PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN

DI FANI STICKER

KOTA BANDUNG

ARTIKEL

Oleh:

HARIS PRASETYO

1.05.11.096

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2015

ABSTRACT

Fani Sticker is a company engaged in the production of stickers. In its activities there are various items that must be processed information. The volume of data that many often affect the rate of speed of data processing. Causing the information produced late.

The Booking system is used for this have not been using a reservations system is fully computerized. Because reservations is still manually or offline with a memorandum that the recordings and storage of incoming data is only recorded into the archive then search for data requires a long time. To overcome the above problems, designed a web-based software that administrators can easily in marketing their products as well as data processing and data storage with a relatively large amount of data, so as to facilitate data storage, data retrieval, modification and deletion of data quickly and easily. In this system there is a validation process that is useful to give users access rights to other parties. The data stored in the database for safekeeping .

The system is built using PHP programming language and MySQL, system is Microsoft Windows. designed by using a database that can improve the quality of data processing becomes more accurate and organized. Users who obtain permissions is Administrator.

Keywords: Information Systems, Fani Sticker, Reservations.

I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi adalah proses menghasilkan suatu produk berupa alat, informasi, metode, praktek-praktek baru ataupun pengembangan dari produk sebelumnya yang berlaku dalam suatu masyarakat dan memberikan banyak manfaat bagi masyarakat tersebut. Informasi adalah data mentah berupa kejadian nyata yang diolah ke dalam bentuk yang lebih berarti bari penerima nya dalam mengambil keputusan yang tepat. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat dapat berupa komputer yang mempunyai fungsi untuk menyimpan, menganalisa dan mendistribusikan informasi yang membantu manusia dalam melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi yang berlaku dalam suatu masyarakat dengan tujuan tertentu.

Dengan semakin majunya teknologi pada masa sekarang ini, kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangat diperlukan di segala bidang baik itu dunia pendidikan, perbankan, pemerintahan, terutama di bidang bisnis. Salah satu bentuk perkembangan teknologi pada bidang komputer pada zaman ini adalah *website. Website* merupakan salah satu layanan yang menyediakan informasi secara *update* yang dapat diakses tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Perkembangan *website* semakin pesat dikarenakan dapat berfungsi sebagai media promosi untuk memasarkan suatu produk secara *online*.

Sistem informasi pemesanan adalah sebuah sistem yang menyediakan informasi mengenai produk, promosi, kegiatan-kegiatan pemesanan, kegiatan-kegiatan penelitian pasar dan lain sebagainya yang berhubungan dengan pemasaran. Dengan adanya penggunaan sistem informasi pemesanan berbasis *web* pada perusahaan akan membantu perusahaan dalam hal promosi barang, memperluas daerah pemasaran serta menambah relasi untuk *new customer*. *E-commerce* merupakan suatu cara yang dapat mengakomodir alur informasi pemesanan secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". *E-commerce* akan merubah semua kegiatan reservasi dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan).

Dengan adanya sistem informasi pemesanan yang berbasis *E-commerce* maka aliran data dan promosi perusahaan dapat diakses dari manapun dan kapanpun, memiliki akses informasi yang lebih cepat, murah dan lebih baik serta mampu menurunkan biaya atas kebutuhan penyampaian dan penyebaran informasi.

Fani Sticker adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi *sticker*. Dengan produk unggulannya adalah *sticker* sablon. Pada mulanya perusahaan ini berbentuk *home industry* dengan target marketnya untuk kalangan sendiri dan industri kecil. Namun sekarang telah berkembang hingga mencakup wilayah Jawa dan Bali.

Pada perkemkembangannya, Fani Sticker masih menemui beberapa permasalahan yaitu data-data pemesanan mudah rusak dan hilang, sistem pemesanan yang sedang berjalan masih secara manual, sarana promosi baru menggunakan media *Facebook*, dan kesulitan dalam menentukan perhitungan biaya.

Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu "**Perancangan Sistem Informasi Pemesanan**" agar dapat menata manajemen pemesanan dengan baik serta menyederhanakan dan mempermudah pengaturan. Hal ini dapat dicapai dengan sebuah sistem pemesanan baru berbasis *web* yang dapat mendukung pengenalan produk sticker kepada masyarakat di seluruh nusantara maupun luar negeri.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Setelah mencermati permasalahan yang ada, hal-hal yang menjadi penyebab permasalahan menjadi terlihat dan teridentifikasi. Permasalahan yang timbul disebabkan oleh sistem yang sedang berjalan masih secara manual yang menyebabkan keterbatasan dalam hal efisiensi waktu dan database.

