

APLIKASI PENJUALAN DAN SIMULASI RAKITAN KOMPUTER ONLINE

TUGAS AKHIR

Oleh :

Ruslianto 3311201059

Disusun untuk memenuhi syarat kelulusan Program Diploma III



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2014**

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI PENJUALAN DAN SIMULASI RAKITAN KOMPUTER ONLINE

Oleh :

Ruslianto (3311201059)

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya

di

PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI BATAM

Batam, 29 Januari 2015

Disetujui oleh;

Pembimbing I,

Hilda Widyastuti, M.T.

NIP: 1977051220122001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

Nama : Ruslianto

NIM : 3311201059

Adalah mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam yang menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

APLIKASI PENJUALAN DAN SIMULASI RAKITAN KOMPUTER ONLINE

Disusun dengan :

1. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
2. Tidak melakukan pemalsuan data.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik.

Jika kemudian terbukti dalam pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Negeri Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 29 Januari 2015

Ruslianto
3311201059

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah diberikan sehingga kami sebagai penyusun dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Aplikasi Penjualan dan Simulasi Rakitan Online”.

Pada kesempatan ini penulis sadari banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan, maka disini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang tua yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan dalam mengerjakan Tugas Akhir, baik moril maupun materil.
2. Bapak Dwi Ely Kurniawan, M. Kom, selaku Pengampu Tugas Akhir
3. Ibu Hilda Widyastuti, M.T. selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu dalam memberikan dorongan, motivasi, bimbingan serta pengarahan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Rekan – rekan seperjuangan Teknik Informatika yang juga ambil bagian dalam mengerjakan Tugas Akhir, Terima kasih buat campur tangan dalam membantu menyelesaikan tugas Akhir ini

Penulis menyadari bahwa selama pelaksanaan mata kuliah Tugas Akhir banyak hal-hal penting yang dapat penulis dipelajari, dan semuanya tidak lepas dari kesalahan maupun kekurangan. Penulis mohon maaf atas kesalahan dan kekurangan serta keterbatasan dalam pembuatan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran yang membangun sangatlah diharapkan guna penyempurnaan kelanjutan Tugas Akhir ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, semoga Tugas Akhir ini akan bermanfaat bagi pembaca yang ingin mempelajari hal serupa dan dapat dikembangkan pada masa yang akan datang.

Batam, 29 Januari 2015

Penulis

ABSTRAK

Aplikasi Penjualan dan Simulasi Rakitan Komputer Online

Pada saat ini penjualan komputer masih banyak menggunakan media cetak sebagai alat promosi. Seiring perkembangan teknologi media cetak sudah banyak ditinggalkan dengan beralih ke teknologi internet (e-commerce). E-Commerce atau dalam bahasa Indonesia yaitu perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-Commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun suatu aplikasi e-commerce yang dapat digunakan oleh penjual untuk mempromosikan produk yang dijual dan dilengkapi dengan fitur simulasi rakitan online. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql. Dengan adanya aplikasi e-commerce diharapkan dapat memudahkan konsumen memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh penjual.

Kata Kunci : e-commerce, toko online, aplikasi penjualan, simulasi rakitan komputer.

ABSTRACT

Sales application and computer assembly simulation Online

At this moment computer sales are still much used the print media as a promotional tool. As the development of technology print media have been many abandoned by switching to internet technology (e-commerce). E-Commerce or in Indonesia namely electronic trading is a distributing, purchasing, sales, marketing goods and services through electronic systems such as the internet or television, www, computer networks or other. E-Commerce can involve electronic funds transfer, electronic data interchange, automatic inventory management systems, and automated data collection systems.

This research aims to build an e-commerce application that can be used by sellers to promote products that are sold and fitted with Assembly simulation features online. This application is built using the php programming language and mysql database. With the application of e-commerce is expected to make it easy for consumers to obtain information about the specifications of the products offered by the seller.

Keyword : E-commerce , a shop online , the application of the sale , computer assembly.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
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 Sistematik Penulisan	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terkait.....	4
2.2 Sistem Informasi	4
2.3 Penjualan	5
2.4 Internet.....	5
2.5 Website	7
2.6 PHP	7
2.7 Database.....	8
2.8 Mysql	9
2.9 Xampp	9

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1 Deskripsi Umum.....	10
3.2 Karakteristik Pengguna.....	11
3.3 Lingkungan Operasional.....	11
3.3.1 Analisis Kebutuhan	11
3.3.2 Analisis Perangkat Lunak	12
3.4 Analisis Sistem	12
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	12
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	13
3.5 Diagram Use Case	13
3.6 Skenario Use Case	14
3.6.1 Skenario Use Case Login.....	14
3.6.2 Skenario Use Case Mengelola Produk.....	14
3.6.3 Skenario Use Case Mengelola Order	15
3.6.4 Skenario Use Case Melihat Laporan Penjualan.....	15
3.6.5 Skenario Use Case Mengelola Konfirmasi	16
3.6.6 Skenario Use Case Mendaftar Member	17
3.6.7 Skenario Use Case Memesan Produk	17
3.6.8 Skenario Use Case Konfirmasi Pembayaran	18
3.6.9 Skenario Use Case Simulasi Rakitan	18
3.7 Diagram Sequence	19
3.7.1 Diagram Sequence Login.....	19
3.7.2 Diagram Sequence Mengelola Produk.....	20
3.7.3 Diagram Sequence Melihat Laporan.....	21
3.7.4 Diagram Sequence Mengelola Pemesanan Produk.....	21
3.7.5 Diagram Sequence Mendaftar Member	22
3.7.6 Diagram Sequence Konfirmasi Pembayaran	23
3.7.7 Diagram Sequence Memesan Produk	24
3.7.8 Diagram Sequence Simulasi	25
3.8 Perancangan Data	25
3.8.1 Entity Relationship Diagram.....	25
3.8.2 Struktur Tabel	26

3.9	Class Diagram.....	29
3.10	Perancangan Antarmuka.....	29
3.10.1	Perancangan Antarmuka Login.....	30
3.10.2	Perancangan Antarmuka Kelola Produk	31
3.10.3	Perancangan Antarmuka Kelola Pemesanan Produk	32
3.10.4	Perancangan Antarmuka Laporan Penjualan	33
3.10.5	Perancangan Antarmuka Kelola Konfirmasi	34
3.10.6	Perancangan Antarmuka Mendaftar Member	35
3.10.7	Perancangan Antarmuka Pemesanan Produk.....	36
3.10.8	Perancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran	37
3.10.9	Perancangan Antarmuka Simulasi Rakitan.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		40
4.1	Hasil Implementasi	40
4.1.1	Halaman Utama.....	40
4.1.2	Halaman Login.....	41
4.1.3	Halaman Kelola Produk	43
4.1.4	Halaman Kelola Order Produk.....	44
4.1.5	Halaman Melihat Laporan Penjualan.....	45
4.1.6	Halaman Kelola Konfirmasi	47
4.1.7	Halaman Mendaftar Member	49
4.1.8	Halaman Pemesanan Produk.....	51
4.1.9	Halaman Konfirmasi Pembayaran	53
4.1.10	Halaman Simulasi	55
4.2	Pengujian	56
4.2.1	Skenario Pengujian	56
4.2.2	Hasil Pengujian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Deskripsi Umum.....	10
Gambar 2.	Diagram Use Case	13
Gambar 3.	Diagram sequence Login	19
Gambar 4.	Diagram Sequence Mengelola produk	20
Gambar 5.	Diagram Sequence Melihat laporan	21
Gambar 6.	Diagram Sequence Mengelola Pemesanan Produk	21
Gambar 7.	Diagram Sequence Mendaftar Member.....	22
Gambar 8.	Diagram Sequence Konfirmasi Pembayaran	23
Gambar 9.	Diagram Sequence Simulasi.....	25
Gambar 10.	Diagram Sequence Melihat Raport Siswa	25
Gambar 11.	Entity Relationship Diagram	26
Gambar 12.	Class Diagram.....	29
Gambar 13.	Perancangan Antarmuka Login	30
Gambar 14.	Perancangan Antarmuka Kelola Produk.....	31
Gambar 15.	Perancangan Antarmuka Kelola Pemesanan Produk.....	32
Gambar 16.	Perancangan Antarmuka laporan Penjualan	33
Gambar 17.	Perancangan Antarmuka Kelola Konfirmasi	34
Gambar 18.	Perancangan Antarmuka Mendaftar Member	35
Gambar 19.	Perancangan Antarmuka Pemesanan Produk	36
Gambar 20.	Perancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran.....	37
Gambar 21.	Perancangan Antarmuka Simulasi Rakitan	38
Gambar 22.	Halaman Utama	40
Gambar 23.	Source code halaman utama	41
Gambar 24.	Halaman login.....	41
Gambar 25.	Source code halaman login.....	42
Gambar 26.	Halaman Kelola Produk.....	43
Gambar 27.	Source code halaman kelola produk	43
Gambar 28.	Halaman Kelola Order Produk	44
Gambar 29.	Source code halaman kelola produk.....	44
Gambar 30.	Halaman Melihat Laporan Penjualan	45
Gambar 31.	Source code halaman melihat laporan penjualan	45

Gambar 32. Halaman Kelola Konfirmasi	47
Gambar 33. Source code halaman kelola konfirmasi	48
Gambar 34. Halaman Mendaftar Member.....	49
Gambar 35. Source code halaman mendaftar member.....	50
Gambar 36. Halaman Pemesanan Produk	51
Gambar 37. Source code halaman pemesanan produk.....	52
Gambar 38. Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	53
Gambar 39. Source Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	54
Gambar 40. Halaman Simulasi.....	55
Gambar 41. Source Halaman Simulasi.....	56
Gambar 42. Skenario Pengujian	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Penelitian Terkait.....	4
Tabel 2.	Karakteristik Pengguna.....	11
Tabel 3.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	11
Tabel 4.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	12
Tabel 5.	Skenario Use Case Login	14
Tabel 6.	Skenario Use Case Mengelola Produk	14
Tabel 7.	Skenario Use Case Order Produk	15
Tabel 8.	Skenario Use Case Melihat Laporan Penjualan	15
Tabel 9.	Skenario Use Case Mengelola Konfirmasi.....	16
Tabel 10.	Skenario Use Case Mendaftar Member	17
Tabel 11.	Skenario Use Case Memesan Produk	17
Tabel 12.	Skenario Use Case Konfirmasi Pembayaran	18
Tabel 13.	Skenario Use Case Simulasi rakitan.....	18
Tabel 14.	Struktur Pengguna	26
Tabel 15.	Struktur Data Transaksi	27
Tabel 16.	Struktur Data Produk.....	27
Tabel 17.	Struktur Data Simulasi.....	28
Tabel 18.	Antarmuka Login	30
Tabel 19.	Perancangan Antarmuka Kelola Produk	31
Tabel 20.	Perancangan Antarmuka Pemesanan Produk	32
Tabel 21.	Perancangan Antarmuka Laporan Penjualan.....	33
Tabel 22.	Perancangan Antarmuka Kelola konfirmasi.....	34
Tabel 23.	Perancangan Antarmuka Mendaftar Member	35
Tabel 24.	Perancangan Antarmuka Pemesanan Produk	36
Tabel 25.	Perancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran.....	37
Tabel 26.	Perancangan Antarmuka Simulasi Rakitan	38
Tabel 27.	Hasil Pengujian.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran komputer dirasakan sangat penting di dalam kehidupan. Komputer diciptakan tidak lain untuk membantu manusia dalam hal pemecahan masalah. Saat ini komputer bukan lagi barang mewah atau sesuatu yang langka untuk dimiliki oleh seseorang, tetapi sudah sesuatu keperluan bahkan kebutuhan yang sangat memegang peran penting dalam melakukan aktifitas pekerjaan sehari-hari.

