan Merk Barang.....	43
Gambar 4.10 Masukan Barang.....	43
Gambar 4.11 Masukan Ganti Password Admin.....	44
Gambar 4.12 Edit Data Pribadi.....	44
Gambar 4.13 Data Barang.....	45
Gambar 4.14 Kotak Dialog Informasi Hapus atau Tidak .....	45
Gambar 4.15 Pesan Data Berhasil Dihapus .....	45
Gambar 4.16 Halaman Daftar Baru .....	46
Gambar 4.17 Pesan Kesalahan Username.....	47
Gambar 4.18 Halaman Berhasil Melakukan Pendaftaran Member .....	47
Gambar 4.19 Halaman Guest Book .....	48
Gambar 4.20 Pesan Kesalahan Nama Kosong.....	48
Gambar 4.21 Pesan Kesalahan Alamat Email Kosong.....	48
Gambar 4.22 Pesan Kesalahan Pesan Kosong.....	49
Gambar 4.23 Pesan Kesalahan Kode Verifikasi Kosong.....	49
Gambar 4.24 Pesan Berhasil Isi Buku Tamu .....	49

Gambar 4.25 Halaman Tampil Buku Tamu.....	50
Gambar 4.26 Halaman Login Member .....	50
Gambar 4.27 Halaman Home Member .....	51
Gambar 4.28 Pesan Kesalahan Username Kosong .....	51
Gambar 4.29 Pesan Kesalahan Password Kosong .....	52
Gambar 4.30 Pesan Kesalahan Username dan Password Salah.....	52
Gambar 4.31 Halaman Order Tempat.....	52
Gambar 4.32 Pesan Berhasil Order Tempat.....	53
Gambar 4.33 Halaman Order Tempat Setelah Berhasil Order .....	53
Gambar 4.34 Pesan Kesalahan Lama Sewa Kosong.....	53
Gambar 4.35 Pesan Kesalahan Jumlah Orang Kosong.....	54
Gambar 4.36 Pesan Kesalahan Bentrok Order Sewa Tempat.....	54
Gambar 4.37 Halaman Hasil Pencarian Barang.....	54
Gambar 4.38 Pesan Kesalahan Harga Maksimal Lebih Kecil .....	55
Gambar 4.39 Pesan Kesalahan Salah Satu Harga Kosong.....	55
Gambar 4.40 Halaman Order Barang.....	55
Gambar 4.41 Halaman Detail Pemesanan.....	56
Gambar 4.42 Pesan Berhasil Tambah Barang.....	56
Gambar 4.43 Pesan Berhasil Kurang Barang.....	57
Gambar 4.44 Pesan Kesalahan Tambah Order Barang Melebihi Stok .....	57
Gambar 4.45 Pesan Kesalahan Kurang Order Melebihi Yang Telah Dipesan .....	57
Gambar 4.46 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Pertama .....	58
Gambar 4.47 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Kedua.....	58
Gambar 4.48 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Ketiga.....	59
Gambar 4.49 Pesan Kesalahan Kartu Kredit dan Nomor Pin Tidak Sesuai .....	59
Gambar 4.50 Pesan Kesalahan Jumlah Transaksi Melebihi Limit Kartu Kredit .....	60
Gambar 4.51 Berhasil Melakukan Proses Belanja.....	60
Gambar 4.52 Halaman Status Pembelian.....	60
Gambar 4.53 Form Login Admin .....	61

Gambar 4.54 Halaman Home Admin.....	61
Gambar 4.55 Halaman Laporan Penjualan .....	62
Gambar 4.56 Halaman Laporan Sewa Tempat .....	62
Gambar 4.57 Halaman Laporan Rekening.....	63



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi dan informasi sekarang ini adalah mutlak apabila sistem informasi sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan. Sistem informasi yang baik akan memberikan banyak kemudahan pada perusahaan dalam proses kegiatan sehari-hari. Seiring dengan semakin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis, keberadaan pengolahan data menjadi informasi secara terkomputerisasi menjadi sangat penting. Hal ini dikarenakan pengolahan data secara terkomputerisasi dapat memberikan kontribusi yang besar untuk kinerja suatu perusahaan.

Perusahaan *airsoft gun* sebagai organisasi yang memiliki kecenderungan orientasi pada laba, juga membutuhkan sistem yang terkomputerisasi. Komputer digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan, menyimpan dan memproses data untuk menghasilkan informasi yang dapat membantu perusahaan dalam melakukan perencanaan strategi dan pengambilan suatu keputusan secara efektif. Tanpa adanya sistem yang terkomputerisasi, perusahaan *airsoft gun* akan menghadapi kendala untuk mendapatkan informasi yang aktual dan akurat.

Angkasa Airsoft gun Area adalah perusahaan yang bergerak pada bidang pelayanan jasa persewaan arena pertempuran serta menjual berbagai macam *merchandise* mengenai airsoftgun. Selama ini pemasaran serta proses sewa arena pertempuran dilakukan melalui telepon serta datang langsung ke tempat arena pertempuran. Sehingga permintaan konsumen dalam hal penyewa arena pertempuran serta pemesan *merchandise* kurang dapat diatur dengan baik. Hal ini dapat disebabkan oleh proses pengumpulan dan pengolahan data masih dilakukan secara manual. Dengan bantuan sistem yang terkomputerisasi, diharapkan informasi dapat dikelola dengan baik, sehingga dapat menciptakan efisiensi biaya. Maka dari itu

timbul suatu keinginan untuk membuat suatu e-commerce khususnya *airsoft gun* yang nantinya dapat mempermudah setiap aktifitas diperusahaan *airsoft gun* sehingga lebih efektif dan efisien.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun e-commerce *airsoft gun* agar perusahaan dalam melakukan pengolahan data dan transaksi dapat dilakukan dengan lebih efisien.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam melaksanakan suatu penelitian, diperlukan adanya batasan masalah agar tidak menyimpang dari yang telah direncanakan, sehingga tujuan yang sebenarnya dapat tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini hanya terbatas untuk Perusahaan Angkasa Airsoft gun Area saja.
2. Sistem hanya menangani seputar transaksi penjualan, sewa lahan, laporan keuangan, pendataan barang.
3. Menggunakan bank virtual sebagai proses pembayaran.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi perangkat lunak untuk *E-commerce* pada Perusahaan Angkasa Airsoft gun Area.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pembuatan *website* ini adalah :

1. Meningkatkan aktifitas penjualan, hal ini dikarenakan aktifitas jual beli barang dapat dilakukan secara *online*.

2. Mempermudah dan mempercepat transaksi, hal ini dikarenakan proses transaksi pembayaran dapat dilakukan melalui bank.
3. Meningkatkan pelayanan bagi pelanggan, hal ini dikarenakan user dapat memperoleh informasi terbaru mengenai perusahaan secara online tanpa perlu lagi datang ke perusahaan.

## **1.6. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini dilakukan ada dua tahapan metode yang dilakukan yaitu :

### **1.6.1. Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Metode pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh informasi dan data-data untuk menunjang proses tugas akhir ini dan penggunaan dari perancangan yang dibuat, yaitu dengan melakukan wawancara dengan penanggung jawab Perusahaan Angkasa Airsoft gun Area.

#### **b. Studi Pustaka**

Metode penelitian ini bertujuan untuk menunjang pengumpulan data mengenai pokok bahasan yang berkaitan dengan penulisan tugas akhir, yaitu membaca buku-buku kepustakaan yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

### **1.6.2. Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem disusun berdasarkan hasil yang sudah diperoleh. Metode ini meliputi :

1. Analisis data, dilakukan untuk memperoleh data yang sudah didapat dan mengelompokkan data sesuai dengan kebutuhan perancangan.
2. Desain sistem, merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).

3. Implementasi, dilakukan penerjemah data atau pemecah masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan sebelumnya.
4. Pengujian sistem, merupakan tahap uji coba terhadap program tersebut. Pengujian ini dapat dilakukan dengan menggunakan kondisi-kondisi yang berbeda untuk menciptakan suatu aplikasi atau *software* yang berdaya manfaat tinggi bagi perusahaan Angkasa Airsoft gun Area.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

Bab II Landasan Teori, memuat tentang teori-teori yang mendukung penulisan tugas akhir ini seperti konsep dasar *e-commerce* dan informasi mengenai airsoft gun.

Bab III Metodologi, berisi tentang analisis sistem, analisis masalah, metode analisis, dan hasil analisis yang meliputi analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan keluaran, dan analisis kebutuhan antar muka, serta perancangan perangkat lunak yang digunakan. Hasil perancangan merupakan terjemahan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi perancangan DFD, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka (*interface*).

Bab IV Hasil dan Pembahasan, memuat batasan implementasi perangkat lunak yang berisi tentang batasan implementasi sistem, tahapan pembuatan perangkat lunak, dan perangkat keras, perangkat lunak yang dibutuhkan, serta implementasi dari perangkat lunak yang dihasilkan. Serta berisi mengenai dokumentasi hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dibandingkan kebenaran dan kesesuaiannya dengan kebutuhan perangkat lunak untuk kemudian dianalisa.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi mengenai kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan perangkat lunak, serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasar keterbatasan-keterbatasan yang ditemukan dan asumsi yang dibuat selama proses pembuatan perangkat lunak.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Konsep Dasar E-commerce

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, memacu juga perkembangan teknologi komputer dan internet. Saat ini internet telah mampu mengubah cara hidup manusia hampir di seluruh bidang. Internet dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar, berorganisasi, berhubungan, mencari informasi, transaksi ataupun berbelanja. Perkembangan ini memberikan dampak yang sangat besar bagi masyarakat dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Bagi para pelaku bisnis, internet adalah sarana yang sangat efektif untuk mengembangkan kegiatan usahanya. Pasar di internet adalah sarana yang sangat efektif untuk mengembangkan kegiatan usaha. Internet bersifat global dan konsumen potensial jumlahnya terus meningkat setiap saat. Melalui internet, kegiatan usaha dapat dilakukan sepanjang waktu dengan biaya yang jauh lebih murah jika dibandingkan dengan menggunakan cara-cara konvensional. Internet dapat digunakan untuk mendukung kegiatan usaha yang sudah ada, yaitu sebagai media untuk mempertemukan konsumen dengan produsen atau jasa yang ditawarkan, mulai dari kegiatan promosi, transaksi sampai kepada pelayanan purna jual.

*Electronic Commerce (E-Commerce)* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet (Darsil,2008).

Perkembangan teknologi informasi terutama internet, merupakan faktor pendorong perkembangan *e-commerce*. Internet merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lain diseluruh dunia. Dengan

menghubungkan jaringan komputer perusahaan dengan internet, perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumen secara lebih efisien. Sampai saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan *e-commerce*, sehingga istilah *E-Commerce* pun menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet.

Pertukaran informasi dalam *E-Commerce* dilakukan dalam format digital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak dapat dihilangkan. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi bisnis tersedia pada saat diperlukan. Dengan melakukan bisnis secara elektronik, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi. Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas perusahaan.

## **2.2. Permainan Airsoft gun**

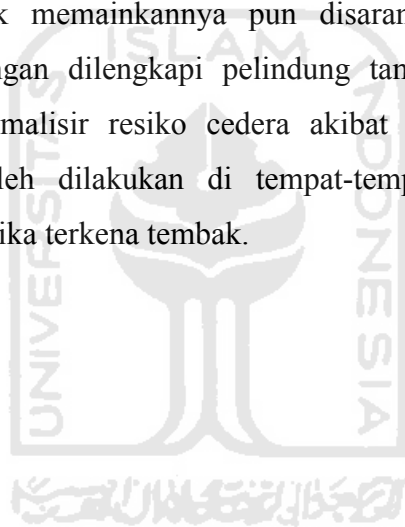
Airsoft adalah sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api.

Airsoft gun diciptakan untuk memenuhi hasrat pecinta senjata (positif) untuk mengalami pengalaman menembakkan senjata yang relatif aman untuk pengguna individu dan pengaplikasian strategi pertempuran dalam permainan perang-perangan/skirmish (*war game*) jika dalam suatu komunitas (Hazzard,2007).

Setiap komunitas yang baik dan bertanggung jawab selalu memiliki kode etik tersendiri, namun memiliki kesamaan prinsip demi keamanan dan kelangsungan hobi ini sendiri. Hobi ini termasuk hobi unik yang berbeda dengan hobi-hobi lainnya. Karena menggunakan alat permainan dan aksesoris lainnya yang merupakan replika dari senjata sebenarnya. Tampak dan kesan yang diperlihatkan dari alat permainan ini

jika tidak bijak dalam memperlakukannya akan dapat merugikan orang lain dan pelaku hobi ini sendiri. Karena itu jika ada seseorang atau sekelompok orang yang tidak mematuhi kode etik penggunaan airsoft, mereka layak untuk tidak dianggap atau dikucilkan dari lingkup dunia hobi airsoft nasional maupun internasional.

Jenis ini yang paling menjadi primadona adalah tipe-tipe replika dari senjata serbu otomatis jenis-jenis M4, MP5 serta jenis klasik seperti AK-47. Airsoftgun memang masuk dalam kategori mainan/toys, namun karena kekuatan tembaknya saat ini tergolong kencang maka hanya dapat dimainkan oleh orang-orang yang berusia minimal 18 tahun. Untuk memainkannya pun disarankan dalam area khusus permainan airsoftgun (dengan dilengkapi pelindung tambahan seperti kacamata, rompi, dll, untuk meminimalisir resiko cedera akibat permainan / penggunaan airsoftgun) dan tidak boleh dilakukan di tempat-tempat umum karena dapat membahayakan orang lain jika terkena tembak.



## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Analisis Sistem**

##### **3.1.1. Analisis Masalah**

Adapun pada bagian ini akan dijabarkan mengenai permasalahan yang ditemui dari hasil analisis yang terjadi didalam Angkasa Airsoftgun Area, yaitu :

- a) Kegiatan yang terjadi diseputar Angkasa Airsoftgun Area masih dilakukan secara manual.
  - Pengolahan dan pengecekan data barang, saat ini pengecekan stok barang masih dilakukan secara manual sehingga menyebabkan kurangnya efisiensi waktu dalam pengecekan barang.
  - Transaksi penjualan dan sewa area permainan, saat ini transaksi penjualan serta sewa area permainan masih berjalan secara manual sehingga proses transaksi penjualan serta sewa area harus dilakukan secara langsung.
  - Pembuatan dan perhitungan laporan, saat ini proses laporan berkala masih dikerjakan secara manual.
- b) Tidak ada fasilitas yang memudahkan pengunjung dalam mencari sebuah informasi.