Setelah mencermati permasalahan yang ada, hal-hal yang menjadi penyebab permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Data-data pemesanan mudah rusak dan hilang.
2. Sistem pemesanan yang sedang berjalan masih secara manual yang menyebabkan keterbatasan dalam hal efisiensi waktu.
3. Sarana promosi baru menggunakan media sosial Facebook saja, sehingga kurang menjangkau masyarakat secara luas.
4. Sulit menentukan perhitungan biaya produksi sticker.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari masalah yang telah diidentifikasi, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pemasaran yang sedang berjalan di Fani Sticker.
2. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan berbasis *web* di Fani Sticker.
3. Bagaimana menguji program yang telah dibuat di Fani Sticker
4. Bagaimana implementasi program yang dibuat bagi perusahaan

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian pada Fani Sticker.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat suatu rancangan berbasis *Website* pada Fani Sticker yang berisi tentang pemesanan, informasi jenis sticker, flayer, lebbel, design, dll.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun sistem pemesanan di Fani Sticker.
2. Untuk merancang sistem pemesanan di Fani Sticker.
3. Untuk menguji efektifitas program.
4. Untuk mengimplementasikan program yang telah dibuat.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian di Fani Sticker dibagi menjadi dua, yaitu Kegunaan Akademik dan Kegunaan Praktis.

1.4.1. Kegunaan Akademik

1. Bagi Pengembangan Ilmu
   Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengambil keputusan dan kebijakan pemilik Fani Sticker.
2. Bagi Peneliti
   Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan terhadap pembuatan website.
3. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah untuk dapat menjadi masukan dan tambahan bagi yang akan melakukan penelitian yang bersangkutan dengan yang dibahas oleh peneliti.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Pemakai (*User*)
   Pemakai dapat melihat contoh sticker dan jenis produk lain yang diproduksi oleh Fani Sticker melalui *website* atau internet sehingga memperkecil penggunaan waktu dan biaya dalam mendapatkan informasi.
2. Bagi Pihak Pengelola (Perusahaan)
   Untuk dapat meningkatkan penjualan dan promosi melalui internet akan mempermudah dikenalnya produk oleh pelanggan awam.

1.5. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan pada pembahasan Sistem Informasi Pemasaran, yang antara lain sebagai berikut :

1. Pembahasan mencakup perencanaan sistem informasi pemesanan.
2. Sistem Informasi pemesanan berbasis *website.*
3. Proses pembayaran menggunakan metode transfer via bank. Tidak meliputi pembayaran melalui kartu kredit, paypal, atau media pembayaran lainnya.
4. Cara pembayaran dilakukan dengan langsung melunasi sesuai dengan jumlah tagihan pesanan.
5. Pesanan akan mulai di proses apabila sudah melakukan pembayaran.
6. Pengiriman hanya melayani wilayah Indonesia saja.
7. Pembahasan tidak meliputi stock tinta dan material pendukung produksi.

II. Kajian Pustaka

2.1. Pengertian Sistem

Suatu Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. [1]

Pendekatan lain yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. [2]

2.2.1. Definisi Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah ke dalam satu bentuk tertentu, sehingga mempunyai arti bagi penerimanya. Hal ini meliputi semua data yang membantu dan memperluas pengetahuan yang diperlukan untuk mengambil keputusan dan dalam bertindak, serta memungkinkan dilaksanakanya komunikasi.

Berikut merupakan beberapa ulasan tentang definisi atau pengertian informasi menurut para ahli :

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi.[3]

Informasi adalah data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna bagi pemekai, dan mempunyai nilai pikir yang nyata bagi pembuatan keputusan pada saat sedang berjalan atau untuk prospek masa depan.[4]

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [1].

Dari pengertian diatas, sistem informasi dapat didefinisikan pula sebagai suatu kesatuan dari berbagai bagian atau elemen-elemen atau subsistem-subsistem yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lainnya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.4. Pengertian Pemesanan

Istilah *booking* sama artinya dengan pemesanan, *booking* adalah banyaknya jumlah pemesanan jasa untuk mengirimkan muatan di dalam periode tertentu. Pemesanan dalam bahasa Inggris adalah *Reservation* yang berasal dari kata "*to reserve*" yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan *reservation* yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas.

Menurut Gouzali (1996 : 31) : "Pemesanan adalah penerimaan pesanan dari pelanggan terhadap suatu produk. Lanjutan dari pemesanan adalah pengiriman produk sampai ke tangan pemesan dengan selamat".

Menurut Edwin dan Chris (1999 : 1) : Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya.

Menurut Agus (1999 : 30) : Pemesanan adalah keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan *inventory* atau persediaan tempat pendistribusian produk dan catatan keseluruhan transaksi pemesanan tempat baik untuk penumpang maupun barang (*cargo*).

Berdasarkan definisi-definisi mengenai pemesanan diatas maka kesimpulan dari pemesanan adalah suatu perjanjian pemesanan yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa dan atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang dan atau jasa tersebut sehingga dapat digunakan. Perjanjian pemesanan tersebut dapat berupa pemesanan ruangan, tempat duduk, kamar dan lainnya pada periode waktu tertentu.