Kebutuhan masyarakat akan perangkat komputer yang terus berkembang sehingga menimbulkan potensi bisnis di bidang penjualan komputer, *spare part* dan *accessoris* pendukungnya. Penjualan komputer pada umumnya melakukan promosi melalui media cetak seperti spanduk atau banner. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah lahirnya suatu teknologi baru yaitu internet. Internet menurut Romli, Asep S.M. adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer dalam jaringan ini menyimpan *file*, seperti halaman web, yang dapat diakses oleh seluruh jaringan komputer. Sejalan dengan perkembangannya, internet yang berfungsi berbagi informasi dimanfaatkan sebagai media untuk mempromosikan usaha dengan membuat toko online seperti lazada.co.id, berniaga.com, bhinneka.com dan enterkomputer.com. Dengan adanya toko online pengguna tidak lagi harus datang ke toko tersebut untuk melakukan transaksi jual beli, dimana pengguna tinggal mengakses alamat website dari toko menggunakan web browser yang terkoneksi ke internet.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat situs atau website yang berfungsi sebagai media promosi dan penjualan komputer. Dengan harapan dengan cara ini pemakai atau user tidak perlu lagi pergi ke toko terkait untuk mencari komputer atau *spare part* hanya cukup mengakses website dari rumah atau kantor untuk mencari komputer atau spare part yang dibutuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka diidentifikasi rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membangun sistem informasi penjualan toko komputer yang mampu memudahkan penjual dan pembeli dalam bertransaksi.
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi informatif untuk menjelaskan secara detail produk-produk yang dijual.
3. Bagaimana membangun website penjualan yang dilengkapi simulasi *manual* merakit komputer.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka diidentifikasi batasan masalah yaitu:

1. Simulasi merakit yang dimaksud adalah user atau pengunjung memasukan atau menentukan sendiri detail spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai stok yang ada.
2. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline*, dimana pembeli melakukan transfer uang secara manual ke rekening yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sistem informasi penjualan yang informatif untuk mempromosikan produk secara detail..
2. Dengan adanya simulasi rakitan, pengguna atau user dapat merakit computer dengan spesifikasi yang diinginkan dan juga mengetahui budget yang dibutuhkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari :

BAB I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah,

- batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.
- BAB II : Berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan penelitian antara lain tinjauan pustaka, dasar teori, sejarah dan desain system /aplikasi.
- BAB III : Berisi tentang Analisis sistem dan Perancangan.
- BAB IV : Berisi tentang hasil implementasi, pengujian dan pembahasan aplikasi.
- BAB V : Berisi tentang kesimpulan dan saran dari Tugas Akhi

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian terkait

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web adalah Tugas Akhir yang dibuat oleh mahasiswa Politeknik Negeri Batam Jurusan Teknik Informatika tahun 2013 yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk PT. XYZ Batam” oleh Sugianto, Erwin Well dan Sarah Green Margareth Tobing. Detil Sistem Informasi ini dan perbandingannya dengan TA yang akan dibuat terlihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

No	Nama	Penelitian Sebelumnya	Tugas Akhir
1	Bahasa Pemrograman	HTML, PHP, MySQL	PHP, jQuery, CSS, MySQL
2	Software Development	Mozilla Firefox, Apache, MySQL	Mozilla Firefox, Notepad++, XAMPP
3	Objek	PT. XYZ Batam	-
4	Fitur	Promosi dan penjualan.	(+) Penambahan spesifikasi detail produk. (+) Simulasi rakitan komputer.
5	Output	Sistem Informasi Penjualan Online.	Sistem informasi Penjualan Online.

2.2 Sistem Informasi

Pengertian Sistem Informasi Secara umum Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi

rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

Menurut Tata Sutabri, S.Kom, MM Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan. Sumber Buku Tata Sutabri, Sistem Informasi Manajemen, 2005, Yogyakarta, Andi.

2.3 Penjualan

Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. Hal ini dapat disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari pengertian penjualan itu sendiri adalah sebagai berikut:

Pengertian penjualan menurut Henry Simamora dalam buku “Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis” menyatakan bahwa “Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa” (2000;24).

2.4 Internet

Secara harfiah, internet (kependekan dari interconnected-networking) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf ‘I’ besar) ialah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan internetworking. Dengan kata lain, definisi internet adalah jaringan besar yang saling berhubungan dari jaringan-jaringan komputer yang menghubungkan orang-

orang dan komputer-komputer diseluruh dunia, melalui telepon, satelit dan sistem-sistem komunikasi yang lain. Internet dibentuk oleh jutaan komputer yang terhubung bersama dari seluruh dunia, memberi jalan bagi informasi (mulai dari text, gambar, audio, video, dan lainnya) untuk dapat dikirim dan dinikmati bersama. Untuk dapat bertukar informasi, digunakan protocol standar yaitu Transmission Control Protocol dan internet Protocol yang lebih dikenal sebagai TCP/IP. TCP (Transmission Control Protocol) bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar, sedangkan IP (Internet Protocol) yang mentransmisikan data dari satu komputer ke komputer lain. TPC/IP secara umum berfungsi memilih rute terbaik transmisi data, memilih rute alternatif jika suatu rute tidak dapat di gunakan, mengatur dan mengirimkan paket-paket pengiriman data. Untuk dapat ikut serta menggunakan fasilitas Internet, Anda harus berlangganan ke salah satu ISP (Internet Service Provider) yang ada dan melayani daerah Anda. ISP ini biasanya disebut penyelenggara jasa internet. Anda bisa menggunakan fasilitas dari Telkom seperti Telkomnet Instan, speedy dan juga layanan ISP lain seperti first media, netzip dan sebagainya.

2.5 Website

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk *e-mail*, *transmisifile*, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer.

2.6 PHP

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page tools, yang gunanyanya untuk memonitor pengunjung suatu web. PHP mula-mula dikembangkan oleh Rasmus Lerdofr. Istilah PHP kemudian mengacu padaHypertext Preprocessor. PHP kemudian lebih dikembangkan untuk membangun

aplikasi web yang mendukung database. Biasanya dipasangkan dengan Mysql

Menurut Swastika (2006) PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya akan dikirimkan ke client, tempat pemakai menggunakan browser. PHP dikenal sebagai sebuah bahasa scripting, yang menyatu dengan tag-tag HTML, dieksekusi di server, dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti halnya Active Server Pages (ASP) atau Java Server Pages (JSP). PHP merupakan sebuah software open source. Nah, hal inilah yang membedakan ASP dengan PHP.

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, atau mungkin lebih mudah nya ia dapat di *update*(dirubah isi kontenya tanpa harus masuk kedalam coding. Simple nya seperti blog ini saja. Pada prinsipnya, PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (Active Server Page), Cold Fusion, maupun Perl.

Metode kerja PHP diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh browser, berdasarkan Uniform Resource Locator (URL) atau dikenal dengan sebutan alamat internet. Browser mendapatkan alamat dari web server, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server. Selanjutnya web server akan mencarikan berkas PHP yang diminta dan setelah didapatkan, isinya akan segera dikirimkan ke mesin PHP dan mesin inilah yang memproses dan memberikan hasilnya berupa kode HTML ke web server. Lalu web server akan menyampaikan isi halaman web tersebut kepada klient melalui browser.

Setiap statement/perintah dari PHP harus diakhiri dengan menggunakan tanda titik koma (;). Umumnya setiap statement dituliskan dalam satu baris. Penulisan skrip PHP dalam tag HTML dapat dilakukan dengan dua cara yaitu Embedded Script dan non-Embedded Script (Swastika, 2006).

2.7 Database

Database atau basis data adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa tipe data, struktur, dan juga batasan-batasan data yang akan disimpan. Basis data merupakan aspek yang sangat penting dalam sistem informasi dimana basis data merupakan gudang penyimpanan data yang akan diolah lebih lanjut. Basis data menjadi penting karena dapat menghindari duplikasi data, hubungan antar data yang tidak jelas, organisasi data, dan juga update yang rumit.

Proses memasukkan dan mengambil data ke dan dari media penyimpanan data memerlukan perangkat lunak yang disebut dengan sistem manajemen basis data (database management system | DBMS). DBMS merupakan sistem perangkat lunak yang memungkinkan user untuk memelihara, mengontrol, dan mengakses data secara praktis dan efisien. Dengan kata lain semua akses ke basis data akan ditangani oleh DBMS. Ada beberapa fungsi yang harus ditangani DBMS yaitu mengolah pendefinisian data, dapat menangani permintaan pemakai untuk mengakses data, memeriksa sekuriti dan integriti data yang didefinisikan oleh DBA (Database Administrator), menangani kegagalan dalam pengaksesan data yang disebabkan oleh kerusakan sistem maupun disk, dan menangani unjuk kerja semua fungsi secara efisien.

Tujuan utama dari DBMS adalah untuk memberikan tinjauan abstrak data kepada user (pengguna). Jadi sistem menyembunyikan informasi tentang bagaimana data disimpan, dipelihara, dan tetap dapat diambil (akses) secara efisien. Pertimbangan efisien di sini adalah bagaimana merancang struktur data yang kompleks tetapi masih tetap bisa digunakan oleh pengguna awam tanpa mengetahui kompleksitas strukturnya.

2.8 Mysql

MySQL adalah sebuah database yang didukung oleh PHP untuk dapat melakukan koneksi dan query pada database ini. MySQL dapat menyimpan semua data Website seperti Berita, Artikel, Counter dan sebagainya dengan mudah dan terstruktur, dan dapat membukanya kembali dengan mudah dan cepat. Yang paling disukai dari MySQL yaitu Query yang sederhana dan menggunakan escape character yang sama dengan PHP. Selain itu, MySQL digunakan sebagai database server. Dilihat dari kelebihan yang dimiliki MySQL serta dukungan dari program PHP, maka MySQL cocok untuk digunakan sebagai database server untuk aplikasi situs web yang dibuat.

Menurut Janer Sumarmata (2006:28) MySQL adalah cepat, mudah untuk digunakan (easy-to-use) dan sebagai sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang digunakan untuk database pada beberapa Web site. Kecepatan adalah fokus utama pada pengembangan awal MySQL. MySQL lebih mudah dalam instalasi dan penggunaannya dibanding pesaing komersialnya.

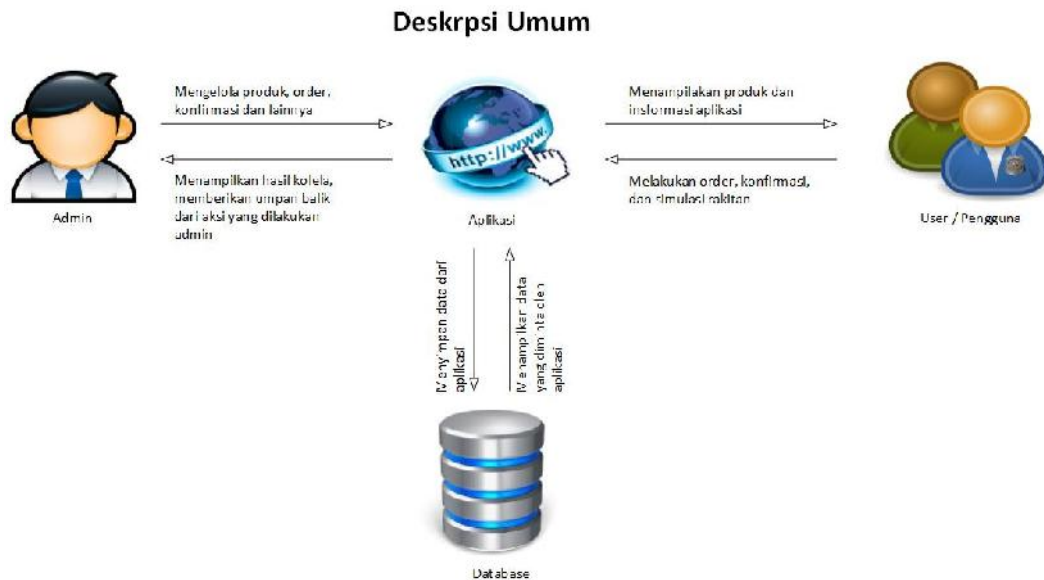
2.9 XAMPP

XAMPP merupakan sebuah tool yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Adapun beberapa paket yang tersedia dalam XAMPP adalah

1. Apache
2. MySQL
3. PHP
4. SQLite
5. PHPMyAdmin
6. ADODB

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Umum



Gambar 1 Deskripsi Umum Aplikasi Penjualan dan Simulasi Rakitan Komputer Online.

Gambar 1 menunjukkan proses kerja dari aplikasi Penjualan dan Simulasi Rakitan Komputer Online Sebagai Berikut :

1. Admin mempunyai kas akses penuh terhadap sistem, admin bertugas menginput data barang, update data barang, artikel dan informasi lainnya.
2. Manager selaku pemilik toko online bertugas memonitoring sistem seperti melihat laporan penjualan dan lainnya.
3. User atau pengunjung dapat melihat informasi tentang toko dan dapat melakukan pemesanan barang, melakukan simulasi perakitan komputer dan lainnya.

3.2 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dapat dilihat pada tabel

Tabel 2 Karakteristik Pengguna

Jenis Pengguna	Tugas
Admin	Menambah, menyimpan, merubah, menghapus data barang, data user, data penjualan, membuat artikel, mengelola laporan, mengelola user dan lainnya.
Manager	Melihat laporan penjualan dan memonitoring sistem.
User	Memesan barang, melakukan simulasi rakitan, dan lainnya.

3.3 Lingkungan Operasional

3.3.1 Analisis Kebutuhan

Spesifikasi kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini sebagai berikut :

Tabel 3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Jenis Perangkat Keras	Spesifikasi
Jenis Perangkat Keras	Laptop
Processor	Intel Core i5 2410m @2.4Ghz
Harddisk	640GB
Memory/RAM	8 GB

3.3.2 Analisis Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Jenis Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 7
Web Server	Apache
BasisData	MySQL
Web Browser	Google Chrome
Bahasa Pemrograman	PHP
Editor	Notepad ++, Adobe Dreamweaver CS 5
Dokumentasi	Ms. Office Word 2010, Ms, Visio 2013

3.4 Analisis Sistem

Analisi kebutuhan sistem sangat dibutuhkan dalam mendukung kinerja sistem, apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan dengan kebutuhan atau belum, karena kebutuhan sistem akan mendukung tercapainya dalam fungsionalitas dan tujuan pembuatan sistem. Untuk mempermudah analisis sistem dalam menentukan keseluruhan kebutuhan secara lengkap, analisis dibagi menjadi dua jenis yaitu kebutuhan fungsional dan kebututuhan nonfungsional.