Setelah diketahui mengenai masalah yang ada maka lalu dirumuskan penyelesaian dari masalah yang ditemui. Adapun penyelesaian dari masalah yang diusulkan adalah :

- a) Membuat e-commerce airsoftgun agar kegiatan yang terjadi tidak dilakukan secara manual yaitu pengelolaan serta pengecekan barang dapat dilakukan secara komputerisasi, transaksi penjualan dan sewa area

permainan dapat dilakukan secara online dan pembuatan laporan berkala dapat dilakukan dengan lebih mudah sehingga waktu pengerjaan menjadi lebih efisien.

- b) Membuat e-commerce airsoftgun untuk membantu pengunjung dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

### **3.1.2. Model E-Commerce Yang Diusulkan**

Adapun model e-commerce yang diusulkan adalah Consumer-to-Consumer (C2C), hal ini sesuai dengan tujuan perusahaan yang ingin menjual barang dan jasa kepada pasar atau publik.

## **3.2. Analisis Kebutuhan**

### **3.2.1. Kebutuhan Input**

Kebutuhan masukan suatu bentuk masukan dan berupa data yang telah ada yang dibutuhkan oleh perangkat lunak sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masukan dari e-commerce ini adalah :

1. Data member, berisi *username*, *password*, nama member, jenis kelamin, tanggal lahir, pekerjaan, nomer telepon, nomer hp, email, kota tujuan dan detail alamat.
2. Data barang, berisi nama barang, jenis barang, merk barang, harga barang, gambar barang, stok barang, berat barang serta keterangan mengenai barang.
3. Data transaksi penjualan, berisi nama member, nomer transaksi, tanggal pembelian, nama barang, jumlah barang serta harga total barang.
4. Data transaksi sewa, berisi nama member, tanggal sewa, jam mulai sewa, lama sewa, jumlah orang serta biaya sewa.

### 3.2.2. Kebutuhan Proses

Berdasarkan data masukan yang ada untuk memperoleh keluaran yang dibutuhkan, maka sistem ini memerlukan beberapa proses, diantaranya :

1. Proses Manajemen Member.

Pada proses ini dilakukan manajemen member yang berupa proses pendaftaran member yang dilakukan oleh pengunjung atau calon member, proses edit member yang dapat dilakukan oleh member mengenai data profil member serta proses hapus member yang dapat dilakukan oleh admin.

2. Proses Manajemen Konten.

Pada proses ini dilakukan manajemen konten yang berupa proses manajemen berita dimana admin dapat melakukan proses penambahan, pengeditan serta penghapusan berita. Proses manajemen buku tamu dimana pengunjung atau calon member dapat mengisi buku tamu serta proses hapus buku tamu yang dapat dilakukan oleh admin. Serta proses lihat buku tamu yang dapat dilakukan oleh pengunjung.

3. Proses Manajemen Barang.

Pada proses ini dilakukan manajemen barang yang berupa proses manipulasi data jenis barang dimana admin dapat melakukan proses penambahan, pengeditan serta penghapusan data jenis barang. Proses manipulasi data merk barang dimana admin dapat melakukan proses penambahan, pengeditan serta penghapusan data merk barang. Serta proses manipulasi data barang dimana admin dapat melakukan proses penambahan, pengeditan serta penghapusan data barang.

4. Proses Manajemen Sewa.

Pada proses ini dilakukan manajemen sewa yang berupa proses sewa area permainan yang dilakukan oleh member serta proses lihat laporan sewa yang dapat dilakukan oleh admin.

### 5. Proses Manajemen Pembelian.

Pada proses ini dilakukan manajemen pembelian yang berupa proses manajemen keranjang belanja dimana member dapat melakukan proses penambahan jumlah barang, pengurangan jumlah barang serta membatalkan proses pemesanan. Proses pembelian barang yang dilakukan oleh member. Serta proses lihat laporan penjualan yang dapat dilakukan oleh admin.

### 3.2.3. Kebutuhan Output

Berdasarkan proses yang dilakukan oleh sistem maka akan diperoleh keluaran yang berupa informasi yang dapat dimanfaatkan oleh user yang mengaksesnya. Informasi yang dihasilkan adalah :

1. Informasi Data Barang.
2. Informasi Data Sewa.
3. Informasi Pembelian.
4. Informasi Berita.
5. Informasi Laporan Penjualan.
6. Informasi Laporan Sewa

### 3.2.4. Kebutuhan Antarmuka

Perancangan antarmuka atau *interface* merupakan suatu sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara manusia dan komputer. Oleh karena itu antarmuka dari sistem yang akan dibangun harus *userfriendly* agar pengguna dapat dengan mudah menggunakannya tanpa harus memperlajarinya lebih dahulu.

Antarmuka yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini antara lain :

1. Antarmuka untuk halaman login member.
2. Antarmuka untuk halaman login admin.
3. Antarmuka untuk halaman utama.

4. Antarmuka untuk halaman member.
5. Antarmuka untuk halaman admin.
6. Antarmuka untuk halaman daftar member.
7. Antarmuka untuk halaman sewa tempat.
8. Antarmuka untuk halaman buku tamu.
9. Antarmuka untuk halaman edit profil member.
10. Antarmuka untuk halaman ubah password member.
11. Antarmuka untuk halaman status pembelian.
12. Antarmuka untuk halaman konfirmasi pembelian tahap pertama.
13. Antarmuka untuk halaman konfirmasi pembelian tahap kedua.
14. Antarmuka untuk halaman konfirmasi pembelian tahap ketiga.
15. Antarmuka untuk halaman editor berita.
16. Antarmuka untuk halaman editor jenis barang.
17. Antarmuka untuk halaman editor merk barang.
18. Antarmuka untuk halaman editor barang.
19. Antarmuka untuk halaman editor member.
20. Antarmuka untuk halaman laporan penjualan.
21. Antarmuka untuk halaman laporan sewa.
22. Antarmuka untuk halaman edit password admin.
23. Antarmuka untuk halaman editor buku tamu.
24. Antarmuka untuk halaman laporam rekening.

### **3.3. Perancangan**

Sebelum aplikasi ini diimplementasikan maka perlu dirancang terlebih dahulu metode apa yang digunakan. Metode perancangan yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah dengan menggunakan notasi dalam diagram arus data.

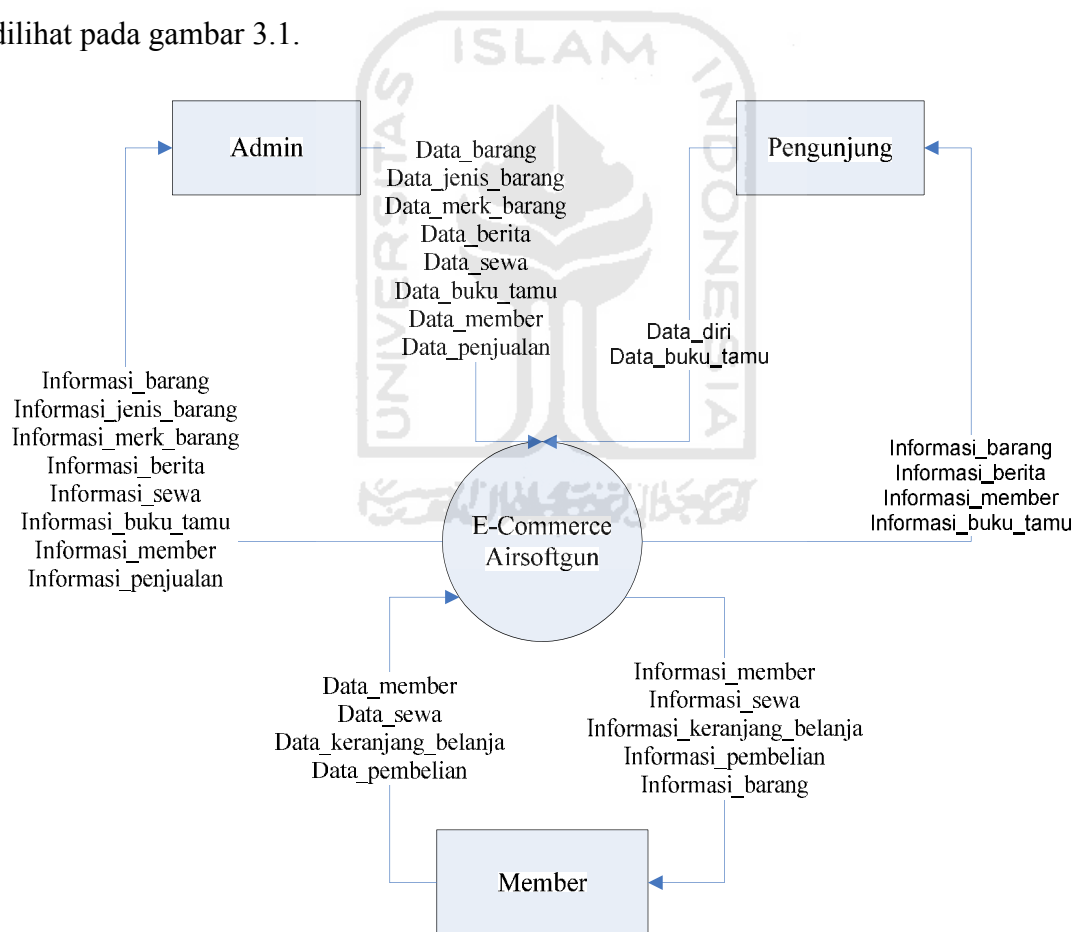
Penggunaan notasi dalam diagram arus data sangat membantu sekali untuk memahami suatu sistem pada semua tingkat kompleksitasnya. Pada tahap analisis,



penggunaan notasi ini sangat membantu sekali di dalam komunikasi dengan pemakai sistem untuk memahami sistem secara logika. Diagram yang menggunakan notasi-notasi ini untuk menggambarkan arus dari data sistem dikenal dengan nama diagram arus data (Data Flow Diagram atau DFD).

### 3.3.1. Diagram Konteks

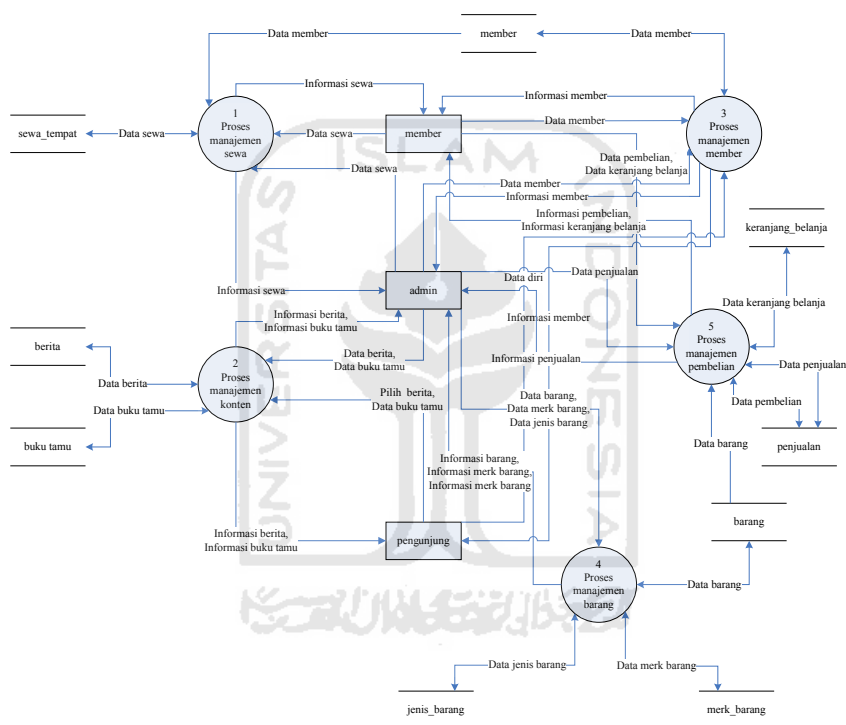
Diagram konteks atau DFD level 0 merupakan tingkatan tertinggi dari DFD dan hanya memiliki satu proses yang menunjukkan sistem secara keseluruhan yang berupa masukan-masukan dasar dari e-commerce ini. Diagram arus data level 0 dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Konteks

### 3.3.2. DFD Level 1

DFD level 1 merupakan sub penjelasan dari DFD level 0, aktifitas input dan tampilan pada data pada sistem. Diagram arus data level satu terdiri dari lima proses yaitu proses manajemen sewa, proses manajemen konten, proses manajemen member, proses manajemen barang dan proses manajemen pembelian. Diagram arus data level 1 dapat dilihat pada gambar 3.2.

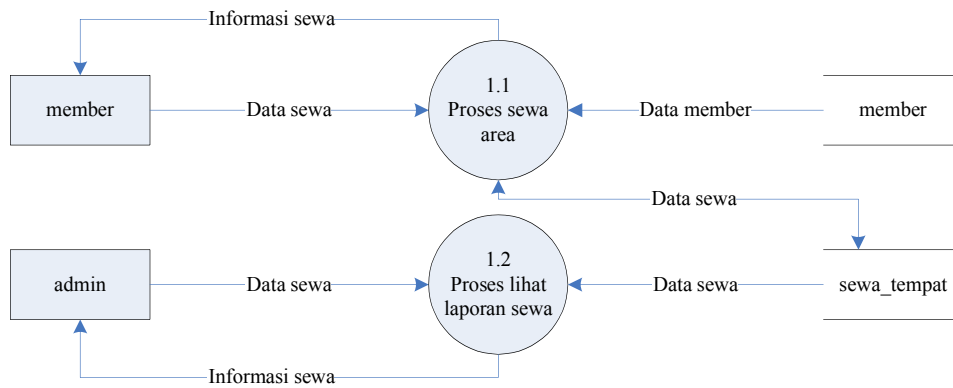


Gambar 3.2 DFD Level 1

### 3.3.3. DFD Level 2

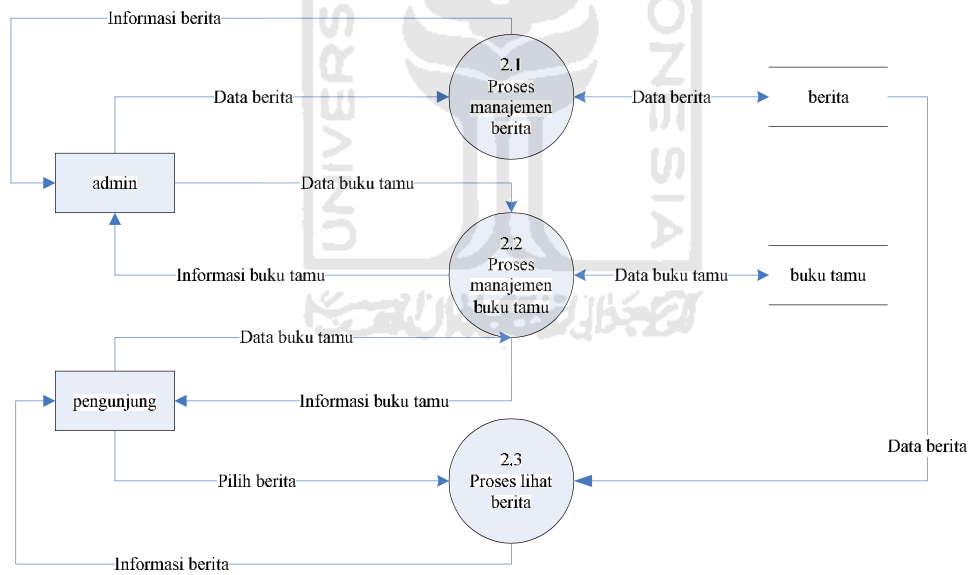
DFD level 2 merupakan proses pengembangan aliran informasi pada DFD sebelumnya. Pada DFD level 2 terdapat 5 proses utama yaitu :

- DFD level 2 proses manajemen sewa. Pada sistem ini proses manajemen sewa ditunjukkan pada gambar 3.3.