III. Objek dan Metode Penelitian

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah tempat yang akan di teliti oleh penyusun yang bertempat di Fani Sticker, berlokasi di Kampung Cicarita No.8 , Desa Ciwaruga, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Fani Sticker adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang percetakan, produksi sticker, kartu nama, kartu undangan, poster dan percetakan lainnya. Akan tetapi Fani Sticker lebih menonjolkan di bidang usaha produksi sticker. Fani Sticker beralamat di Kp. Cicarita No 8 Bandung. Sedangkan motto dari Fani Sticker adalah Kualitas dan Standarisasi adalah Produk Kami.

Fani Sticker berdiri pada tanggal 6 April 2001 dengan pemilik Idwan Supardi. Melihat perkembangan dalam lima tahun terakhir ini perusahaan mencoba untuk lebih meningkatkan produk baik dalam hal jumlah dan juga kualitas. Fani Sticker juga didukung oleh tenaga-tenaga ahli dan tenaga terampil yang telah berpengalaman dengan didukung juga oleh peralatan yang dimiliki.

Dengan sistem pengelolaan (*management*) yang dibuat seefisien dan seefektif mungkin yang selalu kami terapkan maka Fani Sticker akan terus berusaha secara terus menerus membangun juga memelihara nama baik serta kebiasaan yang selalu diterapkan untuk menangani setiap pekerjaan yang diterapkan yang dipercayakan dengan sebaik-baiknya dan senantiasa berpedoman pada kualitas dengan waktu penyelesaian yang disepakati bersama.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1 Visi

Menjadi perusahaan produksi percetakan yang professional dan handal.

3.1.2.2 Misi

1. Mengutamakan kualitas SDM, Produk dan pelayanan kepada seluruh relasinya
2. Mengedepankan tenaga marketing yang professional .

3.2 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian terdiri dari dua metode yaitu pengumpulan data dan metode Pendekatan dan pengembangan sistem.

3.2.1 Desain penelitian

Dalam penyusunan ini penulis menggunakan metode deskriptif . Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu
objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai
fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

3.2.2 Jenis Penelitian dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu teknik atau cara untuk memperoleh, mencari, mengumpulkan dan mencatat data yang di gunakan untuk menyusun karya ilmiah. Adapun data itu sendiri terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang di kumpulkan oleh penulis secara langsung melalui objek penelitian, yaitu dengan cara observasi, wawancara, mengamati dan mencatat.

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan melakukan

penelitian secara langsung datang ke Fani Sticker hal ini untuk mengamati dan pencatatan terhadap peristiwa yang sedang di selidiki pada objek penelitian.

2. Wawancara

Suatu cara pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung antara peneliti (pengumpul data) dengan responden (sumber data), dalam hal ini wawancara dilakukan dengan responden yang berhubungan langsung pada sistem informasi penjualan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan dengan baik oleh pengumpul data primer atau pihak lain. Data primer disajikan antara lain dalam bentuk tabel – tabel atau diagram atau segala informasi yang berasal dari literatur yang ada hubungannya dengan teori – teori mengenai topik penelitian.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sebuah sistem informasi pemasaran secara oneline di Fani Sticker adalah dengan pendekatan berorientasi objek dan pengembangan dengan metode *prototype*.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu metode pendekatan OOP (*Object Oriented Programing*). Dimana metode ini akan membahas permasalahan dalam organisasi tersebut agar dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah dipelihara, lebih efesien dalam pemakaiannya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, dan dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunkan penulis dalam mengembangkan sistem informasi menggunakan metode *prototype*.

Metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalah pahaman antara *user* dan analis yang timbul akibat *user* tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya. *Prototyping* adalah pengembangan dan pengujian yang cepat terhadap model kerja dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan oleh para ahli sistem informasi.

IV. Hasil Penelitian

4.1. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini akan dijelaskan mengenai perancangan sistem pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu.

4.2. Perancangan prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan dirancang tersebut menjadi satu komponen. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan berorientasi objek dengan UML.

4.2.1. *Use case* diagram

1. *Use case* diagram yang diusulkan terlampir pada Gambar 4.1 halaman 9

4.2.2. *Activity* diagram

1. *Activity* diagram pendaftaran yang diusulkan terlampir pada Gambar 4.2 halaman 10
2. *Activity* diagram *login* yang diusulkan terlampir pada Gambar 4.3 halaman 10
3. *Activity* diagram pemesanan yang diusulkan terlampir pada Gambar 4.4 halaman 11
4. *Activity* diagram pembayaran yang diusulkan terlampir pada Gambar 4.5 halaman 12
5. *Activity* diagram laporan yang diusulkan terlampir pada Gambar 4.6 halaman 13
6. *Activity* diagram konfirmasi yang diusulkan terlampir pada Gambar 4.7 halaman 14
7. *Activity* diagram pengiriman yang diusulkan terlampir pada Gambar 4.8 halaman 14

4.3. Kasus dan hasil pengujian

1. Kasus dan hasil pengujian *login* pada Tabel 4.1 halaman 15
2. Kasus dan hasil pengujian proses pada Tabel 4.2 halaman 15
3. Kasus dan hasil pengujian *output* pada Tabel 4.3 halaman 15

4.5.4. Implementasi Antar Muka

Berikut ini merupakan implementasi dari setiap halaman website pemasaran di Fani Sticker dimana setiap halaman dibedakan sesuai dengan hak akses masing-masing yaitu konsumen (*customer*) dan admin.