3.4.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional aplikasi penjualan dan simulasi rakitan komputer online adalah :

- F-001 Aplikasi dilengkapi menu login
- F-002 Aplikasi dilengkapi fitur registrasi
- F-003 Aplikasi dilengkapi dengan fitur manajemen produk
- F-004 Aplikasi dilengkapi fitur mengelola laporan
- F-005 Aplikasi dilengkapi fitur keranjang belanja
- F-006 Aplikasi dapat digunakan untuk memesan barang/produk.

F-007 Aplikasi dapat digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran.

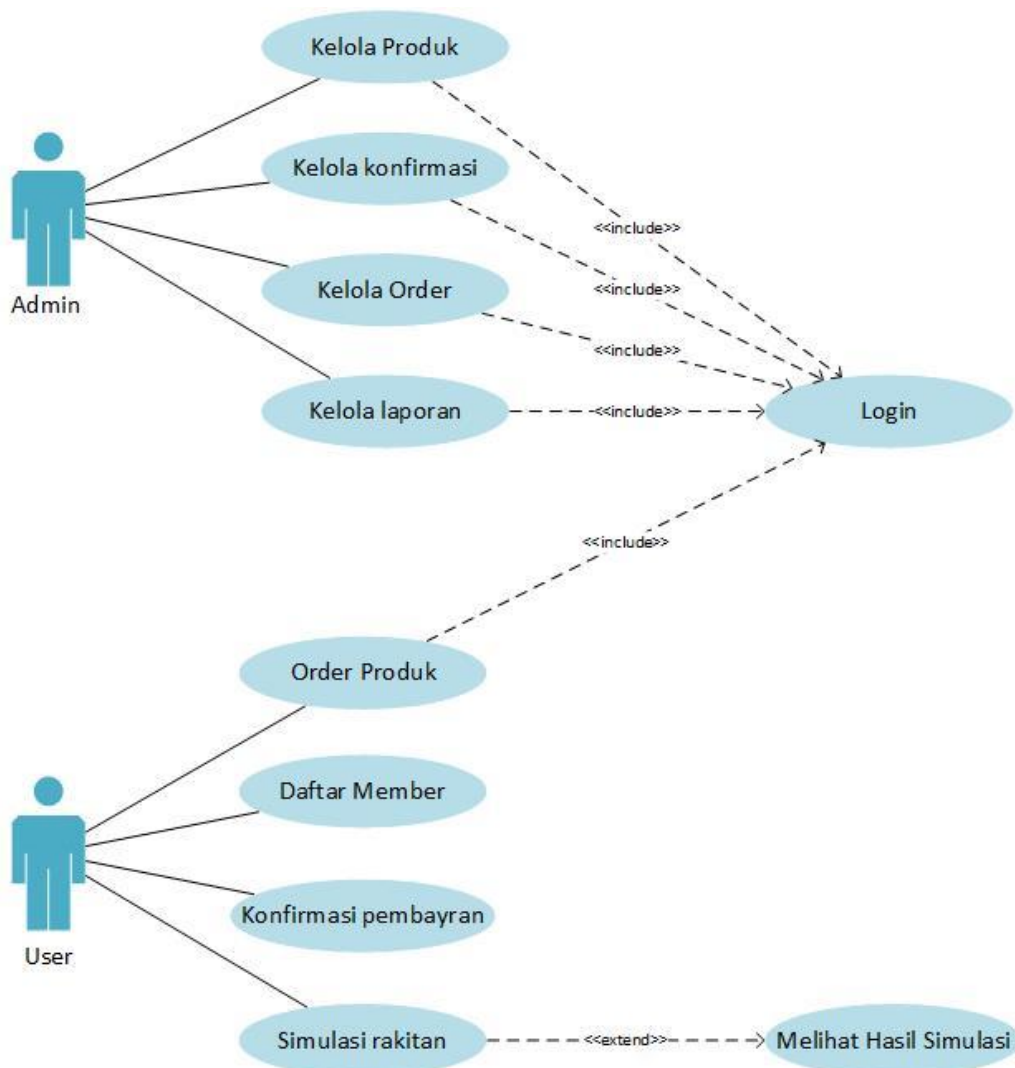
F-008 Aplikasi dapat digunakan untuk melakukan simulasi merakit komputer dengan spesifikasi yang diinginkan.

3.4.2 Kebutuhan Nonfungsional

NF-001 Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa indonesia

3.5 Diagram Use Case

Diagram usecase aplikasi penjualan dan simulasi rakitan komputer online dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Diagram Use Case

3.6 Skenario Use Case

3.6.1 Use case login

Skenario use case login dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5 Skenario Use Case Login

Nama Use Case	Login
Deskripsi	Aktor dapat masuk atau login kedalam aplikasi
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor belum masuk kedalam aplikasi
Kondisi akhir	Aktor berhasil masuk kedalam aplikasi
Skenario	<ul style="list-style-type: none">✓ Aktor memasukan username dan password pada form login✓ Aplikasi melakukan validasi user✓ Pengguna berhasil masuk kedalam aplikasi

3.6.2 Use Case Mengelola Produk

Skenario use case mengelola produk dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6 Skenario Use Case Mengelola Produk

Nama Use case	Meneglola Produk
Deskripsi	Admn dapat melakukan penambahan, perubahan, ataupun menghapus data produk
Aktor	Admin
Kondisi awal	Form data produk belum terisi
Kondisi akhir	Form data produk sudah terisi
Skenario	<ul style="list-style-type: none">✓ Admin login kedalam aplikasi✓ Pilih Menu Data produk✓ Sistem menampilkan form data produk✓ Admin mengisi form data produk,

	<p>seperti menambah, mengubah dan menghapus data produk</p> <p>✓ Perubahan data disimpan</p>
--	--

3.6.3 Skenario Use Case Mengelola Order Produk

Skenario use case mengelola pemesanan produk dapat dilihat pada tabel 7

Tabel 7 Skenario Use Case Mengelola Order Produk

Nama Usecase	Mengelola Order Produk
Deskripsi	Admin dapat mengubah status order produk
Aktor	Admin
Kondisi awal	Status pemesanan produk belum lunas
Kondisi akhir	Status pemesanan produk sudah lunas
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aktor memasukkan username dan password pada form login ✓ Aplikasi melakukan validasi user ✓ Pengguna berhasil masuk kedalam aplikasi ✓ Masuk ke menu order ✓ Admin merubah status menjadi lunas agar pemesanan dapat dikirim ✓ Konfirmasi email ke pengguna

3.6.4 Skenario Use Case Melihat Laporan Penjualan

Skenario Use Case Melihat Laporan Penjualan dapat dilihat pada tabel 8

Tabel 8 Skenario Use Case Melihat Laporan Penjualan

Nama Usecase	Melihat Laporan Penjualan
Deskripsi	Admin dapat melihat laporan penjualan
Aktor	Admin
Kondisi awal	Form laporan sudah terisi

Kondisi akhir	Aktor dapat melihat laporan penjualan dalam bentuk file pdf
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aktor memasukan username dan password pada form login ✓ Aplikasi melakukan validasi user ✓ Pengguna berhasil masuk kedalam aplikasi ✓ Masuk ke menu laporan ✓ Pilih tanggal laporan yang ingin ditampilkan ✓ Lalu proses agar laporan dapat dilihat dalam bentuk file pdf

3.6.5 Skenario Use Mengelola Konfirmasi

Skenario Use Case Mengelola Konfirmasi Pembayaran dapat dilihat pada tabel 9

Tabel 9 Skenario Use Case Mengelola Konfirmasi

Nama Usecase	Konfirmasi
Deskripsi	Admin dapat membalas konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh user
Aktor	Admin
Kondisi awal	Form konfirmasi sudah terisi
Kondisi akhir	Admin membalas konfirmasi pembayaran user
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aktor memasukan username dan password pada form login ✓ Aplikasi melakukan validasi user ✓ Pengguna berhasil masuk kedalam aplikasi ✓ Masuk ke menu konfirmasi ✓ Pilih user yang ingin dikonfirmasi ✓ Balas Konfirmasi Pembayaran

3.6.6 Skenario Use Case Mendaftar Member

Skenario use case mendaftar member dapat dilihat pada tabel 10

Tabel 10 Skenario Use Case Mendaftar Member

Nama Use case	Mendaftar Member
Deskripsi	User dapat melakuka registrasi member
Aktor	User
Kondisi awal	Form Registrasi belum terisi
Kondisi akhir	Aktor mengisi form registrasi untuk mendaftar sebagai member
Skenario	<ul style="list-style-type: none">✓ User memilih registrasi✓ Masukan data yang dbutuhkan pada form pendaftaran✓ Lalu pilih button daftar

3.6.7 Skenario Use Case Memesan Produk

Skenario use case memesan produk dapat dilihat pada tabel 11

Tabel 11 Skenario Use Case Memesan Produk

Nama Usecase	Memesan Produk
Deskripsi	User dapat melakukan pemesanan barang
Aktor	User
Kondisi awal	User belum memesan barang
Kondisi akhir	User selesai memesan barang
Skenario	<ul style="list-style-type: none">✓ User memilih barang yang ingin dipesan✓ Pilih button beli✓ User diarahkan kekeranjang belanja✓ Pilih button selesai belanja✓ Lalu akan diarakn ke menu data pembeli✓ Masukan user name dan password

	agar pemesanan dapat diproses
--	-------------------------------

3.6.8 Use Case Konfirmasi Pembayaran

Skenario use case konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada tabel 12

Tabel 12 Skenario Use Case Konfirmasi Pembayaran

Nama Use Case	Konfirmasi pembayaran
Deskripsi	User dapat melakukan konfirmasi pembayaran
Aktor	User
Kondisi awal	Form Konfirmasi belum terisi
Kondisi akhir	Konfirmasi pembayaran selesai
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pilih menu konfirmasi pembayaran ✓ Masukkan data pada form pembayaran ✓ Apabila selesai pilih button kirim agar konfirmasi terkirim

3.6.9 Skenario Use Case Simulasi Rakitan

Skenario use case simulasi rakitan dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13 Skenario Use Case Simulasi Rakitan

Nama Use Case	Silumasi Rakitan
Deskripsi	User dapat melakukan simulasi merakit komuter dengan cara mengisi form spesifikasi yang diinginkan
Aktor	User
Kondisi awal	Form simulasi belum terisi
Kondisi akhir	Tapilkan hasil simulasi
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> ✓ User memilih menu simulasi ✓ Pilih spesifikasi pada form yang sudah tersedia

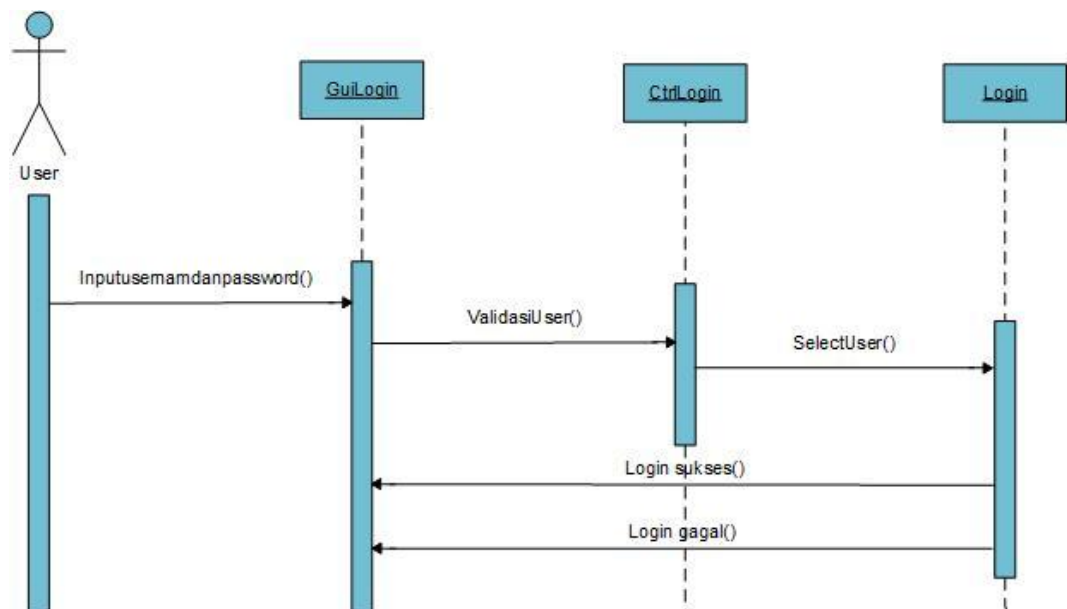
✓ Klik button print untuk menampilkan hasil simulasi

3.7 Diagram Sequence

Pada bagian ini akan dijelaskan diagram sequence yang menggambarkan interaksi elemen – elemen yang terdapat pada aplikasi. Diagram sequence ini dibuat sesuai dengan masing – masing use case.