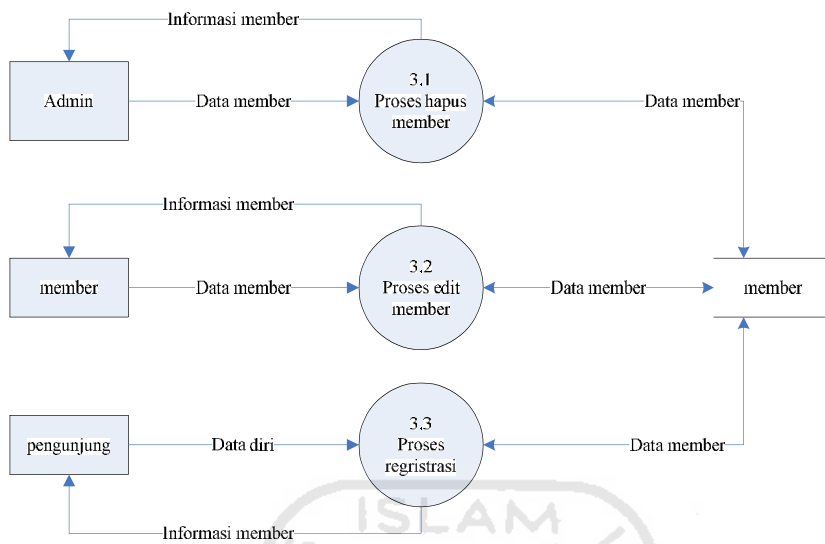
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Manajemen Sewa

b. DFD level 2 proses manajemen konten. Pada sistem ini proses manajemen konten ditunjukkan pada gambar 3.4.



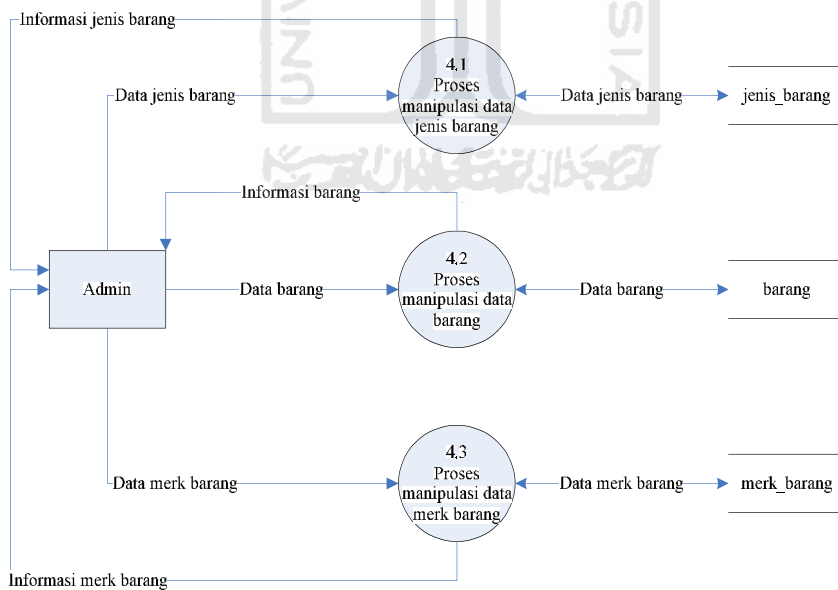
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Manajemen Konten

c. DFD level 2 proses manajemen member. Pada sistem ini proses manajemen member ditunjukkan pada gambar 3.5.



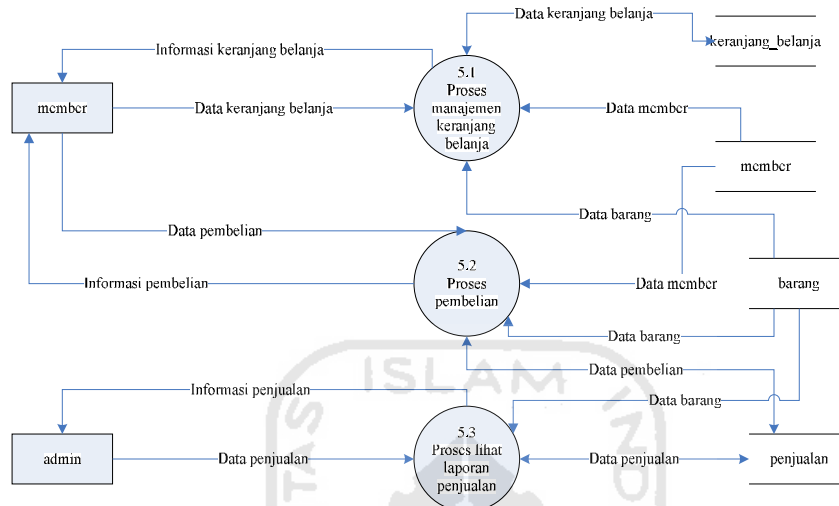
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Manajemen Member

d. DFD level 2 proses manajemen barang. Pada sistem ini proses manajemen barang ditunjukkan pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Manajemen Barang

- e. DFD level 2 proses manajemen pembelian. Pada sistem ini proses manajemen pembelian ditunjukkan pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Manajemen Pembelian

### 3.3.4. Perancangan Database

Merupakan metode untuk perancangan basisdata yang dibutuhkan oleh sistem ini sebagai media penyimpanan data dan juga untuk membantu merelasikan data-data antar tabel.

#### a. Struktur Tabel

##### 1. Tabel admin

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi data admin. Tabel ini memiliki 4 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel admin

Field	Type	Null
id_admin	int(2)	no
nama	varchar(30)	no
username	varchar(20)	no
password	varchar(70)	no

## 2. Tabel alamat

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi alamat member. Tabel ini memiliki 5 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel alamat

<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>Null</b>
id_alamat	int(5)	no
id_member	int(5)	no
id_kota	int(5)	no
detail_alamat	text	no
default	int(1)	no

## 3. Tabel barang

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi barang. Tabel ini memiliki 9 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel barang

<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>Null</b>
id_barang	int(5)	no
id_jenis_barang	int(5)	no
id_merk_barang	int(5)	no
nama_barang	varchar(30)	no
gambar	varchar(200)	no
harga	int(15)	no
stok	int(5)	no
berat	int(2)	no
keterangan	text	no

## 4. Tabel berita

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi berita. Tabel ini memiliki 5 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel berita

Field	Type	Null
id_berita	int(5)	no
judul	text	no
isi_berita	text	no
tanggal	datetime	no
gambar	text	no

## 5. Tabel biaya

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi biaya sewa. Tabel ini memiliki 2 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.5.

Tabel 3.5 Tabel biaya

Field	Type	Null
id	int(2)	no
biaya	bigint(10)	no

## 6. Tabel detail\_cc

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi detail kartu kredit. Tabel ini memiliki 9 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.6.

Tabel 3.6 Tabel detail\_cc

Field	Type	Null
id	int(11)	no
id_cc	int(11)	no
nama	varchar(30)	no
alamat	varchar(50)	no
no_cc	varchar(20)	no
tagihan	varchar(25)	no
limitmax	int(11)	no
valid_until	date	no
no_pin	varchar(100)	no

7. Tabel *guestbook*

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi buku tamu. Tabel ini memiliki 7 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.7.

Tabel 3.7 Tabel *guestbook*

<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>Null</b>
id	int(11)	no
nama	varchar(30)	no
email	varchar(40)	no
website	varchar(30)	no
pesan	text	no
tanggal	date	no
status	char(1)	no

8. Tabel *jenis\_barang*

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi jenis barang. Tabel ini memiliki 2 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.8.

Tabel 3.8 Tabel *jenis\_barang*

<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>Null</b>
id_jenis_barang	int(5)	no
nama_jenis_barang	varchar(30)	no

9. Tabel *keranjang\_belanja*

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi keranjang belanja. Tabel ini memiliki 5 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.9.

Tabel 3.9 Tabel *keranjang\_belanja*

<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>Null</b>
id_keranjang_belanja	int(5)	no
id_member	int(5)	no
id_barang	int(5)	no
session_id	varchar(100)	no
jumlah	int(5)	no



## 10. Tabel kota

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi kota dan ongkos kirim. Tabel ini memiliki 3 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.10.

Tabel 3.10 Tabel kota

Field	Type	Null
id_kota	int(5)	no
nama_kota	varchar(30)	no
ongkir	int(7)	no

## 11. Tabel member

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi member. Tabel ini memiliki 10 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.11

Tabel 3.11 Tabel member

Field	Type	Null
id_member	int(5)	no
nick_member	varchar(50)	no
password	varchar(50)	no
nama	varchar(40)	no
jenis_kelamin	enum ('P','W')	no
tanggal_lahir	date	no
pekerjaan	varchar(40)	no
no_telp	varchar(15)	no
no_hp	varchar(15)	no
email	varchar(50)	no

## 12. Tabel merk\_barang

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi merk barang. Tabel ini memiliki 2 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.12.

Tabel 3.12 Tabel merk\_barang

Field	Type	Null
id_merk_barang	int(5)	no
nama_merk_barang	varchar(30)	no

## 13. Tabel penjualan

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi penjualan. Tabel ini memiliki 7 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.13.

Tabel 3.13 Tabel penjualan

Field	Type	Null
id_penjualan	int(5)	no
id_member	int(5)	no
no_transaksi	varchar(20)	no
tanggal	date	no
id_barang	int(5)	no
jumlah	int(5)	no
harga	int(15)	no

## 14. Tabel rekening

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi rekening. Tabel ini memiliki 4 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.14.

Tabel 3.14 Tabel rekening

Field	Type	Null
id	int(11)	no
id_detail_cc	int(11)	no
jumlah	bigint(20)	no
total	bigint(20)	no

## 15. Tabel sewa\_tempat

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi sewa tempat. Tabel ini memiliki 8 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.15.

Tabel 3.15 Tabel sewa\_tempat

Field	Type	Null
id_sewa_tempat	int(5)	no
id_member	int(5)	no
tanggal	date	no
jam_mulai	time	no
jam_selesai	time	no
lama_sewa	int(5)	no
jumlah_orang	int(3)	no
biaya_sewa	int(15)	no

## 16. Tabel tipe\_cc

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi tipe kartu kredit. Tabel ini memiliki 3 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.16.

Tabel 3.16 Tabel tipe\_cc

Field	Type	Null
id_cc	int(11)	no
tipe	varchar(40)	no
image	text	no

## 17. Tabel tujuan\_kirim

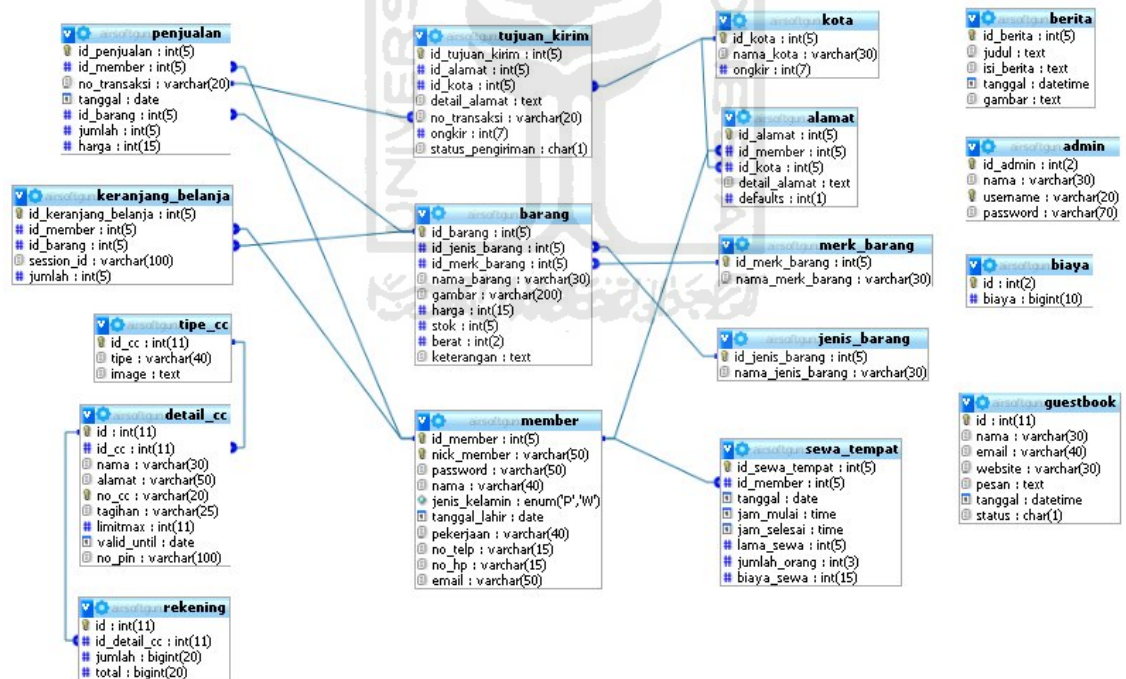
Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi tujuan pengiriman barang. Tabel ini memiliki 7 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.17.

Tabel 3.17 Tabel tujuan\_kirim

Field	Type	Null
id_tujuan_kirim	int(5)	no
id_alamat	int(5)	no
id_kota	int(5)	no
detail_alamat	text	no
no_transaksi	varchar(20)	no
ongkir	int(7)	no
status_pengiriman	char(1)	no

### b. Relasi Tabel

Sistem ini memiliki 17 tabel, dimana ada beberapa tabel yang saling berelasi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 3.8.