1. Implementasi halaman utama terlampir pada Tabel 4.4 halaman 16
2. Implementasi menu konsumen terlampir pada Tabel 4.5 halaman 16
3. Implementasi menu admin terlampir pada Tabel 4.6 halaman 16

V. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Dari hasil dan uraian pembahasan diatas dalam perancangan sistem informasi pemesanan di FANI STIKER, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Diharapkan dalam hal penyimpanan data penjualan yang semula mudah rusak dan hilang menjadi lebih lebih tertata rapi dalam aplikasi ini dan lebih mudah dalam hal pencarian.
2. Diharapkan aplikasi ini dapat mempermudah proses pemesanan produk di Fani Sticker sehingga konsumen dapat melakukan pemesanan dengan cepat dan mudah.
3. Diharapkan dengan aplikasi ini dapat lebih menjangkau ruang lingkup masyarakat yang lebih luas karena dapat diakses dimana saja.
4. Diharapkan aplikasi ini dapat mempermudah konsumen dan juga karyawan dalam hal perhitungan biaya produksi yang berkaitan dengan efisiensi waktu.

5.2. Saran

Untuk pengembangan sistem kedepan, maka beberapa hal berikut ini kiranya dapat menjadi pertimbangan :

1. Sistem informasi tidak hanya sebagai media promosi atau pemasaran, melainkan sebagai media komunikasi untuk menjalin hubungan yang lebih dekat dengan konsumen.
2. Sistem informasi kedepannya terintegrasi dengan media pembayaran *online* untuk memudahkan proses transaksi.

Sistem informasi ini harus dirawat dan melakukan *update* terhadap produk-produk terbaru untuk menarik minat konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Jogiyanto, HM ,"Analisis dan Desain Sistem Informasi", Yogyakarta: Andi, 2005.

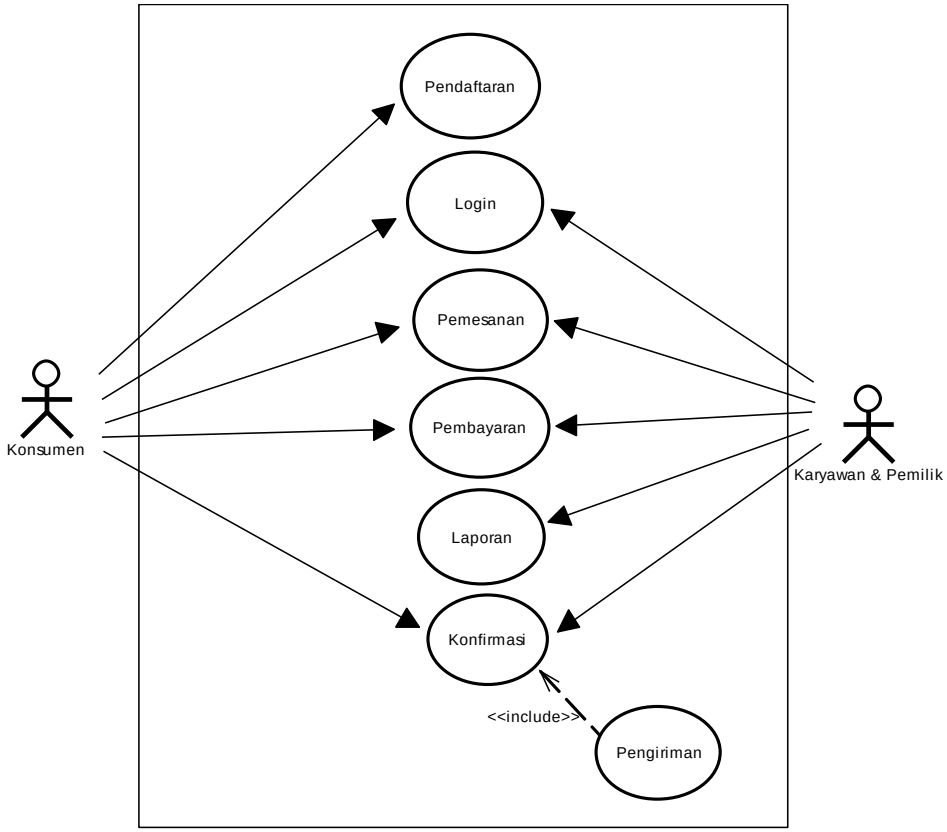
[2] Kadir, Abdul, “Pengenalan Sistem Informasi”, Yogyakarta: Andi, 2002.