3.7.1 Diagram sequence login

Diagram sequence login dapat dilihat pada gambar 3

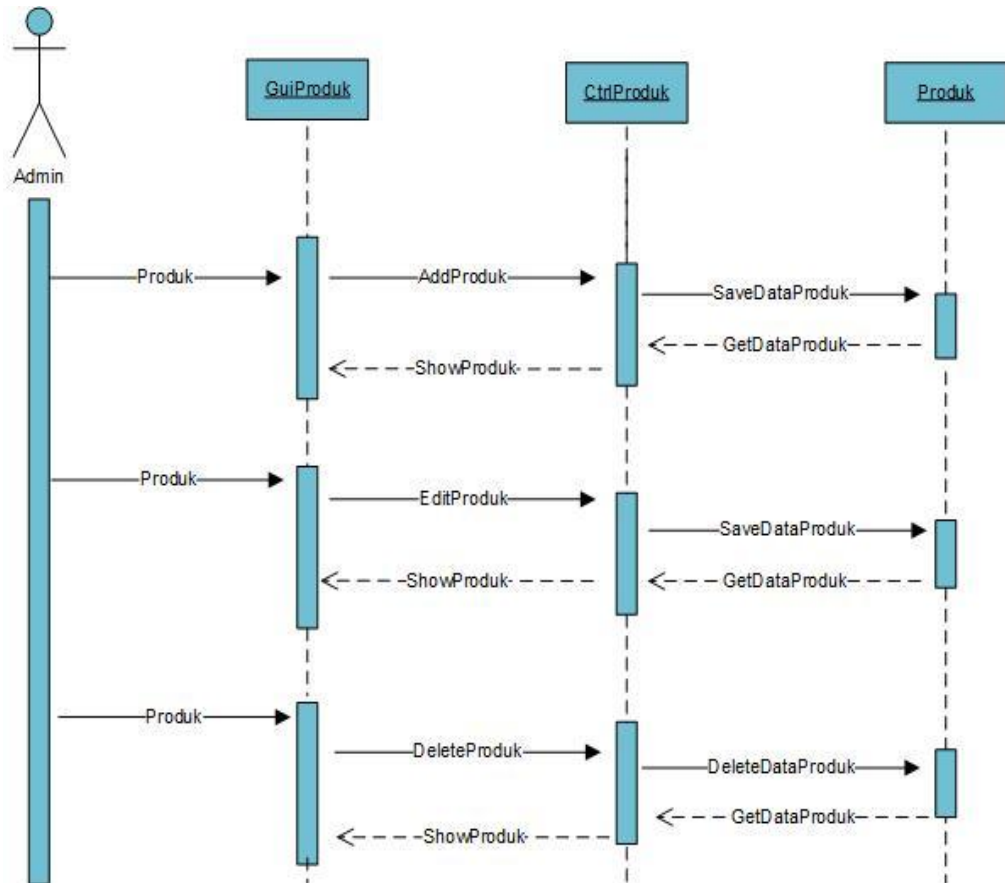


Gambar 3 Diagram Sequence Login

Pada gambar diagram sequence login dijelaskan proses login pengguna jika ingin masuk kedalam aplikasi. Pengguna masuk kemenu login lalu memasukan user name dan password yang sudah terdaftar agar dapat diverifikasi oleh aplikasi dan dapat masuk kedalam aplikasi

3.7.2 Diagram Sequence Mengelola Produk

Diagram sequence mengelola produk dapat dilihat pada gambar 4

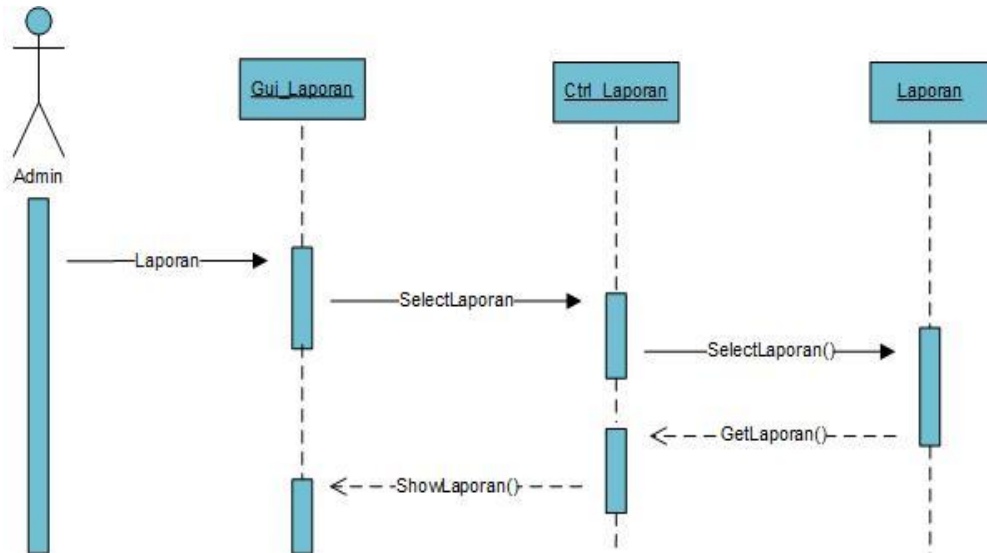


Gambar 4 Diagram Sequence Mengelola Produk

Pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa admin dapat melakukan pengelolaan produk pada aplikasi seperti menambahkan produk, menghapus produk, dan mengupdate produk.

3.7.3 Diagram sequence Melihat Laporan Penjualan

Diagram sequence melihat laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 5

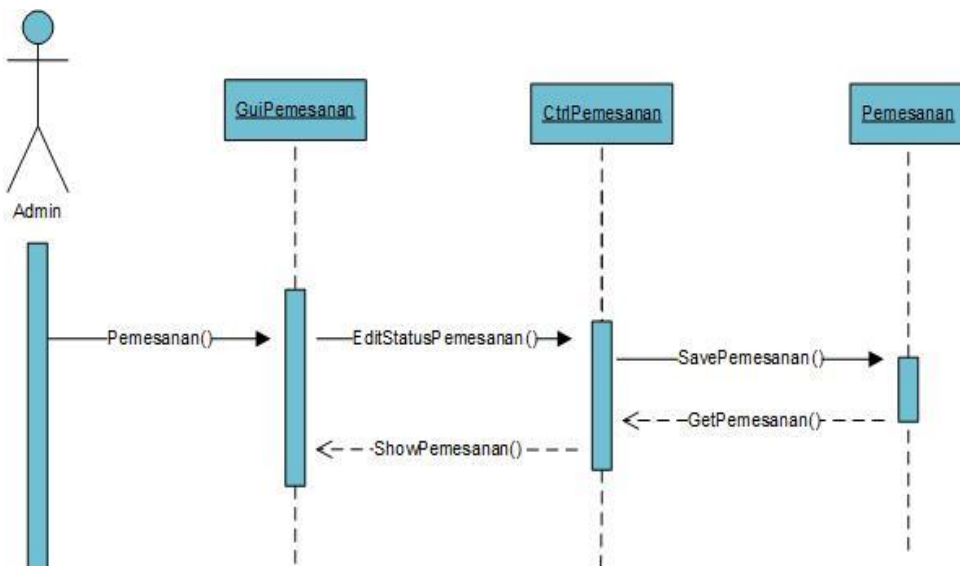


Gambar 5 Diagram Sequence Melihat Laporan

Pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa admin dapat melihat laporan penjualan aplikasi. Laporan akan ditampilkan dalam bentuk file pdf sehingga dapat dicetak.

3.7.4 Diagram Sequence Mengelola Pemesanan Produk

Diagram sequence login dapat dilihat pada gambar 6

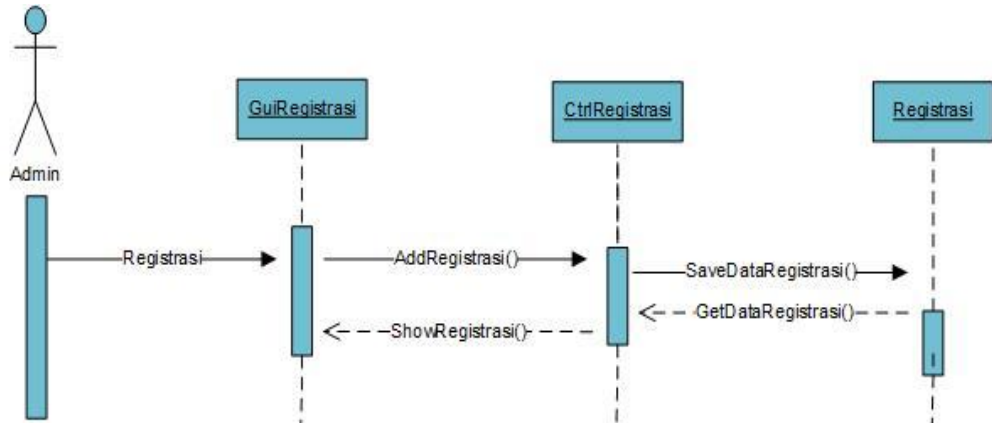


Gambar 6 Diagram Sequence Mengelola Pemesanan Produk

Pada gambar diatas dijelaskan proses admin dalam mengelola pemesanan produk, admin dapat melakukan merubah status pesan agar pemesanan dapat diproses.

3.7.5 Diagram Sequence Mendaftar Member

Diagram sequence mendaftar member dapat dilihat pada gambar 7

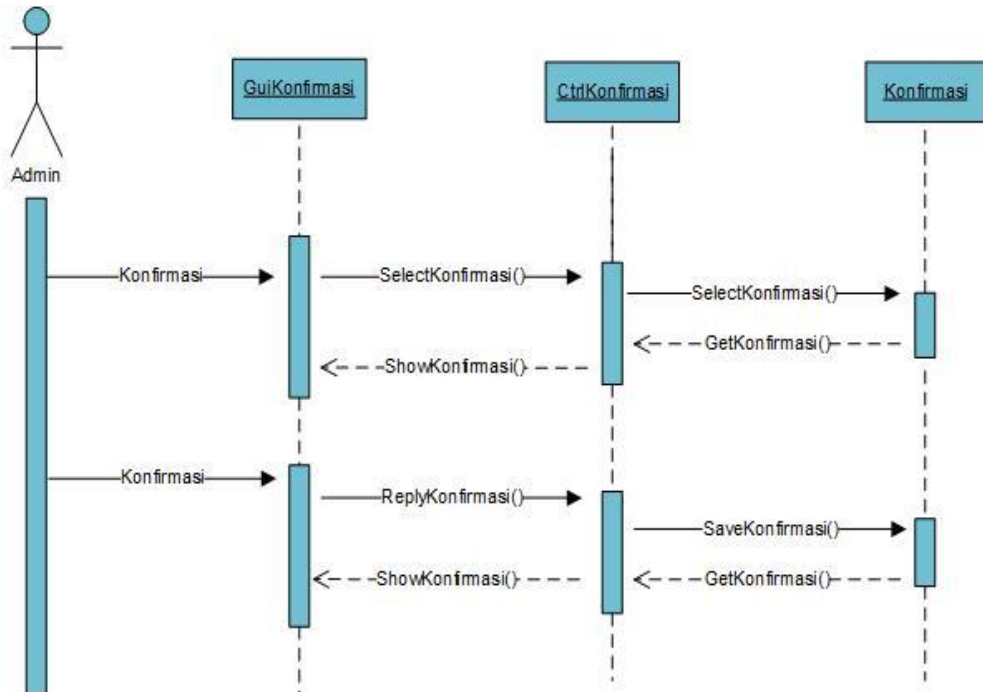


Gambar 7 Diagram Sequence Mendaftar Member

Pada gambar diatas dijelaskan proses user melakukan registrasi member, sehingga user terdaftar pada aplikasi.