Gambar 3.8 Relasi Tabel *E-commerce* Airsoft gun

### 3.3.5. Perancangan Antarmuka

Desain antar muka merupakan hasil implementasi kebutuhan user dengan komputer. Desain antar muka yang utama ditujukan kepada user, dimana antar muka didesain sedemikian rupa untuk memudahkan penggunaan sistem aplikasi ini.

Desain antarmuka halaman login member merupakan halaman member untuk masuk kedalam sistem *E-commerce* Airsoft gun. Gambar desain antarmuka halaman login member dapat dilihat pada gambar 3.9.

Login Member Area	
username	<input type="text"/>
password	<input type="password"/>
<input type="button" value="login"/> <input type="button" value="reset"/>	
footer	

Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Login Member

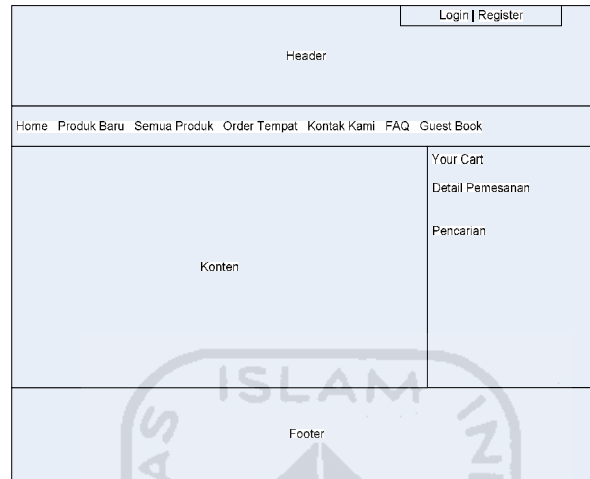
Desain antarmuka halaman login admin merupakan halaman admin untuk masuk kedalam halaman utama admin. Gambar desain antarmuka halaman login admin dapat dilihat pada gambar 3.10.

Login Administrator	
username	<input type="text"/>
password	<input type="password"/>
<input type="button" value="login"/> <input type="button" value="reset"/>	
footer	

Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Login Admin

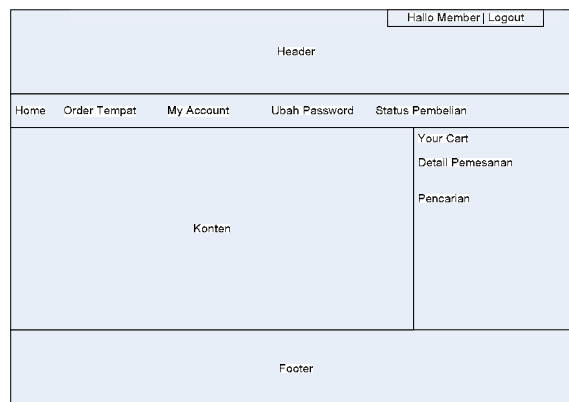
Desain antarmuka halaman utama merupakan halaman utama untuk dapat menuju kehalaman yang lain, dimana pada halaman utama terdapat menu pencarian, katalog

barang, sewa, berita, buku tamu,daftar member serta login member. Gambar desain antarmuka halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Utama

Desain antarmuka halaman home untuk member merupakan halaman utama bagi member untuk dapat menuju kehalaman yang lain, dimana pada halaman home terdapat menu pencarian, katalog barang, beli barang, sewa, edit profil, ubah password member, status pembelian. Gambar desain antar muka halaman home untuk member dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Home Member

Desain antarmuka halaman home untuk admin merupakan halaman utama bagi admin untuk dapat mengakses halaman yang lain, dimana pada halaman home terdapat menu beranda, laporan rekening, editor berita, editor jenis barang, editor merk barang, editor barang, editor member, laporan penjualan, laporan sewa, editor password admin, editor buku tamu. Gambar desain antar muka halaman home untuk admin dapat dilihat pada gambar 3.13.

Menu Atas			
Beranda	Editor Berita	Editor Jenis	Editor Merk
Editor Barang	Editor Member	Laporan	Laporan Sewa
Editor Passsword	Buku Tamu		
Footer			

Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Home Admin

Desain antarmuka halaman daftar member merupakan halaman untuk mendaftarkan diri menjadi member. Gambar desain antarmuka halaman daftar member dapat dilihat pada gambar 3.14.

Header	
Login   Register	
Home   Produk Baru   Semua Produk   Order Tempat   Kontak Kami   FAQ   Guest Book	
Username <input type="text"/> Password <input type="password"/> Relype Password <input type="password"/> Nama Member <input type="text"/> Jenis Kelamin <input type="text"/> Tanggal Lahir <input type="text"/> Pekerjaan <input type="text"/> Nomer Telepon <input type="text"/> Nomer HP <input type="text"/> Email <input type="text"/> Kota Tujuan <input type="text"/> Detail Alamat <input type="text"/>	Your Cart Detail Pemesanan Pencarian
Footer	

Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Daftar Member

Desain antarmuka halaman sewa tempat merupakan halaman untuk melakukan proses sewa tempat yang hanya dapat diakses oleh member. Gambar desain antarmuka halaman sewa tempat dapat dilihat pada gambar 3.15.

Halo Member   Logout													
Header													
<a href="#">Home</a> <a href="#">Order Tempat</a> <a href="#">My Account</a> <a href="#">Ubah Password</a> <a href="#">Status Pembelian</a>													
Tanggal <input type="text"/> Jam Mulai <input type="text"/> Lama Sewa <input type="text"/> Jumlah Orang <input type="text"/> <input type="button" value="Order Tempat"/> <input type="button" value="Hide"/>	Your Cart Detail Pemesanan Pencarian												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Member</th> <th>Tanggal</th> <th>Jam Mulai</th> <th>Jam selesai</th> <th>Besar Biaya</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		No	Nama Member	Tanggal	Jam Mulai	Jam selesai	Besar Biaya						
No	Nama Member	Tanggal	Jam Mulai	Jam selesai	Besar Biaya								
Footer													

Gambar 3.15 Antarmuka Sewa Tempat

Desain antarmuka halaman buku tamu merupakan halaman untuk mengisi buku tamu. Gambar desain antarmuka halaman buku tamu dapat dilihat pada gambar 3.16.

Login   Register	
Header	
<a href="#">Home</a> <a href="#">Produk Baru</a> <a href="#">Semua Produk</a> <a href="#">Order Tempat</a> <a href="#">Kontak Kami</a> <a href="#">FAQ</a> <a href="#">Guest Book</a>	
Nama <input type="text"/> Email <input type="text"/> Website <input type="text"/> Pesan <input type="text"/> Verification Code Isikan Kode <input type="text"/> <input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/>	Your Cart Detail Pemesanan Pencarian
Footer	

Gambar 3.16 Antarmuka Halaman Buku Tamu



Desain antarmuka halaman edit profil member merupakan halaman untuk melakukan edit profil member. Gambar desain antarmuka halaman edit profil member dapat dilihat pada gambar 3.17.

Header		Hallo Member   Logout
<a href="#">Home</a> <a href="#">Order Tempat</a> <a href="#">My Account</a> <a href="#">Ubah Password</a> <a href="#">Status Pembelian</a>		
Nama <input type="text"/> Alamat <input type="text"/> Kota <input type="text"/> Tanggal Lahir <input type="text"/> Pekerjaan <input type="text"/> Nomer Telepon <input type="text"/> Nomer HP <input type="text"/> Email <input type="text"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Batal"/>	Your Cart Detail Pemesanan Pencarian	
Footer		

Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Edit Profil Member

Desain antarmuka halaman ubah password member merupakan halaman untuk melakukan ubah password member. Gambar desain antarmuka halaman ubah password member dapat dilihat pada gambar 3.18.

Header		Hallo Member   Logout
<a href="#">Home</a> <a href="#">Order Tempat</a> <a href="#">My Account</a> <a href="#">Ubah Password</a> <a href="#">Status Pembelian</a>		
Password Lama <input type="text"/> Password baru <input type="text"/> Password Konfirmasi <input type="text"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Reset"/>	Your Cart Detail Pemesanan Pencarian	
Footer		

Gambar 3.18 Antarmuka Halaman Ubah Password Member

Desain antarmuka halaman status pembelian merupakan halaman untuk melihat status pembelian yang dilakukan member. Gambar desain antarmuka halaman status pembelian dapat dilihat pada gambar 3.19.

Gambar 3.19 Antarmuka Halaman Status Pembelian

Desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap pertama merupakan halaman untuk melakukan konfirmasi pembelian. Gambar desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap pertama dapat dilihat pada gambar 3.20.

Gambar 3.20 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Pertama

Desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap kedua merupakan halaman untuk melakukan konfirmasi pembelian. Gambar desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap kedua dapat dilihat pada gambar 3.21.

Gambar 3.21 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Kedua

Desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap ketiga merupakan halaman untuk melakukan konfirmasi pembelian. Gambar desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap ketiga dapat dilihat pada gambar 3.22.

Gambar 3.22 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Ketiga

Desain antarmuka halaman editor berita merupakan halaman untuk melakukan proses manipulasi berita. Gambar desain antarmuka halaman editor berita dapat dilihat pada gambar 3.23.

Header				
Beranda	Laporan Rekening	Logout		
<input type="button" value="Tambah Berita"/>				
Form Tambah Berita				
Judul Berita	<input type="text"/>			
Isi Berita	<input type="text"/>			
Gambar	<input type="text"/>	<input type="button" value="Browse.."/>		
	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Reset"/>		
No	Judul	Isi Berita	Tanggal	Aksi
Footer				

Gambar 3.23 Antarmuka Halaman Editor Berita

Desain antarmuka halaman editor jenis barang merupakan halaman untuk melakukan proses manipulasi jenis barang. Gambar desain antarmuka halaman editor jenis barang dapat dilihat pada gambar 3.24.

Header		
Beranda	Laporan Rekening	Logout
<input type="button" value="Tambah Jenis"/>		
Form Tambah Jenis Barang		
Jenis Barang	<input type="text"/>	
	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Reset"/>
No	Nama Jenis Barang	Aksi
Footer		

Gambar 3.24 Antarmuka Halaman Editor Jenis Barang

Desain antarmuka halaman editor merk barang merupakan halaman untuk melakukan proses manipulasi merk barang. Gambar desain antarmuka halaman editor merk barang dapat dilihat pada gambar 3.25.

Header		
Beranda	Laporan Rekening	Logout
<input type="button" value="Tambah Merk"/>		
Form Tambah Merk Barang		
Nama Merk Barang <input type="text"/>		
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/>		
No	Nama Merk Barang	Aksi
Footer		

Gambar 3.25 Antarmuka Halaman Editor Merk Barang

Desain antarmuka halaman editor barang merupakan halaman untuk melakukan proses manipulasi barang. Gambar desain antarmuka halaman editor barang dapat dilihat pada gambar 3.26.

Header						
Beranda	Laporan Rekening Logout					
<input type="button" value="Tambah Barang"/>						
Form Tambah Barang						
Nama Barang	<input type="text"/>					
Jenis Barang	<input type="text"/>					
Merk Barang	<input type="text"/>					
Harga	<input type="text"/>					
Gambar	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse..."/>					
Stok	<input type="text"/>					
Berat	<input type="text"/>					
Keterangan	<input type="text"/>					
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/>						
No	Nama Jenis barang	Nama Merk Barang	Nama Barang	Harga	Stok	Aksi
Footer						

Gambar 3.26 Antarmuka Halaman Editor Barang

Desain antarmuka halaman editor member merupakan halaman untuk melakukan proses hapus member. Gambar desain antarmuka halaman editor member dapat dilihat pada gambar 3.27.

Header		
Beranda	Laporan Rekening	Logout
Editor Member		
<input type="text" value="No   Username   Nama   Kelamin   Tgl Lahir   Pekerjaan   Nomer Telp   Email   Aksi"/>		
Footer		

Gambar 3.27 Antarmuka Halaman Editor Member

Desain antarmuka halaman laporan penjualan merupakan halaman untuk melakukan proses lihat laporan penjualan. Gambar desain antarmuka halaman laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 3.28.

Header		
Beranda	Laporan Rekening	Logout
Penjualan		
<input type="text" value="No   Nama Member   No Transaksi   Tanggal   Besar Transaksi   Pengiriman   Aksi"/>		
Footer		

Gambar 3.28 Antarmuka Halaman Laporan Penjualan

Desain antarmuka halaman laporan sewa merupakan halaman untuk melakukan proses lihat laporan sewa. Gambar desain antarmuka halaman laporan sewa dapat dilihat pada gambar 3.29.

Header	
<a href="#">Beranda</a> <a href="#">Laporan Rekening</a> <a href="#">Logout</a>	
Form Cari Laporan	
Cari	<input type="text" value="Bulan"/> <input type="text" value="Tahun"/>
	<input type="button" value="Cari"/> <input type="button" value="Reset"/>
<input type="text" value="No   Nama Member   Tanggal   Jam Mulai   Jam Selesai   Besar Biaya"/>	
Footer	

Gambar 3.29 Antarmuka Halaman Laporan Sewa

Desain antarmuka halaman ubah password admin merupakan halaman untuk melakukan ubah password admin. Gambar desain antarmuka halaman ubah password admin dapat dilihat pada gambar 3.30.

Header	
<a href="#">Beranda</a> <a href="#">Laporan Rekening</a> <a href="#">Logout</a>	
Form Edit Password	
Password Lama	<input type="text"/>
Password Baru	<input type="text"/>
Retype Password	<input type="text"/>
	<input type="button" value="simpan"/>
Footer	

Gambar 3.30 Antarmuka Halaman Ubah Password Admin

Desain antarmuka halaman editor buku tamu merupakan halaman untuk melakukan edit buku tamu. Gambar desain antarmuka halaman editor buku tamu dapat dilihat pada gambar 3.31.

Header		
Beranda	Laporan Rekening	Logout
Editor Buku Tamu		
No   Tanggal   Nama   Email   Website   Isi Pesan   Aksi		
Footer		

Gambar 3.31 Antarmuka Halaman Editor Buku Tamu

Desain antarmuka halaman laporan rekening merupakan halaman untuk melihat laporan transfer uang ke rekening perusahaan. Gambar desain antarmuka halaman laporan rekening dapat dilihat pada gambar 3.32.