[3] Kristanto, Andri, “Perancangan Sistem Informasi”, Yogyakarta: Gava Media, 2008.
[4] Zulkifli Amsyah, ”Sistem Informasi Manajemen”, Jakarta. 1997.
[6] Sutanta, Edhy,”Pengantar Teknologi Informasi”,Yogyakarta : Graha ilmu, 2005.
[7] Irawan, Budi, ”Jaringan Komputer”, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
[8] Kristanto, Andri, “Jaringan komputer”, Yogyakarta : Graha Ilmu,2003.
[10] S.Pressman, Roger, Ph.D, “Rekayasa Perangkat Lunak”, Yogyakarta : Andi, 2012.

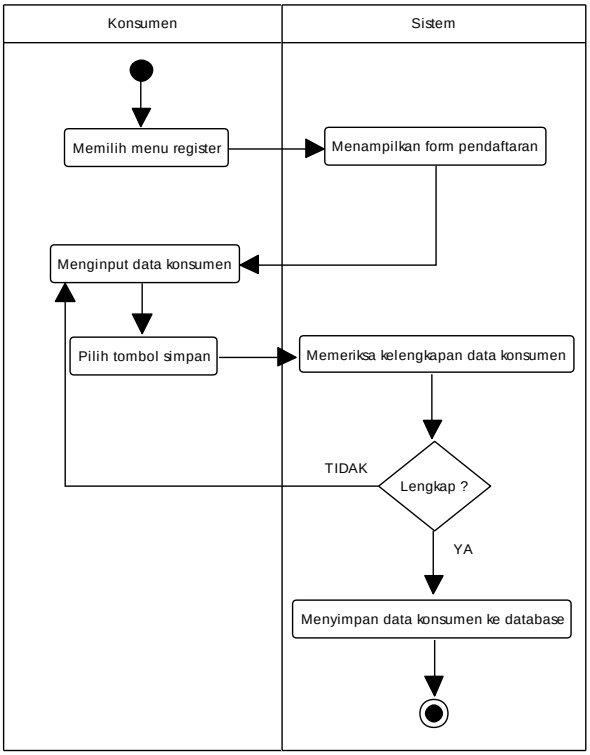
Sumber Internet :

[5] Dwi Arta Bayu, (24 Juni 2015), ”Fungsional dari Notepad++”[online], 2014, Available : https://bayudwiarta.wordpress.com/2014/10/16/fungsional-dari-notepad/

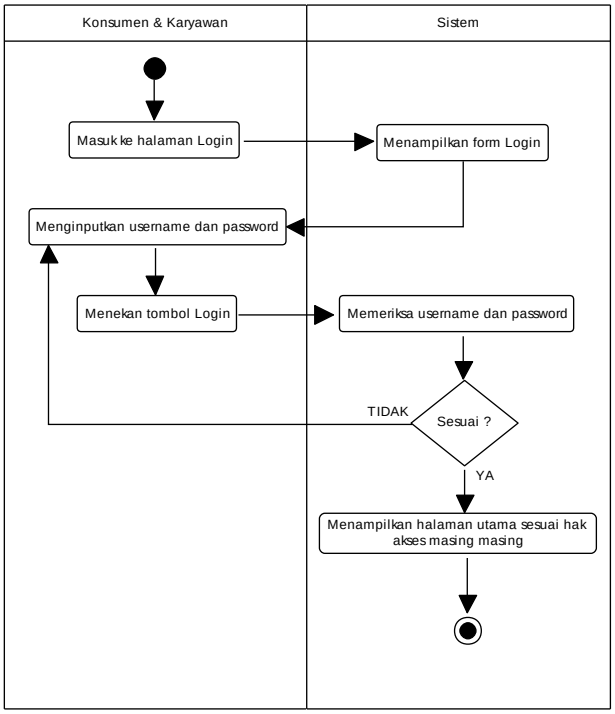
[9] https://ayobelajarmultimedia.wordpress.com/home-3/pengertian-macromedia dreamweaver-8/