3.7.6 Diagram Sequence Konfirmasi Pembayaran

Diagram sequence konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada gambar 8

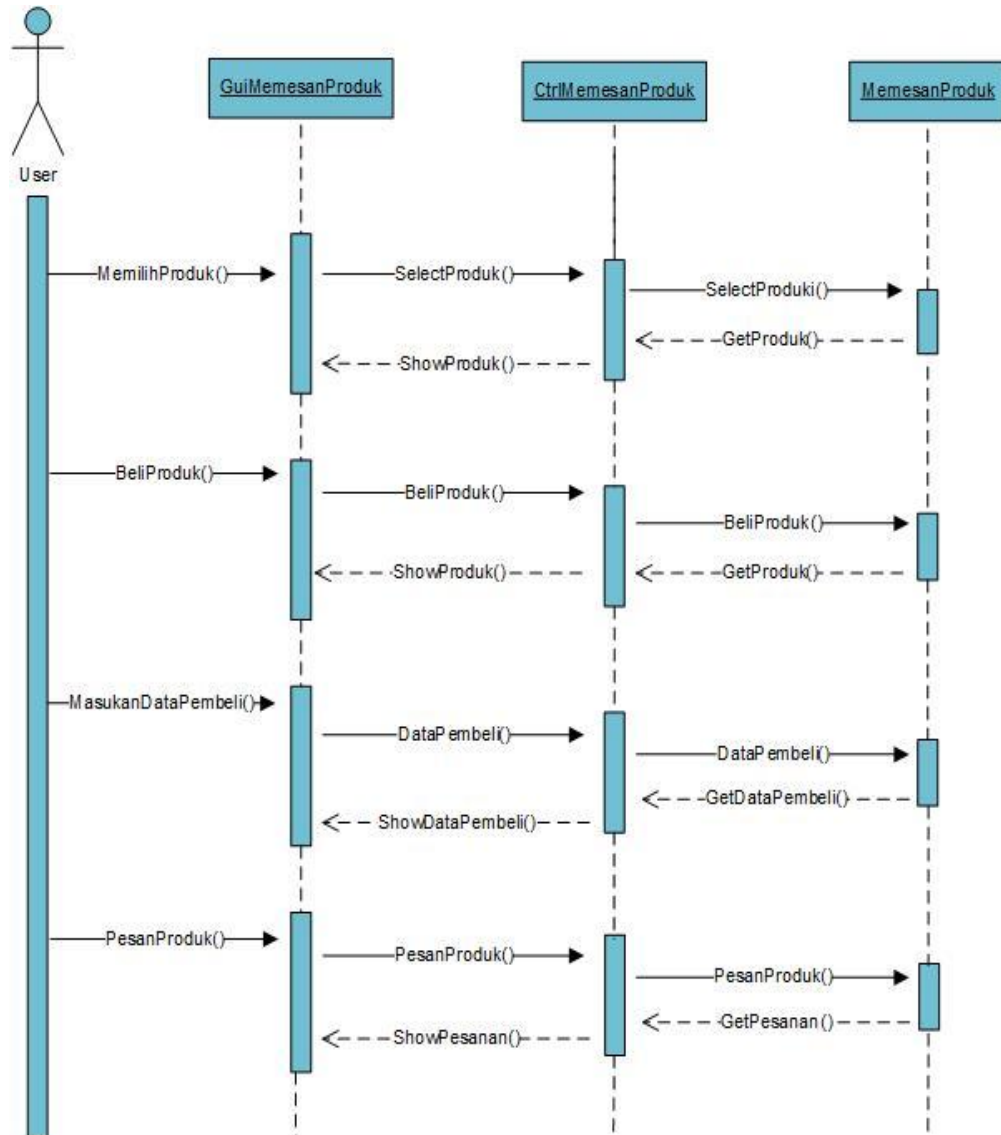


Gambar 8 Diagram Sequence Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa admin dapat membalas atau merespon konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh user.

3.7.7 Diagram Sequence Memesan Produk

Diagram sequence memsan produk dapat dilihat pada gambar 9

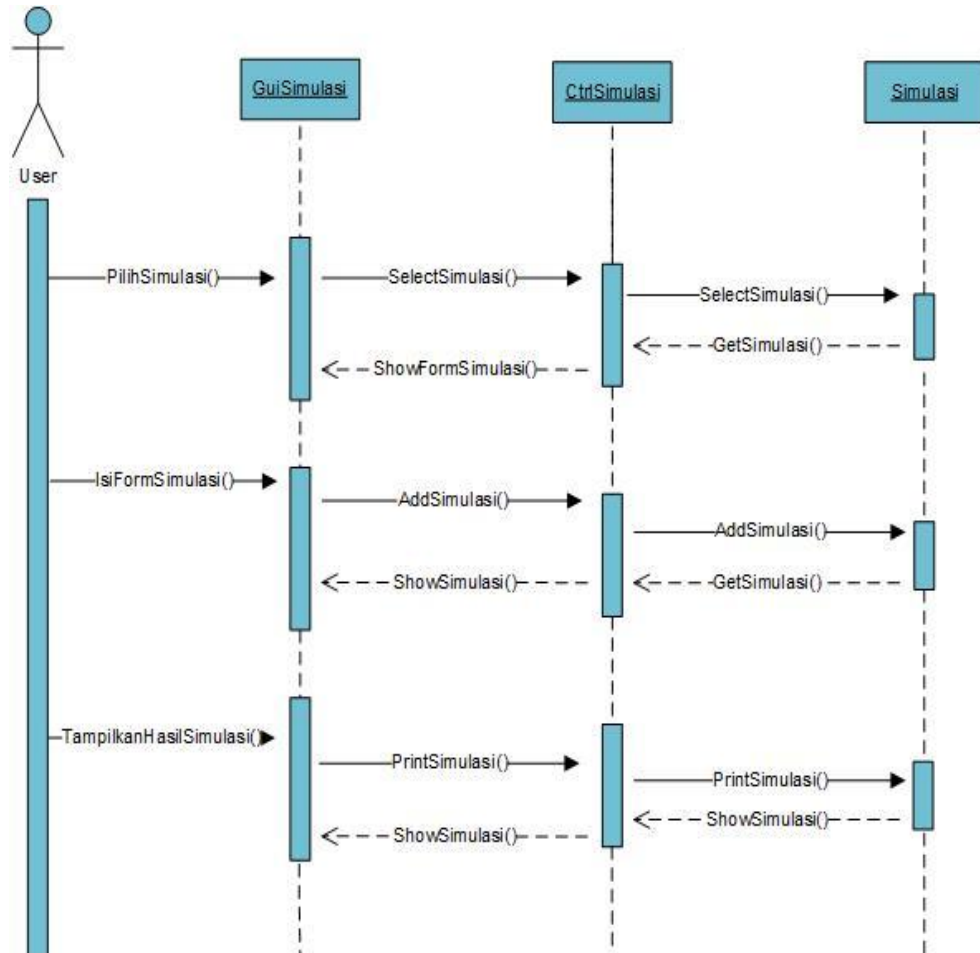


Gambar 9 Diagram Sequence Memesan Produk

Gambar diatas menjelaskan proses user untuk memesan atau membeli produk, dimana user dapat memesan produk yang ada hanya dengan mengklik button beli pada produk yang diinginkan.

3.7.8 Diagram Sequence Simulasi

Diagram sequence Simulasi dapat dilihat pada gambar 10



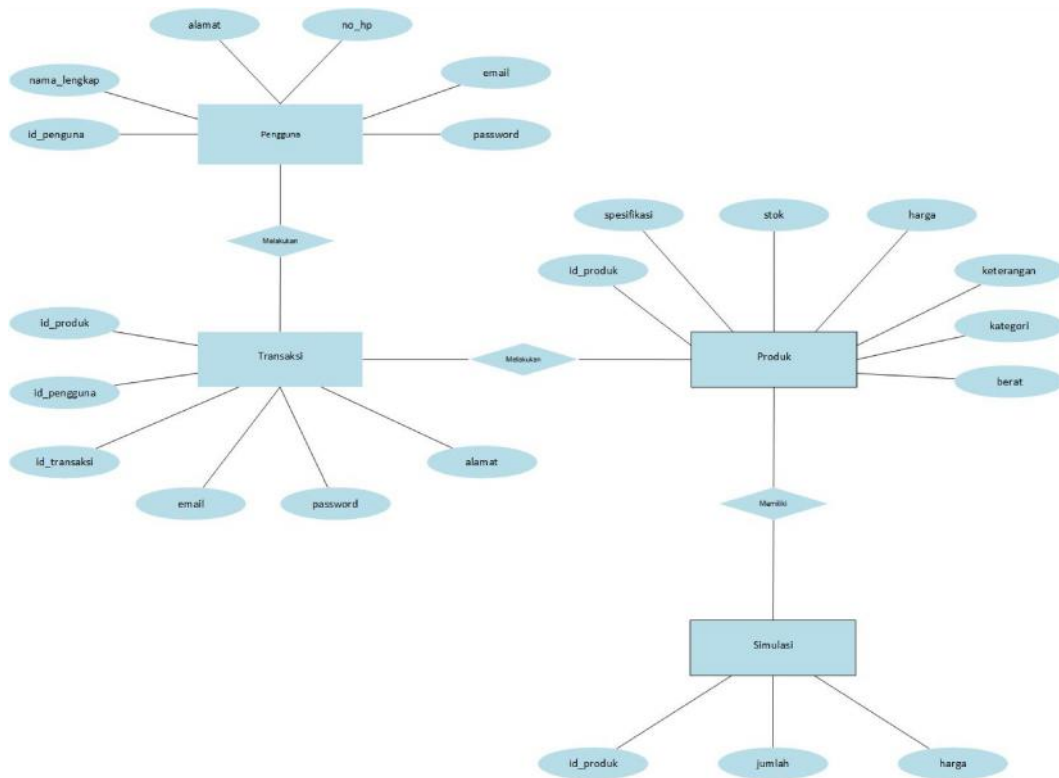
Gambar 10 Diagram Sequence Simulasi

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa user dapat melakukan simulasi merakit hanya dengan mengisi form spesifikasi komputer yang diinginkan sesuai dengan produk yang tersedia.

3.8 Perancangan Data

3.8.1 Entity Relationship Diagram

Skemarelati Merupakan rangkaian hubungan dua tabel ata lebih pada suatu sistem basis data. Gambar 11 merupakan basis data pada aplikasi penjualan dan simulasi rakitan online yang akan dibangun.



Gambar 11 Entity Relationship Diagram

3.8.2 Struktur Tabel

Struktur tabel merupakan rancangan isi tabel yang akan digunakan dalam aplikasi adalah sebagai berikut :

Tabel 14 Struktur Pengguna

Nama Field	Tipe	Panjang	Kunci	Atribut
Id_pengguna	Int	20	PK	Not null
Nama_lengkap	Varchar	20		Not null
Alamat	Varchar	50		Not null
No_hp	Varchar	12		Not null
Email	Varchar	20		Not null
Password	Varchar	20		Not null

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data pengguna yang terdaftar didalam aplikasi. Data yang tersimpan dalam aplikasi meliputi username dan password yang dihunakan oleh user untuk proses login kedalam aplikasi. Selain

username dan password di tabel pengguna juga terdapat profil pengguna seperti nama lengkap, no hp, alamat dan email pengguna.

Tabel 15 Struktur Data Transaksi

Nama Field	Tipe	Panjang	Kunci	Atribut
Id_transaksi	Int	20	PK	Not null
Id_pengguna	Intr	20		Not null
Id_produk	Varchar	50		Not null
Alamat	Varchar	52		Not null
Email	Varchar	20		Not null
Password	Varchar	20		Not null

Tabel data transaksi digunakan untuk menyimpan data transaksi seperti id_transaksi, id_produk, id_pengguna, alamat dan lainnya yang digunakan untuk menampilkan data order transaksi aplikasi.

Tabel 16 Struktur Data Produk

Nama Field	Tipe	Panjang	Kunci	Atribut
Id_produk	Varchar	50	PK	Not null
Kategori	Varchar	20		Not null
Stok	Int	10		Not null
Berat	Int	10		Not null
Harga	Int	10		Not null
Keterangan	Varchar	500		Not null

Tabel data produk digunakan untuk menyimpan data produk yang ada didalam aplikasi sehingga memudahkan admin dalam melakukan pengecekan barang. Data yang tesimpan dalam tabel data produk meliputi id_produk, stok, kategori, berat, harga dan keterangan.

Tabel 17 Struktur Data Simulasi

Nama Field	Tipe	Panjang	Kunci	Atribut
Id_produk	Varchar	50	PK	Not null
Kategori	Varchar	20		Not null
Stok	Int	10		Not null
Berat	Int	10		Not null
Harga	Int	10		Not null
Keterangan	Varchar	500		Not null

Tabel data simulasi digunakan untuk menyimpan data pada menu simulasi yang akan ditampilkan apabila user ingin melakukan simulasi rakitan.

3.9 Class Diagram

Pada bagian ini akan ditampilkan diagram dari kelas-kelas yang ada beserta hubungan antara satu kelas dengan kelas lainnya. Diagram kelas aplikasi dapat dilihat pada gambar 12.