Header			
Beranda	Laporan Rekening	Logout	
Laporan Rekening			
No	Pengirim	Jumlah	Saldo Total
Footer			

Gambar 3.32 Antarmuka Halaman Laporan Rekening



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Implementasi

Pada tahap implementasi program dapat di lihat cara kerja program lebih detail tentang *feature – feature* yang disediakan, sehingga akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat benar-benar sesuai dengan yang direncanakan. Pada implementasi perangkat lunak akan dijelaskan bagaimana sistem bekerja, dengan memberikan tampilan form-form yang dibuat.

##### 4.1.1. Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem ini, dilakukan perbandingan antara kebenaran masukan serta kesesuaian program dengan kebutuhan sistem. Pembahasannya meliputi proses input data, update data dan hapus data.

1. Proses input data meliputi :

- a. Proses login member

Pada form input data login member, diberikan contoh masukkan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran yang dihasilkan.

Username : dian

Password : 1234

Masukan data login tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1.

Gambar 4.1 Masukan Login Member

b. Proses login admin

Pada form input data login member, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran yang dihasilkan.

Username : root

Password : 1234

Masukan data login tersebut dapat dilihat pada gambar 4.2.

Gambar 4.2 Masukan Login Admin

c. Proses input pendaftaran baru

Pada form pendaftaran baru diberikan contoh masukan pada gambar 4.3.

AIRSOFTGUN  
 Home | Produk Baru | Semua Produk | Order Tempat | Kontak Kami | FAQ | Guest Book

**REGISTRASI MEMBER BARU**

Username: xavi  
 Password: \*\*\*\*  
 Retype Password: \*\*\*\*  
 Nama Member: xavi  
 Jenis Kelamin:  Laki-laki  Perempuan  
 Tanggal Lahir: 12/04/2011  
 Pekerjaan: Mahasiswa  
 Nomor Telepon: 0274781482  
 Nomor HP: 081253113930  
 Email: xavi@gmail.com  
 Kota Tujuan: Yogyakarta  
 Detail Alamat: Jalan Kaliurang  
 Submit Reset

**YOUR CART**  
 Your cart is Empty

**DETAIL PEMESANAN**

**PEMILIHAN**  
 Nama Barang:   
 Jenis Barang: Semua Jenis  
 Merk Barang: Semua Merk  
 Harga Barang (Rupiah):  s.d.   
 Cari Reset

Home About Us Parents Teachers Contact Us  
 All contents copyright © YourName. All rights reserved.

Gambar 4.3 Masukan Pendaftaran Baru

## d. Proses input buku tamu

Pada form buku tamu diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.4.

AIRSOFTGUN  
 Home | Produk Baru | Semua Produk | Order Tempat | Kontak Kami | FAQ | Guest Book

**BUKU TAMU**

Nama: xavi  
 Email: xavi@gmail.com  
 Website: xavihernandez.com  
 Pesan: (sah karena banget okeh) web aja  
 Verification Code: 43207  
 Isikan kode: 43207  
 Submit Reset

**YOUR CART**  
 Your cart is Empty

**DETAIL PEMESANAN**

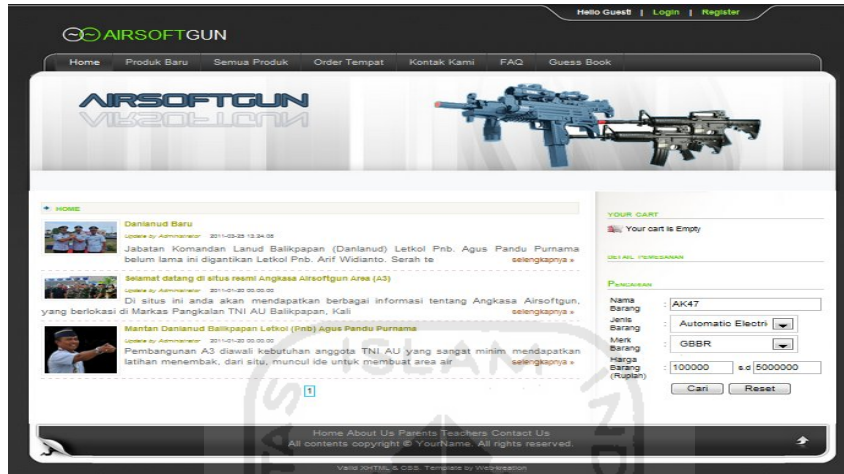
**PEMILIHAN**  
 Nama Barang:   
 Jenis Barang: Semua Jenis  
 Merk Barang: Semua Merk  
 Harga Barang (Rupiah):  s.d.   
 Cari Reset

Home About Us Parents Teachers Contact Us  
 All contents copyright © YourName. All rights reserved.

Gambar 4.4 Masukan Buku Tamu

e. Proses input pencarian barang

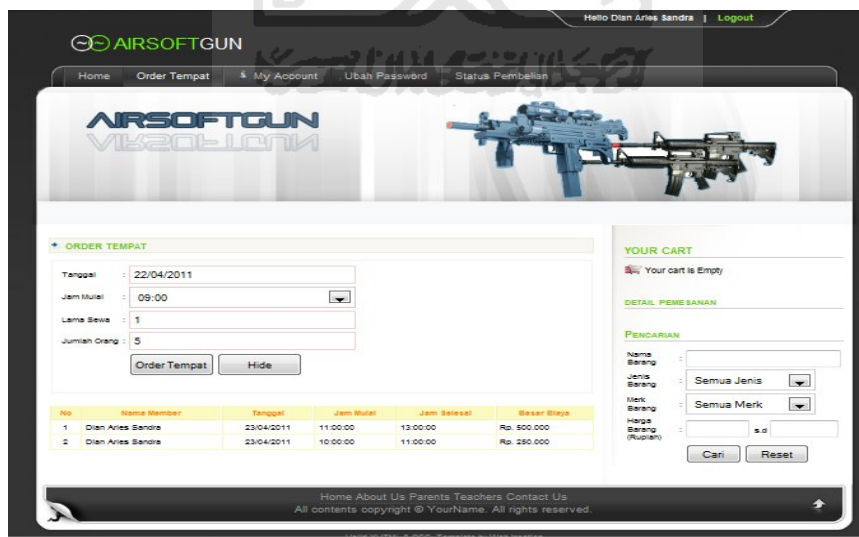
Pada form pencarian barang diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Masukan Pencarian Barang

f. Proses input order tempat

Pada form order tempat diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Masukan Order Tempat

## g. Proses input berita

Pada form berita diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.7.

Admin - Editor Berita

Tambah Berita

**Form Tambah Berita**

Judul Berita :

Isi Berita :

Gambar :  indonesia1.jpg

No	Judul	Isi Berita	Tanggal	Aksi
1	Danlanud Baru	Jabatan Komandan Lanud Balikpapan (Danlanud) Letkol Prib. Agus Pandu	2011-03-25 13:24:08	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
2	Selamat datang di situs resmi Angkasa Airsoftgun Area (A3)	Di situs ini anda akan mendapatkan berbagai informasi tentang Angkasa	2011-01-20 00:00:00	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
3	Mantan Danlanud Balikpapan Letkol (Prib) Agus Pandu Purnama	Pembangunan A3 diawali kebutuhan anggota TNI AU yang sangat minim mend	2011-01-20 00:00:00	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>

Dian Arias 05523320 © 2011

Gambar 4.7 Masukan Berita

## h. Proses input jenis barang

Pada form jenis barang diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.8.

Admin - Editor Jenis Barang

Tambah Jenis

**Form Tambah Jenis Barang**

Jenis Barang :

No	Nama Jenis Barang	Aksi
1	Aksesoris Airsoftgun	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
2	Goggles/Mask	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
3	Li-Po Battery	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
4	Magazine	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
5	Gas Blow Back	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
6	Automatic Electric Gun	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>

Dian Arias 05523320 © 2011

Gambar 4.8 Masukan Jenis Barang

## i. Proses input merk barang

Pada form merk barang diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.9.

Admin - Editor Merk

Tambah Merk

**Form Tambah Merk Barang**

Nama Merk Barang :

No	Nama Jenis Barang	Aksi
1	Tidak Bermerk	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
2	Systema	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
3	GBBR	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
4	Golden Ball	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
5	Firefoxs	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
6	KJW	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
7	D Boys	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
8	Jing Gong	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
9	Celcius Training	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
10	Tokyo Marui	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>

Dian Aries 05523320 © 2011

Gambar 4.9 Masukan Merk Barang

- j. Proses input barang
- Pada form barang diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.10.

Admin - Editor Barang

Tambah Barang

**Form Tambah Barang**

Nama Barang :

Jenis Barang :

Merk Barang :

Harga :

Gambar :  arjuna.jpg

Stok :

Berat :

Keterangan :

No	Nama Jenis Barang	Merk Barang	Nama Barang	Harga	Stok	Berat (Kg)	Aksi
1	Magazine	GBBR	Magazine GBBR MP5	600000	13	2	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
2	Magazine	GBBR	Magazine GBBR AK47	600000	15	2	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
3	Magazine	GBBR	Magazine GBBR M4	600000	29	2	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
4	Google/Mask	Tidak Bermerk	Helm	250000	20	3	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
5	Google/Mask	Tidak Bermerk	Masker full face jaring	125000	20	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
6	Google/Mask	Tidak Bermerk	Goggles double fan	350000	12	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
7	Gas Blow Back	KJW	M9	2150000	14	5	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
8	Gas Blow Back	Tokyo Marui	Hi-Capa	2750000	16	5	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
9	Aksesoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.25g	130000	99	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
10	Aksesoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.2g	120000	97	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>

Dian Aries 05523320 © 2011

Gambar 4.10 Masukan Barang

2. Proses update data meliputi :
- a. Proses ganti password admin
- Pada form ganti password admin, diberikan contoh masukan seperti dibawah ini untuk menguji keluaran yang dihasilkan.
- Password lama : 1234
- Password baru : adm

Masukan ganti password admin tersebut dapat dilihat pada gambar 4.11.

Gambar 4.11 Masukan Ganti Password Admin

b. Proses edit biodata member

Pada form edit biodata member digunakan untuk mengganti data pribadi member, diberikan contoh masukan yang digunakan untuk mengganti data pribadi member, seperti terlihat pada gambar 4.12.

Gambar 4.12 Edit Data Pribadi

3. Proses hapus data meliputi :

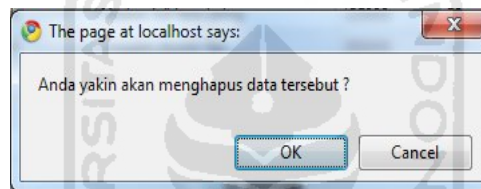
a. Proses hapus data barang

Pada form hapus data barang, diberikan contoh seperti pada gambar 4.13.

No	Nama Jenis Barang	Merk Barang	Nama Barang	Harga	Stok	Berat (Kg)	Aksi
1	Barang baru		barang baru lagi	350000	17	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
2	Magazine	GBBR	Magazine GBBR MP5	600000	13	2	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
3	Magazine	GBBR	Magazine GBBR AK47	600000	15	2	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
4	Magazine	GBBR	Magazine GBBR M4	600000	29	2	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
5	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Helm	250000	20	3	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
6	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Masker full face jaring	125000	20	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
7	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Goggles double fan	350000	17	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
8	Gas Blow Back	KJW	M9	2150000	14	5	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
9	Gas Blow Back	Tokyo Marui	Hi-Capa	2750000	16	5	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
10	Aksesoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.25g	130000	99	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>

Gambar 4.13 Data Barang

Kotak dialog sebagai informasi bahwa data akan dihapus atau tidak, seperti pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Kotak Dialog Informasi Hapus atau Tidak

Dan apabila data telah berhasil dihapus, maka akan muncul pesan dialog seperti pada gambar 4.15.

No	Nama Jenis Barang	Merk Barang	Nama Barang	Harga	Stok	Berat (Kg)	Aksi
1	Magazine	GBBR	Magazine GBBR MP5	600000	13	2	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
2	Magazine	GBBR	Magazine GBBR AK47	600000	15	2	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
3	Magazine	GBBR	Magazine GBBR M4	600000	29	2	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
4	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Helm	250000	20	3	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
5	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Masker full face jaring	125000	20	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
6	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Goggles double fan	350000	17	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
7	Gas Blow Back	KJW	M9	2150000	14	5	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
8	Gas Blow Back	Tokyo Marui	Hi-Capa	2750000	16	5	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
9	Aksesoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.25g	130000	99	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>
10	Aksesoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.2g	120000	97	1	<a href="#">edit</a> <a href="#">delete</a>

Gambar 4.15 Pesan Data Berhasil Dihapus



## 4.2. Pengujian Sistem

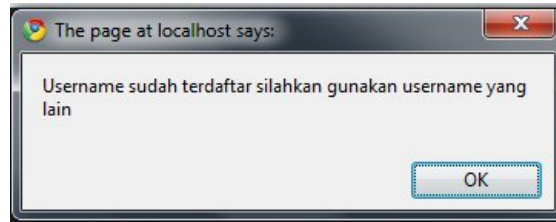
Pengujian pada setiap proses yang terjadi dalam sistem merupakan hal yang sangat dibutuhkan, untuk mengetahui apakah semua proses didalam sistem berjalan dengan baik serta memenuhi kebutuhan atau tidak.

### 1. Daftar Baru

Pada form ini pengunjung yang ingin mendaftarkan diri untuk menjadi member akan mengisi data diri yang terdiri username, password, retype password, nama member, jenis kelamin, tanggal lahir, pekerjaan, nomor telepon, nomor hp, email, kota, detail alamat. Halaman daftar baru dapat dilihat seperti pada gambar 4.16.