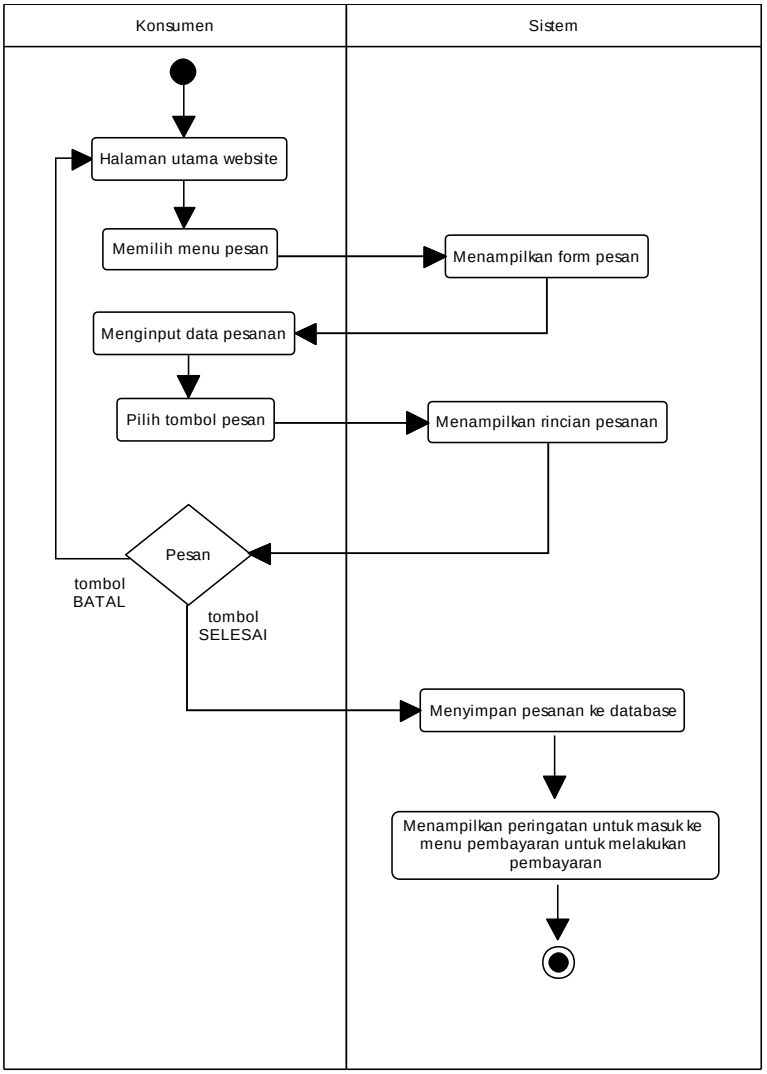
Gambar 4.1 *Use case* diagram yang diusulkan



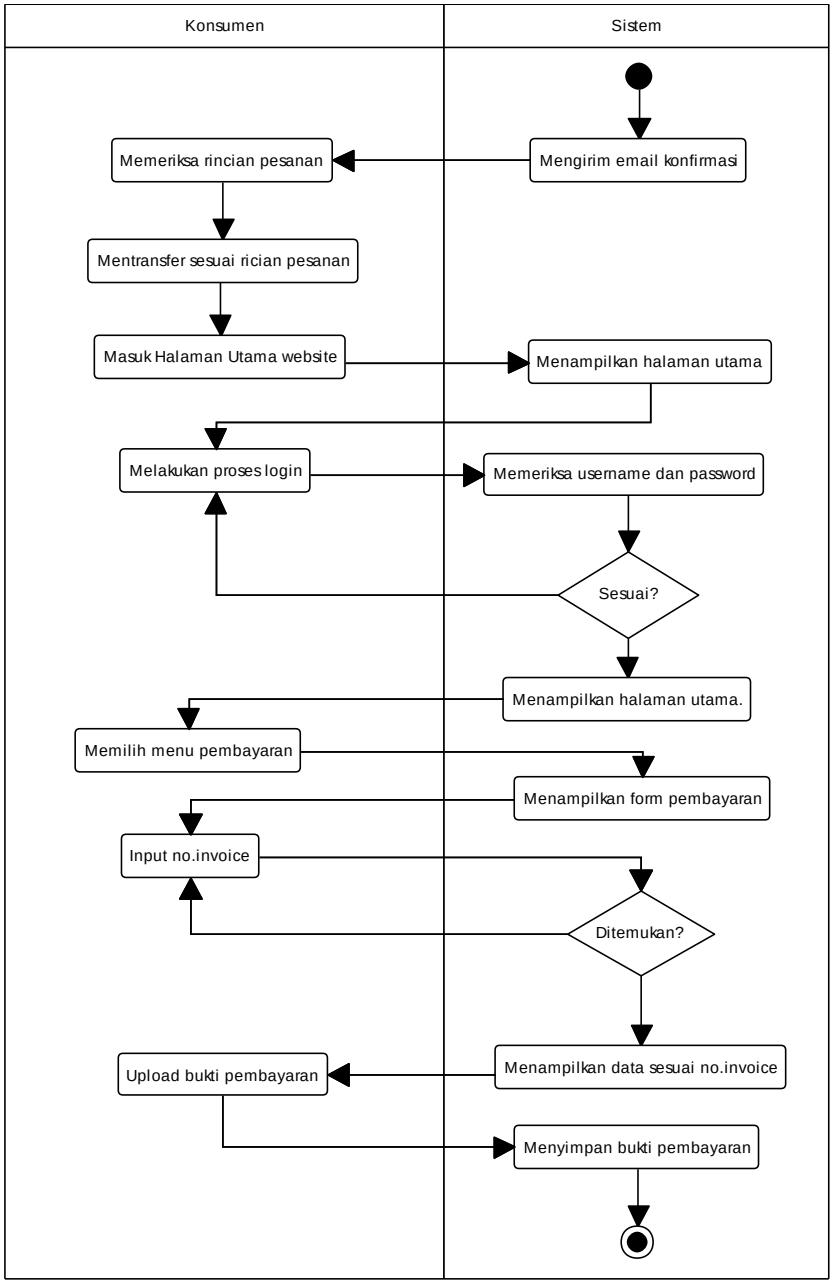
Gambar 4.2 *Activity* diagram yang diusulkan mengenai Pendaftaran