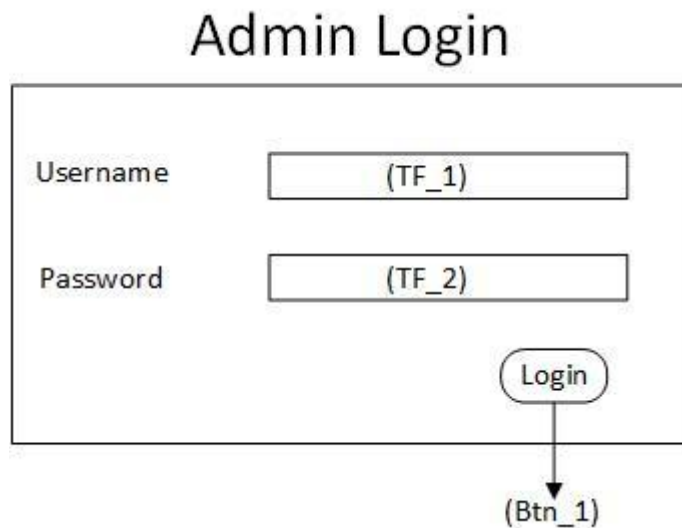
Gambar 12 Class Diagram Aplikasi

3.10 Perancangan Antarmuka

Pada tahap ini penulis akan menjelaskan rancangan tampilan aplikasi penjualan dan simulasi rakitan online

3.10.1 Perancangan antar muka login

Perancangan antarmuka login dapat dilihat pada gambar 13



Gambar 13 Perancangan Antarmuka Login

Deskripsi perancangan antarmuka login dijelaskan pada table 18

Tabel 18 Antarmuka Login

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TF_1	Text Field	Username	Diisi sesuai username
TF_2	Text Filed	Password	Diisi sesuai password
Btn_1	Button	Login	Masuk kedalam aplikasi

3.10.2 Perancangan Antarmuka Kelola Produk

Tampilan antarmuka kelola produk dapat dilihat pada gambar 14

Produk



Gambar 14 Perancangan Antarmuka Kelola Produk

Deskripsi perancangan kelola antarmuka dapat dilihat pada tabel 19

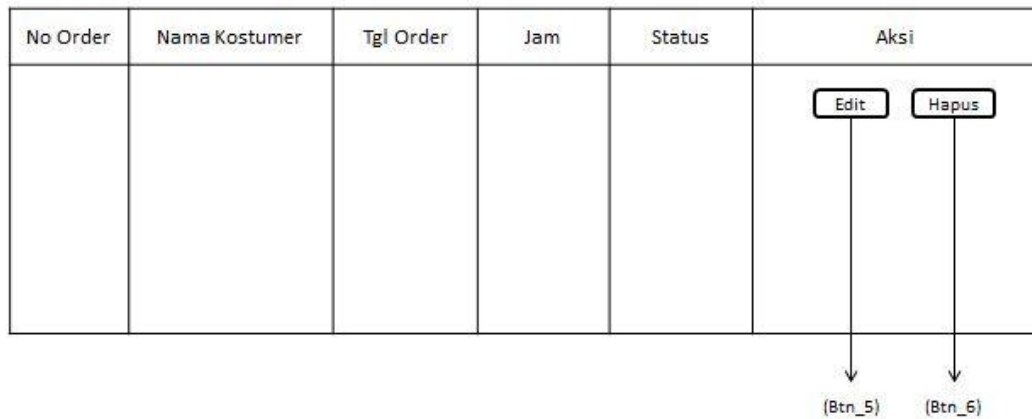
Tabel 19 Perancangan Antarmuka Kelola Produk

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_2	Button	Tambah Produk	Untuk menambahkan produk
Btn_3	Button	Edit	Untuk mengedit produk yang sudah ada
Btn_4	Button	Hapus	Menghapus produk yang sudah ada

3.10.3 Perancangan Antarmuka Kelola Pemesanan Produk

Perancangan antarmuka kelola pemesanan produk dapat dilihat pada gambar

Order



Gambar 15 Perancangan Antarmuka Kelola Pemesanan Produk

Deskripsi perancangan antarmuka kelola pemesanan produk antarmuka dapat dilihat pada tabel 20

Tabel 20 Perancangan Antarmuka Kelola Pemesanan Produk

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_5	Button	Edit	Untuk mengedit status order
Btn_6	Button	Hapus	Untuk menghapus order

3.10.4 Perancangan Antarmuka Laporan Penjualan

Perancangan antarmuka laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 16

Laporan

Laporan Per periode	
Dari Tanggal	(DD_1)----- ↓
s/d Tanggal	(DD_2)----- ↓
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px;">Laporan Hari Ini</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px;">Proses</div> </div>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">↓ (Btn_7)</div> <div style="text-align: center;">↓ (Btn_8)</div> </div>	

Gambar 16 Perancangan Antarmuka Laporan Penjualan

Deskripsi perancangan antarmuka laporan penjualan dapat dilihat pada tabel 21

Tabel 21 Perancangan Antarmuka Laporan Penjualan

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_7	Button	Laporan hari ini	Untuk menampilkan laporan hari ini
Btn_8	Button	Proses	Untuk menampilkan laporan pada periode yang ditentukan
DD_1	Drop Down	Tanggal Awal	Pilih tanggal awal laporan
DD_2	Drop Down	Tanggal Akhir	Pilih tanggal akhir laporan

3.10.6 Perancangan Antarmuka Mendaftar Member

Perancangan antarmuka mendaftar member dapat dilihat pada gambar 18

Kostumer Baru

Nama Lengkap	(TF_3)
Password	(TF_4)
Alamat	(TF_5)
Telepon/HP	(TF_6)
Email	(TF_7)
Kota Tujuan	----- (DD_3) ↓

Daftar
 ↓
 (Btn_11)

Gambar 18 Perancangan Antarmuka Mendaftar Member

Deskripsi perancangan antarmuka mendaftar member dapat dilihat pada table 23

Tabel 23 Perancangan Antarmuka Mendaftar Member

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_11	Button	Daftar	Untuk mensubmit pendaftaran
TF_3	Text Field	Nama Lengkap	Isi dengan nama lengkap
TF_4	Text Field	Password	Isi dengan password
TF_5	Text Field	Alamat	Isi dengan alamat anda
TF_6	Text Field	Telepon/HP	Isi dengan no telpon/hp
TF_7	Text Field	Email	Isi dengan email yang aktif
DD_3	Drop Down	Kota Tujuan	Pilih kota tempat tinggal

3.10.7 Perancangan Antarmuka Pemesanan Produk

Perancangan antarmuka pemesanan produk dapat dilihat pada gambar 19

Keranjang Belanja



Gambar 19 Perancangan Antarmuka Pemesanan Produk

Deskripsi perancangan antarmuka pemesanan produk dapat dilihat pada table 24

Tabel 24 Perancangan Antarmuka Pemesanan Produk

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_12	Button	Lanjutkan belanja	Untuk melanjutkan belanja atau memesan produk lebih dari 1
Btn_13	Button	Selesai Belanja	Selesai Memesan produk
Btn_14	Button	Hapus	Untuk menghapus produk yang dipesan
DD_4	Drop Down	Qyt	Memasukan jumlah produk yang ingin dibeli

3.10.7 Perancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran

Perancangan antarmuka konfirmasi perancangan dapat dilihat pada gambar 20

Konfirmasi Pembayaran

Nama	(TF_8)
Email	(TF_9)
Subjek	(TF_10)
Pesan	(TF_11)

Kirim

↓

(Btn_15)

Reset

↓

(Btn_16)

Gambar 20 Perancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran

Deskripsi perancangan antarmuka konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada tabel 25

Tabel 25 Perancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_15	Button	Kirim	Untuk mengirim konfirmasi pembayaran
Btn_16	Button	Rest	Untuk mengkosongkan text field konfirmasi pembayaran
TF_8	Text field	Nama	Isi dengan nama user yang melakukan konfirmasi
TF_9	Text Field	Email	Isi dengan email pengirim
TF_10	Text Field	Subjek	Isi dengan subjek konfirmasi
TF_11	Text Field	Pesan	Isi dengan pesan konfirmasi yang ingin disampaikan

3.10.8 Perancangan Antarmuka Simulasi Rakitan

Perancangan antarmuka simulasi rakitan dapat dilihat pada gambar 21

Simulasi

Produk	Jumlah	Harga
- Pilih Casing ----- (DD_5) ↓		
- Pilih Cooling / Fan ----- (DD_6) ↓		
- Pilih Harddisk ----- (DD_7) ↓		
- Pilih Keyboard Mouse ---- (DD_8) ↓		
- Pilih Memory/RAM ----- (DD_9) ↓		
- Pilih Monitor LCD ----- (DD_10) ↓		
- Pilih Optical Drive ----- (DD_11) ↓		
- Pilih Power Supply ----- (DD_12) ↓		
- Pilih Processor ----- (DD_13) ↓		
- Pilih SSD ----- (DD_14) ↓		
- Pilih VGA Card ----- (DD_15) ↓		
Total Anggaran		

Print Preview
Reset

↓
↓

(Btn_17)
(Btn_18)

Gambar 21 Perancangan Antarmuka Simulasi Rakitan

Deskripsi perancangan antarmuka simulasi pembayaran dapat dilihat pada tabel 26

Tabel 26 Perancangan Antarmuka Simulasi Rakitan

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_17	Button	Print Preview	Untuk melihat hasil simulasi
Btn_18	Button	Rest	Untuk mengkosongkan sema form simulasi
DD_5	Drop Down	Pilih Casing	Pilih casing yang diinginkan
DD_6	Drop Down	Pilih Cooling	Pilih Cooling yang diinginkan
DD_7	Drop Down	Pilih Harddisk	Pilih harddisk yang diinginkan
DD_8	Drop Down	Pilih Keybord dan mouse	Pilih keyboard dan mouse yang diinginkan
DD_9	Drop Down	Pilih Memori / RAM	Pilih memori atau ram yang diinginkan

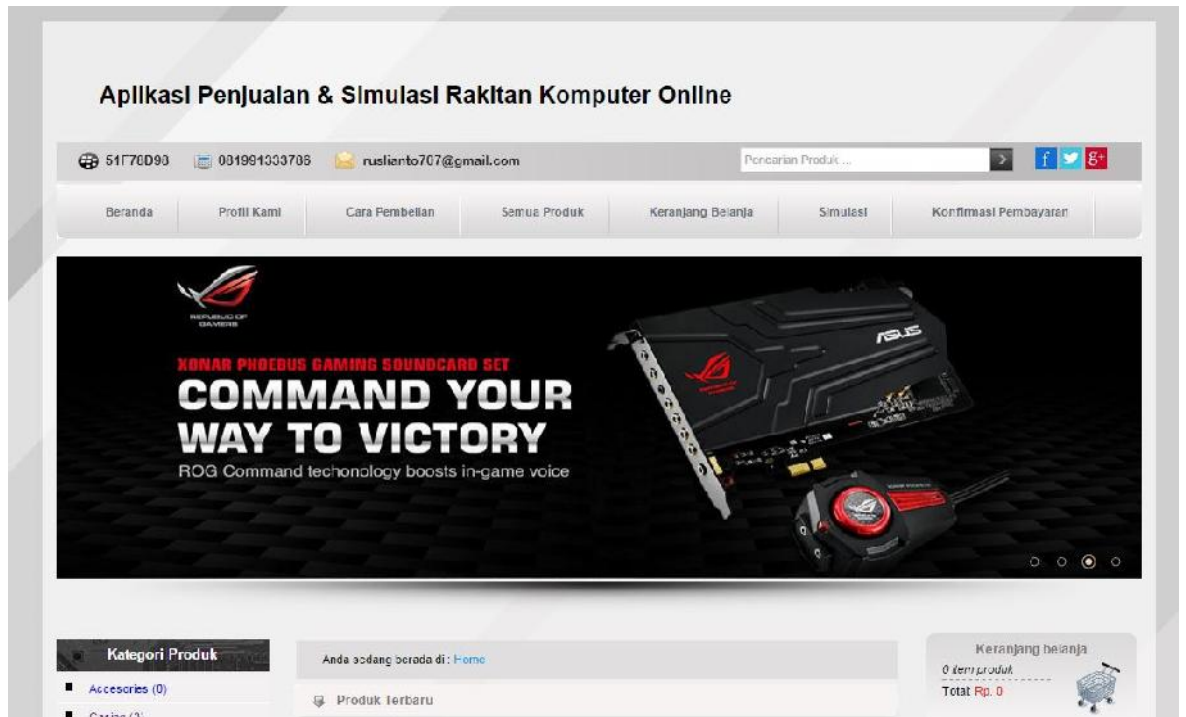
DD_10	Drop Down	Pilih Monitor	Pilih monitor yang diinginkan
DD_11	Drop Down	Pilih Optical Drive	Pilih optical drive yang diinginkan
DD_12	Drop Down	Pilih Power Supply	Pilih power supply yang diinginkan
DD_13	Drop Down	Pilih Processor	Pilih processor yang diinginkan
DD_14	Drop Down	Pilih SSD	Pilih SSD yang diinginkan
DD_15	Drop Down	Pilih VGA Card	Pilih VGA card yang diinginkan

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil Implementasi

4.1.1 Halaman Utama

Halaman utama dapat dilihat pada gambar 22



Gambar 22 Halaman Utama

Pada gambar diatas merupakan menu utama aplikasi penjualan dan simulasi rakitan komputer online dimana, pada halaman utama terdapat menu yang berkaitan dengan fungsi aplikasi.