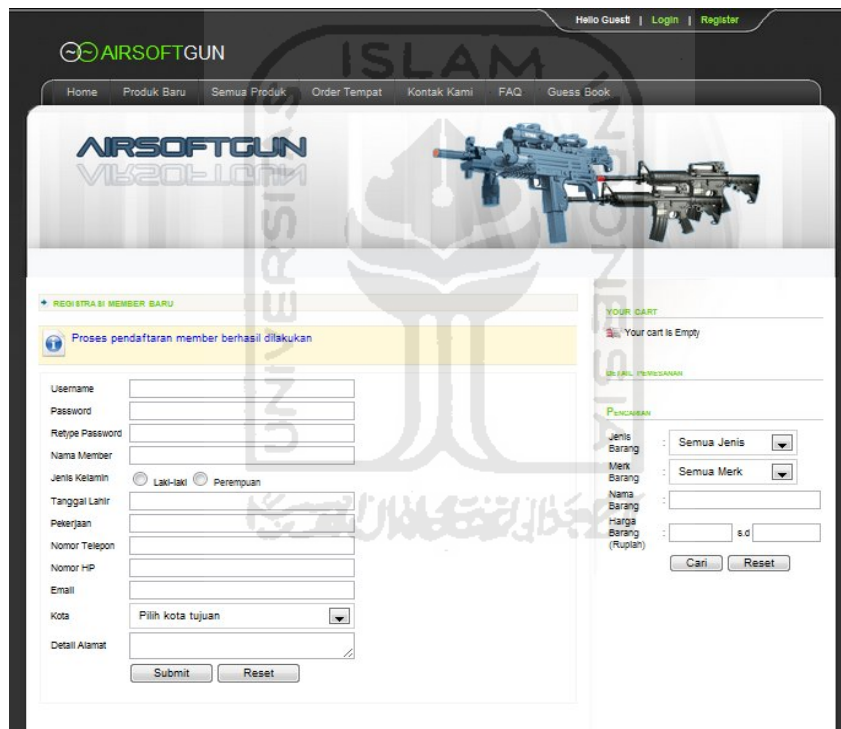
Gambar 4.16 Halaman Daftar Baru

Apabila calon member memasukkan username yang sudah pernah ada yang memakai maka pesan kesalahan akan muncul seperti pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Pesan Kesalahan Username

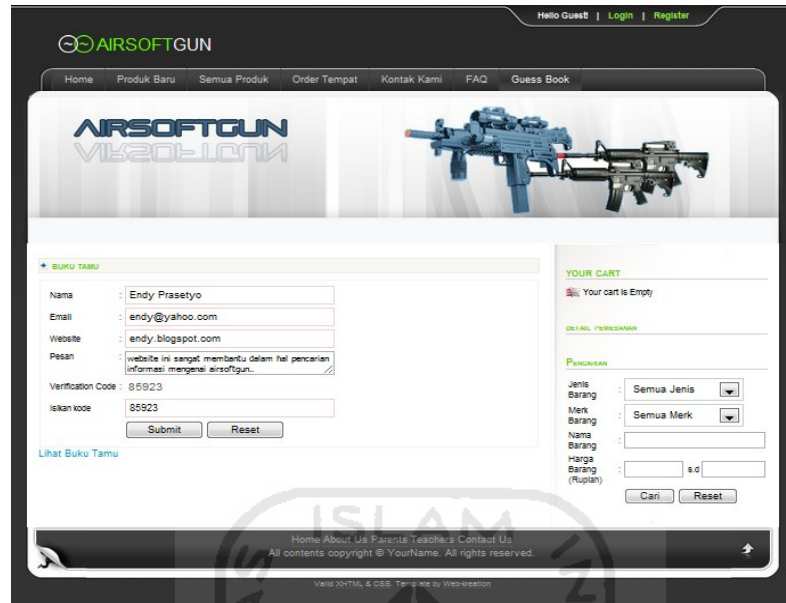
Dan apabila data yang dimasukkan benar maka pesan proses pendaftaran berhasil dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Halaman Berhasil Melakukan Pendaftaran Member

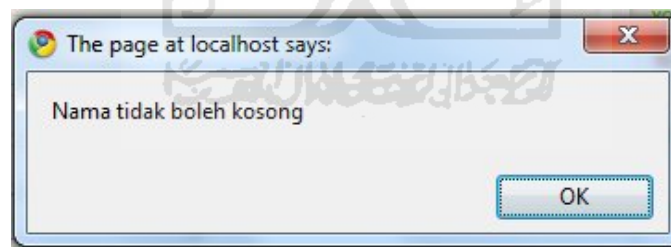
## 2. Isi Buku Tamu

Pada form ini pengunjung dapat melakukan pengisian buku tamu dengan mengisi data diri yang berupa nama, email, website pribadi, pesan serta kode verifikasi. Halaman isi buku tamu dapat dilihat pada gambar 4.19.

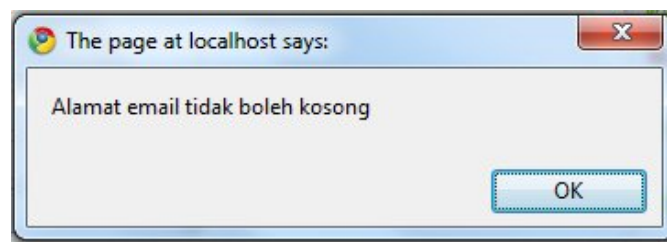


Gambar 4.19 Halaman Guest Book

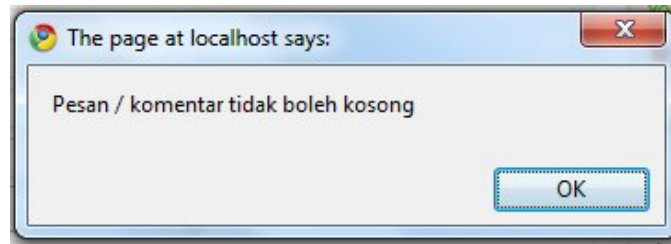
Apabila pengunjung melakukan kesalahan dalam pengisian buku tamu seperti nama, email, pesan/komentar serta kode verifikasi masih kosong maka pesan kesalahan akan muncul seperti pada gambar 4.20, 4.21, 4.22 dan 4.23.



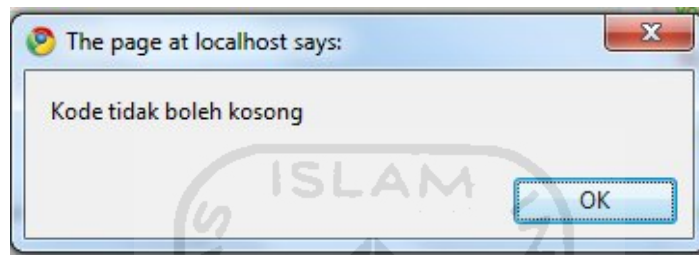
Gambar 4.20 Pesan Kesalahan Nama Kosong



Gambar 4.21 Pesan Kesalahan Alamat Email Kosong

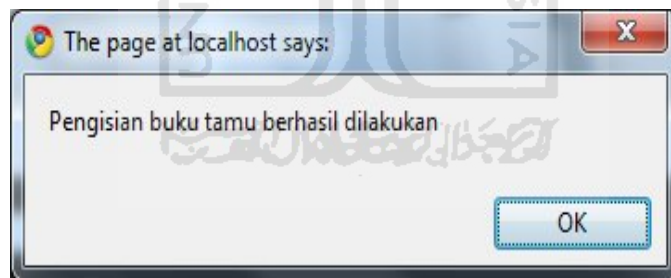


Gambar 4.22 Pesan Kesalahan Pesan Kosong



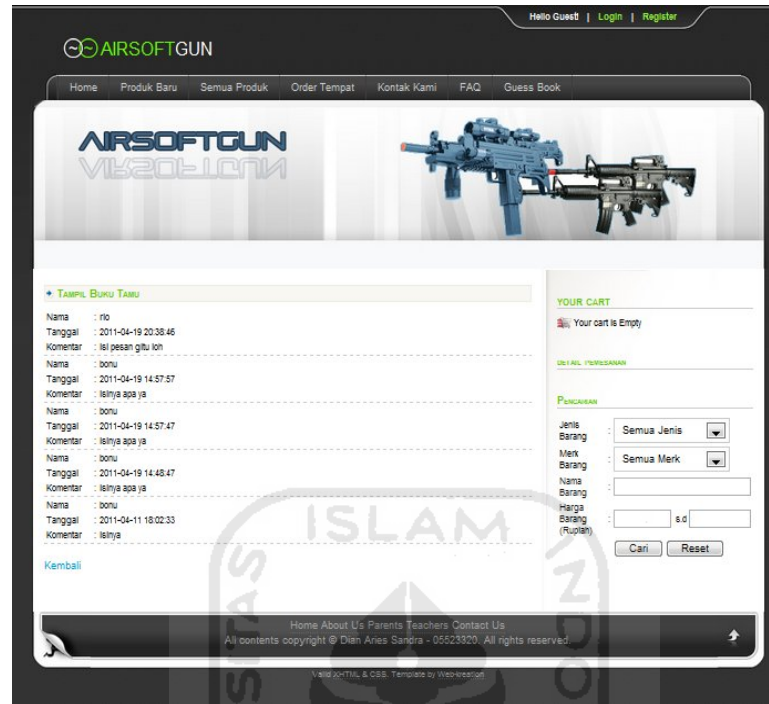
Gambar 4.23 Pesan Kesalahan Kode Verifikasi Kosong

Dan apabila data yang dimasukkan sesuai maka pesan pengisian proses buku tamu berhasil akan muncul dan dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Pesan Berhasil Isi Buku Tamu

Setelah pesan/komentar berhasil dimasukkan, maka admin berhak melakukan seleksi pesan/komentar yang akan dimunculkan pada sistem. Halaman buku tamu yang telah diseleksi oleh admin dapat dilihat pada gambar 4.25.



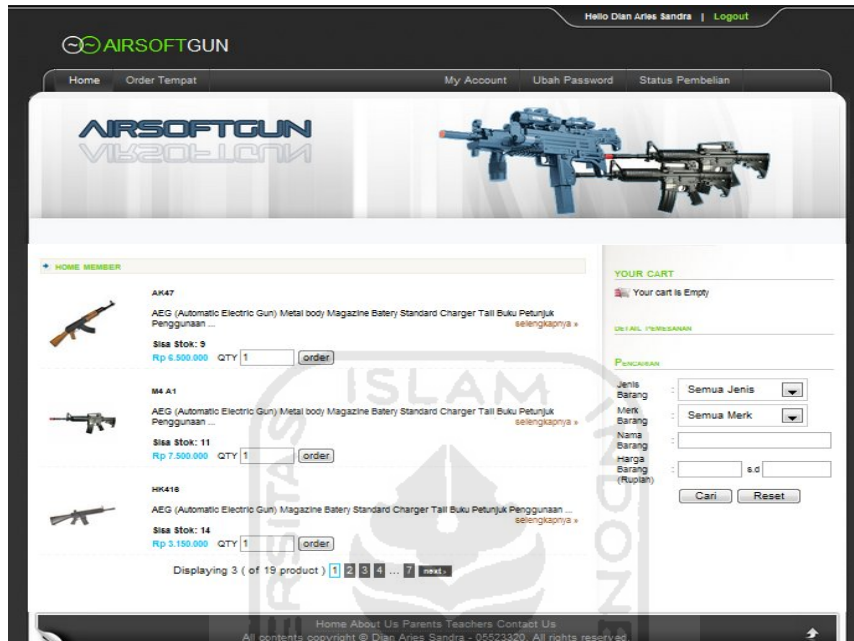
Gambar 4.25 Halaman Tampil Buku Tamu

### 3. Login Member

Pada form ini, member harus memasukan username dan password terlebih dahulu untuk dapat masuk ke menu member, kemudian tekan tombol “login” untuk masuk ke sistem dan tekan “reset” untuk menghapus isian username dan password. Form login ditunjukkan pada gambar 4.26.

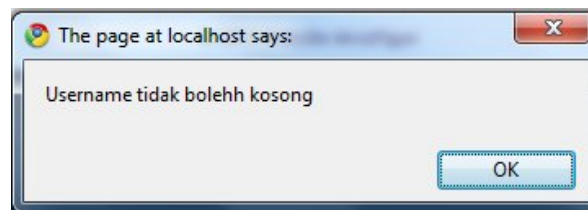
Gambar 4.26 Halaman Login Member

Setelah melakukan login maka member akan masuk ke dalam halaman home member. Halaman dapat dilihat pada gambar 4.27.

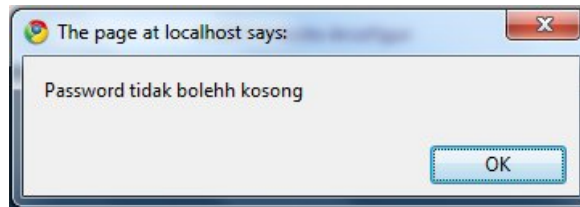


Gambar 4.27 Halaman Home Member

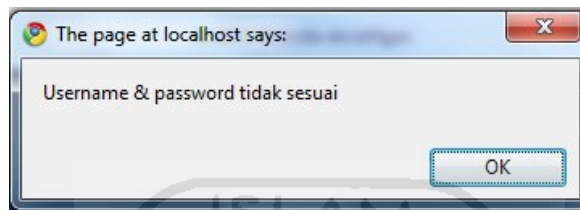
Apabila masukan username dan password tidak diisi serta username dan password tidak sesuai maka akan muncul pesan kesalahan seperti pada gambar 4.28, 4.29 dan 4.30.



Gambar 4.28 Pesan Kesalahan Username Kosong



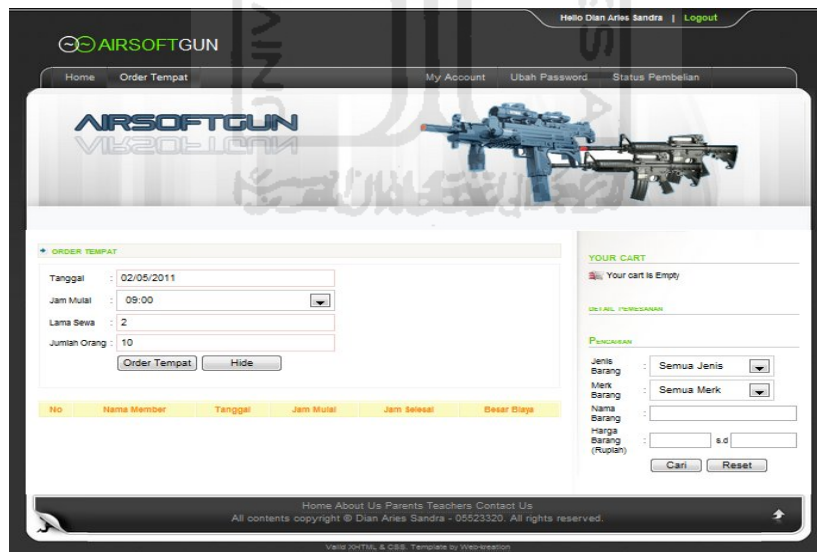
Gambar 4.29 Pesan Kesalahan Password Kosong



Gambar 4.30 Pesan Kesalahan Username dan Password Salah

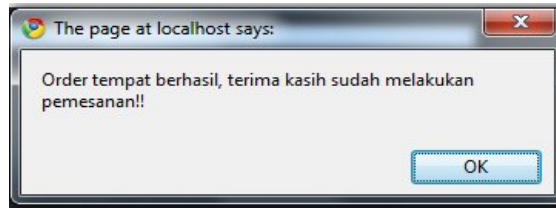
#### 4. Order Tempat

Pada form ini, member bisa melakukan order sewa tempat dengan mengisi form yang terlihat seperti pada gambar 4.31.