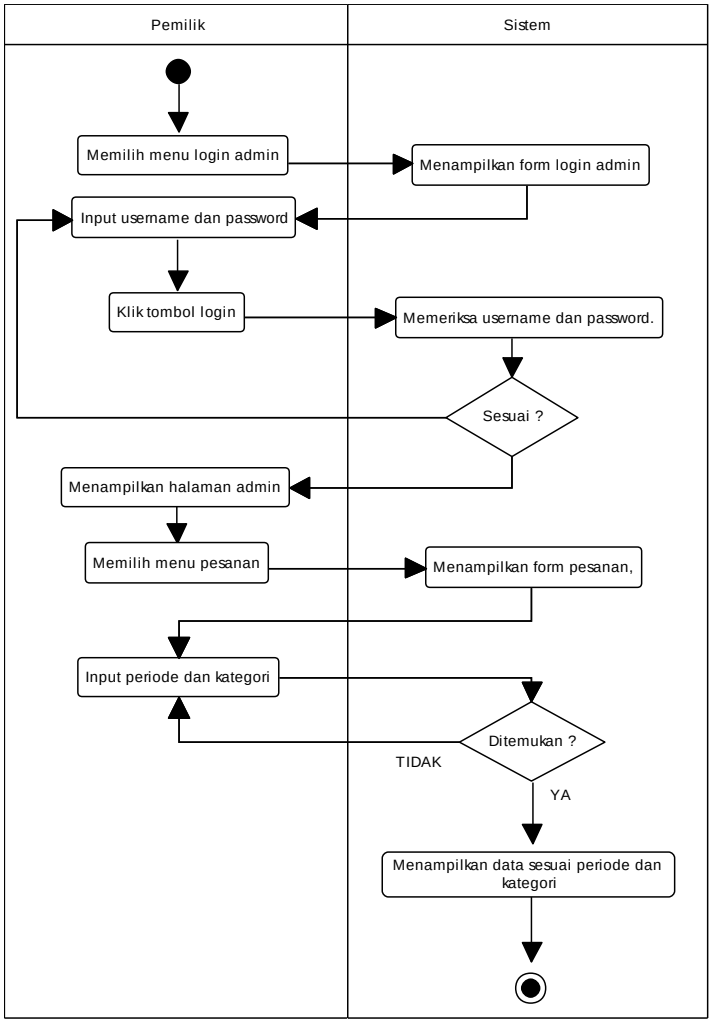
Gambar 4.3 *Activity* diagram yang diusulkan mengenai Login.



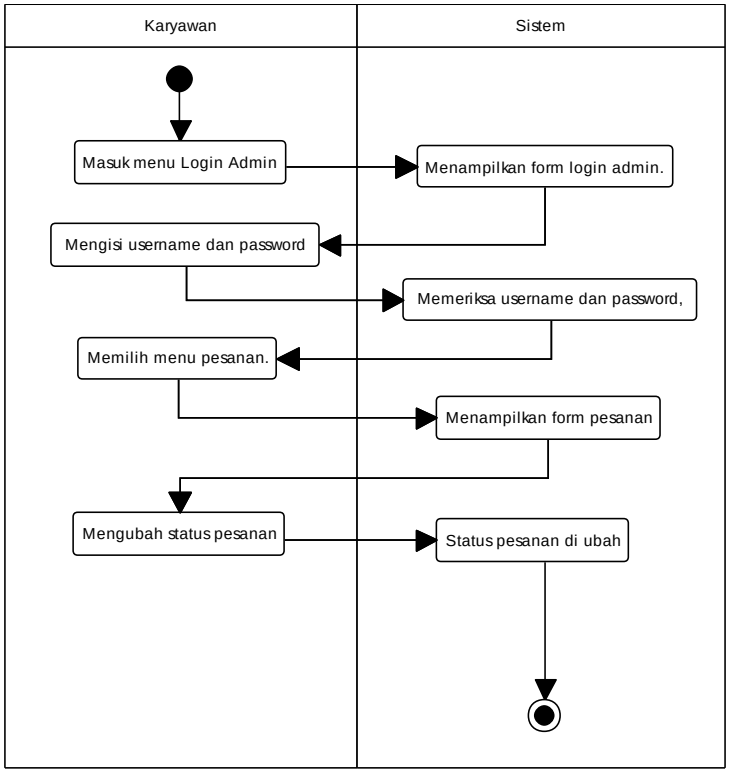
Gambar 4.4 *Activity* diagram yang diusulkan mengenai Pemesanan.