Source Code halaman utama dapat dilihat pada gambar 23


```

<title>Login Administrator</title>
<script language="javascript">
function validasi(form){
  if (form.username.value == ""){
    alert("Anda belum mengisikan Username.");
    form.username.focus();
    return (false);
  }
  if (form.password.value == ""){
    alert("Anda belum mengisikan Password.");
    form.password.focus();
    return (false);
  }
  return (true);
}
</script>
<link href="style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
</head>
<body OnLoad="document.login.username.focus();">
<div id="header">
  <div id="content"><br/><br/><br/><br/>
    <h2>Selamat Datang</h2>
    
    <form name="login" action="cek_login.php" method="POST" onSubmit="return validasi(this)">
      <table>
<tr><td>Username</td><td> : <input type="text" name="username"></td></tr>
<tr><td>Password</td><td> : <input type="password" name="password"></td></tr>
<tr><td colspan="2"><input type="submit" value="Login"></td></tr>
</table>
</form>
<p>&nbsp;</p>

```

Gambar 25 Source Halaman Login

4.1.4 Halaman Kelola Order Produk

Halaman kelola order produk dapat dilihat pada gambar 28

Order

NO.ORDER	NAMA KUSTOMER	TGL. ORDER	JAM	STATUS	AKSI
17	ruslianto	17 Desember 2014	09:00:15	Lunas	Detail Hapus
16	feri	16 Desember 2014	10:34:03	Baru	Detail Hapus
15	feri	15 Desember 2014	08:19:27	Baru	Detail Hapus
14	feri	14 Desember 2014	15:39:09	Baru	Detail Hapus
13	feri	14 Desember 2014	15:20:35	Lunas	Detail Hapus
12	rusli	12 Desember 2014	19:35:55	Lunas	Detail Hapus

Hal: 1 |

Tugas Akhir © 2014. Developer by Ruslianto . All rights reserved.

Gambar 28 Halaman Kelola Order

Halaman order digunakan untuk mengubah status order, sehingga pemesanan proder yang dilakukan oleh user dapat diproses pada tahap pengiriman.

Source code kelola oder produk dapat dilihat pada gambar 29

```
if ($module=="order" AND $act=="update"){
// Update stok barang saat diupdate status (update)
if ($POST[status_order]=="lunas"){
// Update stok barang yang sudah terjual (best seller - update) yang sedang terjual
mysql_query("UPDATE barang,orders_detail SET barang.stok=barang.stok-orders_detail.jumlah WHERE barang.id_produk=orders_detail.id_produk and orders_detail.id_orders=$POST[id]");
// Update stok barang yang sudah terjual (best seller - update) yang sedang terjual
mysql_query("UPDATE barang,orders_detail SET barang.stok=barang.stok+orders_detail.jumlah WHERE barang.id_produk=orders_detail.id_produk and orders_detail.id_orders=$POST[id]");
// Update status order
mysql_query("UPDATE orders SET status_order='$POST[status_order]' where id_orders='$POST[id]'");
// Update status order
mysql_query("UPDATE orders SET status_order='$POST[status_order]' where id_orders='$POST[id]'");
header("location:../media/ggg/module/".$module);
elseif($POST[status_order]=="baru"){
// Update barang yang sudah terjual (best seller - update) yang sedang terjual
mysql_query("UPDATE barang,orders_detail SET barang.stok=barang.stok+orders_detail.jumlah WHERE barang.id_produk=orders_detail.id_produk and orders_detail.id_orders=$POST[id]");
// Update status order
mysql_query("UPDATE orders SET status_order='$POST[status_order]' where id_orders='$POST[id]'");
header("location:../media/ggg/module/".$module);
}
```

Gambar 29 Halaman Kelola Order Produk

4.1.5 Halaman melihat Laporan Penjualan

Halaman melihat laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 30

Laporan			
<input type="button" value="Laporan Hari Ini"/>			
Laporan Per Periode			
Dari Tanggal	:	12 ▼	Januari ▼ 2015 ▼
s/d Tanggal	:	12 ▼	Januari ▼ 2015 ▼
<input type="button" value="Proses"/>			

Tugas Akhir © 2014. Developer by Ruslianto . All rights reserved.

Gambar 30 Halaman Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan merupakan menu yang ada didalam aplikasi yang berfungsi untuk menampilkan laporan penjualan dari aplikasi ke dalam bentuk file pdf

Source Code halaman utama laporan penjualan 31

```

<?php
session_start();
if (empty($_SESSION['username']) AND empty($_SESSION['password'])) {
    echo "<link href='style.css' rel='stylesheet' type='text/css'>";
    <center>Untuk mengakses modul, Anda harus login <br>";
    echo "<a href='.././index.php><b>LOGIN</b></a></center>";
}
else{
    echo "<h2>Laporan</h2>";
    <input type=button value='Laporan Hari Ini'
    onclick="\window.location.href='modul/mod_laporan/pdf_toko_sekarang.php';\">

    <form method=POST action='modul/mod_laporan/pdf_toko.php'>
    <table>
    <tr><td colspan=2><b>Laporan Per Periode</b></td></tr>
    <tr><td>Dari Tanggal</td><td> : ">
    combotgl(1,31,'tgl_mulai',$tgl_skrng);
    combonamabln(1,12,'bln_mulai',$bln_sekarang);
    combothn(2000,$thn_sekarang,'thn_mulai',$thn_sekarang);

    echo "</td></tr>";
    <tr><td>s/d Tanggal</td><td> : ">
    combotgl(1,31,'tgl_selesai',$tgl_skrng);
    combonamabln(1,12,'bln_selesai',$bln_sekarang);
    combothn(2000,$thn_sekarang,'thn_selesai',$thn_sekarang);

    echo "</td></tr>";
    <tr><td colspan=2><input type=submit value=Proses></td></tr>
    </table>
    </form>";
}
?>

```

Gambar 31 Halaman source code halaman laporan penjualan

4.1.6 Halaman Kelola Konfirmasi

Halaman kelola konfirmasi dapat dilihat pada gambar 32



NO	NAMA	EMAIL	SUBJEK	TANGGAL	AKSI
1	feri	feri@gmail.com	konfirmasi pembayaran	12 Januari 2015	Hapus

Hal: 1 |

Tugas Akhir © 2014. Developer by Ruslianto . All rights reserved.

Gambar 32 halaman kelola konfirmasi

Halaman kelola konfirmasi digunakan oleh administrator untuk melihat konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh user kemudian administrator dapat membalas ke email pengguna.

Source code kelola konfirmasi dapat dilihat pada gambar 34

```

// Tampil Konfirmasi
default:
    echo "<h2>Konfirmasi Pembavaran</h2>";
    <table>
    <tr><th>no</th><th>nama</th><th>email</th><th>subisi</th><th>tanggal</th><th>aksi</th></tr>";
    $p = new Paging;
    $batas = 10;
    $posisi = $p->cariPosisi($batas);

    $stampil=mysql_query("SELECT * FROM hubungi ORDER BY id_hubungi DESC LIMIT $posisi, $batas");

    $no = $posisi+1;
    while ($r=mysql_fetch_array($stampil)){
        $tgl=tgl_indo($r[tanggal]);
        echo "<tr><td>$no</td>";
        <td>$r[nama]</td>
        <td><a href=?module=hubungi&act=balasemail&id=$r[id_hubungi]&r[email]</a></td>
        <td>$r[subisi]</td>
        <td>$tgl</a></td>
        <td><a href=$aksi?module=hubungi&act=hapus&id=$r[id_hubungi]>Hapus</a>
        </td></tr>";
        $no++;
    }
    echo "</table>";
    $jmlldata=mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM hubungi"));
    $jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmlldata, $batas);
    $linkHalaman = $p->navHalaman($_GET[halaman], $jmlhalaman);

    echo "<div id=paging>Hal: $linkHalaman</div><br>";
    break;


case "balasemail":
    $stampil = mysql_query("SELECT * FROM hubungi WHERE id_hubungi='".$_GET[id]'");
    $r = mysql_fetch_array($stampil);

```

Gambar 33 source code halaman konfirmasi

4.1.7 Halaman Mendaftar Member

Halaman Mendaftar Member dapat dilihat pada gambar 34



Kustomer Baru

Nama Lengkap :

Password :

Alamat Pengiriman :
Alamat pengiriman harus di isi lengkap, termasuk kota/kabupaten dan kode posnya.

Telpon/HP :

Email :

Kota Tujuan :

*) Apabila tidak terdapat nama kota tujuan Anda, pilih Lainnya
**) Ongkos kirim dihitung berdasarkan kota tujuan

731c2f
(Masukkan 6 kode diatas)

Daftar

Gambar 34 Halaman Mendaftar Member

Halaman registrasi merupakan menu yang digunakan oleh user baru untuk mendaftar sebagai member aplikasi. User yang belum terdaftar tidak dapat melakukan pembelian atau pemesanan produk sebelum mendaftar sebagai member.

Source code halaman registrasi dapat dilihat pada gambar 35

```

echo "<div class='center_title_bar'>Kuatomen Baru</div>";
    echo "<div class='prod_box_big'>
        <div class='top_prod_box_big'></div>
        <div class='center_prod_box_big'>
            <div class='details_big_cari'>
                <div>
<form name=form action=simpan-transaksi.html method=POST onSubmit=\"return validaaai(this)\">
<table>
<tr><td width='136'>Nama lengkap</td><td width='551'> : <input type=text name=nama size=60</td></tr>
<tr><td>Password</td><td> : <input type=password name=password size=60</td></tr>
<tr><td>Alamat Pengiriman</td><td> : <input type=text name=alamat size=60>
<br /><input type=checkbox> Alamat pengiriman harus di isi lengkap, termasuk kota/kabupaten dan kode posnya.</td></tr>
<tr><td>Telepon/HP</td><td> : <input type=text name=telepon size=60</td></tr>
<tr><td>Email</td><td> : <input type=text name=email size=60</td></tr>
<tr><td align=top>Kota Tujuan</td><td> :
<select name='kota'>
<option value=0 selected>- Pilih kota -</option>;
$stampil=mysql_query("SELECT * FROM kota ORDER BY nama_kota");
while($r=mysql_fetch_array($stampil)){
    echo "<option value=$r[id_kota]>$r[nama_kota]</option>";
}
echo "</select> <br /><br />*> Apabila tidak terdapat nama kota tujuan anda, pilih <b>lainnya</b>
        <br />**) Anda akan diminta berdasarkan kota tujuan</td></tr>
        <tr><td><input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox>
        <tr><td><input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox>
        <tr><td><input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox> <input type=checkbox>
        <tr><td colspan=2><input type=submit' class='button' value='Daftar'></td></tr>
        </table>
        </form>
        </div>
    </div>
    </div>
    <div class='bottom_prod_box_big'></div>
    </div>";
}
}


```





Gambar 35 Source code halaman mendaftar member

4.1.8 Halaman Pemesanan Produk

Halaman pemesanan produk dapat dilihat pada gambar 36

Anda sedang berada di : [Keranjang Belanja](#)

 Keranjang Belanja

No	Produk	Nama Produk	Berat(Kg)	Qty	Harga	Sub Total	Hapus
1		ASRock H81M-VG4 (LGA1150, H81, DDR3)	1.00	1 ▼	622.000	622.000	
2		Asus DVD RW 24X [OEM]	1.00	1 ▼	171.000	171.000	

Total: Rp. 793.000

[Lanjutkan Belanja](#) [Selesai Belanja](#)

*) Total harga diatas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat **Selesai Belanja**.

Gambar 36 Halaman pemesanan produk

Pemesanan produk merupakan halaman yang digunakan user untuk memesan produk, dengan adanya keranjang belanja user dapat memesan produk labeh dari 1 jenis dengan jumlah sesuai yang diinginkan.