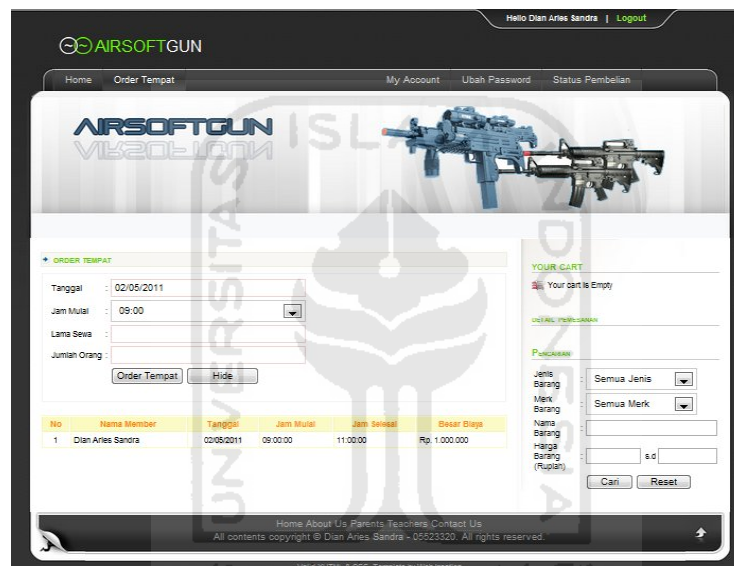
Gambar 4.31 Halaman Order Tempat

Apabila data yang dimasukkan sesuai maka akan muncul pesan berhasil seperti pada gambar 4.32.



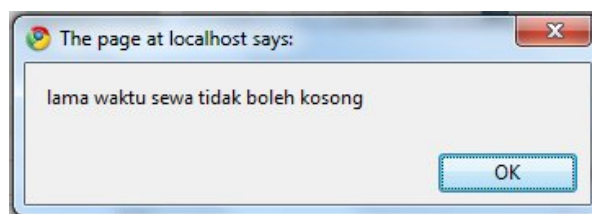
Gambar 4.32 Pesan Berhasil Order Tempat

Hasil dari masukan order sewa tempat dapat dilihat pada gambar 4.33.



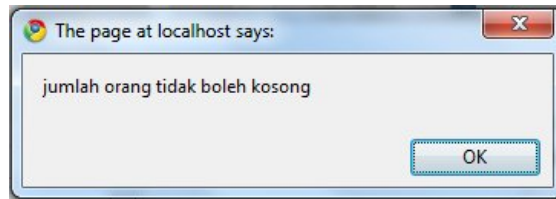
Gambar 4.33 Halaman Order Tempat Setelah Berhasil Order

Apabila masukan lama sewa dan jumlah orang masih kosong, maka akan muncul pesan kesalahan seperti pada gambar 4.34 dan 4.35.



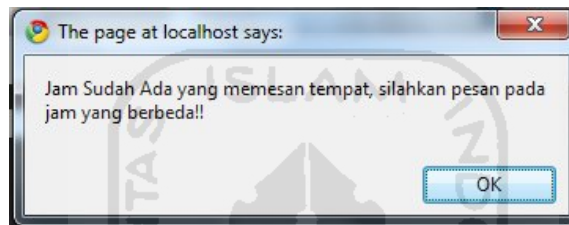
Gambar 4.34 Pesan Kesalahan Lama Sewa Kosong





Gambar 4.35 Pesan Kesalahan Jumlah Orang Kosong

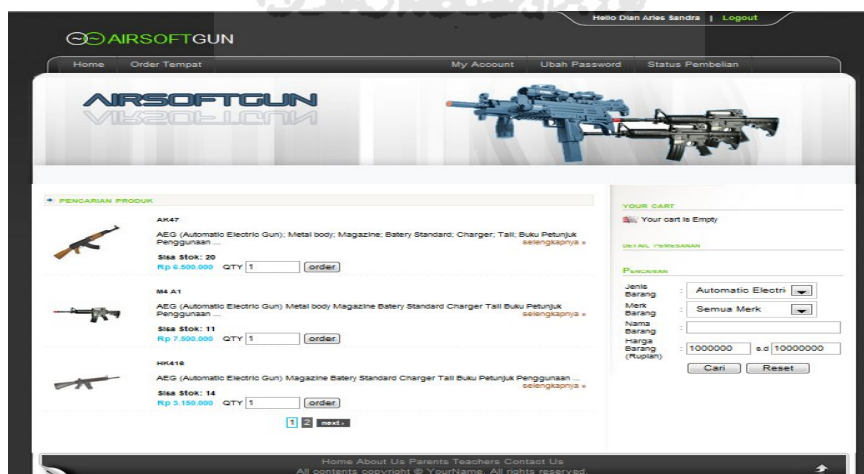
Apabila melakukan order sewa tempat pada saat jadwal yang sudah dipesan, maka akan muncul pesan kesalahan seperti pada gambar 4.36.



Gambar 4.36 Pesan Kesalahan Bentrok Order Sewa Tempat

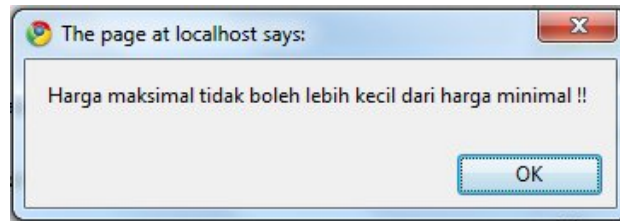
## 5. Pencarian Barang

Pada form ini member atau calon member dapat melakukan proses pencarian barang dengan mengisi kategori barang yang hendak dicari seperti pada gambar 4.37.

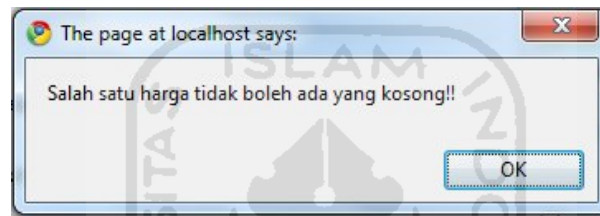


Gambar 4.37 Halaman Hasil Pencarian Barang

Apabila data yang dimasukkan tidak sesuai maka akan muncul pesan kesalahan seperti pada gambar 4.38 dan 4.39.



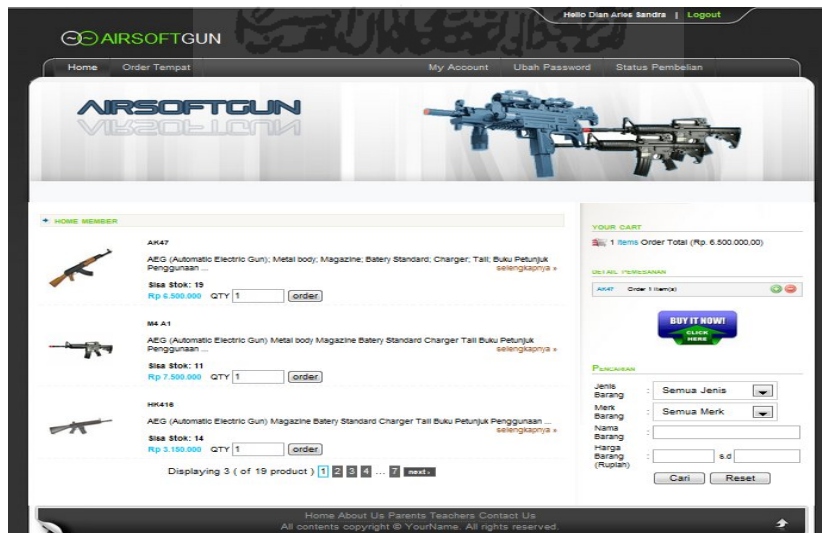
Gambar 4.38 Pesan Kesalahan Harga Maksimal Lebih Kecil



Gambar 4.39 Pesan Kesalahan Salah Satu Harga Kosong

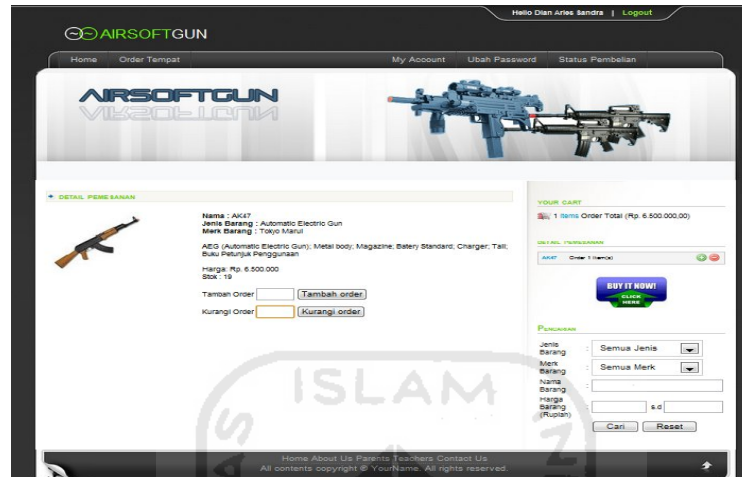
## 6. Proses Pembelian Barang

Pada form ini member dapat melakukan proses pembelian barang dengan memilih barang yang hendak dibeli seperti terlihat pada gambar 4.40.



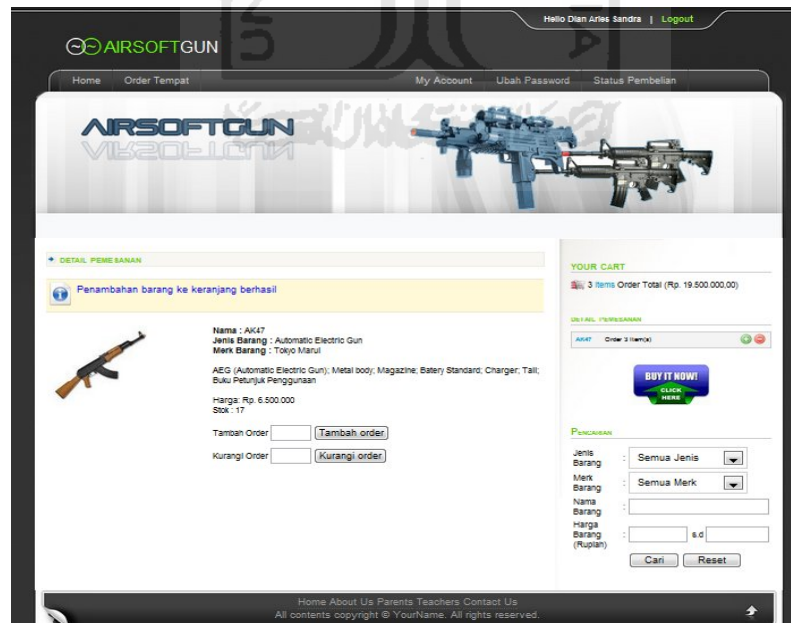
Gambar 4.40 Halaman Order Barang

Apabila member ingin mengedit jumlah barang yang dibeli dapat dilihat pada gambar 4.41.

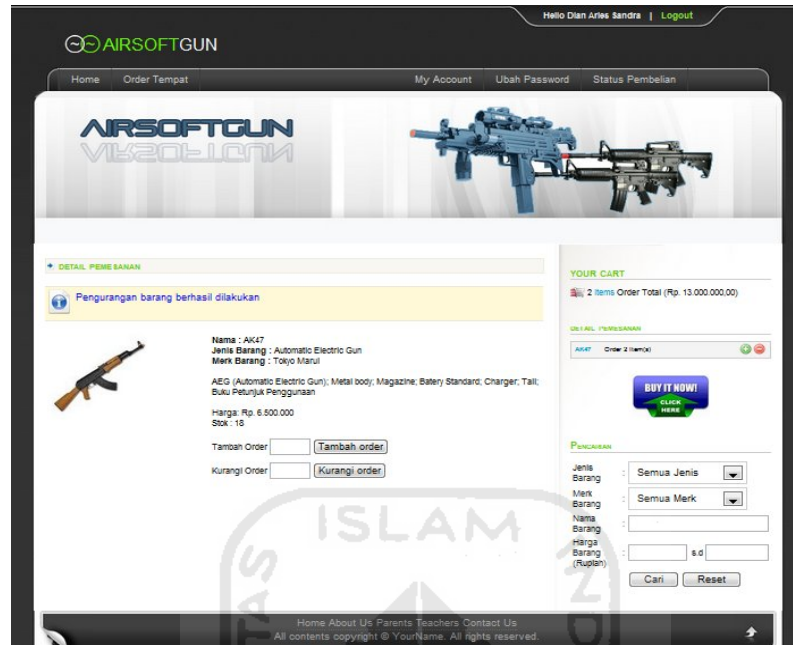


Gambar 4.41 Halaman Detail Pemesanan

Hasil dari masukan tambah order barang dan kurangi order barang dapat dilihat pada gambar 4.42 dan 4.43.

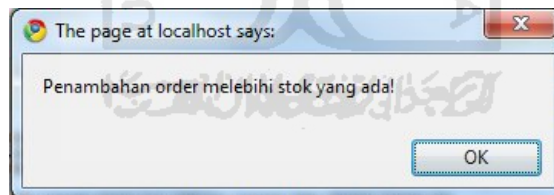


Gambar 4.42 Pesan Berhasil Tambah Barang

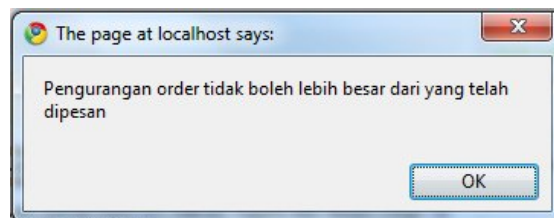


Gambar 4.43 Pesan Berhasil Kurang Barang

Apabila data yang dimasukkan tidak sesuai maka akan muncul pesan kesalahan seperti terlihat pada gambar 4.44 dan 4.45.



Gambar 4.44 Pesan Kesalahan Tambah Order Barang Melebihi Stok



Gambar 4.45 Pesan Kesalahan Kurang Order Melebihi Yang Telah Dipesan

Apabila member ingin melakukan proses pembelian, maka dilakukan proses konfirmasi tahap pertama seperti yang terlihat pada gambar 4.46.