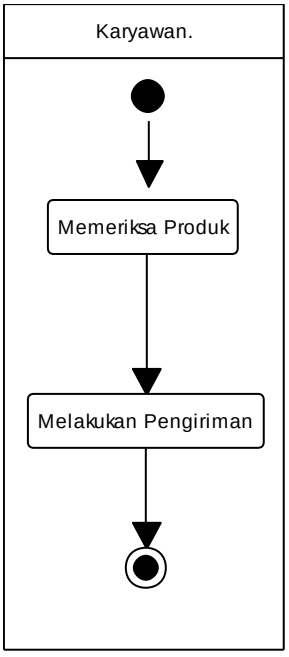
Gambar 4.5 *Activity* diagram yang diusulkan mengenai Pembayaran.



Gambar 4.6 *Activity* diagram yang diusulkan mengenai Laporan.



Gambar 4.7 *Activity* diagram yang diusulkan mengenai Konfirmasi.



Gambar 4.8 *Activity* diagram yang diusulkan mengenai Penngiriman.

Tabel 4.1 Pengujian *Login*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Akses : Karyawan *Username* : admin *Password* : admin	*Login* sukses dan masuk ke halaman utama sesuai hak akses	*Login* sukses dan masuk ke halaman utama	
Akses : Member *Username* : member *Password* : member	*Login* sukses dan masuk ke halaman utama sesuai hak akses	*Login* sukses dan masuk ke halaman utama	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Akses : Karyawan *Username* : admin *Password* : member	*Login* gagal, serta menampilkan *username* dan *password* salah	*Login* gagal, menampilkan *username* dan *password* salah	

Tabel 4.2 Pengujian Proses

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi semua *field* pemesanan	Data pemesanan tersimpan ke *database*	Data pemesanan berhasil tersimpan ke *database*	
Mengupload bukti pembayaran	Data pembayaran tersimpan ke *database*	Data pembayaran berhasil tersimpan ke *database*	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak mengisi *field* pemesanan	Pemesanan gagal, muncul pesan data tidak lengkap	Pemesanan gagal, muncul pesan data tidak lengkap	
Tidak mengupload bukti pembayaran	Pembayaran gagal, muncul pesan data tidak lengkap	Pembayaran gagal, muncul pesan data tidak lengkap	

Tabel 4.3 Pengujian *Output*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Setelah melakukan pemesanan	Menampilkan rincian pesanan	Menampilkan rincian pesanan	
Setelah melakukan pembayaran	Menampilkan Status Pemesanan	Menampilkan status pemesanan	
Isi periode dan kategori laporan	Menampilkan laporan pesanan berdasarkan periode dan kategori	Menampilkan laporan pesanan berdasarkan periode dan kategori	
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak melengkapi *field* pesanan	Tidak menampilkan rincian pesanan	Tidak menampilkan rincian pesanan	

Tidak mengupload bukti pembayaran	Tidak menampilkan status pemesanan	Tidak menampilkan status pemesanan	
Periode laporan tidak diisi	Tidak menampilkan laporan pesanan	Menampilkan laporan pesanan	

Tabel 4.4 Implementasi Halaman Utama

Menu	Deskripsi
Admin	Menu ini adalah menu untuk admin mengelola segala hal yang menyangkut pada proses transaksi pemasaran dan pemesanan. Mulai dari mengelola data member, pemesanan, pembayaran, sampai dengan laporan
Konsumen	Menu ini adalah menu yang didapat oleh konsumen saat melakukan *login* ke *website* sistem pemasaran Fani Sticker

Tabel 4.5 Implementasi Halaman Konsumen

Menu	Deskripsi
Pendaftaran	Menu registrasi ini berfungsi untuk melakukan pendaftaran konsumen menjadi member pada *web* ini.
Login	Menu *login* ini berfungsi untuk konsumen masuk ke *web*
Pesan	Menu pemesanan ini berfungsi untuk melakukan proses pemesanan produk Fani Sticker
Pembayaran	Menu pembayaran ini berfungsi untuk melakukan konfirmasi pembayaran
Galeri	Menu ini berfungsi untuk konsumen melihat contoh produk yang pernah di produksi di Fani Sticker
Status Pemesanan	Menu ini berfungsi untuk member melihat status pesanannya.

Tabel 4.6 Implementasi Halaman Admin

Menu	Deskripsi
Member	Menu ini berfungsi untuk admin melakukan pengontrolan terhadap konsumen yang mendaftar sebagai member
Pesanan	Menu ini berfungsi untuk admin melihat pesanan terbaru, merubah status pesanan, dan mencetak laporan pesanan
Pembayaran	Menu ini berfungsi untuk admin memverifikasi bukti pembayaran yang dikirim oleh member yang memesan produk
Galeri	Menu ini berfungsi untuk admin menambah dan menghapus contoh produk yang pernah dibuat di Fani Sticker untuk kemudian ditampilkan di menu galeri halaman utama konsumen