Source code halaman pemesanan produk dapat dilihat pada gambar 37

```

// fungsi untuk mendapatkan isi keranjang balania
function isi_keranjang(){
    $isikeranjang = array();
    $sid = session_id();
    $sql = mysql_query("SELECT * FROM orders_temp WHERE id_session='$sid'");

    while ($r=mysql_fetch_array($sql)) {
        $isikeranjang[] = $r;
    }
    return $isikeranjang;
}

$tgl_skrng = date("Ymd");
$jam_skrng = date("H:i:s");

if(!empty($_POST['kode'])){
    if($_POST['kode']==$_SESSION['captcha_session']){

function antiinjection($data){
    $filter_sql = mysql_real_escape_string(stripslashes(strip_tags(htmlspecialchars($data, ENT_QUOTES))));
    return $filter_sql;
}

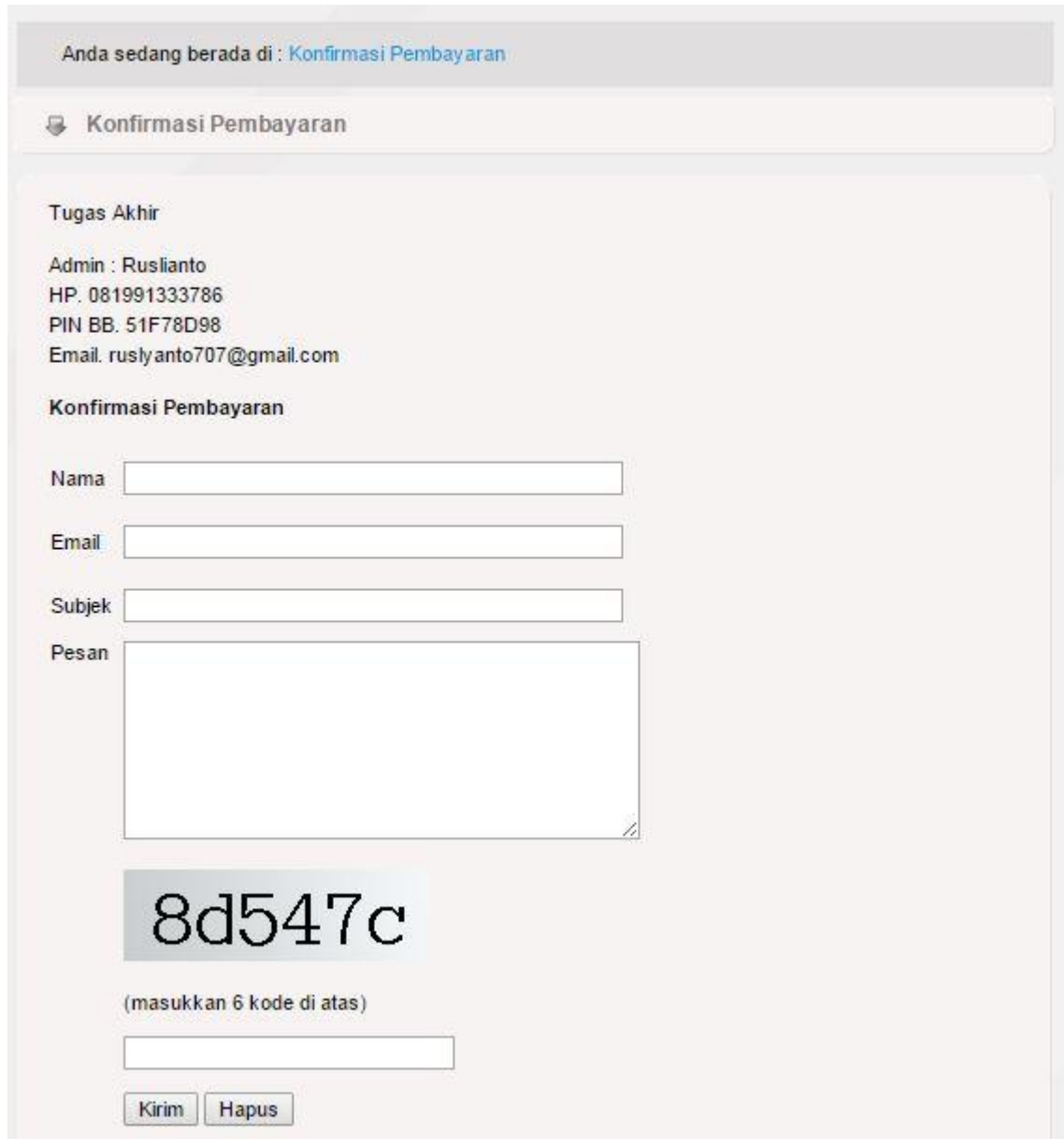
    $nama = antiinjection($_POST['nama']);
    $alamat = antiinjection($_POST['alamat']);
    $telpon = antiinjection($_POST['telpon']);
    $email = antiinjection($_POST['email']);
    $password=md5($_POST['password']);
}

```

Gambar 37 Source code halaman pemesanan produk

4.1.9 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi pembayaran user dapat dilihat pada gambar 38



Anda sedang berada di : [Konfirmasi Pembayaran](#)

Konfirmasi Pembayaran

Tugas Akhir

Admin : Ruslianto
HP. 081991333786
PIN BB. 51F78D98
Email. ruslyanto707@gmail.com

Konfirmasi Pembayaran

Nama

Email

Subjek

Pesan

8d547c

(masukkan 6 kode di atas)

Gambar 38 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi pembayaran merupakan halaman yang digunakan oleh user untuk mengkonfirmasi pembayaran terhadap pemesanan produk yang telah dipesan. Source code halaman konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada gambar 39

```

// Modul Konfirmasi Pembayaran
elseif ($_GET[module]=='hubungikami'){
echo "<div class='center_title_bar'> Konfirmasi Pembayaran </div>
<div class='prod_box_big'>
<div class='top_prod_box_big'></div>
<div class='center_prod_box_big'>
<div class='details_big_box'>

<p> Tugas Akhir </p><br/>
<p>Admin : Ruslianta </p>
<p>HP. 081991333786 </p>
<p>PIN BB. 51F78D98</p>
<p>Email. ruslyanto707@gmail.com </p>

<p><br>
<strong> Konfirmasi Pembayaran </strong></p><br>

<div>
<table width=100% padding: 10px;'>
<form action=hubungi-aksi.html method=POST>
<tr><td height='30'>Nama</td><td><input type=text name=nama size=40></td></tr>
<tr><td height='30'>Email</td><td><input type=text name=email size=40></td></tr>
<tr><td height='30'>Subjek</td>
<td><input type=text name=subjek size=40></td></tr>
<tr><td valign=top>Pesan</td>
<td><textarea name=pesan style='width: 270px; height: 100px;'></td></tr>
<tr><td height='30'><br></td><td><br></td></tr>
<tr><td><br></td><td><br>
(masukkan 6 kode di atas)<br>
<br /><input type=text name=kode size=25 maxlength=6><br /><br />
<input type=submit name=submit value=Kirim>
<input type=reset name=Reset id=button value=Hapus'></td></tr>
</td><td colspan=2></td></tr>
</form></table>
</div>
</div>
</div>

```

Gambar 39 Source code konfirmasi pembayaran

4.1.10 Halaman Simulasi

Halaman simulasi dapat dilihat pada gambar 40

Anda sedang berada di :

↳ Simulasi

Kategori Produk	Jumlah	Harga
- Pilih Casing -	1	0
- Pilih Cooler & Fan -	1	0
- Pilih Harddisk -	1	0
- Pilih Keyboard Mouse -	1	0
- Pilih Memory RAM -	1	0
- Pilih Monitor LCD -	1	0
- Pilih Motherboard -	1	0
- Pilih Optical Drive -	1	0
- Pilih Power Supply -	1	0
- Pilih SSD -	1	0
- Pilih VGA CARD -	1	0
Total Anggaran	Rp.	0

Print Preview Reset

Gambar 40 Halaman Simulasi

Halaman simulasi digunakan oleh user untuk melakukan simulasi rakitan komputer dimana user dapat memilih spesifikasi komputer rakitan yang diinginkan.

Source code simulasi rakitan dapat dilihat pada gambar 41

```

// ...
} else if (!_GET('module') == 'simulasi') {
-23
<div class="center title bar">Simulasi</div>
<div class="prod_box_bar">
<div class="top_prod_box_big">
<div class="center_prod_box_big">
<div class="details_big_cari">
<div>
<form method="post" action="print3.php">
<table width="400">
<tbody>
<tr>
<td>
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;">
<div style="width: 50%; text-align: center;">
<input type="text" value="Cari Produk" style="width: 90%; border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"/>
</div>
<div style="width: 40%; text-align: right;">
<input type="button" value="Cari" style="width: 80%; border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"/>
</div>
</div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;">
<thead>
<tr>
<th style="width: 30%;">No
<th style="width: 40%;">Nama Produk
<th style="width: 10%;">Harga
<th style="width: 10%;">Stok
<th style="width: 10%;">Aksi
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td style="text-align: center;">1
 Intel Pentium G3220 3.0Ghz Cache 3MB [Box] Socket LGA 1150 - Ready Stock (11) (Rp. 685000) | Rp. 685000 | 11 | [Edit] [Hapus] |
</tr>
<tr>
<td style="text-align: center;">2
 Intel Core i3 4130 3.4Ghz Cache 3MB [Box] Socket LGA 1150 - Ready Stock (11) (Rp. 1.200.000) | Rp. 1.200.000 | 11 | [Edit] [Hapus] |
</tr>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
<div style="margin-top: 10px;">
<input type="button" value="Simulasi" style="width: 100%; border: 1px solid black; padding: 5px;"/>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

```

Gambar 41 Source code halaman simulasi

4.2 Pengujian

4.2.1 Skenario Pengujian

Skenario pengujian aplikasi penjualan dan simulasi rakitan komputer dapat dilihat pada gambar 43



Gambar 43 Skenario Pengujian

4.2.2 Hasil Pengujian

Hasil pengujian aplikasi penjualan dan simulasi rakitan online dapat dilihat pada tabel 27

Nama Penguji : Samuel Belman

Umur : 21 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Pekerjaan : Mahasiswa

Tabel 27 Hasil Pengujian

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengisi Username dan pasword lalu klik login.	Username : admin Password : Admin	Pengguna masuk kedalam aplikasi	Pengguna berhasil masuk kedalam aplikasi
2.	Menambahkan produk baru dan menyimpan dalam aplikasi	Nama produk : Asus Berat : 1 KG Diskon : 0% Harga : 100.000 Stok : 10 Keterangan : Tes case	Produk baru dapat ditambahkan.	Produk bertambah dengan nama produk : asus, berat : 1 Kg, diskon : 0%, Stok : 10, dengan keterangan : Test case.
3.	User melakukan pemesanan produk yang diinginkan.	Nama produk : Asus Jumlah : 2 Data pembeli : samuel@gmail.com	User dapat melakukan pemesanan produk yang diinginkan	Pemesanan produk berhasil, dengan nama produk : asus, dan data pembeli : samuel@gmail.com

4.	User melakukan konfirmasi pembayaran, pilih menu konfirmasi lalu isi nama, email, subjek dan pesan. klik button kirim untuk mensubmin konfirmasi.	Nama : Samuel Email : samuel@gmail.com Subjek : Konfirmasi Pesan : Tes Konfirmasi pembayaran	User dapat mengirimkan konfirmasi pembayaran	Konfirmasi berhasil terkirim, dengan nama samuel, email : samuel@gmail.com , subjek : Konfirmasi dan pesan : Test konfirmasi.
5.	Admin dapat melihat konfirmasi pembayaran user yang masuk. Pilih Konfirmasi lalu pilih email konfirmasi untuk melihat isi pesan konfirmasi.	Konfirmasi : Samuel Email : samuel@gmail.com Pesan : re konfirmasi	Aplikasi dapat mengirimkan konfirmasi ke email pembeli.	Konfirmasi berhasil terkirim dengan email : samuel@gmail.com dan pesan : re konfirmasi.
6.	Admin dapat mengelola order yang masuk. Pilih menu order, pilih detail order, ubah status menjadi lunas.	No order : 1 Nama Kustomer : user Status : baru	Aplikasi dapat merubah status order menjadi lunas	Status order dapat dirubah dari status baru, menjadi lunas.

7.	User melakukan simulasi merakit komputer dengan cara memilih spesifikasi yang diinginkan. Pilih button print preview untuk melihat hasil simulasi.	Casing : Cooler master Cooler : Corsair H100 Harddisk : WD 500gb Keyboard mouse : Razer Memory : Kingston Monitor : Dell 23 Inc Motherboard : Asus Optical drive : Asus PSU : Corsair Processor : intel core i5	Aplikasi dapat menampilkan hasil simulasi	Aplikasi menampilkan hasil simulasi dengan data : Casing : Cooler master Cooler : Corsair H100 Harddisk : WD 500gb Keyboard mouse : Razer Memory : Kingston Monitor : Dell 23 Inc Motherboard : Asus Optical drive : Asus PSU : Corsair Processor : intel core i5
----	--	--	---	---

BAB V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari aplikasi penjualan dan simulasi rakitan online ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi penjualan dan simulasi rakitan online memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan produk hanya dengan memilih produk yang diinginkan sesuai dengan produk yang tersedia.
2. Aplikasi ini dilengkapi simulasi rakitan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menentukan spesifikasi dan mengetahui pengeluaran yang akan dikeluarkan dalam membuat komputer rakitan.

5.2 Saran

Berikut ini adalah saran untuk pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang, yaitu :

1. Menambahkan menu khusus user member agar member yang sudah terdaftar dapat melihat histori belanja maupun mengedit data user.
2. Menambahkan order tracking sehingga user dapat melihat proses pemesanan produk yang telah diorder.
3. Menambahkan fungsi order pada halaman simulasi agar user dapat melakukan order langsung setelah melakukan simulasi rakitan.
4. Menambahkan nomor referensi konfirmasi pembayaran.

Daftar Pustaka

- Paranginangin, Kasiman 2006, Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL, Andi Offset, Yogyakarta.
- Daulay, Melwin Syafrizal 2007, Mengenal Hardware-Software Pengelolaan Instalasi Komputer, Andi Offset, Yogyakarta.
- Al Fatta, Hanif 2008, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Andi Offset, Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit 2011, Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL, Gava Media, Yogyakarta
- Nugroho, Bunafit, 2004, Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL, Gava Media, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul 2003, Pengenalan Sistem Informasi, Andi Offset, Yogyakarta.
- Romli, Asep S.M. Sejarah Internet, (Online)
https://www.academia.edu/5948580/Sejarah_Internet, Diakses 13 Oktober 2014
- Tata Sutabri, S.Kom., MM Sistem Informasi Manajemen, (Online)
<https://konsepsisteminformasi.wordpress.com/page/4/>, Diakses 15 Oktober 2014