The screenshot shows the 'BUY ALL CONFIRMATION' stage of a purchase on the AIRSOFTGUN website. The user is logged in as Dian Arias Sandra. The form contains the following information:

- BUY ALL CONFIRMATION:**
  - Nama Member: Dian Arias Sandra
  - Nomor Telepon: 0274761482
  - Nomor HP: 081253113930
  - Alamat:  Default  Alternatif
  - Kota Tujuan: Yogyakarta
  - Detail: Jl. Kalurang Km.12
- YOUR CART:**
  - 1 Items Order Total (Rp. 6.500.000,00)
  - DETAIL PEMBELANAN: AK47 Order 1 Item(s)
  - BUY IT NOW! button
  - Filter options: Jenis Barang (Semua Jenis), Merk Barang (Semua Merk), Nama Barang, Harga Barang (Rpian), and a search field.

Gambar 4.46 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Pertama

Setelah melakukan konfirmasi pembelian tahap pertama, maka member akan diantar menuju halaman konfirmasi pembelian tahap kedua yang terlihat pada gambar 4.47.

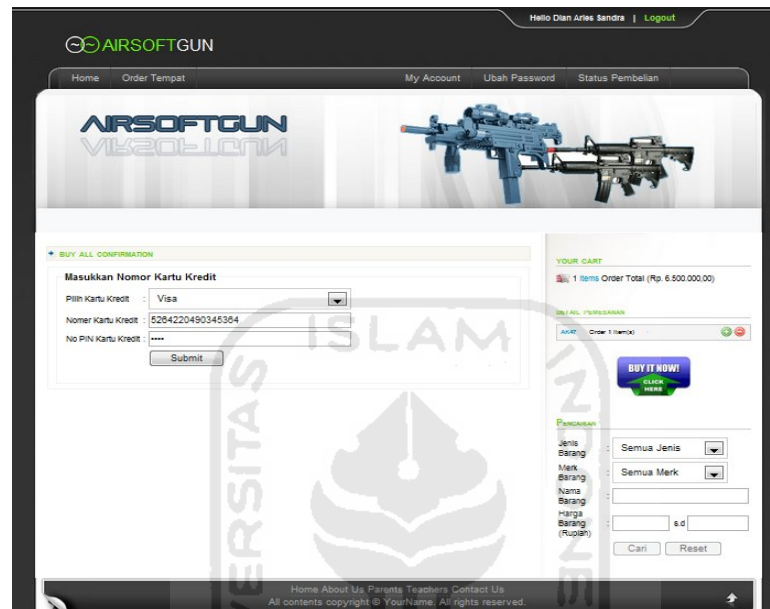
The screenshot shows the second confirmation stage of a purchase on the AIRSOFTGUN website. The user is logged in as Dian Arias Sandra. The form contains the following information:

- BUY ALL CONFIRMATION:**
  - Nama Member: Dian Arias Sandra
  - Alamat: Jl. Kalurang Km.12 Yogyakarta
  - Nomor Telepon: 0274761482
  - Nomor HP: 081253113930
- Item Table:**

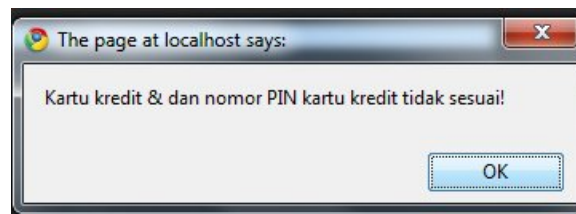
No	Nama Barang	Harga	Jumlah QTY	Total
1	AK47	Rp. 6.500.000	1	Rp. 6.500.000
				Biaya Kirim Rp. 114.000
				Total harga Rp. 6.500.000
				<b>Total Rp. 6.614.000</b>
- YOUR CART:**
  - 1 Items Order Total (Rp. 6.500.000,00)
  - DETAIL PEMBELANAN: AK47 Order 1 Item(s)
  - BUY IT NOW! button
  - Filter options: Jenis Barang (Semua Jenis), Merk Barang (Semua Merk), Nama Barang, Harga Barang (Rpian), and a search field.

Gambar 4.47 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Kedua

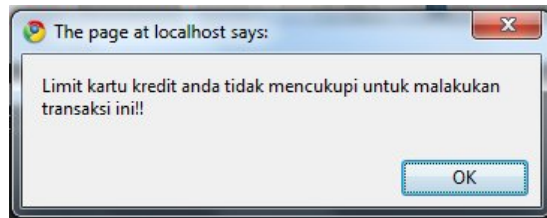
Setelah melakukan konfirmasi pembelian tahap kedua, maka member akan diantar menuju konfirmasi pembelian tahap selanjutnya seperti yang terlihat pada gambar 4.48.



Gambar 4.48 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Ketiga  
Apabila data yang dimasukkan tidak sesuai maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang terlihat pada gambar 4.49.

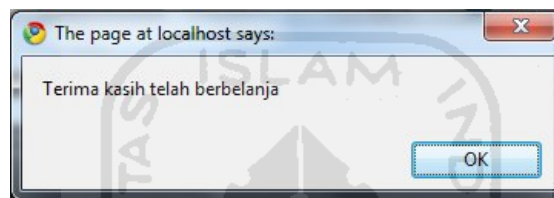


Gambar 4.49 Pesan Kesalahan Kartu Kredit dan Nomor Pin Tidak Sesuai  
Apabila transaksi melebihi dari jumlah limit dari kartu kredit yang telah ditetapkan maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang terlihat pada gambar 4.50.



Gambar 4.50 Pesan Kesalahan Jumlah Transaksi Melebihi Limit Kartu Kredit

Apabila data konfirmasi pembelian yang dimasukan benar maka muncul pesan berhasil melakukan belanja seperti yang terlihat pada gambar 4.51.



Gambar 4.51 Berhasil Melakukan Proses Belanja

Setelah berhasil melakukan proses pembelian maka member langsung diantar menuju halaman status pembelian yang terlihat seperti pada gambar 4.52.

No.	Nama Member	No Transaksi	Tanggal	Besar Transaksi	Ongkir	Pengiriman
1	Dian Aries Sandra	05042011932	05/04/2011	880.000	88.000	Sudah Dikirim
2	Dian Aries Sandra	05052011193	05/05/2011	6.500.000	114.000	Belum Dikirim
3	Dian Aries Sandra	11042011759	11/04/2011	7.100.000	152.000	Sudah Dikirim
4	Dian Aries Sandra	2403201126	24/03/2011	3.150.000	198.000	Sudah Dikirim
5	Dian Aries Sandra	25032011823	25/03/2011	14.000.000	91.000	Sudah Dikirim
6	Dian Aries Sandra	30032011111	30/03/2011	7.100.000	0	Sudah Dikirim

**YOUR CART**  
Your cart is Empty

**DETAIL PEMBELANAN**

**PENCARIAN**  
 Jenis Barang : Semua Jenis  
 Merk Barang : Semua Merk  
 Nama Barang :  
 Harga Barang (Rupiah) : s.d  
 Cari Reset

Gambar 4.52 Halaman Status Pembelian

## 7. Login Admin

Pada form ini, admin harus memasukan username dan password terlebih dahulu untuk bisa masuk ke dalam sistem. Form login admin ditujukan seperti pada gambar 4.53.

The image shows a web form titled "LOGIN ADMINISTRATOR". It features two input fields: "Username" with the value "root" and "Password" with four asterisks. Below the fields are two buttons: "Login" and "Reset". At the bottom, there is a copyright notice: "© 2011 Website Airsoftgun".

Gambar 4.53 Form Login Admin

Setelah melakukan login maka admin akan masuk ke dalam halaman home admin. Halaman home admin dapat dilihat seperti pada gambar 4.54.



Gambar 4.54 Halaman Home Admin

## 8. Laporan Penjualan

Pada form ini, admin dapat melihat seluruh laporan hasil penjualan barang serta dapat melakukan proses perubahan status pengiriman barang bagi member yang telah melakukan proses pembelian barang. Halaman laporan penjualan barang dapat dilihat seperti pada gambar 4.55.



No	Nama Member	No Transaksi	Tanggal	Besar Transaksi	Pengiriman	Aksi
1	Arizal Prima Novendy	0504201165	2011-04-05	3.350.000	✓	<a href="#">detail</a>
2	Dian Aries Sandra	05042011932	2011-04-05	660.000	✓	<a href="#">detail</a>
3	Dian Aries Sandra	05052011193	2011-05-05	6.500.000	Belum Dikirim	<a href="#">detail</a>
4	Dian Aries Sandra	11042011759	2011-04-11	7.100.000	✓	<a href="#">detail</a>
5	Arizal Prima Novendy	16032011603	0000-00-00	1.030.000	✓	<a href="#">detail</a>
6	Dian Aries Sandra	2403201126	2011-03-24	3.150.000	✓	<a href="#">detail</a>
7	Arizal Prima Novendy	25032011637	2011-03-25	14.000.000	✓	<a href="#">detail</a>
8	Dian Aries Sandra	25032011823	2011-03-25	14.000.000	✓	<a href="#">detail</a>
9	Dian Aries Sandra	30032011111	2011-03-30	7.100.000	✓	<a href="#">detail</a>
10	Arizal Prima Novendy	30032011304	2011-03-30	6.300.000	✓	<a href="#">detail</a>
11	Arizal Prima Novendy	30032011591	2011-03-30	10.650.000	✓	<a href="#">detail</a>

Dian Aries Sandra - 05523320 © 2011

Gambar 4.55 Halaman Laporan Penjualan

## 9. Laporan Sewa Tempat

Pada form ini, admin dapat melihat seluruh laporan hasil sewa tempat untuk semua member. Halaman laporan sewa tempat dapat dilihat seperti pada gambar 4.56.

No	Nama Member	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Besar Biaya
1	Dian Aries Sandra	01/05/2011	09:00:00	11:00:00	Rp. 500.000
2	Dian Aries Sandra	02/05/2011	09:00:00	10:00:00	Rp. 150.000
3	Dian Aries Sandra	04/05/2011	09:00:00	10:00:00	Rp. 150.000
4	Dian Aries Sandra	04/05/2011	10:00:00	11:00:00	Rp. 150.000
5	Dian Aries Sandra	04/05/2011	11:00:00	12:00:00	Rp. 150.000
6	Dian Aries Sandra	04/05/2011	12:00:00	13:00:00	Rp. 150.000
7	Dian Aries Sandra	05/05/2011	09:00:00	10:00:00	Rp. 150.000
8	Dian Aries Sandra	05/05/2011	10:00:00	11:00:00	Rp. 150.000
9	Dian Aries Sandra	05/05/2011	11:00:00	12:00:00	Rp. 150.000
10	Dian Aries Sandra	05/05/2011	12:00:00	13:00:00	Rp. 150.000

Dian Aries Sandra - 05523320 © 2011

Gambar 4.56 Halaman Laporan Sewa Tempat

## 10. Laporan Rekening

Pada form ini, admin dapat melihat laporan rekening. Halaman laporan rekening dapat dilihat seperti pada gambar 4.57.

No	Pengirim	Jumlah	Saldo Total
1	Dian Aries Sandra	344000	344000
2	Dian Aries Sandra	713000	1057000
3	Dian Aries Sandra	7852000	8909000
4	Dian Aries Sandra	9854000	18763000
5	Dian Aries Sandra	9854000	28617000
6	Dian Aries Sandra	985000	29602000
7	Dian Aries Sandra	1049000	30651000
8	Dian Aries Sandra	1053000	31704000
9	Dian Aries Sandra	1854000	33558000
10	Rommy Dwi Andryanto	14131000	47689000
11	Rommy Dwi Andryanto	1046000	48735000
12	Rommy Dwi Andryanto	6614000	55349000

Dian Aries Sandra - 05523320 © 2011

Gambar 4.57 Halaman Laporan Rekening

### 4.3. Kelebihan dan Kelemahan Sistem

Dalam membangun suatu perangkat lunak, tentunya terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada “E-Commerce Airsoft gun (Studi Kasus Angkasa Airsoftgun Area, Balikpapan)” tersebut. Kelebihan dan kelemahan ini merupakan representasi dari proses yang berjalan dalam perangkat lunak tersebut. Adapun rincian kelebihan dan kelemahan dari e-commerce airsoftgun dapat dilihat sebagai berikut :

#### 4.3.1. Kelebihan Sistem

Kelebihan e-commerce airsoft gun ini adalah :

1. E-commerce ini memberikan informasi tentang airsoftgun, kompetisi mengenai airsoftgun serta cara aman bermain airsoftgun.
2. E-commerce ini dapat menangani pemesanan dan pembelian replika senjata secara online, order sewa permainan secara online dan dapat melakukan pengecekan status pembelian.

#### 4.3.2. Kelemahan Sistem

Kekurangan e-commerce airsoft gun ini adalah :

1. Tidak ada menu bagi member untuk melakukan masukan data mengenai kartu kredit.
2. Tidak ada menu bagi admin untuk melakukan masukan data kota untuk mengupdate kota tujuan kirim.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian tentang e-commerce airsoftgun ini dapat diambil kesimpulan :

1. Dengan sistem ini dapat memberikan informasi tentang airsoft gun, kompetisi mengenai airsoft gun serta cara aman bermain airsoft gun.
2. Dengan sistem ini dapat menangani pemesanan dan pembelian replika senjata secara online, order sewa permainan secara online dan dapat melakukan pengecekan status pembelian.
3. Dengan sistem ini dapat membantu sebagian proses manajemen laporan penjualan barang dan laporan sewa tempat serta manajemen pengecekan stok barang yang sebelumnya dilakukan secara manual.

#### **5.2. Saran**

Diharapkan sistem ini dapat dikembangkan sehingga di masa yang akan datang sistem ini dapat :

1. Memberikan fasilitas pengingat bagi admin jika stok barang akan habis.
2. Menangani transaksi barang yang mendapatkan diskon.
3. Penambahan fitur grafik pada laporan penjualan dan laporan sewa.

### DAFTAR PUSTAKA

Darsil. 2008. Pengertian E-Commerce. Tersedia pada <http://dasril.wordpress.com/> diakses tanggal 20 September 2010.

Hakim, Lukmanul. 2009. *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*. Yogyakarta. Lokomedia.

Hazzard. 2007. *Pedoman Airsofter*. Tersedia pada <http://www.hazzard-online.com/> diakses tanggal 17 September 2010.

Laboratorium Sistem Informasi dan Rekayasa Perangkat Lunak (Sirkel). 2006. *Modul Praktikum Pemrograman Web 2006*. Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia.

Madcoms. 2009. *Menguasai XHTML, CSS, PHP & MySQL Melalui Dreamweaver*. Yogyakarta. Andi.

Nugroho, Bunafit. 2005. *Pengembangan Program W@P dengan WML & PHP*. Yogyakarta. Gava Media.

Sutisna, Dadan. 2007. *Tujuh Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta. Mediakita.